

2009. december

A 18 éven aluliak érintettsége a szerencsejátékban

Kutatási jelentés

A 18 éven aluliak érintettsége a szerencsejátékban

Kutatási jelentés

Tartalom

1. Összefoglalás.....	4
2. A kutatás elméleti háttere.....	7
2.1 Játékhasználati szokások vizsgálata.....	7
2.2 Játékhasználati szokások differenciálása.....	8
2.3 Kockázati magatartások.....	10
2.4 Szülői kontroll- és mentalizációs funkció	11
3. A kutatás célkitűzései	14
3.1 A szerencsejáték-, illetve egyéb függőség kockázatát hordozó játékhasználati szokások feltérképezése:.....	14
3.2 Komorbiditás a játékhasználat és az egyes függőségek között /drog, alkohol/	17
3.3 Szabálykövetés és kontroll funkciók a játékhasználat kapcsolatban	18
3.4 A problémaviselkedés /szerencsejáték-függőség/súlyosságának megítélése	19
3.4.1 A 18 éven aluliak függőségi indexe.....	19
3.5 A 18 éven aluliak szüleinek függőségi indexe.....	21
3.5.1 A 18 éven aluliak tanárainak függőségi indexe	23
4. A kutatás kvalitatív módszerei.....	25
4.1 Fókuszcsoport	25
4.2 Mélyinterjú	26
5. A kvalitatív kutatás	28
5.1 Fókuszcsoportok tapasztalatai.....	28
5.1.1 Gyerekek játékhasználati szokásai.....	28
5.1.2 Szerencsejáték szokások a gyerekeknél.....	31
5.1.3 Szülői kontroll és családi mintakövetés.....	33

5.2 Mélyinterjúk tapasztalatai	33
5.2.1 Mit jelent a játék?	34
5.2.2 Milyen kapcsolatok veszik körül?	36
5.2.3 Függőségek.....	37
6. A kutatás eredményei	38
6.1 Játék, technika, család	38
6.2 Rizikó faktorok.....	41
6.3 Tájékozottság	42
6.4 Korosztályi jellemzők	43

1. Összefoglalás

A szerencsejáték és egyéb függőséget okozó játékhasználati szokások felmérése a 12 éves kortól a 18 éves korosztályig Budapesti iskolások körében az alábbi konklúziókat eredményezte.

- ◆ a szerencsejáték fajtáit ismerik és korlátozott mértékben ki is próbálták
- ◆ a játéktermekbe nem engedik be őket, de nem feltétlen az életkoruk miatt, bár ez törvényi előírás, hanem azért mert elnyerik a felnőttek által betöltött pénzt a játékgépekből
- ◆ szívesebben játszanak szerencsejátékot baráti körben, kártyajátékkal, vagy ügyességi (Pool Games) játékokat
- ◆ nincs pénzük online és/vagy mobiltelefonos játékokra
- ◆ a szülők is játszanak szerencsejátékokat, főleg lottó totó és sorsjegy fogadásokat
- ◆ ismerik a szerencsejáték ártalmait és védve érzik magukat ezekkel szemben
- ◆ nagyobb kockázatot jelent az online játékok túlzásba vitele
- ◆ az önjutalmazás kitüntetett formája az online játék lehet
- ◆ a szülők ezt nehezen tudják kontrollálni
- ◆ a szülők lényegesen kevesebbek tudnak az internetes játékokról, mint a gyerekek
- ◆ a pedagógusok szintén kevesebbet tudnak a játékokról, de merevebben viszonyulnak a játékhasználathoz, mint a szülők
- ◆ az iskolák védve vannak a tiltott játékokkal kapcsolatban
- ◆ a funkcionális családok védelmet jelentenek a játékfüggőség kialakulásával szemben
- ◆ a diszfunkcionális családoknál megnőhet a rizikó, ha a szülő egyedül neveli a gyermekét és nincs ideje figyelni rá, együtt játszani, értelmezni a játékokat

- ◆ a hiányzó együttes élmény a szülővel, vagy másik gyerekkel, fokozza a magány, a depresszió, az unalom érzését, ami szintén növeli a függőség kockázatát
- ◆ a gyerekek különbséget tudnak tenni a fokozott játék igény és az egyértelmű függőség között
- ◆ a „kockaság” kifejezés utal arra a játékos típusra, akik már ők sem fogadnak el
- ◆ a felnőttek (szülők és tanárok) között különbség figyelhető meg a nemek szerint
- ◆ a férfiak kevésbé aggódnak és természetesebben fogadják a gyerekek adaptív kockázat kereső magatartását
- ◆ a férfiak (szülők és tanárok) gyakrabban próbálják ki a szerencsejátékokat, mint a nők, akik viszont a lottó és sorsjegy típusú játékokat szeretik inkább
- ◆ a nők (szülők és tanárok) jobban elítélik a játékok tartalmát, aggályosnak tartják, hogy ilyenekkel játszanak a gyerekek
- ◆ a nők gyakran használják a következő jelzőket a PC vagy online játékokra; durva, agresszív, helytelen, nem tanul belőle semmit
- ◆ a szülők és a tanárok gyakran morálisan ítélik meg a játékokat, hangsúlyozva az ártalmakat
- ◆ ugyanakkor nagyon kevés információval rendelkeznek ezekről a játékokról
- ◆ fontos lenne egy központi információs portál, ahol játék fajtánként, és konkrét játékonként lenne részletezve a játék tartalma, veszélyességi foka – a függőség kialakulása szempontjából- és előnyös oldala
- ◆ a megfelelő tájékozottság a szülői oldalon csökkenthetné az aggodalmat és túlzott tiltást, melyek minden jó szándék ellenére inkább a függőség irányába terelik a gyereket
- ◆ a kölcsönös bizalom, nyílt kommunikáció és az autonóm igények tiszteletben tartása Protektív tényező lehet a függőség kialakulásának megelőzésében
- ◆ a játék és a szerencsejáték fontos élménykeresés és örömszerzés, valamint a versengés bizonyos mértékű kiélése
- ◆ a játékhasználati szokások kialakításában, mind a családi, mind az iskolai, mind a tágabb társadalmi szintéren fontos lenne hangsúlyozni a

pozitív elemeket is, a gyakran kizárólag negatív következmények hangsúlyozása mellett

- ◆ a rendeletek betartása ugyanakkor nagyobb ellenőrzést igényelne

2. A kutatás elméleti háttere

2.1 Játékhasználati szokások vizsgálata

A legalizált hazardírozó alkalmakat biztosító ellátás az egész világon elterjedt üzlet. Abbott és Volberg (1999) kiértékelte a kaszinók és elektronikus játékgépek világát, amint egy „tребélyes iparág” (mature industry) lett belőle Észak-Amerikában, Európában és Ausztráliában. A szerencsejáték használat bővült interneten keresztül és egy másik jogállású iparág kezdte kinőni magát. Ez a másik iparág az elektronikus kommunikáció által megalapozott termékek, így a szerencsejátékok hozzáférhetőségét növelte meg jelentős mértékben (Productivity Commission, 1999).

Shaffer, LaBrie, LaPlante, Nelson, és Stanton (2004), az áttekintésükben szerencsejáték epidemiológiájáról közöltek alapinformációkat, mely szerint a világnépesség 0.2 % és 2.1 %-ka között mozognak a kóros szerencsejátékosok, az elmúlt év statisztikai alapján. Elterjedtség felméréseket végeztek Észak-Amerikában, Európában, Afrikában, Ázsiában és Óceániában.

A szerencsejáték zavarok úgynevezett pervazív zavarként definiálhatók, ami azt jelenti, hogy a szerencsejátékosra, a családtagjaikra és társadalomra is mély hatást gyakorolnak. A problémás szerencsejáték összességében gyengíti a szerencsejátékos életminőségét, továbbá pénzügyi, egészségügyi, családi, jogi, valamint társadalmi problémák halmazát jelenti. A problémás szerencsejáték testi és szellemi egészségügyi problémákkal is kapcsolatba hozható. A problémás szerencsejáték az életet fenyegető lehet néhány szerencsejátékosra nézve. Öngyilkossági kísérletekről számolnak be egyes tanulmányok, melyek 12 százalék és 24 százalék közötti mértékben terjedtek el a kóros szerencsejátékosok körében. Ez a szám attól függött, hogy milyen módszerrel kutattak.

Szerencsejáték zavaroknak vannak mélyebb társadalmi hatásai. Az ausztráliai termelékenységi bizottság /Productivity Commission/ (1999) egyik vizsgálatában arra következtetett, hogy egy problémás szerencsejátékos vi-

selkedése, hét másik emberre hatott ki, ami hatalmas nyomást jelent a családra nézve, tönkremennek a kapcsolatok, nő házasságon belüli erőszak. Szintén az ausztráliai termelékenységi bizottság (1999) jelentette azt, hogy általában 19 százalékban romlik a munkateljesítménye a problémás szerencsejátékosoknak. A szerencsejáték miatt elvesztett munkaidő és/vagy tanulás 7 százalékos hanyatlását jelentett a problémás szerencsejátékosoknak. Kriminális viselkedés szintén megfigyelhető, 21 százaléktól 85 százalékig terjedő, szerencsejátékkal kapcsolatos bűn elkövetés azonosítható.

2.2 Játékhasználati szokások differenciálása

Az Amerikai Pszichiátriai Társaság diagnosztikai kézikönyve (A DSM-IV TR (2001) alapján definiálhatjuk a kóros (patológias) játékszenvedélyt, mint egy folyamatosan visszatérő és fennálló állapot, ami egyfajta módosult tudatállapothoz hasonló. Az alábbiakból tíz diagnosztikus kritérium közül legalább öt előfordulása esetén tartós és ismétlődő maladaptív viselkedésnek tekinti a szerencsejátékokat illetően.

- ◆ szerencsejátékokkal való intenzív foglalkozás (pl. korábbi, szerencsejátékkal, kapcsolatos élményeivel foglalkozik, a következő kalandot tervezgeti, vagy a szerencsejátékhoz szükséges pénz megszerzésén gondolkodik);
- ◆ a kívánt izgalom eléréséhez egyre nagyobb összegű tételek megjátszása;
- ◆ ismételt sikertelen erőfeszítések a játék feletti kontroll megtartása, a játék csökkentése vagy abbahagyása érdekében;
- ◆ nyugtalanság, irritabilitás, ha megpróbálja a játékot csökkenteni vagy abbahagyni;
- ◆ a szerencsejáték folytatása a problémáktól vagy rossz hangulattól való megszabadulás módja (pl. segítség nélkül, bűnösség, szorongás, depresszív hangulat érzése);
- ◆ miután a szerencsejátékban pénzt veszít, gyakran másnap visszatér, hogy veszteségét kiegyenlítse (veszteség utáni vadászat);
- ◆ hazudik családtagjainak, a terapeutának és másoknak, hogy eltitkolja a játékszenvedélybe való bevonódás mértékét;
- ◆ illegális cselekményeket, úgymint hamisítást, csalást, lopást vagy sikasztást követ el, hogy finanszírozza szerencsejátékát;

- ◆ a játékszenvedély miatt veszélyeztetett vagy elveszít fontos kapcsolatokat, állást, továbbtanulási vagy karrier lehetőséget;
- ◆ másokra támaszkodva gondoskodik a pénzről, hogy a játékszenvedély okozta reménytelen anyagi helyzetén könnyítsen;

A kóros játékszenvedély nem homogén jelenség, számos formája terjedt el világszerte. A lottózástól a sportfogadáson át a kártyajátékok, állatversenyeken keresztül a kaszinóig.

További fontos szempontok a nemi különbségek. A férfiak aránya körülbelül kétszerese a nőkének. Az egyes játékformáknál is mutatnak különbségeket, a nők inkább a lottószerű játékokat játsszák, míg a férfiakra inkább a nyerő automaták használata jellemző (Demetrovics, 2007).

A továbbiakban az interneten keresztül történő szerencsejáték jellemzőiről lesz szó.

Míg a kóros játékfüggőség a diagnosztikai rendszerben osztályozott impulzuskontroll zavarként, addig az internethasználat egyéb diagnosztikus rendszerben nem osztályozott impulzuskontroll-zavar. További definíciós kérdés, hogy impulzuskontroll-zavar vagy gratifikáció, vagy függőség inkább.

További kérdés, hogy miként választható külön a kóros internethasználatról a kóros internet játékfüggőség? Egyik korábbi írásunkból idézem „Ivan Goldberg [5] kidolgozta a DSM-nek megfelelő diagnosztikai kritériumokat (PH 2000, 15 (2):208-213). Eszerint az *internet addikció zavar (IAD)* az internet tartós maladaptív használata, amely klinikailag szignifikáns distresszt okoz, és jellemző a tolerancia, a megvonási tünetek, az internet-használat kontrolljára vagy csökkentésére való sikertelen törekvés. Emellett fontos kritérium a szociális, foglalkozásbeli vagy kikapcsolódást szolgáló tevékenységek feladása vagy háttérbe szorulása az internethasználat miatt. Sok szakember ugyanakkor tagadja, hogy az internet addikció zavar különálló nozológiai entitás lenne [9]. Szerintük az internet egy potenciálisan addiktív emberi magatartás, de az internet addikció zavar nem kaphat helyet a diagnosztikai rendszerekben, mert akkor ugyanilyen alapon külön entitásként kellene definiálni például a videó-addikciót, telefon-addikciót stb.” (Fábián, Ritter, Pillók, Hoyer, 2001)

Saját korábbi vizsgálatunk szerint „A jellemző eredmények alapján a „tipikus” kóros internethasználó „robotképe”: férfi, 20 év alatti, az internet nem feltétlenül szükséges a munkájához/tanuláshoz, otthon is internetezik, naponta 6 óránál többet használja az internetet, és kiemelkednek azok (bár viszonylag kevesen vannak), akik multimédiás csevegésre és online játékokra használják. Magas értékeket kaptunk az általános iskolát végzettekre, de ez kiegészítő kérdés hiányában nem jól értelmezhető, mivel az életkor erősen befolyásolja.”(uo.)

Mindez egybecseng azzal, amit az evolúciós pszichológia „fiatal férfi szindróma” néven ismertet, mely 15 és 40 év közötti életkori sávon belül kiugróan magas kockázati viselkedést mutat, valamennyi egészségkárosító kémiai anyaghasználatra és viselkedésformákra. Az evolúció nem készítette fel az embert a káros hatások kivédésére, ezért sebezhetőek vagyunk, és nemcsak a kémiai anyagok károsító hatásaival szemben, hanem a jutalmazó viselkedésformákkal sem. Az agyunk az érzelmek jelfelerősítő szerepén keresztül üzeneteket kap a szervezetünk a túlélés szempontjából előnyös helyzetbe került. Csakhogy ez mind a kémia anyaghatás, mind bizonyos viselkedésformák túlzásbavitelével hamis üzenetet ad az agyunknak. Mert végső soron csak hátrányos helyzetbe jutunk.

2.3 Kockázati magatartások

Egyes neurobiológiai kutatások rávilágítottak arra, hogy az addikcióknak „közös biológiai gyökerük” van. A dopamin, a szerotonin, a noradrenalin és az ópiátrendszer szerepe egyaránt bizonyított. Ezek a neurotranszmitterek egymásra kölcsönösen hatnak. Az ún. „jutalmazási rendszer” működésében résztvevő egyik terület felel a *kockázat-megítélés zavaráért*.

A molekuláris genetikai vizsgálatok alapján eljutottak oda, hogy kimutatták egy ún. „megerősítő gén” szerepét. Akik ezt a gént hordozzák, azoknak az *agy jutalmazó* (más néven öröm-) *rendszere örökletesen deficitese*, azaz elégtelenül működik (Németh, Gerevich, 2000).

A serdülőkori adaptív kockázatvállalás a fejlődést szolgálja, életkori sajátosság. Ha ez a kockázatvállaló magatartás rögzül és a felnőttkorban is fennmarad, már nem a fejlődést szolgálja, hanem a szenvedélybetegség előjele.

A fiatal férfi szindróma jelensége azonos mintázatot mutat a 15 és 35 év közötti kicsúcsosodó hazard viselkedéssel. A legtöbb „kihágás” jogi, kriminális, pszichoaktív szerhasználati, hazardjátékbeli, extrém sport baleseti, közúti baleseti, szexuális kalandbeli, stb. vonatkozásban, ennek a periódusnak a közepén történik, azaz 20-25-30 éves korban. Később lecseng a kockázati magatartás, az „élmény elszürkül” és csak jóval kisebb százalékban marad fenn immár az inadaptív nagykokázatú viselkedés, úgy mint HIV fertőzés kockázata, prostitúció, kriminális események résztvevője, és a szerencsejáték függőség érdekében vállalt anyagi, erkölcsi kockázati magatartás.

2.4 Szülői kontroll- és mentalizációs funkció

Felmerül a kérdés, hogy a szülői környezet miként reagál a serdülőkorban felbukkanó adaptív kockázatvállalásra. A generációs ugrás jelensége arra hívja fel a figyelmet, hogy egy generáció átugrott a korábbi generáció fölött és megelőzte a fejlődésben, oly mértékben, hogy már nem szorul az idősebb generáció tapasztalatára, útmutatására. Mindez a technikai forradalommal hozható összefüggésbe, ami olyan hatalmi és ez által kontrolláló pozícióba hozta az új, ún. Netnemzedéket, hogy a szülőknek egyre kevesebb beleszólása maradt a serdülők életébe. Ugyanakkor a technikai felülettel létesített viszony nem minden esetben ad eligazodást, támpontot a serdülőnek, vagy fiatal felnőttnek konfliktus helyzetben, ami a játék során alakulhat ki.

Rengeteg kontrollálatlan helyzetet élnek meg a serdülők, amit a tanárokkal készített fókuszcsoportból vett idézet jól tükröz.

V: Múlt hét szombaton, koncerten voltam, utána beültünk a Stexbe a barátnőmmel a Baross utca sarkán van. Elég kulturált hely, teáztunk, este 11 óra és megjelentek a tanítványaim, akik nem vettek észre, felmentek a játékterembe. És majdnem éjfél volt, és jöttek le nagy boldogan, kezét csókolom Zsuzsa néni és olyan természetesen 7. osztályosan, hogy lestem csak. És nagy boldogan, szóval félelmetes volt.

K: Mit lehetett ott játszani, mert hallom, hogy biliárdoznak.

V: Nem mentem fel, játékterem ki volt írva.

V: Van biliárd, darts, és mit tudom én, félkarú nyerő-rabló. Játékgépek.

V: De ezt kevés helyen veszik figyelembe, hogy 18 éven aluli nem mehet be, mert különben lehet hogy bezárhatnának.

V: Senki nem ellenőrzi.

V: Igazából ez a korosztály már olyan kortalan tud lenni. Most már divat a zenehallgatásban, nincsenek korosztályi határok, olyant tudnak feltenni, hogy nehéz eldönteni ki mennyi idős, ez is szerintem belejátszik. Nem kéri a személyit.

A játék során szerzett tapasztalat élményanyag mást jelent a szülőknek és mást a serdülőnek. A szülői szerepfejlődés, lélektani értelemben azt jelenti, hogy a szülő a gyerek szélsőséges érzelmeit, impulzusait segít megszelídíteni és átalakítva tükrözi vissza neki. Így válik képessé a gyerek arra, hogy saját nyers, megdolgozatlan indulatait a szülői megmunkálás által elfogadja és ez által később a másik ember érzéseit is képes legyen beazonosítani, és visszatükrözni. Ez a Mentalizáció, ami a reflektivitást teszi lehetővé a későbbi életkorokban.

Sajnos gyakran lehet látni azt, hogy a szülő nem képes erre, és nem tudja megszelídíteni a gyerek indulatait, hanem ellenkezőleg még fel is erősítheti. Ez egy olyan Circulus Vitiosus alakíthat ki, mely során a normálisnak tekinthető adaptív kockázatkereső magatartásból egy maladaptív kockázatvállalás lesz. Minél inkább aggódik a szülő a gyerek kockázati magatartása miatt, annál inkább felerősödik. Nem az önszabályozó mechanizmusok lépnek életbe, hanem az egyre nagyobb kockázatvállalás.

Ezt is jól tükrözik az alábbi példák a szülőkkel készített fókuszcsoportból.

V: Én sokat használok számítógépet napközben a munkámhoz állandóan. Fiam szeretett volna nagyon bevonni, de nagyon ellenállok, néha kéri, hogy üljek le és nézzem, hogy mit csinál, akkor 10-15 percig kitartok, és valami ürüggyel kiszaladok. Nem értek egyet azzal, hogy ő ennyire sokat játszik, nem is támogatom semmivel, sőt.

K: Hogy oldják fel az ellentmondást, hogy a szülő fizeti az internetet, de nem szereti, amit a gyerek ezen a felületen csinál. Hogy vannak ezzel akkor?

V: Nem igazán lehet feloldani, nekem kell, a munkahelyemen nem tudom a magándolgaimat intézni, belenézhetnek, vagy nincs is időm rá, használom levelezésre, különböző keresésekre, és otthon nekem kell gép. Ha nem kellene, akkor biztos, hogy kikapcsolatnám, hogy ne játsszon ennyit, de tudom,

hogy néha a tanuláshoz kell. Ha a tanuláshoz kell, és elvállal kiselőadást valamiből akkor segíték neki keresni, abban, hogy mi a fontos, rövide vágni egy előadást.

De láthatunk ellenkező példát is, amikor a szülő arról beszél, hogy a gyerekei önszabályozó módon viszonyulnak a játékokhoz.

K: Önöknél, hogy szabályozzák az internet-használatot, játékhazsnálatot.

V: Nem szabályozós vagyok, nem veszek észre negatívumot. Azon mérem, hogy van-e, ami nem tetszik a viselkedésükbe, vagy a jegyekbe, bármi ilyesmibe, ami rossz hatással lenne, de nem nagyon értek hozzá. Elvárászol, hogy mindent meg tudnak nézni, és ennyi információt nyernek, ez nekem pozitív. Nem játszanak, néha a kicsi, a fiú játszik, a lány az MSN a leckével kapcsolatban megbeszélnek dolgokat, maximum zenehallgatás, letöltöget a telefonjára csengőhangot, nyelvtanulás, rajzprogram. Én nem értek az internethez, nincs időm rá. Nekik sok szabadidejük van, leckét megcsinálják, és a kicsi, ha olyan külön feladata van anyaggyűjtés bármi az iskolában, akkor mindig az internetről nyomtat ki, és nem engem nyúúz, hogy szedjek erről ezt-azt elő. Nekem ez nagy könnyebbség. Az internetet a bátyjuk felügyeli, aki sokat is használja, de nálunk sokat ülnek a gép előtt, mindegyik. A legnagyobb is, ha hazajön a munkából. Bármi, gyógyszer hatásait, egészségügyi dolgokat, mindent megnéznek. A kicsik is bármi érdekl, őket megnézik. Rendelnek az internetről, ezzel sem volt gondunk.

K: Bármit el lehet mondani, ez a kutatás is segíteni szeretné, hogyan lehet kontroláltabbá tenni.

V: Akkor fogok mélyebben foglalkozni ezzel, ha baj van, lehet, hogy késő, de nem veszek észre semmi szabadosságot, amit úgy venném észre, hogy az internet rosszat okoz.

K: Itt önmagukat szabályozzák a gyerekek. Vannak ahol erősebb szülői kontroll kellene, és van, ahol magukat szabályozzák a gyerekek és a testvérek is ebben benne vannak.

3. A kutatás célkitűzései

3.1 A szerencsejáték-, illetve egyéb függőség kockázatát hordozó játékhasználati szokások feltérképezése:

A kutatás alapvető célkitűzése azoknak a játékhasználati szokásoknak a feltérképezése, melyek a függőség kockázatát hordozzák. Ahhoz, hogy megbízható válaszokat kapjunk, hosszabb idejű megfigyeléseket kellene végeznünk. Például játéktermekben követni nap, mint nap a közönséget, és megfigyeléseket végezni az antropológia résztvevő megfigyelő módszerével. Ehhez azonban a játéktermek vezetőinek az engedélye kell, továbbá a játékosok körébe való beépülés erre kiképzett szakemberek által. Erre a részletes megfigyelésre nem adódott lehetőség, mint ahogy arra sem, hogy az online játékok világát közvetlenül megfigyelhessük. Ezért a módszerek (lásd később!) ahhoz igazodtak, ami a rendelkezésünkre állott a kutatás rövid időintervalluma alatt.

A játékhasználati szokások feltérképezése három célközönség megkérdezésével történt. A függőség kockázatát hordozó magatartásformák vizsgálatánál, így a játékhasználati szokások feltérképezésénél is fontos, először tisztázzuk, milyen tevékenységek tartoznak ide. A megkérdezettek többsége igen szűk skálán mozog a játékok ismeretét illetően. A 12-15 évesek sokkal többet tudnak a játékhasználati szokásokról, mint a szüleik és tanáraik. A három célcsoportot összehasonlítva, látnunk kell, hogy a tanárok látják a leginkább negatívan a játékhasználati szokásokat. A szülők valamennyire követik a gyerekeik játékszokásait az interneten is és a szerencsejátékokban is.

Tanárok a játékhasználati szokásokról:

K: Mit tudnak ezekről a játékokról, szerencsejáték, mit ismernek, van-e amit kipróbáltak, családban valaki játszik ilyent? Bármilyen formáját?

V: Számítógépes formáját próbáltam mindet tét nélkül, hogy tudjam működtetni, indítani, segítséget adni azoknak, akik szabadidőben játszanának és elakadnak.

V: Kicsit távol állnak az én érdeklődésemtől.

V: Én a saját gyerekeken látom, hogy valami borzalmas. Szörnyek rohangálnak, nem tudom elképzelni mi az amit lehet ezekkel csinálni. Többször kérdeztem, legyintés volt a válasz. Függővé vált. Van a lövöldözős, rohangálnak, és lövöldöznek a falak mellett, 2-3-t látom, ami váltakozik, de a szörnyeket látom, kimegyek a szobából. Nem tudom felfogni mi ebben a jó.

V: Én is próbálom úgy terelni a beszélgetés fonalát, amikor feljön a téma, ki és milyen szörnyes, félelmetes, zombis és egyéb játékokat játszik, tudom, hogy a saját félelmüket próbálják kijátszani, de van másik része, amikor virtuális állat van és azt etetni, itatni, nem tudom mit csinálni vele. Én felnőtt fejjel nem értem, de a mai gyerekek ebbe születtek. Van virtuális életük, a mai élővilágból ki tudnak szakadni, jól eljátszanak. Kiadják félelmeiket, feszültségüket, és ez nagyon nagy probléma, hogy éjszakákon át is játszanak. Nem egy gyerek elalszik az órán, vagy nem tud beérni. Volt gyerek, aki nem vette észre, hogy elaludt, ébresztgette a tanár. Nem tudom, hogy ez jó, vagy nem jó, de a nem jóra voksolok.

V: Pedagógusként, talán mert nem ebbe nőttük bele, ha ebbe nőttem volna bele, akkor mondanám ez nagyon érdekes dolog, és nem negatív véleményt mondanánk. Nem hiszem, hogy kollega, szülő azt mondja, klassz dolog és csinálja a gyerek. Úgy érzem felnőtt fejjel, hogy ez borzasztó káros, nincs benne szerintem logika. **Nincs olyan játék, ami fejlesztené bármilyen oldalát a gyerekeknek**, van baráti társaságom, és olyan szinten, hogy a srác még a középiskolából is kimaradt, és polcfeltöltő valamelyik Tesco áruházban, és a szülő őrjöng, nem tud mit csinálni. 3 havonta van verseny, ahova elviszik a gyerekeket vagy nyer/nem nyer, volt hogy egyszer nyert 30 ezer forintot, de ezen kívül, hogy ott ül a számítógép előtt hajnali 4-ig, aztán lefekszik, és délután felkel x-órakor és kezdi az egészet.

K: Milyen versenyre viszik?

V: Fogalmam nincs. Múltkor volt Vácon ilyen, van egy csapat és csapatversenyek vannak, de mit kell/nem kell kilőni azt nem tudom. Az első 30, második 20, harmadik 10 ezret kap és ezért játszik egész évben napi 16 órát hogy majd ezen a versenyen, de ha gondolod - ugye tegeződünk - megkérd-

zem mi a neve a versenynek. Hova mennek? Három havonként van ez a verseny. Csatlakozom az előttem szólóhoz, hogy látom a reggeli tesi órán, hogy vánszorog a gyerek, és kérdezem mikor feküdt le, mondja 10-kor, de azt kötve hiszem, hogyha valaki alszik 8 órát, akkor mozogni nem tud. Egyébként sportoló a gyerek és jó eredményt ér el, ha felébred, birkózik és ilyesmi. Én károsnak tartom. És a rengeteg kaszinót is, ahol az emberek megszerzik a pénzüket és biztos vesztesre áll. Onnan tudom, hogy vesztesre áll, mert volt vendéglátós ismerősöm, aki tönkre is ment, havi 1,5 milliót keresett, volt 3 kocsmája, értelmes ember volt, abból nem tudta megszerezni a pénzét, most már padlón van, 50 évesen és 1,5 millió forintot keresett a játékgépekkel. 3 kocszmában volt 6 gép, amit feleztek. Megmondja, hogy be van, állítva mennyire lehet nyerni, 30, 50, 60%-ra. 100 forintból 50 %-ra állítja, be marad 50 forintja. Ez nulla.

Gyerekek a játékhasználati szokásokról:

K: Melyik a legjobb játék, amit most a legjobban szerettek?

V: Nekem a WOW /World of Warcraft/.

V: Csé /CS, azaz Counter Strike/

V: Csé.

K: Miért jó ezeket játszani?

V: Kikapcsol.

V: Csak olyan jó.

V: A Csé nem nagyon kapcsol ki.

K: Pl. lövöldözős játékok?

V: Levezeti a stresszt.

K: És milyen nyelven kommunikáltok?

V: Magyar meg angol.

V: Inkább angol.

K: És ez segíti az angol nyelvtudásotokat valamennyire?

V: A WOW sokat segíti.

K: Ki volt a legismeretlenebb ország béli gyerek, akivel eddig játszottatok?

V: Volt már Japán volt már minden.

V: Mindenhonnan vannak.

V: Volt indiai meg afrikai.

K: Mi lehet ennek az oka, hogy még többet is játszotok, mégsem fáradtok el?

V: Mert gondolkodtat. Ha nem unod, nem alszol el.

K: Ezekben a fantasy játékokban még az időérzékelés is megváltozik.

V: Nekem a WOW az 2 év után úgy meguntam, hogy azzal már nem tudtam játszani. Tudtam, hogy mi hol van.

V: Én már 4 éve játszom, mégsem unom meg.

Szülők ugyanerről:

V: a fiam szeret lövöldözős játékokkal játszani, nem találok semmi negatívumot az egyéniségében. Mikor kicsi voltam mi is szerettünk katonásdit játszani, nem volt még számítógép, de kardoztunk, harcoltunk mi is. Nem tartom negatívnak, de lehet, hogyha valakinek hajlama van rá akkor nem szabad engedni ilyennel játsszon, de a fiammal nincs ilyen gond.

V: Hallom a gépnek a hangját - a padláson van fent az egyik gép - hogy mi minden történhet ott, és lejön, és a legudvariasabban kommunikál bárki mással. Nyoma nincs annak, hogy percekkel azelőtt még gyilkolt volna.

A kezdeti tapasztalatok igazolják azt a feltevést, hogy ebben a három célcsoportban érdemes a játékhasználati szokásokat feltérképezni.

3.2 Komorbiditás a játékhasználat és az egyes függőségek között /drog, alkohol/

A kóros játékszenvedély által okozott mentális- és viselkedészavarok gyakorta együtt járnak más pszichiátriai betegséggel. A kettős, vagy többes diagnózisú személyeknél megfigyelték, hogy a játékhasználatot megelőzően már egyéb pszichiátriai betegségben is szenvedhetett. Sokszor társul depresszióval (72%), alkohol és/vagy drogfüggőséggel (47-52%). A betegek többsége erős dohányos. A kényszerbetegség 9%-ban fordul elő náluk, ami magasabb, mint az átlag populációban. Gyermekkorukban több mint 20%-uk ADHD zavarban szenvedett /Attention Deficit Hiperactive Disorder/, ami szintén a kortársi átlag fölé emeli őket. A pszichiátriai diagnosztikai osztályozó rendszerben /DSM-IV.TM/elsősorban narcisztikus, borderline és antiszociális személyiségzavarral találkozhatunk. A családi anamnézisben elsősorban az apák alkoholizmusa, anyák depressziója valószínűsíthető (36-32%), és halmozottan fordul elő az apák házárdjátékos viselkedése – kóros játékszenvedélye (Németh, Gerevich, 2000).

Az újabb vizsgálatok szerint a kompulzív vásárlás és a kompulzív szexuális viselkedés szintén jelentős mértékű (Demetrovics, 2007).

3.3 Szabálykövetés és kontroll funkciók a játékhasználattal kapcsolatban

A szülői kontroll és az önkontroll funkciókon kívül fontos, hogy milyen szabályozottsága van a játéktermek, az online szerencsejátékok használatának, ahová a jelenleg érvényben lévő jogszabályok alapján be sem mehet 18 éven aluli fiatal. Hogyan működnek a kontroll funkciók ezekben az intézményekben?

A fókusz csoportokon elmondták a gyerekek, hogy gyakorlatilag bárhová be tudnak menni, és az interneten is fel tudják törni azokat a szervereket, ahol fizetni kell a játékhasználatért. Amikor pedig a szülővel együtt játszanak szerencsejátékot, akkor az ő kontrollja alatt teszik.

Azt is elmesélték, hogy a játéktermekből nem azért teszik ki őket, mert fiatal, vagy kiskorúak, hanem azért, mert „**elnyerik a pénzt a felnőttek előtt**”.

V: *mi táborban volt, hogy bedobtunk egy 100-ast és kiadott 3000 forintot, az ismerősöm az óta is nyomja folyamatosan, én nem szoktam. De csak kocsmákba lehet kisebb gyerekeknek meg 15-16 éveseknek. Csak kocsmákba máshol nem. És bemegyek a Pólusba, Westend-be ilyen játékterembe ott 2 pofonnal ki is zavarnak.*

V: *Igen.*

K: *Miért, ki zavar ki?*

V: *Van valami biztonsági őr vagy ott dolgozó alkalmazott és azt mondja, ha nem vagyok, 18 éves menjek ki.*

V: *Nem, nem, a kisebbeké a szerencse.*

V: *Azért küldtek ki, mert nem voltunk 18 évesek.*

K: *Hogy van ez a kisebbeké a szerencse?*

V: *Mindig a kisebbek nyernek. Szerintem.*

K: *Értitek, mert én nem.*

V: *De igaza van.*

V: *Bemennek, a nagyok eljátsszák az egész pénzüket és bejönnek a kis háziak és mit tudom én 100-ból kijön neki 10 ezer forint már örülnek és a nagyok*

meg szólnak, hogy miért viszik, el meg miért jöhetnek be. Mert nem ők nyerik.

K: Ezt úgy kell érteni, hogy betöltik a játékokba a nagyobbak a pénzüket és véletlenszerűen bejön egy kisebb és kiveszi az egészet és akkor ezért dühösek.

V: Igen. Mindig ők nyernek a kisebbek, akiknek szerencséjük van és megnyerik.

V: Egyszer kipróbáltam 2 éve, 200 forintokat, ha beledobok és kivettem a gépből az összes pénzt, amit addig beledobáltak előttnk.

3.4 A problémaviselkedés /szerencsejáték-függőség/súlyosságának megítélése

Az addiktológiai problémák súlyosságának megítélése a nemzetközi standard szerint történik a kémiai addikciók esetében. Ez az Addiction Severity Index. A viselkedéses addikciók körében nem ismert ilyen állapotfelmérő kérdőív, de az ASI logikája szerint lehet a kóros játékszenvedély súlyosságát megbecsülni. A kutatás nem kifejezetten a patológiás játékhasználatot kutatta, de a vizsgálat során megfigyelhető viselkedés mintázatokra kapott néhány figyelemre méltó választ. Az alábbi csoportosításban megfigyelhetjük, hogy ki milyen súlyosnak ítéli a játékhasználati szokásokat a felnőttek és a gyerekek körében.

3.4.1 A 18 éven aluliak függőségi indexe

A gyerekek, mint ahogy azt más függőségekkel kapcsolatos felmérések is igazolják, tisztában vannak az ártalmas szokásokkal, viselkedésformákkal, és arra is választ adnak, hogy ennek ellenére miért viszik túlzásba a játékhasználatot. Hasonló helyzet figyelhető meg a kémiai anyaghasználatokkal kapcsolatos felmérésekben tapasztaltakhoz, az elrettentés nem segít, csak az érvelés. Ezt különösen érzékelhetjük, amikor a szülői és a tanári reakciómódokkal vetjük egybe. Mindez persze nem jelenti azt, hogy a gyerekek azt tehetik amit akarnak, de erre a kérdésre még visszatérünk később.

12-15 éves korosztály

K: Ismertek olyan gyereket a környezetetekből vagy felnőttét, aki többet játszik, mint ti?

V: Az osztálytársaim. Éjjel-nappal. Este nem fekszik le, hazamegy, megcsinálja a házit és reggelig, míg el nem jön iskolába és az órán meg elalszik.

V: **Ez már kockaság.**

V: Igen.

K: Miért játszik ennyit?

V: Mert kocka.

V: Mert függő nem?

V: Az.

K: Ennek mi az oka?

V: Bele lehet ezekbe bolondulni.

V: **Lehet, nem jön ki a szüleivel és ebbe menekül.**

K: Jana fontos dolgot mondott, hogy lehet, hogy függő. Mondtátok azért a családdal nem biztos, hogy jó a viszony. Milyen oka lehet még, hogy valaki kocka?

V: **Meg nincsenek barátai.**

V: **Nem tudja mivel lekötni magát. Nem megy el sportolni, nem találkozik barátokkal.**

V: Vagy nincsenek is neki.

V: Meg **ezekbe a virtuális játékokba az lehet, aki szeretne.** Ha mondjuk egy full stréber gyerek, aki ilyen nagyon ronda beállíthatja magát jóképűnek. Senki se tudja.

V: Mint szerintem mindenki, naponta játszom én is számítógépen. Szakközépiskolában járok, amit kockaképzőnek lehetne nevezetni kifejezetten. Én vagyok egyedül lány az osztályban. Elég sok minden rám ragad a fiúktól a játékok terén.

V: Én is gyakorlatilag szenvedélyesen játszom a játékokkal neten is meg anélkül is. Gyakorlatilag hobbim és elfoglaltságom gépek szerelése. Minden a géptől függ nálam, hogy mi hogy van.

16-18 éves korosztály

K: Visszatérve a ti játékaitokra, most nézzük az időt, hogy mennyit szoktatok játszani.

V: Nem tudok konkrétumot mondani.

K: Nem baj. Hát úgy körülbelül. És hogy ez hogy van szabályozva esetleg?

V: Este 11-től reggel 6-ig, 7-ig. Egy héten vagy kétszer vagy háromszor van ez.

V: Csak?

K: És akkor tényleg reggelig megy a játék?

V: Nem mindig azért, de általában reggelig.

V: És suliban szoktad csinálni amúgy?

V: Hát igen. Sajnos.

V: Úgy mész suliba, hogy este játszottál?

V: Igen.

V: Általában fél négykor végzek. Van olyan, hogy szerencsére háromkor. Egy-két óra úgy szabadidő vagy magányban, vagy haverokkal. Kiülünk esetleg térre. És utána, amikor hazaérek, legyen az hét, nyolc, egy ilyen félórás kajálás és utána mindig kettőig, háromig, de van olyan, hogy nem is alszom, és úgy megyek másnap, hogy előző napi fáradtság még bennem van, de mondjuk ez nem szokott akadályozni. De hétköznap úgy három körül abbahagyom, nagy ritka, amikor nem. Hétfvégén maximum barátnőm korlátoz benne, amikor már közli, hogy ő aludna, mert ő már nem tévzík, vagy nem írja a háziját. Ő már szeretne aludni, úgyhogy ne üvöltözzek. **De azért napi hat óra megvan.**

K: Üvöltözöl, ez azt jelenti, hogy érzelmi reakciód vannak játék közben?

V: Ami éppen nem sikerül, idén már a negyedik gépházat kellett cserélni, mert sokszor az oldala meg a szerkezeti formája bánja meg a dolgokat.

V: A legdurvább az egy hét volt. De az nem nekem sajnós, az a bátyámnak. Az ő volt.

K: És ilyenkor mi van az idegrendszerrel?

V: **Kocka. Gyakorlatilag annyi, mint hogyha te lennél a monitor.**

3.5 A 18 éven aluliak szüleinek függőségi indexe

Különböző családi állapotú és helyzetű szülők eltérő elvárásokat támaszthatnak a gyerekükkel szemben. A szülők kompulzív viselkedését a fokozott kontroll igény a kényszeres ellenőrzés jelzi leginkább. Olyan törekvések, amelyekkel a függőség kialakulását próbálja megelőzni. Ebben eltérések figyelhetők meg az apák és az anyák gondolkodásában, különös tekintettel az egyedülállókra.

V: /Anya/ **Egy gyermekem van, egyedül nevelem**, sajnos naponta játszik a gépen, nem örülök ennek, sok a veszekedés miatta, de hozza az elvárt tanulmányi eredményeket, amit elvárok és csitultak a veszekedések.

V: Nagyobb gond, hogy több órára nyúlik időben a játék, nulladik évfolyamos gimnazista és sokat kellene tanulnia. Ebből veszekedések vannak, de nem engedi magát szabályozni, nagyon nehéz időkorlátot állítani.

V: /Apa/ **Én elváltam** és van a 13 éves fiam és a 10 éves leányom, akik eddig az anyukájuknál voltak, 120 km-re Pesttől. Mikor a gyerekek jöttek fel hozzám úgy tudtam, hogy nem internetezhettek semmit szinte, főleg ha rossz jegyük volt. **Kicsit terror alatt voltak, és következménye lett, hogy a fiam elszökött egy este és másnap találták meg.** Azóta lakik nálam. Én az ellentét csinálom, nem korlátozom semmiben, de ha normális jegyet kap az iskolában, akkor csinálhat bármit. Tudom, hogy körülbelül mit néz, mivel foglalkozik, ismerem.

V: /Anya/ Tanulással párhuzamosan akar menni az állandó MSN-ezés az a kérésem, hogy előbb legyen meg a lecke a tanulnivaló, és utána jöjjön a számítógép, és ehhez képest bemegyek a szobájába és látom, hogy ott ül a könyv előtt, ír is valamit, de a gép bekapcsolva és a fél szeme ott az MSN-en, ezt rossznak találom, de **hiába próbálom lebeszélni róla, nem sikerül.**

V: Nagyon nehéz, mondta mindenki a példamutatást, mert ha bármit tilt az ember annyira ellenkező fegyver. A legszigorúbb szülőnek van a legtöbb problémája, ahogy hallottuk, aki a legmagasabb követelményeket állítja, nála volt a legnagyobb veszélye annak, hogy valami baj történik. Mi, akik megengedőbbek vagyunk, mi meg azt mondjuk, hogy az első intő jelnél esetleg szorosabbra fogjuk, de még hál Istennek nem volt.

V: Ha ilyen kamasz gyereknél, ha te drasztikusan belenyúlsz az akaratába, akkor visszaiüthet nagyon sok esetben. Bár mondjuk nem tudom azt az esetet, hozzáteszem, hogy nem lehet emberi szóval beszélni a gyerekekkel. Nyilván van ilyen is. De szerencsém van, hogy mindig meg tudom beszélni. Ha rosszul sül el, akkor bocsánatot kér. Ha esetleg valamelyik túllőtt a célon. Tehát nem tudom, hogy mi az, hogy egy gyerekkel abszolút képtelenség szót érteni. De mély meggyőződése, hogyha az ember drasztikusan belenyúl az akaratába, akkor az visszaiüt.

V: Ellenkezőjét váltja ki.

3.5.1 A 18 éven aluliak tanárainak függőségi indexe

A tanárokkal folytatott beszélgetés során megfigyelhető kompulzív mechanizmusokat jelző kifejezéseket, mondatokat gyűjtöttük össze. Ezek a gyerekek viselkedését próbálják a tanári oldalról szabályozni és a függőség kialakulását megelőzni.

V: Ez nem online internetes játék volt. online játékoknál, beszélgetéseknél nagyon könnyű olyan társaságra akadni, ahova az ember szívesen vágyik vissza különféle okok miatt, nagyon sok időt lehet ott tölteni, és rá lehet szokni, hogy ott kikapcsolódjunk, sikerélményünk legyen, vagy megmondjuk a magunkét, akinek gondoljuk, hogy be tudunk olvasni. Könnyű odaszokni ezen oldalakra.

V: Meg kellene különböztetni a játékokat egymástól, vannak szerencsejátékok, ahogy említette és ilyen játékok, mint a virtuális baba etetése, amit nagyon szeretnek a gyerekek, de azt nem sorolnám a szerencsejátékok közé. Sok ismerősöm van, interneten pókerezik, elég komoly bevételre tesznek szert. Itt is az van, amit Erzsí mondott, éjszakába nyúlóan csinálják, otthagyják az iskolát, az aktuális munkahelyüket a fiatal felnőttek és egész éjjel pókereznek, de elég szépen keresnek vele, ha ügyesek. Nem mondom, hogy nem kell hozzá különösebb logika, a póker nem egyszerű játék, és itt jó játékosok kerülnek általában össze. De hogy ez individualizál, teljesen felborítja a kapcsolatait az egész életmódját az illetőnek az biztos.

K: Elhangzottak itt egyéb játékok a (Tamagochi, WOW) etetős játék és a lövöldözős játék. Ezeket hova sorolnák, és amiről még tudnak tanár szemmel, hogy kategorizálnák.

V: Hasznos, hasztalan. Nem?

V: Agresszív, nem agresszív.

K: Melyik az agresszív?

V: Lövöldözős egyértelműen szerintem.

V: Igen, annyira felpörögnek tőle, a gyerek is olyan izgatott agresszív lesz ha ilyen játékot játszik, hogy biztos nagyon hat rá lelkileg.

V: Szerintem biztos ilyen áll annak a háttérben, engem az utóbbi idők terrorcselekményei közül leginkább az fogott meg, mikor Finnországban, ahol én is jártam, hogy ott is volt egy ilyen gyerek, aki vagy 20 társát kivégezte és utána saját magát. Merthogy Amerikában és itt-ott Németországban, azt

mondja az ember, hogy van némi háttere, de hogy Finnországban. Jártam ott és ott annyira békések az emberek, nincsenek kerítések, és ott is előfordul és biztos, hogy ezek miatt a játékok miatt kattannak be a gyerek agya. 20 társát kivégzi és magával is végez.

K: Lehet ennyire veszélyes?

V: Igen, amikor valaki tízen akármennyi órában ezt nyomja, serdülő, kamasz, nincs még kiforrott személyisége és sokszor húszon akárhány évesen sincs, akkor már elveszíti a valóság és ezt a képzelet közötti határvonalat, **meg tudja szerezni a fegyvert is és élesben kipróbálja, amit ott játszott 16-18 órában.**

V: És ott talán sikerélménye van, míg a tanulásban, az életben nincs sikerélménye, ott sikerélményhez jut, ez motiválja szerintem.

V: Ne felejtsük el, hogy azok a játékok, ami a valóság talaján marad, mint a Honfoglaló, vagy más kvízzjáték, ami ismeretet, tudást ad az nagyon jók, **de ami a valóságtól elrugaszkodva, virtuális világban él meg a gyerek az nem jó**, ott az a vége, hogy ő maga is ki akarja próbálni. Olyan gyerek próbálja, akinek nincs sikerélménye, akinek mindenféle félelme van, kisebbségi helyzetben van. Valami külsőjegy problémája van, vagy akár magatartásbeli is, és azok a gyerekek leragadnak az ilyen játékok mellett. Ott hon nincs kontroll, nem ér rá a szülő különböző okok miatt. Az ilyen gyerekek sokkal jobban veszélyeztetettek.

V: Nem hiszem el, hogy a következő fokozat, amikor lesz pénze **a számítógép után nem-e a szerencsejátékot próbálja ki a kaszinóban és egyéb dolgokat.** Most az iskolában ezt pénz nélkül csinálja, de mikor lesz lehetősége, hogy keressen, hogy azt **a pénzt nem-e arra fogja fordítani, mert annyira függő lesz.**

4. A kutatás kvalitatív módszerei

4.1 Fókuszcsoport

A fókuszcsoport módszer alkalmazása lehetővé teszi, hogy a résztvevők reakcióinak, megnyilvánulásainak mind racionális mind az érzelmi-indulati hátterét feltárhassuk. A kutatás szervezők hat csoportot állítottak össze, két különböző korosztályi gyermek csoportot és két-két felnőtt csoportot. A két gyerekcsoport leképezte a kutatás célközönségét, azaz 12-15 éves korosztályt és a 16-18 éves korosztályt.

A felnőtt csoportok a korosztályi kategóriákhoz illeszkedtek, így a szülők is a 12-15 illetve a 16-18 évesek szülei közül kerültek ki, a tanárok szintén a két korosztályt tanítók közül rekrutálódtak.

A *csoportnormákat* az elején rögzítettük, konkrétan a titoktartás, az anonimitás és a másik véleményének tiszteletben tartása került előtérbe. A kommunikációs stílus közvetlen, a felnőttek között tegeződő forma, a gyerekek között szintén, kivételt képezett a csoportvezető.

Rövid bemutatkozást követően, discussion guide kérdései alapján – melyet előzetesen egyeztettek a kutatás vezetői – haladtunk valamennyi csoportban.

Az *indulat-áttételi helyzetekre* röviden kitérve a következő tapasztalatokat szereztük.

A gyerekcsoportok dinamikusak voltak, és érződött, hogy meg akarnak felelni valamilyen elvárásnak. „Vagányabbnak” tüntették fel magukat a fiatalabbak. Volt a viselkedésükben egy kis polgárpukkasztás, meghökkenés. Hozzá kell tenni, mondtak is meghökkenítő dolgokat. Például az illegális tevékenységekről, melyek a szerverek feltörését jelezték. Valamint az éjszakai játékhasználat tükös élete, amiről a szülők nem tudtak, mert aludtak.

A pár évvel idősebbek (16-18) már egyfajta „professzionális” viselkedéssel viszonyultak a játékhasználati szokásokhoz. Némelyikük arcán látszott

is a többhetes éjszakázás, ami a túlzásba vitt játékhasználathoz tartozott. Karikás szemek, sápadt arc, türelmetlen kéz és lábmozgás, dobolás az asztalon, és a fokozott mozgás igény, valamint figyelem lekötése céljából menetközben firkált rajzok, az előttük heverő jegyzetömbbe (ezeket lásd mellékletben!).

A csoport működésére vonatkozó szakaszok a gyerekcsoportok esetében hasonlóan alakultak.

- ◆ forming: az alakulás és befogadás szakasza egyszerűbb volt, mint a felnőtteknél. gyorsan kialakultak a csoportközi viszonyok, csak a szokásos ugratás, élcelődés volt megfigyelhető, hasonlóan a mindennapi iskolai társas helyzetekhez
- ◆ storming: kifejezett „viharos” összecsapás nem volt megfigyelhető, de a kiegyenlített nemi aránynak köszönhetően, gyorsan elfoglalták az erősebb pozíciót a dominánsabb fiúk, amihez csatlakoztak a vagányabb lányok
- ◆ norming: érdekesen alakult a normák kialakításának szakasza, mivel az elején a csoportvezető határozta meg a normákat, de később a csoport alakította azokat egy egészen sajátos techno kultúrát idéző kommunikációs formával, amikor is a csoportvezető igyekezett ehhez igazodni. Konkrétabban, próbáltuk dekódolni a technika nyelvén és rendkívüli gyorsasággal elhangzottakat
- ◆ performing: a fókuszcsoport jól működött a gyerekcsoportokban, és teljesítette a hozzá fűzött elvárásokat, sok új információt hoztak be, a kortársakról és a játékhasználati szokásokról
- ◆ adjourning: a csoport befejezése, lezárása és a búcsú jól sikerült, érdeklődők voltak és várják a folytatást, ahogy egy vicces megjegyzés kifejezte ezt

„V: És ezt a beszélgetésünket mire használja fel?

K: Háttéranyag. Lesz még további része a kutatásnak.

V: Marslakók fejlesztésére.”

4.2 Mélyinterjú

A mélyinterjú technikát olyan háttéranyagok készítésére szokták alkalmazni, melyek a vizsgált jelenség okait, motívumait próbálják jobban feltárni. Interjú vázlat készült külön a gyerekek részére és külön a szülők ré-

szére. A két interjúvázlat annyiban eltér, hogy a szülőknek készített változatban egy modul beépítésre került, ami egy játékfüggőséget vizsgáló teszt elemeit tartalmazza. Ez részben edukatív, részben segíti a szülőt átvezetni azokon a kínos tényeken, amivel nem szívesen néznek szembe, ha gyermekük játékfüggő. A modul a Parent-Child internet Addiction Test egyes elemeit tartalmazza. Ez a modul az interjú bevezető szakaszában van, és jól illeszkedik a további kérdésekhez.

A gyerekek meglepően őszintén nyilatkoztak és olyan motívumok is fel tárultak, ami nem derülhetett ki a többi módszerrel. Például az egyik fiú elmeséli, hogy meghalt az édesapja és bár jól megvannak az édesanyjával és nevelőapjával, most a felnőtté válás küszöbén nagyon hiányzik az igazi apja.

5. A kvalitatív kutatás

A játékhasználati szokások feltérképezését célzó kutatás kvalitatív szakaszára világít arra, hogy a vizsgálat tevékenység fókuszában lévő emberek, akik a fogyasztói oldalon jelennek meg, életkoruk, élethelyzetük és társadalmi szerepvállalásuk alapján eltérő módon viszonyulnak a szerencsejáték és játékhasználatához.

5.1 Fókuszcsoportok tapasztalatai

A fókuszcsoportok discussion guide kérdései a **játékhasználatra** koncentráltak az első részben, majd a **szerencsejátékra** a második részben. A veszélyeztetett célcsoport a függőségek kialakulásában mindig a 15-16. életkori sáv. Ekkor kezdődik az adaptív kockázatkereső magatartás és rendeződik el a serdülőkor végére, vagy marad fenn a függőség. Így a nemzetközi standardnak megfelelően ők a kitüntetett célcsoport és kapcsolódóan a szüleik és tanáraik. A fiatalabbaknál pedig azt lehet megfigyelni, hogy mennyire megy le az életkori határ egyes függőségre veszélyes viselkedésformák, így a játékhasználat esetében.

5.1.1 Gyerekek játékhasználati szokásai

Figyelemre méltó az *életprevalencia* érték, ami a *számítógép használatra* vonatkozik. Mindkét gyerek csoportnál *8 év körül mozog*, vagyis alsó tagozatos korokban, vagy annak határán ismerkedtek meg a számítógéppel, ami kitüntetett felülete a játékhasználatnak.

Egybevetve a veszélyeztetett életkori sávval (15-16) láthatjuk, hogy nyolc év áll körülbelül a rendelkezésére minden érintettnek, hogy a játékhasználati skillek kialakuljanak és rögzüljenek. ***Ez egy szenzitív periódus***, ahol a prevenciónak széles tere nyílhat a jövőben.

A gyerekek játékhasználatára eleinte a PC játékokra, majd az online játékokra irányul, ezen belül is a Massively Multi-player online Role Playing Games vagy Multi-User Domain Games /MMORPGs, MUDs/. A szülők

gyakran nem ismerik azokat a játékokat, játékgépeket, amivel a gyerekek játszik, és ez még akkor is előfordulhat, amikor ők veszik meg ajándékba a játékokat. Gyakori tapasztalat az is, hogy a szülőnek szüksége van felvilágosításra valamilyen segítő foglalkozású szakember részéről (iskola pszichológus, szociális munkás, szakpszichológus, stb.), hogy egyáltalán értse azokat a játékokat, technikai megoldásokat, amivel előidézik a virtuális játék élményét. Honnan tudja, majd hogy a gyereke az internet rabjává válhat? Sok szülő csak azt kérdezi, hogy mennyi időt tölt az interneten. Baj akkor jelentkezik, amikor a legtöbb gyerek hajlamossá válik arra, hogy fennmaradjon este, különösen akkor, amikor már függővé váltak. Ha a számítógép a szobájukban van, a szülőnek nincs módja arra, hogy tudja az igazságot.

Ezek a jelenségek szépen kirajzolódtak a fókuszcsoportokon. A 12-15 évesek és a 16-18 évesek is elmondták, hogy megvárják, amíg a szülők elalszanak, és aztán bekapcsolják a számítógépet.

5.1.1.1 12-15 éves korosztály

K: Mennyit tudnátok egyfolytában játszani, ha a szülők engednék?

V: Sokat.

V: Éjjel-nappal.

V: Nincs határ.

K: Mindenki? 0-24-ig? És mennyit engednek?

V: 0-24-ig.

V: Ha szünet van akkor igen. De ha nincs akkor 10-11 max éjfél.

K: Úgy van meghatározva, hogy este eddig és előtte meg amennyi belefér?

V: Én megcsinálom a házim és utána.

V: Megcsinálom a házim és egész éjszaka.

V: Meg az, hogy ne késsek el az iskolából reggel.

V: Nem is tudtam aludni most.

V: Nekem max éjfél.

V: 9-ig.

V: 11.

V: 10-11.

*V: **11, de 10 körül már alszanak a szülők.***

V: Nálunk azt mondják, hogy ne késsek, el az iskolából meg ne menjen a tanulás rovására. Persze már volt olyan, hogy elfelejtettem valamit meg tanulni és elvették a laptopot. Azóta nem csináltam olyat.

5.1.1.2 16-18 éves korosztály

K: És az ősök hogy viszonyulnak ehhez?

V: **Nem figyelnek oda hála istennek, addigra ők alszanak.**

K: Ezt is hallottam, hogy szülők nyugodtan lefekszenek.

V: Hála istennek, csöndben vagyok, nem hallják.

V: **Én este szoktam tízkor fölmenni és maximum éjfélig vagyok fent.** Mert nekem úgy van egy napom, hogy hajnalban kelek öt órakor és hatkor kezdődik a tanítás nálunk. Végzek egykor, elmegyek a műhelybe, ott kell. Utána délután megyek edzésre, este hazaérek, mondjuk, a leckét megcsinálom, ha éppen van kedvem, és akkor éjszaka leülök a géphez. Maximum két órát vagyok. De nem korlátoznak, mert tudják, hogyha ha annyi eszem van, hogy fent vagyok hajnalig, és ötkor kelek, akkor én szívom meg.

K: Igen, hát ez úgy tűnik, hogy a családi viszonyokon is múlik, hogyha meg tudnak egyezni. Mi volt a leghosszabb idő eddig, amit egyben játszottatok?

V: Négy óra. Annál több nem.

V: Amikor megkaptam a SIMS egyet, **harminc órát játszottam egyhuzamban** úgy, hogy odakértem a kaját a géphez. Utána mondták, hogy egy hétig pihentessem ezt, ne játsszak.

5.1.1.3 Szülői kontroll és családi mintakövetés

A szülői oldal megnyilvánulásai tükrözik a családi kötelékek épségét, megbízhatóságát, vagy annak ellenkezőjét. Erre is lássunk néhány példát!

V: Mit néz az nincs nálunk szabályozva, mert játékokat, városépítő, lövöldözős, menedzser játékokat játszik, olyan oldalra nem téved, ahova nem kellene, de átnézem, ha a gépet bekapcsolom, mert esténként dolgozom rajta, és meg szoktam nézni mit nézett. Nem volt még olyan, amit nem lett volna szabad. Nagyobb gond, hogy több órára nyúlik időben a játék, nulladik évfolyamos gimnazista és sokat kellene tanulnia. Ebből veszekedések vannak, de nem engedi magát szabályozni, nagyon nehéz időkorlátot állítani.

5.1.2 Szerencsejáték szokások a gyerekeknél

A szerencsejátékok ismerete életkoruknál fogva nem túl széleskörű. Az interneten nem játszhatnak, mert nem rendelkeznek olyan bankkártyával, amit elfogadnak. A játéktermekbe nem engedik be őket, bár láttunk példát az előbbi részekben, hogy ez sem mindig működik.

A legtöbben a mobiltelefonos szerencsejátékokat ismerik, amiről nem túl jó véleménnyel vannak, mivel a kevés zsebpénzüket, vagy a kártyájukon szereplő összeget gyorsan elveszítik. A barátokat kereső oldalakon találkoznak még elsősorban ilyen játékokkal. Vannak lányos játékok, amiben kertet kell gondozni, vagy állatokat, növényeket táplálni illetve növesztetni. Ezek pozitív érzéseket adnak, szívesen gondoskodnak a virtuális teremtményeikről.

Az interneten kívül még gyakoriak a népszerű kártyajátékok, amit főleg a fiúk játszanak, és a zsebpénzükből áldoznak rá. Közös bankot hoznak létre, amiből fizetik a nyereményt. Ezek az összegek 100 Ft-tól pár száz forintig terjednek.

Előfordul, hogy kiskorúságuk vagy fiatal koruk ellenére kocsmákba beengedik őket, ahol biliárdoznak.

online pókert ismertek néhányan, de ők a szülőkkel, vagy felnőttekkel együtt játszottak. Ezek a szerencsejáték változatok köszönnek vissza az internetjükben is, amiről majd a későbbiekben lesz szó.

Néhány példával szeretnénk illusztrálni a szerencsejátékok világát a 12-15 éves és a 16-18 évesek körében.

5.1.2.1 12-15 éves korosztály

K: Találkoztatok olyan oldalakkal ahol pénzt lehet nyerni?

V: Ezek hazugságok szerintem.

V: Én eddig nem láttam sehol.

V: Nagy része hazugság. Ezek a Rings meg a Myvip ezek a hülyeségek. Vannak ilyenek, hogy felmész, beírod a számodat, küldenek egy sms-t és visszaküldöd, nyersz pénzt.

V: Ja, igen.

V: Azt velem eljátszották és buktam ezer forintot.

V: Nekem is lement egy egész kártyám.

V: *Meg ha egyszer megadod, a telefonszámod utána nem törlik soha.*

V: *Igen, mindig küldenek mindenfélét és a te pénzedből megy le.*

V: *Igen, ez a Jamba vagy mi a fene.*

V: *Ja, az nagyon szar.*

V: *2 sms-t írsz a topikba és megállítja.*

V: *Igen az nekem is volt.*

V: *Megkérdezte a haver a tudakozót, hogy mit csináljon és küldött egy sms-t vissza cégnek és lement, de az még egy vicc volt, míg leállították. Az is volt kétezer forint és utána nem kapott semmit.*

K: *Ha jól értem ezen csak veszítettetek nyerni nem nyertetek. És ezek internetes játékok vagy mobil?*

V: *Mobil.*

5.1.2.2 16-18 évesek

K: *Hallottatok olyan játékokról, amit 18 éven felüliek regisztrálhatnak csak?*

V: *Bwin pókerjáték. Az egyik ismerősöm, aki ilyen kocka, de neki úgy van, hogy az egész családja. Van egy bátyja és ketten egész álló nap megy a gép és játszanak mindig suli után és az apjuk is szokott velük együtt játszani és akkor lövöldöznek. Meg van három gépük játékra és mindig fejlesztik, hogy jól menjenek rajta a játékok és akkor egymás ellen szoktak rajta játszani és mesélte, hogy az egyik ismerősen nyert pókeren és küldtek is neki pénzt. Mert lekérte a számláját és küldtek neki. Ez ilyen póker.*

V: *mi táborban volt, hogy bedobtunk egy 100-ast és kiadott 3000 forintot az ismerősöm és ő azóta is nyomja folyamatosan, én nem szoktam. De csak kocsmákba lehet kisebb gyerekeknek, meg 15-16 éveseknek. Csak kocsmákba máshol nem. Én bemegyek a Pólusba, Westendbe ilyen játékterembe ott 2 pofonnal ki is zavarnak.*

K: *Ki zavar ki?*

V: *Van valami biztonsági őr vagy ott dolgozó alkalmazott és azt mondja, ha nem vagyok, 18 éves menjek ki.*

V: *Azért küldtek ki, mert nem voltunk 18 évesek.*

K: *Hogy van ez a kisebbeké a szerencse?*

V: *Mindig a kisebbek nyernek. Szerintem.*

V: *Bemennek, a nagyok eljátsszák az egész pénzüket és bejönnek a kis háziak és mit tudom én, 100-ból kijön, neki 10 ezer forint már örülnek és a nagyok*

meg szólnak, hogy miért viszik, el meg miért jöhetnek be. Mert nem ők nyerik.

K: Azt úgy kell érteni, hogy betöltik a játékokba a nagyobbak a pénzüket és véletlenszerűen bejön egy kisebb és kiveszi az egészet és akkor ezért dühöse.

V: Igen. Mindig ők nyernek a kisebbek, akiknek szerencséjük van és megnyerik.

V: Egyszer kipróbáltam 2 éve, 200 forintokat, ha beledobok és kivettem a gépből az összes pénzt, amit addig beledobáltak előtünk.

5.1.3 Szülői kontroll és családi mintakövetés

5.2 Mélyinterjúk tapasztalatai

A gyerekekkel készített mélyinterjúk hasonló tapasztalatokat eredményeztek, mint amit már a fókuszcsoportnál leírtunk. A játékhasználat a számítógépes játékokkal, ezen belül is az online játékokkal kezdődik. Igazából a kisebbekre még nem jellemző a szerencsejáték használata, legfeljebb az internetes felületeken találkozunk velük. Még a szülőtől kapja a zsebpénzt, ami kevés arra, hogy szerencsejátékra költse.

A játékhasználati szokások alakulásánál figyelembe kell venni, hogy mikor kezdett a számítógéppel játszani. A Los Angelesi Kalifornia Egyetem rendszeres felméréseket végez az internethasználattal kapcsolatos tevékenységekről. Kimutatható, hogy minél kisebb korban ismerkednek meg a számítógéppel és az internettel, annál természetesebb lesz nekik ez a technikai felület. Mindenre fogják használni; tanuláshoz, játékhoz, böngészéshez, adás-vétel bonyolítására, vásárlásra, és csak a sor végén szereplő szerencsejátékokra. Ez azonban a nagyvárosokban élőkre lehet jellemző. A kis településeken, főként Magyarországon, még sok helyen nincs internet, vagy csak a falusi iskolában, könyvtárban. Ahhoz, hogy pontosabb adatokhoz jussunk, ismernünk kellene Magyarország internet lefedettségét. Ha nincs online játék, akkor a falusi kocsmákban sokkal inkább a játékgépekkel és a biliárddal, és kártyajátékokkal fognak játszani.

Sok gyerek a nyári üdülés alatt ismerkedik meg a szerencsejátékokkal szórakozóhelyeken, üdülőhelyeken és kisebb települések vendéglátó ipari egységeiben.

Az interjúk tapasztalatait próbáltunk szempontok szerint tagolni az alábbi sorrendben.

5.2.1 Mit jelent a játék?

5.2.1.1 Szerepjáték

A legnépszerűbb a WOW, és a benne lévő karakterek. Az egyik interjú alany (17 éves fiú) három karaktert is alakított a WOW-ban. Az egyik az Ork Hunter (vadorzó vadász), a másik az Undead Rouge (félholt zsvivány) és a harmadik a Human Warrior (ember harcos). Ezek három archetípusként is felfoghatók, melyek segítségével a felnőttkor küszöbén álló fiatal, olyan szereplehetőségeket él meg a WOW karaktereken át, melyekre a valós életben nincs lehetőség. A férfivá válás rítusai a mi kultúránkban, gyakorta a szubkulturális megoldások felé mutatnak. A szerepjáték azt is jelenti, hogy a játék karaktereibe belebújhat, és azzá válhat, akivé csak akar. nemet változtathat, a valós karakterével ellentétes szerepben élheti meg magát. Olyan, mint egy színpad, ahol nagy nyilvánosság előtt szerepelhet. Ez olyan gyerekeknél különösen fontos lehet, ahol a családban sikertelen a szociális azonosulás, nincs otthoni nyilvánosság – azaz az apa nem elérhető. Ő a pszichológiai értelemben vett nyilvánosság, az anyai intimitással, Diádikus kapcsolattal szemben. Az anyával megélt kapcsolat, a felnőttkori intimitásra tesz képessé bennünket, az apával való megküzdés, ami a család nyilvánossága előtt zajlik, pedig a szociális azonosulás előszobája. Érdekes, hogy a megkérdezett fiatalok mind az apa hiányától szenvedtek.

5.2.1.2 Kockázatkeresés

A függőség kockázat hordozó addiktív viselkedések széles köre, úgymint alkoholfogyasztással kapcsolatos rítusok (részegség, Binge Drink), vagy a drogfogyasztás különböző szcénái (marihuána, Hasis, LSD, Speed, Ecstasy), a veszélyes sportok és ide tartoznak a hazárdjátékok is. A bevezetőben említett fiatal férfi szindróma jelensége is idetartozik. Az adaptív kockázat keresés korszaka ez a időszak, mely életkort a kutatás is célba vette.

Szüksége van a felnövő gyerekeknek, elsősorban a fiúknak arra, hogy a hierarchia harcot megvívják, fizikailag és szellemileg is. Erre utalnak a különböző oktatási intézményekben zajló verekedések a szünetben, vagy az úgynevezett piszkálódások, amit a szakirodalom „kocódásnak” nevez. Ez csak provokáció egymás között, és aki idegesebb lesz ettől, az üt először. Mai divatos szóhasználatlaltal „szívátásnak” nevezhetjük. Nos, ezeknek a hierarchia harcoknak, ami kijelöli a legerősebbet és a leggyengébbet a sorrendben, egyre szűkül a terepe. A testnevelés órák java része is időméréssel telik, a részfeladatok teljesítését ellenőrizendő. És az ún. kortárs arénák is korlátozottan érhetők el. Nem nehéz belátni, hogy keresi a helyét a férfivá váláshoz szükséges verekedés, harc és fizikai küzdelem. Részben ezzel magyarázható az erőszakos bűncselekmények (nyilvános kivégzés, háborús jelenetek) internetre való feltöltése, amit aztán annyian néznek meg rögtön, hogy lefagy a szerver. De nemcsak az igazi véres jelenetek adják a „helyettesítő tapasztalatot”, vagy ahogy egy korábbi kémiai függőségben szenvedő fiatal mondta, „a tét nélküli borzongás és félelem” az oka annak, hogy a horrorfilmeket és más borzalmakat néznek a mozikban. Átékelhetők ezek a szélsőséges élmények, annak kockázata nélkül, hogy fizikailag megsérülne. Bár erre is volt cáfolat az egyik fókuszcsoportban *„Van egy ismerősöm, aki mindig ilyen verekedős játékokkal játszott és elment bokszolni és szanaszét verette a fejét. Csak azért akart, mert ő abban olyan jól bokszol és kipróbálta. Gyerek holt lilán jött haza.”*

5.2.1.3 Komorbiditás

Szinte mindegyikük próbált már drogokat, elsősorban marihuánát. A játékhasználati szokásaikról azt gondolják, hogy kontroll alatt tudják tartani, de ketten jelzik, hogy ha nagyon nekifeledkeznének, bizony függővé válhatnak. 14 -15 éves korukban kezdtek aktívan játszani, és voltak nagyon erős függőséget mutató szakaszok. Itt is elmondták, hogy előfordult, hogy 36 órát játszottak egyfolytában. Az okok között az unalom az első helyen szerepel. Egyedüli gyerekek, illetve akinek van testvére már nagykorú és nem lakik otthon. Van, akinél a depresszió, az unalom és a tanulási nehézségek játszanak szerepet abban, hogy mikor és mennyit játszik.

5.2.2 Milyen kapcsolatok veszik körül?

5.2.2.1 Családi háttér

A családi háttér az interjú alanyoknál kicsit eltér a szokásostól. Van, aki-nél nincs apa a családban, elváltak a szülők, amikor 8 éves volt. Van, aki-nek nevelőapja van és születése körül halt meg az édesapja. Van, aki teljes családban él, de az apjával nem jó a viszonya. Valamennyien bár rendelkeznek barátokkal, igen kevés közeli barátot tartanak számon, akivel igazán őszinték tudnak lenni. Szoktak sportolni, de gyakran abbahagyják. A szabadidejükben mennek szórakozni, de vannak olyan periódusok, amikor inkább otthon vannak egyedül, illetve a számítógéppel.

5.2.2.2 Szülői kontroll és családi mintakövetés

Egyik szülő sem tiltja szigorúan a játékhasználatot, meg tudják beszélni a szabályokat és csak időnként fordul elő, hogy megszegik azokat. A szerencsejátékok terén szerzett tapasztalatok arra utalnak, hogy a divatos Pókert ismerik leginkább. Előfordul, hogy a szülővel együtt játszanak és a vesztes után abba is hagyják. Inkább anyagi nyereségvágy hajtotta őket, sem mint a játék szenvedélye.

A szülők az ismertebb szerencsejátékokat játsszák rendszeresen, lottó, kaparós sorsjegy, de előfordult, hogy az egyik szülő (45 éves egyedülálló anya) online Pókert is kipróbált, szintén nyereség reményében. Szoktak olykor társasági Pókert is játszani. Ez utóbbi inkább a társaság öröme miatt zajlik és nem a nyereség miatt.

Az elvált apa ugyanebben a családban, rendszeresen Totózik és már volt is 13+1 találata, amire nagyon büszkék. A 18 éves fia inkább az online játékokat preferálja. Sajnos ritkán találkoznak az apjával, így más-más kedvtelésnek hódolnak. A fókuszcsoporthoz tartozó gyerekek között voltak többen is, akik az apjukkal együtt játszottak szerencsejátékokat.

Ez a párhuzam segíthet megérteni azt, hogy a hagyományos nemi szerepmegosztás szerint az apák azok, akik beavatják a fiaikat az ivás, a dohányzás és a szerencsejáték világába. Ezek hagyományosan a férfiak világhoz tartozó szokások voltak még 50-100 évvel ezelőtt.

Fontos kiemelni a kontrasztokat a családon belül. Az egyik interjúban a szülő magasra értékeli a gyereke játékhasználati szokásainak függőségre utaló faktorait, míg a saját örömszerző tevékenysége alacsony szinten stagnál. Ezt a szakirodalom fontos családi tényezőnek tartja, mivel ugyanazon rendszeren belül az örömtelenség más-más megoldásokat eredményez. A tipikus konstelláció a nők /anyák/ szorongó, önálávető, örömtelen (értsd depressziós), olykor színpadias kitörésekkel társuló magatartása, és a férfiak /apák, fiú gyerekek/ antiszociális, hiperaktív, felelőtlen (értsd drogozó, vagy alkoholizáló) és/vagy „oda nem illő szexuális” viselkedése. Ez különösen éles kontrasztot jelenthet, ha az anya egyedül neveli egyke gyermekét.

5.2.2.3 Barátok

A játékhasználat elsősorban a magány és unalom érzet csökkentésére szolgál, és az internetes ismerősökön keresztül élik meg a társas kapcsolataik egy részét. Az egyik fiatal annyira összebarátkozott az internetes játékon keresztül másokkal, hogy megbeszélték a nyári szünetben rendeznek egy találkozót vidéken. Találkoztak 8-10-en és egy napot együtt töltöttek, beszélgettek, nagyon jól érezték magukat. *„Már élő emberekkel találkoztam. Találkoztunk Debrecenben, akikkel együtt WOW-oztunk, egy napig együtt voltunk az ország minden pontjáról mentünk. Két lány miatt mentünk le, mert őket nem engedték el máshova.”*

5.2.3 Függőségek

A játékhasználat addiktív jellege nem feltétlen állandó. Lehetnek olyan időszakok 14-18 éves kor között, amikor valamilyen érzelmi, hangulati, vagy impulzus kontroll probléma miatt erős függőséget mutat egy gyerek, de amikor elköteleződik egy baráti vagy párkapcsolatban hirtelen megszűnik az addig mértéktelen játék. Az alábbi idézet attól a 17 éves fiútól származik, akit már beidézünk fentebb. *„Volt egy barátom, aki 14 -17 éves koráig három évig egész nyarakat gépezett. Volt, hogy hazament és csak gépezett hajnali 2-ig. A szülők akkor váltak el, de nem tiltották, azóta az anyjával él együtt. Aztán egyik napról a másikra abbahagyta a játékot, van egy barátnője és sportol jelenleg.”*

6. A kutatás eredményei

A kutatás előzetes elvárásai szerint a szerencsejáték és egyéb függőséget okozó játékhasználati szokások feltérképezése segíthet megelőzni a káros használati formákat a tizennyolc év alatti korosztályban.

Ennek a célkitűzésnek megfelelően próbáltuk kvantitatív és kvalitatív módszerekkel megszólítani az érintett korosztályt, szüleiket és tanáraikat. Feltételeztük, hogy az érintettekkel folytatott interjúk és fókuszcsoportban feltérképezett közvélemény segíthet pontosabb képet alkotni a szerencsejáték használati és egyéb játékhasználati szokásokat.

6.1 Játék, technika, család

A feltételezések részben igazolódtak, mert az érintett korosztály igen alapos útmutatót adott a felnőtt korú kutatóknak is arról, hogy a játékok világában sokkal tájékozottabbak, mint az értük felelős felnőttek. A szülők még követik valamennyire a gyermekük játékhasználati szokásaikat, de hogy pontosan mivel és mit játszik már csak kevesen tudtak válaszolni. Paradox helyzetben vannak sokszor, mert ők veszik ajándékba a gyerekeknek a játékokat, de nem mindig tudják, hogy pontosan mit adnak oda. További nehézség, hogy a barátokkal rendszeresen csereberélnek játékokat, ami olykor már követhetetlen a szülők számára. Van, aki rendszeresen ellenőrzi a gyereke gépét, de ezzel sérti az autonómia érzését, van, aki nem ellenőrzi, mert megbízik a gyerekében.

Úgy tűnik az édesanyák kevésbé tájékozottak a játékokat illetően, mint az édesapák.

„Autós játék, nem tudom a nevét, durvább, elütik a gyalogosokat. Fantázia, hatalmas vérték, fegyverek...Ez a WOW?...nem tudom! Én kíváncsiskodó vagyok és ő türelemmel elmagyarázza az én szintemen.” /45 éves anya/

Megfordul a reláció a szülő és a gyerek között az információ szerzés vonatkozásában. A tizenéves gyerek magyarázza el a szülőnek, hogy mi a szabály, a szereplők és a játék értelme. A szülő a befogadó és

kvázi gyermeki pozícióban van, mivel nem tudja kontrollálni a valódi tartalmakat. Hiszen a gyereke többet tud a játékról, azok szabályairól, így azt rejt el, amit akar, és azt mutatja meg, amit akar. Ha a bizalom sértetlen a szülő és a gyerek között, akkor ez a megfordult reláció nem okoz problémát. Általában a netnemzedék már többlettudással rendelkezik a szülők nemzedékéhez képest. Erre utalt a bevezetőben említett generációs ugrás kifejezés, azaz egy generáció átugrott az előttük álló idősebb generáció feje felett. A technikával létesített viszony teszi ezt a jelenséget lehetővé. Így **a fiatalabb nemzedék lesz a „bölcsebb” a technikai felülettel létesített viszonyban, és a szülő az, akinek felvilágosításra van szüksége.**

„V: Nem tudom mi a neve a játéknak, lányom mesélte, hogy olyant játszott, mentek alakok a szélben, és ha elment valaki mellettük, akkor azt jelentette, hogy hátulról lelövi és elestek az emberek, ezen megdöbbsentem, mert ezt túlságosan durvának találtam, mondtam, hogy nem szeretném, ha ilyennel játszana.”/fókuszcsoport szülőkkal/

„V: Nem tudom, de több verzióban van nekünk is, de nem vagyok otthon ebben.

V: Olyan talán, hogy rendőrökre, egyszer olyan jött ki belőle, hogy rendőrt lövöldöz és megpróbáltam tájékoztatni, hogy azt azért nem kellene.”/fókuszcsoport szülőkkal/

„V: II. világháborús játékunk is van, szerintem az van telepítve, de ezt sem tudom szabályozni, csereberélnek az osztálytársakkal. Telepítenek olyant, aminek nem örülök.”/fókuszcsoport szülőkkal/

Technikával létesített felület korjelenség, nem mindig a család szabályozza, benne van az oktatási rendszerben is. A kortárs kommunikáció is az internetes felületen zajlik részben. A szülők nemzedéke még nem így nőtt fel, tehát az ő nevelési elveik még a régi családi hagyományokon alapulnak. Vannak szülők és tanárok is akik haladnak a korról, munkájuk révén napi kapcsolatban vannak a technikai felületekkel.

„V: Számítástechnikai suliba járnak és a leckét is a számítógépen küldik el. És a fiamnak is van egy gépe, és a lányomnak is egy laptopja. Egymással is úgy beszélgetnek. Msn-n ideküld, közben játszik, meg tanul is. Én nem tudom, hogy csinálják, de tanulnak is.

V: Itt sikeresebbnek érzik magukat, mint a való életben. Az én gyerekem nem sportol semmit, hiába évek óta ezt mondom, hogy nem fogom meghatározni neki, hogy mit sportoljon. De szeretném, hogy erősödjön egy kicsit, mert vékony, magas és nem sportol semmit. És nem. Viszont itt a játékban megtalálja önmagát. Valami ilyesmi. Most ez lett a legfőbb szórakozása.

V: Az én fiam teljesen más világban él, más világban született, más világban gondolkodik. Mert hazajön és ő azt mondja, hogy ő úgy piheni magát. És folyamatosan játszik, piff-puff, lelövi a másikat. Kockák. De pillanatok alatt a helyére kerül, hogy hogy csinálja, én azt nem tudom, én is próbáltam, de míg én azt a helyére raktam – Egyébként nálunk a családban már válás is született számítógépes függésből."/fókuszcsoport szülőkkel/

Családi kötelek lazulása, az egyszülős család modell is belejátszik abba, hogy egy gyerek több időt tölt a játékkal. Sok család kényszerhelyzetben van, sokat kell dolgoznia, hogy fenntartsa magát, és ez a családtagok elmagányosodásához, izolálódásához vezet. A szülők fáradtsága olykor túlmutat a szokásos mindennapi leterheltségen.

Kétféle kimerültséget szoktak elkülöníteni; a vitális kimerültséget, amit egy aktuális élethelyzet okoz (válás, betegség, halál, egzisztenciális válság) és a krónikus fáradtságot behúzó, megoldatlan családi, munkahelyi konfliktusok). Nehéz eldönteni, hogy a csoportban és az interjúban megszólaló szülők melyik változatba tartoznak, de az valószínűsíthető, hogy gyakori a kimerültség, ami a családi kötelek lazulását eredményezi.

„V: Szerintem az, hogy ennyire sokat játszanak a gyerekek a számítógépen, az is közrejátszik benne, hogy nagyon sokat kell dolgoznom. Sokkal kevesebb időnk marad arra, hogy beszélgessünk, odafigyeljünk rá, tehát a gyerek unalmában is leül, mert akkor lekötöm magam. Vagy ha az ember hazamegy, már fáradt és nem figyel oda. Illetve egy másik hiba, hogy ha van is egy fél óránk, akkor nem a gyerekre figyelünk, hanem elmosogatunk, kivásalunk, meg felporszívózunk, és hiába szól, hogy anya, gyere ide, ezt hadd meséljem el neked. Majd, majd, majd, ezt még összehajtom. Az ember ezekre nem figyel oda. Hogy ő most kérte, hogy figyeljek oda rá. Ezt gondolom, hogy kétszer, háromszor, négyszer eljátssza. Hogy anya, figyelj rám, ezt most el akarom mondani, most akarom elmondani, nem három óra múlva. És szerintem ezek viszik bele többek között, nem mondom, hogy csak a számítógépbe, de a szerencsejátékba, a drogba, az alkoholba a gyerekeket, hogy nem

figyelünk rá. Ha fáradtak is vagyunk, tényleg azt a tizenöt percet, mondja, mosogatni úgy is lehet. Legfeljebb holnap két kupaccal több lesz. A háztartást mindenki tudja, hogy befejezni nem lehet, csak folytatni. És én azt mondom, hogyha barátom az illető, akkor úgy is feljön, hogyha rendetlenség van, meg nincs elmosogatva, ha meg nem a barátom, akkor tök mindegy."/fókuszcsoport szülőkkkel/

Ahogy az idézetben is olvashatjuk, a családi kötelek lazulása, az egymásra figyelés hiánya egyik fontos oka lehet a mindenfajta függőség kialakulásának. Úgy is fogalmazhatunk, hogy a függés valamitől (drog, alkohol, dohány, játék) válik fontossá, mert nem szeret egyedül lenni a gyerekek. Ez azt is jelenti, hogy nem maga a kémiai anyag, vagy a technikai felület, vagy a szerencsejáték az igazi kockázat, hanem a vele létesített kapcsolat jelenti a veszélyt. Ha nincsenek stabil, mindennapokban elérhető és megbízható kapcsolataink, akkor próbáljuk valamilyen más módon létrehozni azokat. Az egyik legkézenfekvőbb lehetőség a számítógép és az internet. A játéktérben sem egymással játszanak többnyire a fiatalok, hanem egy géppel. Ehhez képest a társasjátékok, így a póker is egy előrelépést jelent, ahogy egy szülő fogalmaz „oda ész is kell, mert nagyon jól kell gondolkodni”.

Ez az egyik legfontosabb eredménye a kutatásnak, hogy nem a játék, vagy a szerencsejáték veszélyes önmagában a - hasonlóan a kémiai anyagoktól való függésekhez-, hanem a vele létesített kapcsolat jelenti a kockázatot.

Gondoljuk el, a drog egy kis pirula, vagy por, vagy növényi származék, miért kellene félni tőle? A játék egy tárgyi, vagy technikai felület, vagy élő sportesemény, amitől önmagában szintén nem kell félni.

6.2 Rizikó faktorok

A kutatás segít eligazodni abban, hogy a családi, iskolai és kortárs környezet kapcsolat rendszere, annak épsége, funkcionális működése jelenti a legnagyobb védelmet. Illetve ezek a kapcsolat rendszerek jelentik egyben a kockázati tényezőket, ha nem természetes támaszként, hanem problémaforrásként működnek. A kapcsolatok mintázata a kisgyerekkorban alakul ki, melynek biológiai, pszichológiai és szociális komponensei vannak. Bármelyik komponens sérülhet és a kapcsolatokat ennek megfelelően be-

folyásolhatja. Ezért a kutatásban is próbáltuk nyomon követni az alapvető kapcsolatokat. A vizsgálat alapján elmondható, hogy a biztonságos kötődésű gyerekeknél, kevésbé aggódó szülők állnak a háttérben, ami védettséget jelent a nagykockázatú viselkedések rögzülésével szemben.

Ahol a biztonsághiányos, vagy ambivalens kötődés volt megfigyelhető, és ehhez társultak még pszichés és/vagy szociális problémák, ott megnőtt a kockázat lehetősége is.

A magány, a depresszió, az unalom és üresség érzése jelentheti a fokozott kockázatot az internetes és később a szerencsejátékok függőséget mutató használatára nézve.

6.3 Tájékozottság

A családok elmondták, hogy bizony kevésbé értik azokat a játékokat, amiket e gyerekeik játszanak. Olyan világ ez számukra, ami a „holnap háza”, ahová ők nem léphetnek be. Vagy mégis?

A tájékozottság sokat segíthetne a szülőknek abban, hogy jobban értsék és segítsék gyerekeiket a játékhasználatban.

A pedagógusok még tájékozatlanabbak, ugyanakkor egy erős morális kontroll jelenik meg esetükben. Gyakori a szóhasználatukban, a dichotóm gondolkodásra utaló jel. Például, helyes-nem helyes, jó-rossz, agresszív-nem agresszív. Nos, a dichotóm gondolkodás szűkíti a cselekvéses teret és inkább a moralizálást segíti elő. A szociológia kidolgozott egy fogalmat erre a túlzott morális felelősséget vállaló magatartásra, amit bizonyos munkakörökben gyakrabban lehet megfigyelni, mint más helyeken. Például segítő szakmák, pedagógus pálya, közalkalmazotti állomány. Ez a fogalom a „Morális vállalkozó”, aki a munkaterületén megtapasztaltak alapján fokozottabb felelősséget érez és úgy gondolja, hogy neki kell megoldani az erkölcsöt, a morális helyzetünket fenyegető problémákat. Közülük kerülnek ki egyes társadalmi problémák, devianciák, anomáliák ellen küzdők egyes leszakadó társadalmi csoportok szószólói. Ők a klasszikus morális vállalkozók, hozzátehetnénk nagyiparosok. A kisebb morális vállalkozók, mint a gazdasági életben is, lehetnek egyszemélyesek, vagy családi vállalkozások. Ezen gondolatok mentén jobban meg lehet érteni a pedagógusok viselkedését is, hogy miért féltik jobba a gyerekeket, olyasmiről, amit gyakran csak másoktól hallottak, vagy olvastak.

Belátható, hogy a hatékony segítség és a megelőzés egyik legfontosabb területe az információadás lehetne –kizárólag a felnőtt korosztály részére. A nagykockázatú viselkedések megelőzésében a fiatal korosztálynál nem vált be a frontális oktatás módszere, hanem a kortárs segítség a hatékony prevenció.

A felnőtteknél viszont fordított a helyzet, nekik szükségük lenne a frontális oktatás, vagy más oktatási forma révén információkhoz jutni. Hasonló megfontolásokból létesített egy francia egyesület szülőknek interneten hozzáférhető edukációs felületet, ahol az összes forgalomban lévő játékot elemzik, osztályozzák, és felhívják a lehetséges kockázatokra a szülők figyelmét. Így lépést tud tartani a gyerekével a szülő, pontosan tudni fogja, hogy mi az, amit tiltani kell és mi az amitől nem kell tartani.

Hasonló megoldás javasolt lenne nálunk is, amit széles körben lehetne hirdetni a szülőknek, pedagógusoknak.

6.4 Korosztályi jellemzők

További fontos eredmény, hogy a vizsgált korosztály még nem mutat nagy kockázatot a szerencsejátékokra, azon egyszerű oknál fogva, hogy nem rendelkezik önálló jövedelemmel. De nem csak ez az oka, hanem az életkori sajátosság is belejátszanak. Még mindenre nyitottak, a felfedezés „fallikus útja” jobban izgatja őket, mint a hazardírozás. Behatolni újabb és újabb játékterekbe, amit az internetes játékok nyújtanak, nagyobb örömforrás és unaloműzés, mint a szellemi erőfeszítést igénylő sportfogadás, vagy a próba-szerencse alapú lottó és sorsjegy típusú szerencsejátékok. Kipróbálás szinten természetesen otthon vannak az ingyen elérhető weboladals, vagy mobiljátékokban, de amint az első anyagi veszteség éri őket (havi kártyadíját elveszíti) sokkal jobban megfontolják a következő játékot.

A kipróbálás az egyik legfontosabb korosztályi jellemző, amint az elején rögzített adaptív kockázatkereső magatartás fogalmával jeleztünk. Ez a magatartási forma, ami a fiúk esetében még a fiatal férfi szindróma jelenséggel is társul, fokozottabb mértékű kockázatkereső viselkedést jelent. Egészen addig normális életkori jelenségnek tartható, amíg a tünetek mást nem mutatnak.

Ekkor belép az impulzus-kontroll zavar jelenléte, illetve ennek vizsgálata. Amennyiben a serdülőkori adaptív kockázatkereső magatartás rögzül és későbbi életkorban is fennáll, akkor már másképp közelítjük meg a kérdést. A vizsgált populációban is felbukkannak más olyan viselkedéses elemek, amik az impulzus-kontroll zavarára utalnak, de ezek vizsgálata részletesebb elemzést igényelne.

A szülői kontroll és az impulzus-kontroll összhangja, önszabályozó funkciója adja meg a végeredményt. Minél kevésbé képes szabályozni a szülő a játékhasználatot és minél kevésbé képes a gyerek az impulzusait kontroll alá vonni, annál nagyobb lesz a kockázat a függőségre.

„V: Neki például a Fazon nevezetű egyénnek húsz éves, tehát amikor megkérdeztük tőle, hogy számára mit jelent egy nő, rákeresett a Google-ben. Nem poénból csinálta. Tehát halál komolyan az ember a szürkeállománya annyira vissza van maradva, a gyerek így él. Tehát ő szabályosan egy dobozban él, amit saját magának csinált. Nekem belekerült egy évembe, míg sikerült beleverni némi értelmet. Nagy nehezen, mindenki csodálkozik, hogy hogy sikerült. Jó a beszélőképességem, meggyőző.

K: És a családja az nem –

V: Nem. Az anyja az közölte, amikor kijött most a legújabb kiegészítő, hogy nem adom oda a pénzt, nem mehetsz el. Amikor el akarta lopni a pénzt otthonról, az apja leadott neki egy akkora sallert, hogy repült a gyerek. És rájött arra, kijött a (x), bement a suliba, egész nap így, dőlt előre meg hátra, és hazament. És másnap úgy jött be, hogy ilyen holt lila szemekkel így. Mit csináltál? Játszottam. Szüleid? Nem zavartatták magukat, miután elküldtem őket a fenébe sokszor és sokkal durvábban. Tehát a szülők egy idő után már nem tudnak ehhez mit hozzászólni, mert a gyerekekben kialakul egy agresszió amiatt, hogy nem –

V: Inkább ráhagyják, nem?

V: Igen, ráhagyják, mert kialakul egy agresszió, hogy őneki az kell.

V: Beletörődnek a szülők. Amikor látják, hogy túlságosan rajta van a gyerek, akkor már inkább hagyják.

V: Az a baj, hogy előtte nem csinálnak semmit.

V: Igen.

V: Mert ráhagyják.

V: Belefáradnak.

V: Tönkreteszi az egész családját az ilyenek. Van egy ismerősöm, övé a szerver. Hát, amikor tönkretették a szerverét ilyen másik jó emberek, és akkor ő egy hétig olyan szinten idegbeteg volt, hogyha valaki hozzászólt, hogy pofán vágott. Akkor volt az, hogy én vertem meg. De őneki már annyira, olyan szinten függő, hogy még csak nem is jár fürdeni otthon.

V: Ahhoz már nekem is sok gép kéne, hogy ne menjek el fürödni.

K: És ott milyen oka volt ennek?

V: Egyszerűen nála megengedték, hogy ott a gép, az internet, azt csinál, amit akar."/fókuszcsoport 16-18 évesekkel/