

JOGI FÓRUM PUBLIKÁCIÓ

Fiatalok a digitális világban - jogász szemmel

Szerző: Dr. Szabó Bernadett

Ózd, 2017. június 07.

1. Bevezetés

Bár közhelyszerűen hangzik, mégis igaz, hogy napjainkban a digitális világ egyre jobban áthatja életterületünket. Jelen van az otthonunkban, jelen van a munkahelyünkön, jelen van gyermekeink iskoláiban.

Tanulmányom a fiatalkorúak és a digitális világ kapcsolatával foglalkozik, ennek körülményeit vizsgálja. Azért választottam ezt a témát, mert - gyakorló jogászként és szülőként - mindennapi tapasztalataim alapján feltételezem, hogy a virtuális világ térhódítása minden bizonnyal nagyon sok előnnyel kecsegtet, de legalább ugyanannyi veszélyt is hordoz magában. Érdekelnek a miértek és a hogyanok.

Céloom bemutatni és megvizsgálni több szemszögből a fiatalkorúak és a digitális világ kapcsolatát. Igyekszem rávilágítani a veszélyekre, előnyökre és hátrányokra egyaránt. Szülői kötelezettségekre, az iskolai lehetőségekre és a kommunikáció fontosságára.

2. Digitális világ veszélyeinek feltárása

A közösségi oldalak, chatelés, pornó oldalak, különböző játékok, vásárlás és még ezer olyan oldal van, ami veszélyt jelenthet a fiatalok számára. Sajnos ezeket az oldalakat életkori korlátozás nélkül bárki megtekintheti, továbbá ismerkedhet, vásárolhat, vagy olyan tartalmakat nézhet, ami nem az ő korosztályának való. Már itt fontos megjegyezni, hogy a szülőknek a tanároknak és a felnőtt családtagoknak hatalmas szerepe van abban, hogy a gyermek megfelelően tudja használni az internetet és tisztában legyen az azzal járó veszélyekkel.

Vannak bizonyos alap tudnivalók, amivel minden felhasználónak tisztában kell lennie, hogy biztonságosabban tudjon barangolni a virtuális világban. Tekintsük át ezeket röviden.

2.1 Alapfogalmak

Az egyik ilyen fontos alapfogalom a chat, amely leginkább elterjedt a fiatalok körében és ma már a közösségi oldalak külön appokat fejlesztettek ki e beszélgetési csatorna folyamatos használatáért. A chat keretében egy virtuális szobába lép be a használó, ahol a többi jelenlévő ember hozzászólásait lehet megnézni és azokhoz véleményt fűzni. Van lehetőség privát chatelésre vagy csoportos használatra. Ezen beszélgetési formának már nagyon sok fajtáját ismerjük, csak néhány példa: Skype, Messenger, Viber. Wechat, Whatsapp.

Nagyon fontos megemlíteni az internetes barangolás folytán felugró ablakokat, amelyek könnyen "zsákutcába" vezethetik a gyanútlan felhasználót, hiszen ezeken az oldalakon keresztül különböző vírusokra tehetünk szert, és nem kívánt tartalmakat tudunk vele megnyitni.

A legfontosabb és egyben leggyakrabban használt felületek az úgynevezett levelező programok, melyeken keresztül ma már hivatalos leveleket is tudunk küldeni, hiszen már a legtöbb szolgáltató, multcégek és magánszemélyek is ezt használják. Ezen programok közül is rengeteg fajtából lehet válogatni, bár szerintem a leggyakoribb a google rendszeren keresztül használható gmail fiók.

Itt fontosnak tartom megemlíteni a spamket, azaz a kéretlen leveleket. Ezek általában reklámüzenetek, amelyek a levélszemétben foglalják a helyet. Ennek kivédésére már a legtöbb levelező program támogatja a spam szűrőt, melynek aktiválásával ezeket ki lehet szűrni.

Egyre gyakrabban használt és ma már szinte külön szakmának is tekinthető a blogolás. A blog egy folyamatosan frissülő weboldal, melyen a szerző által írt szöveges tartalom kerül tárolásra. Témáját tekintve bármivel foglalkozhat, például ami ma nagyon elterjedt az a gasztroblog, de nagyon sok magánszemély készít például kismama blogot, ahol a saját tapasztalatait osztja meg másokkal, vagy segít a felmerülő kérdésekben.

2.2 Statisztika

A statisztikát tekintve fontos megemlíteni a rendszeresen internetet használók arányát (2005-2016) 16 és 74 éves személyek között. Rendszeres használatnak minősül a statisztika szerint a legalább hetente egyszeri internet használat.

Magyarországot tekintve folyamatosan növekvő tendencia mutatkozik a százalékok arányában, hiszen a 2005-ös években 34%-ot mutattak, mely 2010-re már majdnem a duplája (60%) lett, 2016-ban pedig már 78% a rendszeres felhasználók aránya.¹

Az internet előfizetéseket tekintve Magyarországon 2002-ben még csak 670 ezer volt, egy későbbi statisztika szerint 2012-ben már meghaladta az 5 millió felhasználót. Ez a nagy ugrás annak is köszönhető, hogy 10 év alatt az internet használatának lehetőségei hatalmas fejlődésen mentek keresztül.²

A 2014-es cyberbullying-i statisztika, ami sok ember közvélemény kutatása alapján készült az online zaklatást és megfélemlítést mutatja be számok formájában.

Az EU Kids Online egy 2013-s statisztikája szerint a pornográf tartalom a legnagyobb kockázat a gyermekek vonatkozásában az internet használat során, ugyanis a közvélemény kutatás alapján a gyerekek 22%-a említette elsőként ezt a problémát. Ezt követik az erőszakos és agresszív tartalommal rendelkező oldalak, melyre a gyermekek 18%-a "vokolt".

A következő említésre méltó statisztika, amely az elektronikus zaklatást és megfélemlítést mutatja be, a 2014-es „Ditch the Label” statisztika, mely 10.000 ezer fiatalt vizsgált. Több eredményt is kimutattak ezzel a felméréssel. Átlagosan 10 fiatalból 7 esik online zaklatás áldozatául, százalékos arányban mérve 37%-a tapasztalt már ehhez hasonló problémát, ebből 20 %-a érzékelt már extrém, kiemelkedő zaklatási formát. A kutatások azt mutatják, hogy a lányok és a fiúk egyaránt ki vannak

¹https://www.ksh.hu/docs/hun/eurostat_tablak/tabl/tin00091.html (2017.04.08.)

²https://www.ksh.hu/docs/hun/eurostat_tablak/tabl/tin00091.html (2017.04.08.)
<http://szamvarazs.blogspot.hu/2013/02/internet-es-hasznaloi.html> (2017.04.08.)

téve a virtuális világ veszélyeinek. A fiatalok 54%-a szerint a facebookon tapasztalta legtöbbször a zaklatás bármelyik formáját, hiszen ez a leglátogatottabb közösségi portál. A gyermekek 70 %-ának a felnőtt életére és későbbi önbecsülésére borzasztó hatással lehet, amit a zaklatás során átélnek.

Egy másik felmérés szerint az angol fiatalok több mint a fele, 55,2 %-a elfogadja az internetes zaklatást az élet mindennapi részeként.

Egy 2013-as brit kutatás a következő statisztikát mutatta ki a fiatalokra vonatkozóan.

Ezen generáció 45 %-a van fent a facebookon és 42%-a az instagramon. A fogyatékkal élő gyermekek 38 %-a fél attól, hogy online zaklatás áldozata lesz. A megkérdezett fiatalok 18 %-a mondta azt, hogy nem beszélne a szülőknek arról, ha internetes zaklatás áldozatává válna.

2.3 Internetfüggőség

A mai generáció olyan mértékben kötődik a számítógéphez, okostelefonokhoz, tabletekhez, hogy sokszor a szülőkkel, családtagokkal, vagy éppen barátokkal sem tartanak igazán személyes kapcsolatot.

Maga az internetfüggőség, mint megnevezés egy betegségre utal. Minden függőség hátterében, ezért ebben az esetben is valamilyen pszichés betegség, szorongás vagy a társadalomba való nehéz beilleszkedés áll. Ha egy gyermek, napi három-négy óránál többet ül a számítógép előtt az már egy figyelmeztető jel, amikor is a szülők részéről még több odafigyelést igényel.

Egy másik nagyon fontos jel, hogy az esetleges eltiltás során depresszió jelentkezik, vagy a szülei ellen fordul. Ha a számítógép használat miatt elhanyagolja a kötelességeit, tanulmányi átlaga romlik, nem tudja betartani a szülők által szabott internethasználat időkorlátait. Árulkodó jel, amennyiben a személyes kommunikáció szinte már nem is része a gyermek életének, csak a virtuális világon keresztül tartja a kapcsolatot az ismerőseivel.

Nemcsak a szülőknek kell résen lenniük a fiatalok tekintetében, hanem a pedagógusok részéről is nagy odafigyelést igényel. Az iskolában is hamar megmutatkoznak azok a jelek, ha a gyermek internet, vagy számítógép függőségben szenved. Fontos mind a két oldalról a szabályok felállítása a fiatalok életében, amik be nem tartása szankciót vonjon maga után. Ha mindezeket a szülők és a nevelők is betartják, akkor könnyebb a problémát időben felfedezni és nem akkor, amikor már esetleg káros következményei is lehetnek. Véleményem szerint nem a tiltás a jó megoldás, hanem a mennyiségi és minőségi korlátok felállítása.

Míg a tengerentúli országokban már online függőséget kezelő klinikákat is nyitottak, addig sajnos hazánkban nem ilyen elterjedt ennek a betegségnek a gyógyítása, vagy egyáltalán az, hogy komolyabban foglalkozzanak az érintett személyekkel. Természetesen Magyarországon nem olyan nagyméretű ez a probléma, de a megelőzésre álláspontom szerint fontos szerepet kell fordítani.³

3. A digitális világ veszélyei elleni "védekezési" lehetőségek

Az internet veszélyei nagyon sokfélék és nagyon komolyak is lehetnek, amire sokszor nem is gondolunk. Az internet használata során védenünk kell a jelszavainkat, a lacímünket, a telefonszámunkat, valamint kiemelt figyelmet kell fordítanunk az internetes vásárlás során a bankszámlaszámunknak vagy bankkártya kódunk a védelmére.

Nagyon fontos, hogy hosszabb ideig ne tároljunk személyes adatokat a számítógépen, és különböző ismeretlen oldalakon ne adjuk ki az adatainkat. A hiszékenységet kihasználó bűnözők nem csak a fiatalokat, de sajnos a tapasztalt felnőtteket is hamar meg tudják vezetni az arc nélküli világban, mellyel hatalmas akár milliós kárt is képesek okozni az életünkben. Ma már szinte mindenki használja a bankkártyáját az internetes vásárlások során. Nagyon fontos itt megjegyezni, hogy csak ellenőrizhető oldalakon vásároljunk, ne adjuk ki akárkinek az adatainkat, hiszen könnyen visszaélés áldozatai lehetünk.

³ http://www.mediatudor.hu/bunmegelozes/10_14.html#ketto (2017.04.08.)

3.1 Érintett generációk bemutatása

Az internet fejlődésének utolsó állomása óta lényegesen megváltozott a minket körülvevő világ. A digitális televíziók, az okostelefonok, a számítógépek és az internet formálják életünket. Ahhoz, hogy megértsük napjainkban miért különösen fontos, hogy nagyobb odafigyeléssel és toleranciával forduljanak egymáshoz a különböző korosztályok képviselői, látnunk kell, hogy a más környezetben történő szocializáció milyen alapvető változásokat eredményez az adott nemzedék életében.

Miközben a kézzel írott levelektől eljutottunk odáig, hogy szinte mindenkinek van mobiltelefonja és otthoni számítógépe, ennek következtében alapjaiban formálódtak át az addig szilárdnak hitt minták és szokások. A generációs felosztás ezt az átalakulást igyekszik érzékeltetni. Hazánkban Tari Annamária, klinikai szakpszichológus nevéhez fűződik a korcsoportok tagolásának ismertté válása az alábbiak szerint:

Az X generáció (1965-1975 között születettek): A mai kamaszok szülei, akik Magyarországon az úgynevezett Kádár-korszakban nőttek fel. Ők azok, akik átérték, ahogy az információs és kommunikációs technológiák teret hódítanak. Látták, ahogy a számítógép felváltja az írógépet. Ennek ellenére még ma is inkább telefonálnak, mintsem e-mailt írnak. (Tari, 2010)

Az Y generáció (1976-1995 között születettek): A mai fiatal felnőttek. Ezen rétegre nagyobb nyomás helyeződik mivel a gazdasági helyzet sokkal bizonytalanabb, mint szüleik idejében volt. Valójában mégis mindenre az internetet használják, hiszen ez a generáció már nem igazán olvas újságot, például egy állás keresésénél. Ők már abban a világban szocializálódtak, ahol a mobiltelefon és a számítógép természetes közeget jelentett. Teljesen eltérő viszonyuk van a technikai eszközökhöz, mint a korábbi nemzedékeknek. Az Y-generáció fiatalabbjai egyre később kezdenek állást keresni, tanulmányaikat is később fejezik be, mint felmenőik. Náluk figyelhető meg először, hogy a csoporthoz tartozás élményét az interneten kezdik keresni és gyakran ott is találják meg. (Tari, 2010)

A Z generáció (1995-2010 között születettek): Ők a mai kiskamaszok, akik még beszélni sem tudnak, de már képesek használni a technológiai eszközöket. A digitális világ kezdetén születtek,

amit a technikai eszközök és az internet rohamzerű fejlődése jellemzett. Számukra az okostelefonok, a közösségi portálok, a virtuális térben zajló kommunikáció mindennapi életük meghatározó részeivé váltak. Ez a korábbi generációk számára új környezet átformálja a kommunikációs mintákat, a társas viselkedés korábbi szabályait és a személyiség fejlődését. (Tari, 2011)

A Z generáció tagjainak másik ismert és divatosra vált megnevezése a digitális bennszülöttek, ezen kifejezés Marc Prensk-tól ered. Gondolkodásuk és információfeldolgozási folyamataik alapvető eltéréseket mutatnak elődeikéhez képest. Ők az Internet digitális nyelvének anyanyelvi beszélői. Hozzájuk képest szüleik és tanáraik digitális bevándorlók, akik csak életük egy későbbi pontján kapcsolódtak be az újdonságokkal teli környezetbe. ("Digital Natives, digital immigrants" 2013)

A Wikipedia ⁴ a Z generációt a generációs marketingben használatos elnevezésként definiálja arra a nemzedékre, amelynek tagjai az 1990-es évek végén, vagy azután születtek. A Z generáció tagjai tipikusan különböznek az előző generációk, főleg a közvetlenül megelőző Y generáció tagjaitól.

A Z generáció egy új típusú nemzedék, amelynek kialakulásában a technika száguldó fejlődése játszott rendkívül fontos szerepet. Az 1990-es évek végén születettek és az annál fiatalabbak beleszülettek a digitális technológiák világába, amelyben már elképzelhetetlen élni a Web 2.0, mobiltelefonok, más digitális és kommunikációs eszközök használata nélkül.

A Z generáció tagjainak, akik a 20. századhoz képest egy új világban nőttek fel, teljesen megváltoztak a tanulási szokásai. Ez problémákat vet fel az oktatási rendszerben is, elsősorban a tanítási módszerek területén. A tanároknak nehéz átadniuk a tudásukat a fiataloknak, akik hozzá vannak szokva a gyors információáramláshoz és annak befogadásához. Képesek egyszerre több mindennel párhuzamosan is foglalkozni (multitasking).

Egyre kevesebb időt töltenek olvasással legalábbis a kézzel fogható könyvek világát tekintve, hiszen ma már ez a generáció mindent megtalál online. Egyre többet játszanak például számítógépes játékokkal, mely a fejlődést tekintve sajnos nincs pozitív hatással, talán egy olyan dolgot tudnék

⁴https://hu.wikipedia.org/wiki/Gener%C3%A1ci%C3%B3s_marketing (2017.04.08.)

megemlíteni, ami az internetes játékok mellett, szólna, ez pedig a nyelvi ismeretek bővítése. Mivel a legtöbb fiatal nem nagyon ül le otthon iskola után szavakat tanulni, vagy bármilyen már módon fejleszteni a szókincsét, ezért egyre nehezkesebben megy az idegen nyelvek elsajátítása. Ennek kiküszöbölésére pedig alkalmas lehet egy internetes játék, mely az adott idegen nyelven kommunikál a játékosokkal, tehát ez által fejleszti a szókincsét.

A kommunikációs eszközök fejlődésével és gyorsaságával egyre több információhoz jutnak, és ezeket máshogy dolgozzák fel, ami miatt másképp is gondolkodnak, mint az X vagy az Y generáció tagjai.

α generáció: Az alfa generáció (2010 után születettek): Tari Annamária szavaival élve "ők azok, akiket a babakocsikban tologatnak". Mivel a babák agya születésük után két éves koráig a háromszorosára növekszik, ezért ez alatt az idő alatt a legfontosabb, hogy a megfelelő ingerek ériék gyermekünket. Sajnos ez a generáció már korai éveiben felnőtteket megszegyenítő módon kezelik, az érintőképernyős telefonokat és teljes magabiztossággal mozognak, a digitális világban, azonban jelenleg róluk még keveset tudunk. Egyes feltételezések szerint ők rendelkeznek majd a legmagasabb iskolai végzettséggel és ők élnek a legtávolabbi az emberiség történetében. Ugyanakkor ők lesznek legmagányosabb nemzedék.

Bizonyos statisztika szerint egy éves kor előtt leggyakrabban a tabletet és számítógépet használják a gyerekek, ezt követi az okos telefon és a smart tv. Természetesen a kor előrehaladtával az eszközök használata is megváltozik, és legtöbb esetben a tv és a telefon váltja fel a számítógépet.

3.2. Veszélyek bemutatása

A gyermekek és a fiatalok védelme az internet káros hatásaival szemben napjaink egyik legfontosabb feladata, mivel a mai generáció már egyre otthonosabban mozog a számítógépek világában. A gyermekek már 3-4 éves korban túl vannak az első kattintáson, jobb esetben azonban csak mesét néznek a digitális eszközökön.

A legnagyobb veszély az internet használat során a pedofília. A virtuális világ az anonimitásának köszönhetően egy kedvelt területe a pszichoszexuális zavarral küszködő személyek számára,

egyszóval egy tökéletes hely az ismerkedésre.

A személytelenségnek köszönhetően bárkinek kiadhatják magukat. Leginkább a kiskorúaknak használják ki a "tudatlanságukat", ártatlanságukat és azt, hogy a világnak ezen területét egyáltalán nem ismerik, vagyis még tapasztalatlanok. A chatelés az egyik leginkább használt csatorna, ahol a pedofilok más személynek kiadva magukat a fiatalokhoz közel tudnak kerülni az interneten.

Ezek az emberek tisztában vannak azzal, hogy milyen trükkökkel tudják magukhoz "édesgetni" a gyerekeket, akik éppen összevesztek a szüleikkel, nincs kinek elpanaszolnia magát, nincs, aki meghallgassa őt. Sok pedofil csak képet kér a gyerektől, de sajnos több esetben előfordul az is, hogy egy találkozót beszél meg a gyermekkel, hogy majd személyesen többet és bizalmasabban tudjanak beszélgetni. A leendő áldozatok, akik azt hiszik mindvégig, hogy egy hozzá hasonló korú gyerekkel fognak találkozni, nem tudja, hogy akár tragédia is lehet egy ilyen találkozásból. Ebben az esetben a szülők mit sem sejtve engedik el gyermeküket otthonról a szexuális zaklató karjaiba. Egy felmérés szerint minden hetedik gyereket ért már szexuális zaklatás az interneten keresztül. Hiszékenységüket és naivitásukat kihasználva hamar áldozattá tudnak válni, amivel akár egy életre szóló lelki sérülést is szenvedhetnek.

Ezen probléma megoldására már sok eszközt fejlesztettek ki a szülők számára. Az egyik leghasznosabb az lenne, ha minden gyermek megfelelő felvilágosítást kapna az internet használatának veszélyeiről és a szülők többet beszélgetnének velük, hiszen a kommunikáció hiánya az egyik legnagyobb probléma a mai világban. Sajnálatos tény napjainkban, hogy nincs elég idő odafigyelni a családra, és sokszor nem is tudnak arról a szülők, hogy gyermekük mennyi időt tölt az interneten, vagy épp milyen oldalt látogat. Ha tudjuk, hogy gyermekünk egyedül lesz otthon, világosítsuk fel arról, hogy milyen rá leselkedő veszélyekre kell oda figyelnie, hogy mi történhet, ha megnyit bizonyos oldalakat, vagy illegális filmeket tölt le.

A gyermekek, mint felhasználók nagyon sok olyan oldalt tudnak látogatni, - sokszor önhibájukon kívül -, amik felnőtteknek szóló tartalommal rendelkeznek. Ezekon az oldalakon semmilyen szűrő rendszer nincs, hiszen az aktuális használatnak kell válaszolnia arra a kérdésre, hogy elmúlt-e 18 éves. Ha gyermekünk sokat használja egyedül az internetet, állítsunk be az otthoni számítógépünkre a biztonsági funkciót, melyeket a keresési lehetőségeknél is tudunk alkalmazni.

Mindezek mellett korlátozhatjuk gyermekünk mobiltelefonjának internetes adatforgalmát, és a szolgáltató által tilthatjuk rajta azokat az emeltdíjas telefonszámokat, amit nem szeretnénk, ha tárcsázna. Ha úgy gondoljuk, hogy ezeket a szabályokat gyermekünk nem tudja betartani, vagy folyamatosan áthágja, akkor védjük a számítógépünket jelszóval. Az előbb említett lehetőségeken kívül számos olyan program áll a szülők rendelkezésére, amely adott kulcsszavak használata során megtiltja, hogy egyes oldalakat megnyissanak. Ezeknek a programoknak a kezelését és beállítását könnyen megtanulhatja a szülő, de ehhez elengedhetetlen, hogy bizonyos informatikai ismerettel rendelkezzen.

Van egy másik veszélye az internet mindennapos használatának a gyermekek vagy fiatalok vonatkozásában, amely nem más, mint a képek és információk feltöltése. Sok esetben egy utazás alkalmával, kiírjuk különböző közösségi oldalra, hogy az egész család távol van az otthonától, vagy egy családi kép feltöltésével könnyen az emberek tudtára hozhatjuk, hogy a lakás üres és szabad utat mutatunk számukra egy esetleges betörés, vagy lopás foganatosítása végett.

Összefoglalva tehát: nagyon figyeljünk oda gyermekünkre, hogy hogyan és mire használja az internetet, sokat beszéljünk vele, világosítsuk fel arról, hogy mit szabad és mit nem szabad megosztani, használni, vagy letölteni. Ha szükséges, többször mutassuk meg nekik, hogy mit és hogyan használjanak, milyen oldalakat olvassanak, legyünk segítségükre a számukra hasznos oldalak megtalálásában. Sokat beszéljünk nekik a veszélyről, ami az internetes beszélgetés és ismerkedés során érheti őket, és alakítsunk ki gyermekünkkel egy olyan viszonyt, hogy ne féljen elmondani nekünk bármit, és ha úgy érzi, hogy zaklatás áldozata lett, akkor azt is merje velünk közölni, tehát érezze a biztonságot.

Egy Jász-Nagykun-Szolnok Megyei Rendőrkapitányság által közzétett rövid történet is alátámasztja a fentiekét:.

A történet rövidítve és álnévvel: *„Kinga az okos, jó tanuló, szófogadó gyerek egyik pillanatról a másikra változott meg. Elhanyagolta magát, alig érdekelt valami, ritkán járt el otthonról, leromlott a tanulmányi eredménye és minden szót harapófogóval kellett kihúzni belőle. A szülei először azt gondolták, hogy mindez a kamaszkor természetes velejárója, de amikor a lányuk már*

aludni sem tudott, nyomozni kezdtek. Kiderült, hogy Kinga összeakadt az interneten egy felnőtt férfival, aki eleinte csak barátkozott vele, de egy idő után már látni is akarta a lányt a webkamera segítségével, majd arra kérte Kingát, hogy vetközzön le és végezzen önkielégítést. Kinga ekkor már szerette volna megszakítani a kapcsolatot, de a férfi megfenyegette, hogy közzéteszi a beszélgetéseiket az iskola honlapján.,,

Természetesen a rendőri segítség a szülők rendelkezésére állt, és ebben az esetben a szülők gyors reagálása volt az, ami megmentette a kislányt a rá leselkedő tragédiától, vagy attól, hogy egy életre szóló lelki traumát szenvedjen el azzal, hogy minden barátja és iskolatársa tudomást szerez a történetekről.

3.3 "Kék Bálna"

A „Kék Bálna” egy állítólagos internetes játék, mely eddig 130 tinédzser halálát okozta legfőképpen Oroszországban, de más országokban is. A leírások szerint ez egy olyan játék, ahol a résztvevőknek különböző feladatokat kell végrehajtaniuk, melyeknek a vége öngyilkosság lesz. Eddig nincs biztos információ arról, hogy az öngyilkosságok és a kék bálna játék között lenne összefüggés, de még folynak a vizsgálatok.⁵

Kezdetre Oroszországba tehető, ahol több öngyilkosságot hoztak összefüggésbe egy bizonyos közösségi csoporttal. A kék bálnát az orosz Filipp Bugyejkin indította 2013-ban, akit később 2016. november 16-án letartóztattak, és jelenleg is vizsgálat folyik ellene, tekintettel arra, hogy az orosz hatóságok a kék bálna működésével kapcsolatos szervezői tevékenységgel összefüggésben különböző bűncselekmények elkövetésével gyanúsítják.

A játék lényege, hogy egy orosz közösségi oldalon lévő csoporthoz való csatlakozás után egy névtelen felhasználótól - az úgynevezett mentortól - különböző feladatokat kapunk, melyek napról napra nehezebbek. A lista, amelyet küldenek 50 feladatból áll és ezt 50 nap alatt kell végrehajtani. Egy-egy végrehajtott feladatot fotóval, vagy videóval kell bizonyítani. Eleinte a mentor csak kisebb feladatok végrehajtását kéri, mint például, hogy lopjon el valamit a boltból, vagy másszon fel egy

⁵ [https://hu.wikipedia.org/wiki/K%C3%A9k_B%C3%A1lna_\(j%C3%A1t%C3%A9k\)](https://hu.wikipedia.org/wiki/K%C3%A9k_B%C3%A1lna_(j%C3%A1t%C3%A9k)) (2017.04.08.)

magas épületre. Ha könnyebb feladatokat sikeresen abszolválja, akkor szintet lép.

Később már sokkal nehezebb és brutálisabb feladatokat kell a játékosnak megcsinálni, ilyen lehet, hogy pengével véssenek ábrát karjukra, vagy csonkítsák meg magukat. Nem kötelező a kapott listát végrehajtani, de a feladatok félbehagyása vagy visszalépés a kihívástól zsarolást von maga után, hiszen a mentor azt mondja, hogy akkor családjával együtt megöli a játékost.

Az öngyilkosság maga bár nem bűncselekmény, de más öngyilkosságában való közreműködés, vagy annak elősegítése legtöbb országban bűncselekménynek számít és büntetik.

Nemrég Magyarországon is történt hasonló eset, ahol ugyan szintén nem tudják pontosan, hogy a 15 éves lány ennek a játéknak vált-e áldozatává, vagy más okból lett öngyilkos. A lány édesanyjának beszámolója szerint, az öngyilkosságot követő napokban olvasott az interneten erről a játékról, és kezdett összefüggéseket keresni a lányát ért tragédia és a "kék bálna" között. Állítása szerint gyermeke Viki, bálnákat rajzolt egy füzetbe és számsorokat írt, ahol egy-egy számot ki is húzott, mintha azzal jelezte volna, hogy az adott feladatot elvégezte. Ugyan a magyar hatóságok szerint nálunk nem beszélhetünk "kék Bálna" ügyről, hiszen nem érkezett semmilyen bejelentés hazánkban működő csoport tevékenységével kapcsolatban, vagy fiatalokra gyakorolt végzetes hatásával kapcsolatban.

3.4 Internetes játékok

Az online játékok ma már nagyon népszerűek a gyerekek és felnőttek világában egyaránt, főleg azok aratnak nagy sikert, ahol a csevegési funkció is elérhető. Ez egy remek kikapcsolódási és szórakozási lehetőség, de sajnos fennáll annak is a veszélye, hogy a játékos annyira beleéli magát, hogy bármit megtenne a győzelem érdekében, és előfordul, hogy összekeveri a virtuális világot a valósággal.

Bizonyos esetekben teljesen azonosulnak a játék szereplőivel, ezáltal mindennapjaikat is úgy élik. A játékban olyanok lehetünk, amilyenek a való életben szeretnénk, szépek, sok barátunk van, akik nem foglalkoznak az életben való hiányosságainkkal. Ezek a játékok sokszor segítenek elvonni a figyelmünket az életünkben szereplő negatívumokról és ezért hamarabb ülünk le a számítógép elé,

hiszen az ott töltött idő alatt boldogok lehetünk.

Az online szerepjátékokkal játszóké száma egy felmérés szerint több mint 10 millió fő, és ennek a számnak a 40 %-a rabja a játéknak, és ők nem csak fiatalok. A játékok nagy része ingyenes, de bizonyos funkciók, pályák, prémium "fegyverek" csak térítés ellenében vehetők igénybe, mellyel szintén gyorsan el lehet úszni a hitel világában.

Természetesen a gyermekek játékszenvedélyét is tudja egy szülő a saját javára formálni. Vannak, olyan online játékok mellyel az egész család tud játszani, vagy olyan is, amivel játékosan tud tanulni a gyerek. Az biztos, hogy az online játékok használatát nehezebb a szülőknek kontroll alatt tartani, hiszen nem tudja minden percben, hogy a gyermek mit tölt le az online felületről. Van a játékok másik a fajtája is, amit boltban tudunk megvásárolni és otthon konzollal lehet játszani vele (Wii, Nintendo, Xbox).

Ezek között is nagyon sok fajta létezik a szerepjátékoktól az autóversenyzősön keresztül egészen a fejlesztő programig. Ennek a fajtának nagyobb előnye, hogy a szülőknek könnyebb kontrollt gyakorolni, hiszen ebben az esetben ő dönti el, hogy megveszi-e, vagy sem, amit gyermek kinézett. De természetesen korlátok felállításával egy nagyszerű szórakozási lehetőséget tud nyújtani akár az egész család számára.

3.5 Büntethetőség

Btk. 204. § Gyermekpornográfia

204. § (1) Aki tizennyolcadik életévét be nem töltött személyről vagy személyekről pornográf felvételt

a) megszerez vagy tart, büntett miatt három évig,

b) készít, kínál, átad vagy hozzáférhetővé tesz, egy évtől öt évig,

c) forgalomba hoz, azzal kereskedik, illetve ilyen felvételt a nagy nyilvánosság számára hozzáférhetővé tesz, vagy ezekhez anyagi eszközöket szolgáltat két évtől nyolc évig

terjedő szabadságvesztéssel büntetendő.

(2) Két évtől nyolc évig terjedő szabadságvesztéssel büntetendő, aki az (1) bekezdés b) pontjában

meghatározott bűncselekményt az elkövető nevelése, felügyelete, gondozása vagy gyógykezelése alatt álló személy sérelmére, illetve a sértettel kapcsolatban fennálló egyéb hatalmi vagy befolyási viszonyal visszaélve követi el.

(3) Egy évtől öt évig terjedő szabadságvesztéssel büntetendő, aki az (1) bekezdés c) pontjában meghatározott bűncselekményhez anyagi eszközöket szolgáltat.

(4) Aki tizennyolcadik életévét be nem töltött személyt vagy személyeket pornográf műsorban

a) szereplésre felhív, három évig,

b) szerepeltet, egy évtől öt évig

terjedő szabadságvesztéssel büntetendő.

(5) Három évig terjedő szabadságvesztéssel büntetendő, aki

a) tizennyolcadik életévét be nem töltött személyt vagy személyeket pornográf felvételen való szereplésre felhív,

b) olyan pornográf műsoron vesz részt, amelyben tizennyolcadik életévét be nem töltött személy szerepel vagy ilyen személyek szerepelnek,

c) tizennyolcadik életévét be nem töltött személy vagy személyek pornográf műsorban való szerepeltetéséhez anyagi eszközöket szolgáltat.

(6) Aki tizennegyedik életévét be nem töltött személyről vagy személyekről pornográf felvétel készítéséhez, forgalomba hozatalához vagy az azzal való kereskedelemhez szükséges vagy azt könnyítő feltételeket biztosítja, vétség miatt két évig terjedő szabadságvesztéssel büntetendő.

(7) E § alkalmazásában

a) pornográf felvétel: az olyan videó-, film- vagy fényképfelvétel, illetve más módon előállított képfelvétel, amely a nemiséget súlyosan szeméremsértő nyíltsággal, célzatosan a nemi vágy felkeltésére irányuló módon ábrázolja,

b) pornográf műsor: a nemiséget súlyosan szeméremsértő nyíltsággal megjelenítő, célzatosan a nemi vágy felkeltésére irányuló cselekvés vagy előadás.

4. Digitális világ nyújtotta előnyök

Az internet manapság a kapcsolattartás és az információszerzés egyik elengedhetetlen eszköze. Ma már a vásárlást, a szórakozást is ezen a csatornán intézi az emberek túlnyomó százaléka. Sok fiatal

vállal külföldön munkát az internet segítségével, és a virtuális világ nyújtotta sokoldalúságnak köszönhetően a későbbi kapcsolattartás is könnyebb a szülők számára.

Az internetes kapcsolattartás egyik legfontosabb előnye, hogy úgy tudnak napi szinten kommunikálni, hogy különösebb anyagi terhet jelentene bármelyik félnek. Ezek mellett a zenehallgatás, filmletöltés fontos eszköze is egyaránt.

Az internet másik fontos előnye, hogy bármikor és bárhol elérhetjük ma már - akár iskolában, munkahelyen, internetkávézóban. Rengeteg információhoz lehet jutni az internet segítségével és valljuk be, hogy jóval kényelmesebben.

Nem kell könyvtárba járni, videotékába, nincs szükség tv újságra, de már a bevásárláshoz sem kell kimozdulnunk a meleg otthonunkból, hiszen a kényelmes kanapéről is fel tudjuk tölteni a hűtőt az online vásárlás segítségével. Ma már az iskolai rendszerben is nagyon sok mindent lehet az internet segítségével használni. Alábbiakban ezek bemutatására igyekszem kísérletet tenni.

4.1 Iskolai rendszerek digitalizálása

A Mozaik Kiadó segítségével köszönhetően rengeteg, olyan hasznos iskolai rendszer létezik, amit már digitális formában is megtalálhatunk. Ez segíti a diákokat a tanulásban és egyaránt segítségre van a szülők számára is.

Az első ilyen a mozabook, ami nem más, mint egy oktatási prezentációs rendszer. A program könnyen használható, egyszerűen kezelhető. A programba beépített alkalmazások több nyelven is elérhetők, és természetesen ez is folyamatos bővítés alatt van. A program füzetei és a különböző feladatlapon megoszthatóak az iskolák között az internet segítségével.

A mozamap pedig egy digitális térkép program. A program segítségével egyénileg beállított alaptérképek használatával készülhetünk fel az adott tanórára. A térképek szerkeszthetőek, vagy akár szöveges információk és jelzések helyezhetők el rajtuk. Az elkészített prezentációk elmenthetőek. A digitális atlasz rendszeres használata bővíti a földrajzi és történelmi ismereteket.

Az euklides és euler programok a matematika elsajátítása során vannak nagy segítséggel a tanulók számára. Az euklides egy síkgeometriai szerkesztőprogram. A szerkesztés során leírja a lépéseket, mely alapján a végeredmény előállítható. Használatával egyszerűen és gyorsan oldhatóak meg a feladatok. Ezzel szemben az euler egy térgeometriai szerkesztőprogram, mely nemcsak szemlélteti az matematikai alakzatokat, hanem lehetőséget ad azok szerkesztésére is. A program a koordinátákat is kiszámolja, és egyéni megjelenítésre is lehetőség van.

A kiadó évente szervez online tanulmányi versenyt, melyen több mint 15.000 ezer tanuló szokott részt venni. Valamennyi műveltségi területen meghirdetik a versenyeket.

A versenyben lévő feladatok nehézsége, az átlagos tudással és képességgel rendelkező tanulók szintjéhez igazodik. A feladatok megoldásához a tanulók bármilyen segítséget igénybe vehetnek. Minden tantárgyból megrendezésre kerül az országos döntő, melyen az összes évfolyam legjobban teljesítő diákja fog részt venni. Az országos versenyt hét városban rendezik meg a tanulók számára.

Természetesen nemcsak a diákok számára vannak online rendszerek, melyek segítik a mindennapi tanulást, hanem a pedagógusoknak is. Ilyen például a kiadó által fejlesztett mozanapló. Ez egy elektronikus napló, mely használata jelentősen csökkenti a pedagógusok adminisztrációs munkáját. Használatához bármilyen internet eléréssel rendelkező számítógép megfelel. A napló rögzíti a hiányzásokat, valamint átlagot is számol a pedagógusok munkájának megkönnyítése céljából. Az elektronikus napló a heti órarendet is megjegyzi, a beépített órarendszerkesztő segítségével. A tanárok havi munkaidő elszámolását elkészíti, továbbá figyelembe veszi a helyettesítéseket. Az elektronikus napló elvégzi a tanév végén az osztályok teljes tanulmányi átlagszámítását is.

A másik nagyon fontos előnye, hogy a szülők naprakészen követhetik gyermekük tanulmányi eredményeit, hiányzásait, valamint beírásait folyamatos kontroll alatt tarthatják.

Kérhetnek email-es értesítőt a szülők a gyermeküket érintő bejegyzésekről. A dolgozatok, témazárók idejét a tanárok előre jelezhetik az online felületen, mely segítségre van a szülőknek is.

Hasonló elven működik az egyetemi, főiskolai rendszerben kialakított Neptun, vagy Etr rendszer. Ezek a papír alapú indexet helyettesítik. Ezzel egy elég fontos feladat került le a hallgatók válláról, ugyanis minden zárthelyi dolgozat, vagy szóbeli vizsga alkalmával az adott tanártól aláírást kellett kérni az indexbe, mely olyan célt szolgált, mint az iskolában, az ellenőrző. Az online felület által az aláírásra már nincsen szükség. Ezen a virtuális kezelőfelületen minden megtalálható, ami a hallgató számára fontos lehet az adott félév során, vizsgaidőpontok, tanulmányi és személyes adatok, vizsga jegyek, átlagok. Ezen a rendszeren keresztül tudnak a hallgatók bejelentkezni az adott félévre, felvenni a kiválasztott tantárgyakat, és jelentkezni a vizsgákra.

Egyszóval a mai modern világban az általános iskolától egészen a felső oktatásig lehetőség van online rendszereken keresztül tanulni és tanítani egyaránt.

4.2 Digitális oktatási stratégia

Ma Magyarországon az informatikai pályát választó fiatalok száma egyre csökken. Egy felmérés szerint a Magyarországon tanuló 15 éves gyerekek 8 %-a szerint jelent jó pályázási lehetőséget a későbbi karrier szempontjából az informatika alapos, mélyreható ismerete. Míg Amerikában az informatikai pálya az első helyen áll, nálunk a negyedik, ötödik helyre tornázta fel magát az évek folyamán a korábbi nyolcadik, kilencedik helyről. Nem azokkal a lehetőségekkel, amely rávilágít, hogy az informatika mennyi mindenre használható a mindennapokban. Sok olyan középiskolás gyerek van, aki csak az iskolában dolgozó rendszergazdát vagy informatika tanárt ismeri, mint informatikust, ezért nem is tudja pontosan, hogy mit is jelent valójában az informatikai pálya. Sokan úgy gondolják, hogy informatikusok elvont személyek, akik a „mátrix” világban, algoritmusok között, egy úgynevezett virtuális világban élnek. Ezt a tévhitet kell valamilyen módon megváltoztatni, és a fiatalokat ösztökélni arra, hogy forduljanak az informatikai pálya felé és érdeklődjenek felőle.

Az egyik ilyen lehetőség, amivel a változás és érdeklődés útjára léphetünk, a digitális pedagógia. A digitális pedagógia esetében nem a programozás a cél, hanem a tanítás, mint hétköznapi jelenség, amit az informatikai eszközök támogatásával valósítunk meg.

Az oktatás technológiája nem befolyásolja túlzott mértékben a tanuláshoz a minőségét.

Mivel a fiatalok szívesen használják a számítógépet a játékok során is, ezért talán ezen eszköz segítségével jobban felkeltik a tanulók érdeklődését, leköti őket, és lehetőségük van a kreativitásukat is fejleszteni. A digitális technológia szélesíti a tanulási-tanítási módszereket, és új lehetőséget tár fel mind a gyerekek, mint a pedagógusok számára. A felhasználó számára automatikusan kialakul a virtuális tanulási környezet, annak minden előnyével és magában hordozott veszélyével.

Az IKT jelentése az információs és kommunikációs technológia, a gyakorlatban a rádió, a telefon, a televízió, az internet és a számítógép lehetőségeinek az ötvöze. Ezeket az eszközöket a pedagógus, mint mentor gyűjtemény, azaz egy összeválogatott mappa készítésére is használhatja.

A digitális pedagógia célja az együttműködésre alkalmas csoportok kialakítása, felkészítés az élethosszig tartó tanulás folytatására, az internet lehetőségeinek kihasználása az információszerezésben. Az a gyermek, amelyik információs kultúrával rendelkezik, hatékonyabban szerzi meg az adott információt, amit megszerzett az kritikusabban értékeli, és ezek után pontosan és kreativitását kihasználva alkalmazza.

Az IKT eszközök tanári és tanulói használatának feltételeit házirend tartalmazza és eszközszabályzat tartalmazza.

Fontos a gyermekközpontúság, a tudás és a képesség fejlesztésének egyenlő arányban való növekedése, a gondolkodás, kreativitás, vállalkozó és kommunikációs készség fejlesztése.

A felsoroltakon kívül még számos előnye van a digitális oktatásnak, nevelésnek. Nézzünk meg közelebbről néhányat:

Jelenleg is több olyan hazai és nemzetközi projekt áll az iskolák rendelkezésére, amelyben IKT eszközöket kell alkalmazni az együttműködéshez, a hazai és nemzetközi iskolákkal. A kapcsolattartás webes fórumokon keresztül történik. A projekt során sok feladatot az internet

segítségével kell megoldani. A végeredményt sok esetben kell honlap formájában elkészíteni, vagy egy rendezvényen prezentáció keretében bemutatni. Ezekben a projektekben minden tanulónak, különböző érdeklődésre, vagy képességre való tekintet nélkül van lehetőség közreműködni.

5. Közösségi oldalak

A mai kamaszok szerint, aki nincs fent valamelyik közösségi oldalon, olyan, mintha nem is létezne. A mai világban elképzelhetetlen az élet internet és közösségi oldalak nélkül. Napjainkban már teljesen egyértelmű, hogy szinte mindenki percenként közöl magáról valamit vagy éppen megoszt egy számára érdekes dolgot, ezzel jelezve, hogy ő "itt van". A közösségi oldalak leginkább a kapcsolatok kiépítésére, esetleges rég nem látott ismerősök, családtagok megkeresésére vagy egy távol élő személlyel való kapcsolattartásra szolgál. Sokféle közösségi oldallal találkozhatunk ma már, ilyen a facebook, az instagram, a twitter, a tinder. Ezek között van olyan, amelyik oldal kifejezetten párkeresés céljából alakult.

Szeretném bemutatni a közösségi oldalak nyújtotta előnyöket és hátrányokat részletesebben is.

Egyik nagy előnye a közösségi hálóknak, hogy elüthetjük vele az időnket. Saját profittal rendelkezünk, képeket és információkat oszthatunk meg magunkról az ismerőseinkkel, beszélgethetünk velük, programokat szervezhetünk, és különböző számunkra érdekes csoporthoz csatlakozhatunk, vagy akár mi magunk is létrehozhatunk különböző csoportokat. Hatalmas előnynek számít, hogy a világ bármelyik területén élő emberrel tudunk kommunikálni, amire személyesen nem mindig van lehetőség. Jó tulajdonságai közé lehet azt is sorolni, hogy mindent egy helyen megtalálunk, szórakozás, újság cikkek, moziműsor.

Negatívumként könyvelhető el, hogy azok között a tinik között, akik túl aktívan használják a közösségi oldalakat, előfordulhat a személyiség torzulása. Hiszen a saját profil kialakítása során, mindenki szeretné a legjobb oldalát megmutatni, előnyös tulajdonságait előtérbe helyezni a közösség számára.

Aki sokat van fent a közösségi oldalon, arról kialakulhat egy olyan kép, hogy nagyon sok barátja van,

szép, okos és tökéletes az élete, és mindig elfoglalt. Ezek a tények azonban nem mindig a valóságot mutatják. A zárkózottabb egyének ilyenkor még inkább elfordulnak a világ elől, hiszen ők nem tudnak ilyen képeket posztolni, nem tudnak bejelentkezni, különböző izgalmas helyekről. Ilyenkor alakul ki a FOMO jelenség, amelynek a jelentése a „félelem a lemaradástól.”

Tari Annamária szerint nagy problémát jelenthet a túl sok megosztás is. Hiszen ilyenkor a fiatal nem mérlegel, nem cenzúrázza, hogy mit oszt meg az online felületen és ezekben az esetekben sokszor kerülnek ki olyan személyes információk, amivel más felhasználók vissza is élhetnek. Ezek után sokszor előfordul, hogy a szülő számon kéri a tinit, hogy miért posztolt olyan képet, vagy miért írt ki valamit, ami nem oda illő, de sajnos ilyenkor zsákutcába futnak a szülők, mert a nemtörődömséggel találják szembe magukat.

Nem minden esetben veszik észre a felmerülő veszélyeket, vagy éppen nincsenek tisztában azok következményeivel. Az online tér használatával kétféle érzelmi hatás nehezedik a kamaszra, ebből az egyik a valós világ, a másik pedig az online személyiséget ért érzelmi hatások. A kamaszra nehezedő problémák és a közösség hatásai a későbbi felnőtt személyiségének a kialakulására is hatással lehetnek.

A szleng kialakulásának ugyancsak fontos szerepe van az internethasználat egyre szélesebb körben történő elterjedésével. A világhálón már csak szleng használatával kommunikálunk, mert ez a trendi. Fontos kérdést vet fel, hogy mennyire van ez kihatással a fiatalok személyes kommunikációjára, melyre a válasz egészen egyszerű, nagyon. Ugyanis, annyira hozzászokik a kamasz a rövidítésekhez, szlenghez, ami miatt előfordulhat, hogy a dolgozatokban vagy felelések alkalmával is automatikusan ezeket fogja használni.⁶

A következő probléma a rendszeres mozgás hiánya. A túl sok internetezés, a folyamatos ülés, kényelmessé teszi a fiatalokat, kevesebbet mozognak, és hamar jelentkezhet náluk az elhízás.

Hamarabb beszűkül a szocializációs tér ezáltal, kevesebb idő jut az igazi társas kapcsolatokra. Fontos megvizsgálni azt a kérdést is, hogy vajon az online élet helyettesíti-e a személyes

⁶http://www.kamaszpanasz.hu/hirek/lelek/5441/kozossegi_oldalak (2017.04.09.)

kapcsolatokat Azok az emberek, akik magányosabbak, sokkal többet töltenek a világhálón, hiszen nincsenek barátaik, nincs más lehetőségük az ismerkedésre. Ebben az esetben hasonlóan magányos emberekkel ismerkednek, és kérdés, hogy a beszélgetés, ismerkedésbe torkollik, vagy marad az online tér, mint a találkozás helyszíne. Ez pedig egy egy folyamatos körforgás.

Minél kevesebb a családi életben a kommunikáció, a kamasz annál jobban fogja keresni az internet adta kapcsolatépítési lehetőségeket. Mivel ez az életkor meghatározza a felnőtt életnek az alapjait, a későbbi magatartási formát ezért nem mindegy, hogy a kamasz honnan szerzett információval fogja szélesíteni látókörét.

A közösségi oldalaknak segítségével új barátságok is születhetnek, de akár régiak is tönkremehetnek.

Térjünk át konkrétan az egyik leglátogatottabb közösségi oldalhoz, a Facebookhoz. De valójában mi is jut róla eszünkbe? Kapcsolatteremtés, képek, videók megosztása, chatelés, élő bejelentkezés, de rengeteg más dolog is található a felületen, amit lehet még használni. Egyik ilyen például a nemrégiben divatba jött kihívások. Ezekből szeretnék párat bemutatni. Van olyan, amelyik tényleg hasznos, vagy vicces, de akadt olyan is, amelyik veszélyes volt.

Az úgynevezett „halálos játék” lényege az volt, hogy a kihívottnak „húzóra” kell meginnia egy korsó sört, amit videófelvétellel volt szükséges dokumentálni, és ezt később megosztani a világhálón, majd három embert kell megneveznie kihívottjaként. Többen hívták később végzetes játéknak is, hiszen sajnos voltak áldozatok, akik valóban halálra itták magukat.

Volt a „magyar nyelvek marketingje” nevezetű kihívás, amelyben verseket kellett megosztani, és utána tíz ismerőst megjelölni, akinek szintén meg kellett osztania egy verset, és ez által alakult ki ez a műveltségi forradalom.

Amikor elérkezett a nyár, azzal együtt beköszöntött az „Ice Bucket Challenge” nevezetű kihívás, vagyis a jeges vödör. A játéknak a lényege, hogy a kihívottak egy vödör jeget borítanak magukra, amit közben videóra vesznek, és később ezt feltöltik a világhálóra.

Ezzel a kihívással egy ritka betegségre akarták a résztvevők felhívni a figyelmet, ami az ALS, mely röviden az akaratlagos izmok folyamatos gyengülése, majd sorvadása.

Egy másik „challenge”, amikor különböző képet kellett posztolni az oldalunkon. Ilyen volt például a régi családi képek három napon keresztül, a fekete-fehér képek, egy ajánlott művész alkotásai, de talán a legaranyosabb, mely nem igazán számít kihívásnak, mintsem szórakozásnak, amikor a profilképünket kellett egy választott mesefigurára változtatni.

A legfrissebb játék a felhasználók állóképességére van hatással, ez a plank, a fekvőtámasztartás. A kihívás lényege, hogy 30 napon keresztül, mindennap meghatározott ideig kell alkartámaszban tartani magunkat. Hasonló volt már hasizomgyakorlattal vagy éppen guggolással is.

Külföldön sajnos sokkal több káros és veszélyes kihívást tesznek közzé. Ilyen volt például a „tűzkihívás”, amikor is egy éghető anyaggal kell leönteni a testünket majd meggyújtani azt.

A legújabb és egyben nagyon veszélyes kihívás a fiatalok körében a „Salt and Ice Challenge”, amely fájdalmas és egyúttal rendkívül életveszélyes következményei is lehetnek. A feladat, hogy sót és jeget kell tenni a bőrre, mely reakcióba lép egymással, és a hőmérséklete hirtelen -17 fok alá eshet, ami később akár harmadfokú égési sérüléseket eredményezhet. Ez a szörnyű kihívás nem csak Amerikában, hanem már Angliában is hódít a fiatalok körében, ezért már kampány is indult ellene.

Van még egy kihívás, amit érdemes pár szóval bemutatni, hiszen ez is lehet akár életveszélyes is, ez pedig a „Cinnamon Challenge”, azaz a fahéjkihívás. A feladat nagyon egyszerű, fogni kell egy evőkanál fahéjat, bevenni a szánkba és lenyelni, de persze a videózást ezúttal sem szabad elhagyni, hiszen ezzel lehet bizonyítani a feladat teljesítését. A veszélyessége abban rejlik, hogy a por állagának köszönhetően, sivatagi körülményeket teremt a torokban és köhögő, prüszkölő rohamot idéz elő, melyen csak egy pohár víz segíthet. Ezzel kapcsolatban is rengeteg video terjeng az interneten.

Minden felhasználó maga dönti el, hogy részt kíván-e venni ezekben a kihívásokban, és ha igen akkor

melyekben, de az biztos, hogy hatalmas ereje van a közösségi oldalaknak, és nagy hatást tudnak gyakorolni az emberek mindennapjaira.

Fontos megemlíteni, hogy jelenleg a közösségi oldalaknak, a szórakoztatás a legismertetőbb jele, de a későbbiekben akár az oktatás vagy a kutatás területén is nagy szerephez juthat. Most a fiatalok a regisztráció után csoportokat tudnak létrehozni, virtuális kapcsolatokat tudnak kialakítani, közös naptárt, hirdető falat használhatnak, fájlokat tölthetnek fel és oszthatnak meg egymással.

A Facebook vonatkozásában kicsit az árnyoldalára is szeretnék rávilágítani, hiszen hazánkban is egyre elterjedtebb a Facebook-függőség vagy Facebook-depresszió. Mint már pár oldallal feljebb is említettem az internetes ragadozókat, akik a Facebookon is jelen vannak, és a befolyásolható kamaszlányokra "fáj a foguk".

Itt nem minden esetben kell pedofilokra, vagy pszichopátákra gondolni, a háttérben akár egy gimnazista srác is állhat akár. Nagyon fontos az, - amit már többször említettem dolgozatom során-, hogy milyen képet osztanak meg magukról a gyerekeink. Léteznek az úgynevezett, képvadászok, akik a kihívóan, vagy lenge öltözetben pózoló lányoknak használják fel a képeiket, és csámcsognak rajta a nyilvánosság előtt.

Egyszóval a mai világnak nagyon fontos részét képezik a közösségi oldalak melynek rengeteg előnye mellett sajnos a hátrányairól sem szabad elfeledkezni.

6. Összefoglalás

Tanulmányomban a fiatalok és a digitális világ kapcsolatának veszélyeit és előnyeit igyekeztem bemutatni.

A dolgozatom első felében az általános ismeretek bemutatására helyeztem a hangsúlyt.

Az ehhez szükséges segítséget - nyomatékkal utalva a téma jellegére és újszerűségére - részben weboldalak nyújtották, de mivel ez a téma jelen van a mindennapjainkban, ezért sok kérdésre

választ lehetett kapni a környezetemben élő fiataloktól vagy éppen a szülőktől.

A fiatalok internethasználata egy hosszas és összetett folyamat, melyről érdemes sokat beszélni, több felvilágosítást adni a szülőknek, legfőképpen a gyerekekre kifejtett hatásáról. Ez a téma magában hordozza a társadalom aktuális, szociális, kulturális jegyeit, és hűen tükrözi az adott kor, társadalomra jellemző problémáit. Természetesen ennek része az is, hogy az idő előrehaladtával, a technológia is rohamosan fejlődik, melynek a mai generáció elválaszthatatlan része.

Úgy gondolom, kijelenthetjük, hogy rengeteg pozitív hatása van a virtuális életnek a fiatalok számára, mindamellett, hogy sok veszélyt is tartogat az új és ismeretlen világ. Talán nevezhetjük ezt a helyzetet vákuumnak.

Ebbe a vákuumba született, illetve nőtt fel egy teljes generáció, ami folyamatosan fejlődik. Tapasztalataim szerint a gyerekek egyedül nem képesek feldolgozni, az interneten által nap, mint nap szolgáltatott mérhetetlen mennyiségű új információt. A szülőknek, a családtagoknak és a pedagógusoknak kell ezt a helyzetet felismerniük és felelősséget vállalniuk.

Mivel az itt felsorakoztatott problémák nem csak a fiatalokat érintik, hanem már a felnőtt generációt is, így még nehezebb a helyzet, hiszen a megfelelő példamutató sajnos nem mindig esetben lehetséges. Adódik itt a kérdés, hogy ha a szülők kevesebbet használnák a telefont, tabletet vagy éppen a közösségi oldalakat mondjuk egy családi rendezvényen, vagy egy hétvégén akkor talán a gyermeket is jobban érdekelné az együtt töltött idő és a közös programok.

Véleményem szerint az élet ezen területén is a szülői példamutató a legfontosabb.

Irodalomjegyzék

1. Tari Annamária : Generációk online (Tericum Kiadó, 2015)
2. Tari Annamária: Z generáció (Tericum Kiadó, 2011)
3. Tari Annamária: Y generáció (Jaffa Kiadó, 2010)
4. Aczél Petra (2010): On-lények az új média szerepe a (gyermek-) kultúra átalakításában. A nemlineáris tartalmak „retorikája”. In: Gabos E. (szerk.): A média hatása a gyermekekre és a fiatalokra. V. Kobak Könyvsorozat (Nemzetközi Gyermekmentő Szolgálat Magyar Egyesület, 253-261.)
5. Dr. Virág György (2011) Bicikliút a világhálón. Budapesti középiskolások nethasználatának jellemzői. In: Gabos E. (szerk.): A média hatása a gyermekekre és a fiatalokra. VI. Kobak Könyvsorozat (Nemzetközi Gyermekmentő Szolgálat Magyar Egyesület, 176-182.)
6. Fromann Richárd (2011) Magára hagyott generációk, avagy mit kezdünk az online (szerep) játékokkal. In: Gabos E. (szerk.): A média hatása a gyermekekre és a fiatalokra. VI. Kobak Könyvsorozat (Nemzetközi Gyermekmentő Szolgálat Magyar Egyesület, 232-233.)
7. Martoncsik Géza (2011) Az internet használatának rejtett veszélyei, avagy mi az, amire a felhasználó nem készül? In: Gabos E. (szerk.): A média hatása a gyermekekre és a fiatalokra. VI. Kobak Könyvsorozat (Nemzetközi Gyermekmentő Szolgálat Magyar Egyesület, 121-123.)
8. Nagygyörgy Katalinn (2011) Az online játékok pszichológiai vonatkozásai In: Gabos E. (szerk.): A média hatása a gyermekekre és a fiatalokra. VI. Kobak Könyvsorozat (Nemzetközi Gyermekmentő Szolgálat Magyar Egyesület, 242-248.)

Forrásjegyzék:

1. https://www.ksh.hu/docs/hun/eurostat_tablak/tabl/tin00091.html

2. https://www.ksh.hu/docs/hun/eurostat_tablak/tabl/tin00091.html

3. <http://szamvarazs.blogspot.hu/2013/02/internet-es-hasznaioi.html>

4. <http://gyermekbarat.kormany.hu/akadalymentes/internetes-zaklatas-es->

[megfelemlites-statisztika-2014](#)

5. http://www.mediatudor.hu/bunmegelozes/10_14.html#ketto

6. https://hu.wikipedia.org/wiki/Gener%C3%A1ci%C3%B3s_marketing

7.

[https://hu.wikipedia.org/wiki/K%C3%A9k_B%C3%A1na_\(j%C3%A1t%C3%A9k](https://hu.wikipedia.org/wiki/K%C3%A9k_B%C3%A1na_(j%C3%A1t%C3%A9k)

8. http://www.kamaszpanasz.hu/hirek/lelek/5441/kozossegi_oldalak