

A BIT-agyú gyerekek és a mese

Egy tudományos tanácskozáson hallottam a kifejezést: „BIT-agyú gyerekek.” Azokat a gyerekeket nevezték így, akik idejük nagy részét számítógép előtt töltik, és a számítógépes játékok hatására sajátos viselkedési formákat vesznek fel, mintegy alkalmazkodnak a virtuális környezethez: más viszonyt alakítanak ki a valósághoz, mint azon társaik, akik például meséken nőnek fel vagy gyakran vesznek részt közösségi játékokban.

Az előadót hallgatva értettem meg, hogy pár nappal a konferencia előtt miért fulladt majdnem kudarcba az a játszóházi program, amelyet a magyar népmesék motívumvilágára építve szerettem volna megtartani. Akkor még nem tudtam, hogy a játszósátorba betévedt nyolc–tíz éves gyerekekkel nem azért van olyan nehéz dolgom, mert kamaszéveik elején állnak, hanem azért, mert „BIT-agyuk” van: másként látnak, mint én vagy azok a gyerekek, akikkel addig együtt játszottam... Engem például nem potenciális társukként kezeltek, hanem a számítógép „egerével” vagy „enter” gombjával azonosítottak, és azt várták tőlem, hogy legalább olyan sebességgel elégtsem ki információ-éhségüket, ahogyan azt a gép teszi. Körülbelül tizenöt percig álltam is a sarat a rám zúduló kérdések és kérések kereszttüzeiben, azután rájöttem, hogy ha nem akarok néhány percen belül megbolondulni és a játszóházat azonnali hatállyal bezárni, le kell lassítanom őket. Ha már akkor tisztában vagyok azzal, hogy „BIT-agyakkal” kell versenyezni, valószínűleg könnyebben ment volna ez a „lelassítás”, mindenestre újra bebizonyosodott számomra, hogy alig van olyan helyzet, amelyben a népmesék ne sietnének a bajba jutott segítségére. A népmeséket ugyanis még a BIT-agyakkal szemben is nagyszerűen lehet alkalmazni.

Azt már régóta tudom, hogy a mondott mesének – akár felnőttek vagy gyerekek, akár betegek vagy egészségesnek szól is – egyfajta terápiás értéke van. A mese a mindennapi életben mindig is mentálhigiénés szerepet töltött be, a régi paraszti mesemondók által hagyományozott mesékben egyértelmű kérdések és egyértelmű válaszok találhatók minden élethelyzetre,

létleproblémára vonatkozóan. Köztudott talán az is, hogy a meséken nevelkedett gyerekek kevésbé agresszívak, mint a meséktől elzárt társaik, és jobb döntéseket hoznak olyan helyzetekben, amelyekben a racionalitás csődöt mond. A gyógyításban sem pusztán vigasz a mese, hanem olyan „energiaforrás”, amelyből a gyógyuláshoz szükséges erő is megszerezhető. A hindu orvoslásban elfogadott dolog, hogy mesét adnak a lelkileg megzavart emberek kezébe, hogy abból okulva találjanak megoldást saját problémájukra, a meséből ismerjenek önmagukra. De nemcsak pszichés eredetű betegségek gyógyíthatók mesével, hanem minden olyan betegség is, amelynek a felépülési ideje különösen hosszú. Amikor gyerekkórházba jártam mesélni, magam is tapasztaltam a mesék fájdalommal, félelemmel és egyedülléttel szembeni bátorító erejét – azóta hiszem, hogy minden kis és nagy beteget mesével „feltarisznyázva” kellene a mütöbe bocsátani...

Ahhoz azonban, hogy „használni” tudjuk a magyar népmeséket, mindenekelőtt magunknak is ismernünk kell őket, *tudnunk kell*, hogy miről szólnak: mi az üzenete a *Rigócsőr királyfinak*, *Kedves Rolandnak* vagy *Szerencsés Jánosnak*, hogy csak a lassan feledésbe merülő „férfimeséket” említsem. Az, ami az egyik embernek rendkívül izgalmas és sokatmondó, a másinak unalmas és üres, ezért nagyon fontos, hogy mese és ember egymásra találjon, mert csak akkor lesz gyógyító hatása a történet. A megfelelő pillanatban elmondott megfelelő mese nem pusztán az által gyógyít, hogy feloldja a feszültséget, kiegyensúlyoz és harmonizál, hanem azzal is, hogy egyszerre több szinten fejti ki hatását: *intellektuális szinten* gondolkodásra

ösztönöz, *szociális szinten* segíti a humán értékek elsajátítását, *emocionális szinten* megtanít azonosulni azzal a mesehőssel, akin keresztül saját magunkról is beszélhetünk.

De mi köze van mindennek a BIT-agyú gyerekekhez?

Több, mint gondolnánk. Hasonlítsuk össze, hogy a személyiségfejlődés szempontjából miféle hatások érik azt a gyereket, aki a cyber-térben szörfözve újabb és újabb kalandokban *aktivizálja magát*, és milyen hatások azt, aki egy népmese akár sokadik változatának *meghallgatásával* próbál eligazodni magában és a világban. Ne felejtsük el, hogy a számítógépes játékokban és a mesékben is választásokról van szó: utak és megküzdési formák között kell jól eligazodni és jól választani annak érdekében, hogy győztesen kerüljünk ki egy szorult helyzetből. Felmerülhet a kérdés, hogy miért tartom az egyik választási formát károsnak, a másikat jótékony hatásúnak annak ellenére, hogy világosan kirajzolódnak a mese és a virtuális valóság közös jellemzői? Léteznek persze olyan kiváló interaktív számítógépes játékok is, amelyek nagyszerűen fejlesztik az intellektuális képességeket – a továbbiakban nem ezekről, hanem a gyerekek körében sokkal népszerűbb és sokat használt „lövöldözős” játékokról lesz szó. Ez utóbbiak között sok olyan létezik, amelyet az internet segítségével akár két vagy négy játékos is játszhat egyszerre, de ezek még társas formájukban is inkább párbaj jellegűek, s nem a társadalmi érintkezés sajátos fórumai.

Mind a mesében, mind a virtuális valóságban kitüntetett szerep jut az életre keltett, megszemélyesített tárgyaknak, a saját testtől való megszabadulás és egy másik testbe való átmeneti költözés motívumának, valamint annak a váagnak, hogy a test fizikai határai kiterjeszthetők legyenek. A mese hőse átjárhat a különböző világok között, de „köteles” elidőzni ott, feltérképezni az egyes világok kínálta lehetőségeket. A virtuális térbe való belépés nincs feltételekhez kötve, mint ahogy az ott-tartózkodásnak sincsenek különösebb feltételei, kénye-kedve szerint közlekedhet benne bárki, és akkor hagyhatja el a helyszínt, amikor akarja.

A mesehősnek szembe kell néznie a rá váró veszedelmekkel, nem térhet ki előlük (ezt az utat a mesehallgató gyerek is végigjárja a hőssel együtt!), míg a virtuális valóságban közlekedők a legelső kellemetlen élmény után büntetlenül továbbállhatnak, újabb és újabb impulzusokra vadászhatnak, hogy aztán maguk döntsék el, milyen ellenfelet választanak maguknak. A mesékben nem lehet „meglőgni” a megpróbáltatások elől: a harcoknak tétje van, s ez a tét nem kevesebb, mint az, hogy képesek vagyunk-e barátokra, szövetségesekre, s aztán – a mese legvégén – társra lenni?

A számítógép előtt ülő gyerek magányosan bolyong a virtuális térben, amelyet valóságos térként érzékel, holott annak jellegzetességei erősen különböznek a valóságos környezettől. A virtuális térben – egyik meghatározása szerint: a „megegyezéses képzeletbeli interakciós térben” – a fizikai dimenziók elvesztik eredeti jelentésüket, hiszen nincsenek is jelen fizikai testek, mindenki a választott alakjában próbálhat ki szerepeket. Az ebbe a világba csöppenő gyerek számára sem az életnek, sem a halálnak nincs különösebb jelentősége, hiszen a virtuális világban mindenkinek több élete lehet, a fizikai halált legfeljebb a hálózattal való kapcsolat elvesztése jelenti. A sárkányölő mesehősöket is fenyegeti ama veszély, hogy egyszer-kétszer áldozatul esnek a sárkánynak, de ha a sárkányküzdelem előtt kiálltak néhány próbát, biztosak lehetnek abban, hogy végül megérkezik a segítség. A számítógépes játékokban annak van nagyobb esélye a győzelemre, aki nagyobb technikai tudással rendelkezik – döntési helyzetekben az emócióknak kevés szerep jut. A „lövöldözős játékokban” kevés meglepetés éri a gyereket: mindegyik küzdelemnek azonos logikája van és a harci technikák is nagyon hasonlók egymáshoz. Igaz, a mesében is csak egyféleképpen lehet legyőzni a sárkányt vagy a gonosz ellenfelet, de a mese lényege nem ez a harc, hanem annak eldöntése, hogy *miért* is került sor erre a bizonyos küzdelemre, és *kivel* azonosulunk a harc során? Mi a tétje a győzelemnek? Mi történik velünk, ha legyőzzük a sárkányokat, legyenek azok akár saját sár-

kányaink? A mesét hallgató gyerek és a bilentyüket nyomkodó gyerek közötti lényeges különbség, hogy míg a sorsát egerrel irányító gyerek a szemével és az agyával „lát”, a mesehősökkel azonosuló gyerek a képzeletével és a szívével. Az előbbi megtanulja, hogy a világban milyen sokféle pusztító fegyver létezik, s hogy ezekkel hogyan írthat ki minden útjába kerülőt (destruktív), az utóbbi megtanulja, hogy a világ milyen sokféle tudásból (pl. emberekkel, növényekkel, állatokkal, eszközökkel való bánni tudás) építhető föl, s hogyan szerezhetők vissza azok a dolgok, amelyek valamikor „idevalók” voltak (konstruktív). A gátlástalanul lövöldöző azonban soha nem lehet biztos abban, hogy a játékból győztesként kerül ki, hiszen a virtuális térben őt is bármikor lelőhetik, s ilyenkor nagyobb agresszivitással támad föl, hogy egy újabb menetben még több ellenfelet semmisítsen meg, s aztán ezt ismétlegesse a kifulladásig, vagy ameddig a szülei pénze tart.

Merthogy a virtuális valóságot – a mesével ellentétben – nem ingyen adják! A pénzért megvásárolható, és számítógépes vírussal bármikor tönkretételű kalandokban csak azok a kiválasztottak vehetnek részt, akik megfelelő felszereléssel és programokkal rendelkeznek. Ők aztán mit sem törődve a függőség veszélyével, egyre inkább felgyorsulva száguldoznak abban a térben, amelynek semmi köze nincs a valósághoz. Nem véletlenül alakul ki sokukban függőség, hiszen valóságos létüket

háttérbe helyezhetik és személyiségüket a virtuális közösségekben teljesíthetik ki. Ezek olvashatták nemrégiben egy kétségbeesett szörföző segélykiáltását: „Segítség, emberek, hogyan jutok vissza a valóságba?” Erre mondta a szóban forgó tanácskozás egyik résztvevője, hogy „aki lemond a saját fantáziájáról, az csapható be leginkább”.

Mind a mesében, mind a virtuális valóságban kitüntetett szerep jut az életre keltett, megszemélyesített tárgyakkal, a saját testtől való megszabadulás és egy másik testbe való, átmeneti költözés motívumának, valamint annak a vágyának, hogy a test fizikai határai kiterjeszthetők legyenek. A mese hőse átjárhat a különböző világok között, de „köteles” elidőzni ott, feltérképezni az egyes világok kínálta lehetőségeket. A virtuális térbe való belépés nincs feltételekhez kötve, mint ahogy az ott tartózkodásnak sincsenek különösebb feltételei, kényekedve szerint közlekedhet benne bárki, és akkor hagyhatja el a helyszínt, amikor akarja.

Szerencsémre az én játszócsházi BIT-agyú gyerekeim még nem mondtak le a fantáziájukról, s amikor elkezdtem nekik a sárkányölő hőskörről mesélni, érdeklődéssel fordultak felém. Mintha megnyugtatta volna őket a mese ritmusa, a tempó, ahogyan lassú mondatokban folyt a szó, és annak lehetősége, hogy a fülükkel is „láthatnak” csodákat. Gyurmát és színes krétát nyomtam a kezükbe, kértem őket, hogy mesehallgatás közben formázzák meg, rajzolják le a mesehősöket. Ők azzal a feltétellel álltak köztélnek, hogy én közben addig mesélek, amíg el nem készülnek. Másfél órát töl-

töttünk együtt Szépmező szárnyával, Fehérlófiával, Világszép Nádszálkisasszonnyal, Veres vitézzel, az aranyat hullajtó számmárral, a vasfüvel és a terülj asztalkámmal. *Beszélggettünk.* Kérdeztem őket, és ők válaszoltak nekem, aztán ők kérdeztek engem, és én válaszoltam nekik. Azt hiszem, jól érezték magukat, mert a másnapi programon újra ott volt az egész csapat.

Legközelebb már a mákgubó tündéreket is a kezükbe adtam.

Boldizsár Ildikó