

Magyarországon évről évre nő a szenvedélybetegek száma, köztük egyre több a kóros játékfüggő. A számítógépes függőség több annál, hogy a gyermek szeret játszani egy bizonyos játékot. A kötődés olyan erős, hogy megvonása dühkitörést és agressziót vált ki a gyerekből. A számítógépről való letiltással szabályos elvonási tünetek jönnek létre, és ez nyugtalanságban, szorongásban, pánikban, esetleg vad indulatban nyilvánul meg.

A mentális jelek segélykiáltások, amik mindig ott lépnek fel, ahol a gyermek valamilyen érzelmi szempontból magányosnak és elhagyatottnak érzi magát. Úgy véli, hogy nem kap meg valamit, és ezt a hiányt akarja pótolni a játék segítségével. Az esetek nagy százalékában a gyermekek nincsenek tisztában a cselekedeteik és a lelki dolgaik összefüggésével, a szülő egyszer csak azt tapasztalja, hogy a gyermeke nem tud már meglenni a számítógépes játékok által nyújtott talmi ideák és a virtuális világ nélkül, ahol a kudarcai eltűnnek, sikeres és eredményes lesz.

A számítógépes játékfüggés tünetei nyilvánvalóak, de a szülő nem veszi ezeket a jeleket. A függőség olyan magatartásmódok sorozatát hozza felszínre, amelyeket addig nem tapasztaltunk. A személyiség nem tud lemondani róla, még akkor sem, ha ennek testi, lelki és szociális ártalmait érzi vagy a környezete tiltja. A függőség azonban nem csak anyagokkal szemben alakulhat ki, lehet televízió- vagy számítógép-, chat-, vásárlásfüggőség is. Valahogy úgy indul az

egész, hogy a gyermek látva, beszélgetve másokkal kipróbálja a számítógépes játékokat. Amikor a környezete nem eléggé ingerdús számára, szülei elhanyagolják, nem képes sikereket elérni a tanulásban, párkapcsolatban, nincs célja, értelmetlenné válik az élete, nincsenek programok, a szülők elfoglaltak, problémák vannak körülötte, akkor a gyermek olyan világba menekül, ahol ezek a problémák nincsenek jelen.

El kell gondolkoznia a szülőnek, ha a gyermeke egyre több időt tölt a gép előtt, az iskolából hazatérve bezárkózik a szobába és agresszív, indulatos hangon válaszol, ha benyit a szülő, ha nem érdekli a családja, nem éhes, elhanyagolja alapvető szociális szükségleteit, nem fontosak már számára azok a dolgok, amik addig meghatározták életét, kezdi elhanyagolni a hobbijait, melyeket régen szeretett, csak arról tud beszélgetni, hogy mit csinált, hol tart éppen a játékban, a baráti kapcsolatai is egyre inkább áthelyeződnek a virtuális világba, a tanulmányi eredménye fokozatosan romlik, egyre kevesebbet tanul, azt mondja, a számítógépen kell elkészítenie a házi feladatot, a realitásérzéke változik, egyre erősebb „sikerforrás” a számítógépes játékok során elért eredmény, ha letiltásra kerül sor, akkor az veszekedések, dührohamok, rongálások árán sikerül. A gyermek gyakran elhiti a szülővel, hogy a számítógép már elavult és venni kell egy jobb, modernebb gépet, mert ez már lassú. Az igazi ok azonban az, hogy a számítógépes játék csak bizonyos hardverek együt-

tes megléte mellett futtatható, amihez a szülőket értelmetlen beruházásokba hajszolja.

A szülőnek gyakran nincs meg az alapismerete ahhoz, hogy felismerje a gyermeke átveréseit. Ha az iskolában a tanár nem képes irányítani az órán, ott is csak játszik, és még a számítástechnikai ismeretekben is lemarad. A szülő gyakran csak annyit tud gyermekéről, hogy délután gyermeke a könyvtárba ment, de azt nem tudja, hogy ott csak játékszenvedélyének hódol, amíg el nem fogy a pénze, játszik megállás nélkül, nem eszik, nem iszik, majd addig bolyong, amíg újabb pénzt nem szerez, amivel csillapíthatja a játékszenvedélyét.

Ezek a gyerekek értelmetlenül lődörögnek, és csak azon jár az agyuk, hogyan tudnának egy újabb potya körre szert tenni. Tekintetük fáradtságról, kimerültségről árulkodik, nincs az arcukon érzelemnek már semmi jele, amint megkapják a lehetőséget a számítógép használatához, a türelmetlenség és remegő feszültség átalakul kétségbeesett izgalommá, és mindenén átgázolva rontanak a számítógéphez. Akkor vesszük észre a betegséget, amikor ki akarjuk kapcsolni velük a számítógépet, ugyanis nem képesek rá. Amikor megszakad az internetkapcsolat, dühösen és kétségbeesetten, gyűlölködő arccal akarják elpusztítani a környezetükben található tárgyakat. A tehetetlen düh elképesztő agresszivitást hoz a felszínre, ami a legsúlyosabb bűncselekmények elkövetésére szolgáltat mentális háttérrel. Összeszorított ököllel és dühös tekintettel bolyognak türelmetlenül, enyhülést remélve. A szenvedélybeteg gyermek már elképzelni sem tudja az életét számítógép nélkül, lehan-

golt, depressziós és szorongó, ha nem játszhat, gyakran fáradt, álmos, a szemizom egyensúlyának zavarát okozhatja a túlzott számítógép-használat, ami szédülést okozhat, krónikus szemgyulladások keletkeznek, szemégés, szemfáradtság, kötőhártya-vörösség, szárazságérzet, betűk összefolyása, fejfájás, a szemhéjszéli bőr vörössége vagy gyulladása, szűrő érzés vagy könnyezés tapasztalható. Ha ezeket észleli a szülő, joggal gyanakodhat arra, hogy a gyermeke hazugságokkal leplezi sajátos életvitelét. A játékhoz pénz kell, ha otthon nem engedik a számítógéphez, amit akár bűncselekmény árán is megszerez.

A gyermek időérzéke leromlik, megfélekedezik biológiai és szociális szükségleteiről (evés, ivás, pihenés, tanulás) a játék közben. Nem érdekli más, csak a játék, nem is érzi, hogy amit csinál, probléma lenne, a dolgok fontossági sorrendje átalakul, olyan világot teremt magának, amiben nincs helye a problémáknak. Ha a szülő ki akarja ragadni ebből a közegből, akkor meglepő ellenállásra számíthat.

A fiatalok jóval több időt töltenek el a számítógép előtt, mint amennyit eredetileg kellene. Fokozatosan elszigetelődnek, lógnak az iskolából, rosszul alszanak, deviáns lesz a viselkedésük, és megjelenik a szuiciditás. Nagy segítség lenne, ha a szülők odafigyelnének a gyermekeikre és tudnák, milyen programokat használ a csemetéjük. A számítógépes játékok elsősorban a fiúk figyelmét keltik fel. Társadalmi párbeszédre és az oktatás megváltoztatására van szükség. Emellett fontos, hogy a fiatalok megtanulják a családban a tiszteletet és nagyobb figyelmet kapjanak az emberi kapcsolatok. A beteg a saját erejét használja fel a be-

tegség legyőzésére. Hiszen a szenvedélybetegséget csak legyőzni lehet, gyógyítani nem. Minimálisan három hónap szeparáció és csoportterápiás kontroll segíti elő az átalakulást. A gyerekek mesterséges örömforrást keresnek a játékokban, tehát ezt kell pótolni ahhoz, hogy elfelejtsék, illetve ne keressék az olcsó eufóriát. A viselkedési addikcióktól való elfordulás a legnehezebb. Ha a beteg nem tud ellenállni a kísértésnek, nem tudja abbahagyni szokását, kényszeresen visszatér hozzá. Mindezek következtében beszűkül, és egyetlen szenvedélyre korlátozódik. Hibás énképek esetén előfordulhatnak a kóros feszültségvezetésnek egészen extrém megnyilvánulásai. Kényszeresen kárt tehet magában, de az önsértő viselkedésnek nem az öngyilkosság, hanem a feszültség levezetése a célja. A virtuális világban, amit a játék ad, teljesül a vágy, ellentétben a valósággal, ott ők lehetnek a legkiválóbbak, legnagyobbak, legerősebbek, legszebbek. Könnyebben szocializálódhatnak ebben a világban, a legkisebb nehézség nélkül. Sokan azért kezdenek el játszani, mert elesettnek és jelentéktelennek érzik magukat igazi lehetőségeik, korlátaik között, a játékban pedig egyszerűen hatalmasokká, híresekké válhatnak.

Ebben a világban a kapott szerep megváltoztatja a helyes helyzetfelismerésüket, önértékelésüket, itt képesek helytállni és elviselni a nehézségeket, szembeállni a sűrű hétköznapi problémáival. Szinte rezisztenssé válnak a külső ingerekkel szemben, újra és újra visszaesnek a játék világába, ahol minden egyszerű és könnyebb. Ha a játékszenvedély menekülés a valós problémák elől, akkor az betegség. A szülők, tanárok feladata, hogy

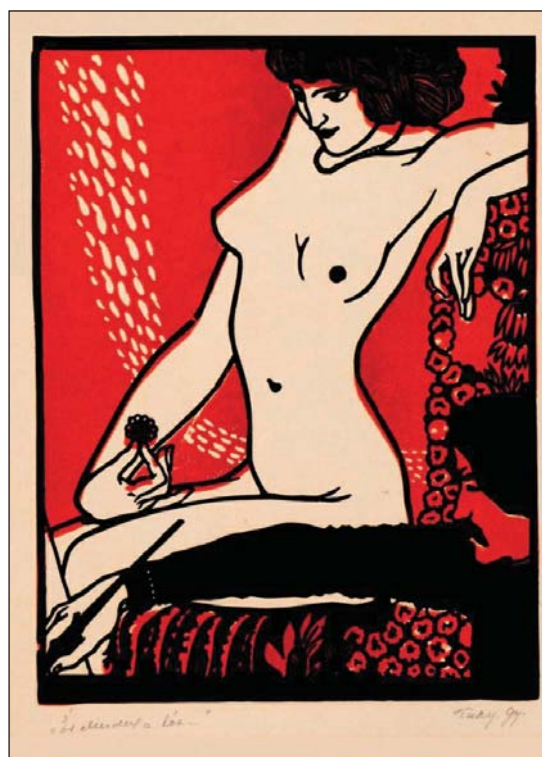
eltérítsék a fiatalokat a túlzásba vitt játéktól azzal, hogy kommunikálnak velük, segítenek a problémáik megoldásában, és alternatívákat kínálnak fel számukra a szabadidő tartalmas eltöltésére. A függőség társadalmi következménye óriási. Felnőttként a szenvedélybeteg gyermek tovább folytatja kisdéd játékait, és majd a munkahelyen is a játék fog uralkodni felette, „cyberparaszt” játékokat játszik, és a munkája már csak másodlagos lesz. A folyamatos játékot csak addig szakítja meg, amíg a főnöke elhalad mögötte. A teljesítmény rovására megy a szenvedélybetegség, akár a dohányzás, hiszen a dohányosok húsz százalékkal kevesebbet dolgoznak a többiekénél, mert gyakran kimennek rágyújtani.

A szenvedély fokozatosan eszkalálódik, kicsiben indul, és beláthatatlan következményei lehetnek. A gyermekkorban elvetett mag felnőtt korban csúcsosodik a teljes élet kudarcává, ami akár a szuiciditás gondolatának előtérbe kerüléséhez vezethet. A játékfüggő a saját és mások egzisztenciáját is veszélyezteti.

A család szerepe egyre nagyobb a szenvedélybetegségek kialakulásában és fennmaradásában. A diszfunkcionális családban az erőszakos viselkedés mindennapos konfliktusok forrása. A gyerekek attitűdjét jelentősen meghatározzák ezek a minták. A következménye, hogy nem reagálnak a másik érzelmeire, problémáira, emberi kapcsolataikat sivárság és apátia jellemzi. A családban rideg erőszakra hajlamos, öntörvényű szülők kaotikus, mérgező légkört alakítanak ki, aminek része lesz a gyermek, és ezt a mintát építi be a saját értékrendjébe. A szülők inkompetenciája magatartászavarhoz és önfejtéséhez, összeférhe-

telenséghez vezet. A magatartásban bekövetkezett deviancia a kapcsolatteremtésben és a szocializálódásban is megmutatkozik. A több generáción átívelő alkoholizmus és a nevelés hiánya, az alacsony iskolázottságból adódó igénytelenség vezet az önmagából kivetkőző, kontroll nélküli, erőszakos szerepek kialakulásához. A másik ok a kaotikus, következtelen szabályok közé erőszakolt család, ahol gyakori a válás és az érzelmi sivárság. Az ilyen családban felnövő gyerekek bipoláris depresszióban szenved, többnyire problémás, esetleg hiperaktív, vagy minden tradicionális érték ellen lázadó, ritkán befelé forduló, szorongó, féltélenk, gyakran öngyilkosságra hajlamos személyiség.

Sajnos a történelem megismétli önmagát, a sérült személyiség a társadalomban újratermelődik, mert a sérült gyermek szülőként megismétli szülei hibáit. Ezek az okok vezetnek a szenvedélybetegségek kialakulásához. A szenvedélybe való kapaszkodás ugyanis kényszer, ami a lelki hiányosságok által keletkezett űrt hivatott betölteni. Sajnos csak akkor lenne esély a gyógyulásra, ha kiragadnánk a gyermeket abból a szociális közegeből, amibe született. ■



A Magyar Képzőművészeti Egyetem
tisztelttel meghívja Ont

A MŰVÉSZI GRAFIKA SZÜLETÉSE
Olgvai Viktor és tanítványai a Magyar Képzőművészeti Főiskolán
1906-1914
címmű kiállításra

a Magyar Képzőművészeti Egyetem Barcsay termébe
(Budapest, VI., Andrássy út 69-71.)
2014. március 10-én hétfőn 18 órára.

A vendégeket köszönti
SOMORJAI-KISS TIBOR
a Magyar Képzőművészeti Egyetem rektora

A kiállítást megnyitja
KESERŰ KATALIN
művészettörténész

A kiállítás megtekinthető
2014. április 5-ig hétfőtől péntekig 10-18 óráig,
szombaton 10-13 óráig.

nka
Nemzeti Kulturális Alap



A PTE EGYETEMI KÖNYVTÁR
SZERETTEL MEGHÍVJA
FARKAS ZSUZSANNA
FESTŐMŰVÉSZ
KÍVÜL-BELÜL
CÍMMŰ KIÁLLÍTÁSÁNAK MEGNYITÓÓRÁRA,
MELYET 2014. MÁRCIUS 11-ÉN KEDDEN
16 ÓRÁKOR TARTUNK
A DÉL-DUNÁNTÚLI RÉGIONÁLIS KÖNYVTÁR
ÉS TUDÁSKÖZPONTBAN (PÉCS, UNIVERSITAS U. 2/A)
A KIÁLLÍTÁST MEGNYITJA:
BARÁTH NÓRA, FESTŐMŰVÉSZ
A MEGNYITÓN KÖZREMŰKÖDNEK A PTE MŰVÉSZETI ÉS
ZENE-MŰVÉSZETI INTÉZET HALLGATÓIJA
A KIÁLLÍTÁS MEGTEKINTHETŐ 2014. ÁPRILIS 5-IG



PÉCSI TUDOMÁNYEGYETEM
Egyetemi Könyvtár