

AUTONÓMIA ALAPÍTVÁNY



# FIATALOK A BULLYING ELLEN JÁTEKKAL ÉS KAMPÁNNYAL

ESETTANULMÁNY

# Fiatalok a bullying ellen játékkal és kampánnyal - esettanulmány -

Jelen módszertant az Autonómia Alapítvány és szakmai partnere, a Detectivity Kreatív Oktatási és Élményközpont/Pro Jugendstíl Alapítvány-Fiatal Művészek a Kultúráért hozta létre a Roma Fiatalok Változást Hoznak (2021-2-HU01-KA210-YOU-000048113) Erasmus+ Projekt keretében. A projektben az Autonómia Alapítvány (Magyarország), a RROMA (Észak-Macedónia) és az ERGO Network együttműködésében közösségi nyomozójátékok és kampányok fejlesztésének és terjesztésének módszertanát dolgoztuk ki. Ezek a játékok - melyeket roma és nem-roma fiatalok terveznek és bonyolítanak le, és kortársaikat kívánják bevonni - társadalmi ügyeket tematizálnak. Fiatal felnőtteket képeztünk játék és kampányfacilitátorokká, hogy kortársaikkal párbeszédet hozzanak létre a számukra releváns társadalmi ügyekről, valamint formálják szemléletüket.

**Írta: Illés Márton és Simor Ágnes**

**Szakmai konzulens: Hanák Anna**

**Korrektúra: Christine Sudbrock**

**Lektor: Borsfai Dzszenifer**



# autonómia



Az Európai Unió finanszírozásával. Az itt szereplő vélemények és állítások a szerző(k) álláspontját tükrözik, és nem feltétlenül egyeznek meg az Európai Unió vagy az Európai Oktatási és Kulturális Végrehajtó Ügynökség (EACEA) hivatalos álláspontjával. Sem az Európai Unió, sem az EACEA nem vonható felelősségre miattuk.



**Az Európai Unió  
társfinanszírozásával**

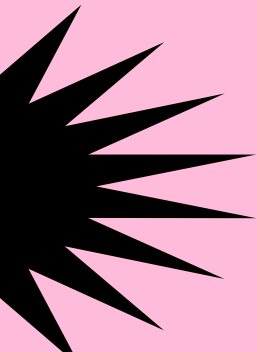
# TARTALOM- JEGYZÉK

- 02** Bevezetés
- 03** Kell egy csapat, kell egy téma!
- 04** Nyomozójáték tervezés
- 05** Klikkek és bullying helyzetek
- 08** Játék vázának kialakítása
- 10** Karakterek, nézőpontok, történetek
- 12** Kiscsoportos munka és relatív szétesés
- 14** Játékvezetési szempontok
- 17** Feldolgozás és reflexió: a közösségi kampány koncepciója
- 20** Játékok és kampányfoglalkozások előkészítése, megvalósítása
- 22** Értékelés és visszajelzések
- 26** A kampányvideó születése

# BEVEZETÉS

Az alábbi anyaggal egy társadalmi nyomozójáték és közösségi kampány születésének folyamatát, valamint a kapcsolódó módszereket, eredményeket és hatásokat kívánjuk megosztani. Mindez eltérő háttérű és származású fiatalok bevonásával és aktív részvételével valósult meg Magyarországon, az Autonómia Alapítvány és a Detectivity együttműködésében.

Bízunk benne, hogy számos olyan eszközt és szempontot tudunk bemutatni, amelyek akár tartalmi, akár formai szempontból inspirálni tudják más fiatalokkal foglalkozó szervezetek és szakemberek nem-formális oktatáshoz, gamifikációhoz, illetve kommunikációhoz kapcsolódó munkáját.



Az Autonómia Alapítvány több, mint 30 éve foglalkozik hátrányos helyzetű csoportok, köztük kiemelten romák fejlesztésével. Ennek során eltérő eszközöket és módszereket dolgoz ki és terjeszt el, így előmozdítva a társadalmi inklúziót. Az oktatási nyomozójátékok terén úttörő munkát végző Detectivityvel együttműködve már több olyan nyomozójátékot fejlesztettünk ki, melyek társadalmi témákra fókuszáltak, érintett csoportok bevonásával kerültek kialakításra. A játékok azt a célt szolgálták, hogy a résztvevők – rendszerint gyerekek és fiatalok – szemlélete fejlődni tudjon az adott társadalmi témákra és csoportokra vonatkozóan.

Míg a társadalmi nyomozójátékokra vonatkozó módszertanunkat már korábban megjelentettük, a közösségi nyomozójátékokra vonatkozó módszertanunkat nemrég állítottuk össze ugyanennek a projektnek a keretében. A „Roma Fiatalok Változást Hoznak” révén a játék és közösségi kampány kidolgozására és megvalósítására, illetve jelen esettanulmány megírására is sor kerülhetett. Az Erasmus+ (2021-2-HU01-KA210-YOU-000048113) projekt keretében az észak-macedóniai RROMA az általuk kidolgozott Közösségi kampány módszertanát osztották meg velünk, amelynek köszönhetően nem csak nyomozójátékot, hanem kampányt is ki tudtunk dolgozni és megvalósítani.

A kezdeményezés harmadik partnere a nemzetközi ERGO Network, akik a módszerek és eredmények szerkesztését és nemzetközi disszeminálását végzik velünk együtt.

## **KELL EGY CSAPAT, KELL EGY TÉMA!**

A közösségiség szellemében fontos volt számunkra, hogy első körben még ne határozzuk meg, milyen témára fókuszáljon a létrejövő játék és kampány, hanem elsőként egy sokszínű, fiatalokból álló csapatot hozunk össze és az ő érdeklődésük alapján határozzuk meg a fókuszokat és a célokat. Felhívást jelentettünk meg roma és nem roma fiatalok számára, amelyet amellet, hogy közösségi média felületeken is nyilvánosságra hoztunk, közvetlenül is eljuttattunk olyan fiataloknak, akik akár az Autonómia, akár a Detectivity holdudvarában jelen voltak, mint képzett fiatalok, gyakornokok, mentoráltak, vagy akár már munkatársként is kipróbálták magukat.

Tréneri vagy éppen művészi tapasztalatokkal és ismeretekkel rendelkező fiatalok ugyanúgy jelentkeztek, mint hátrányos helyzetű, alacsony iskolázottsággal és kevés munkaerőpiaci tapasztalattal rendelkező fiatalok, romák és nem romák, fővárosi és vidéki származású fiatal férfiak és nők. Közülük formálódott az a kilenc fős csoport, akik nemzetközi képzésen vehettek részt. Egy fő lemorzsolódását követően – aki külföldön vállalt munkát – nyolcan vettek részt a 60 órás nyomozójáték és kampány témában megvalósuló képzéssorozatban, illetve ezzel párhuzamosan a játék és kampány kidolgozásában és megvalósításában. Az eltérő érdeklődési területek, élethelyzetek és kihívások miatt nem mindegyikük vett részt minden egyes lépésben és tevékenységben, ugyanakkor mindannyian fontosat adtak saját magukból, kreativitásukból, gondolataikból, élményeikből – amelyek nélkül nem jöhetett volna létre sem a játék, sem a kampány.

Az első találkozón a csapatépítés és a nyomozójáték alapvető elemeinek tapasztalati alapú megismerése történt meg. Azonban emellett már fontos fókuszot kapott az a kérdés, hogy milyen társadalmi témák, ügyek, csoportok, kérdések azok, amelyek igazán foglalkoztatják őket, és amelyek kapcsán szívesen létrehoznának nyomozójátékot és kampányt a kortársaik számára.

Személyes beszélgetések, csoportos brainstormingok és más gyakorlatok mentén kirajzolódott, hogy a fiatalok több társadalmi csoport, téma iránt is érdeklődnek (pl. roma, migráns, vallási kisebbség, LMBT, női csoportok, valamint testképzavarral vagy éppen mentális problémákkal küzdő emberek kihívásai).

Ez alapján világossá vált, hogy többféle társadalmi csoportot és ügyet is érdemes lesz fókuszba helyezni. Ugyanakkor a túl tág célzás nem lett volna szerencsés, hiszen egy központi témát mégis kapnia kellett a játéknak és a kampánynak. Végül a felvetett ötletek közül a bullying került kiválasztásra, amely bármely fenti csoport szempontjából releváns lehet, és amely a személyes történetmegosztások alapján a legtöbb csoporttagot érintette így vagy úgy élete során.

## **NYOMOZÓJÁTÉK TERVEZÉS**

Az Autonómiának és a Detectivitynek már volt korábbi nyomozójátékok tervezésére és megvalósítására vonatkozóan tapasztalata. Köztük olyan is akadt, amelynek megvalósításához több mint 10 szereplőre és komplex helyszínre is szükség volt, amely nem bizonyult fenntarthatónak. Így azt az egy szempontot rögzítettük a fiatalok számára, hogy olyan nyomozójáték kerüljön kialakításra, amelyet két szereplő/játékvezető is meg tud tartani, és amelynek nincs túl nagy eszköz-, illetve túl specifikus helyszíningénye. Ezek a kritériumok indokoltak voltak, hogy a projekt végét követően is fenn lehessen tartani a játékot, azt meg tudják rendelni akár díjazásért cserébe is fiatalokat tömörítő közösségek vagy intézmények (pl. iskolák).

Ebből adódóan – már a fiatalokkal közösen – adtunk választ az alábbi kérdésekre (amelyek megválaszolása minden nyomozójáték tervezésekor fontos).

- **Milyen hosszú a játék?** Legyen 90 perces, amely jól integrálható az iskolai oktatás kereteibe.

- **Mi legyen a játék megvalósításának helyszíne?** Egy iskolai osztály, amely bárhol egyszerűen elérhető.
- **Mi legyen a játék fő fókusza, témája?** Az iskolai bántalmazás.

Már korábban fixáltuk az eltérő csoportok tagjait érintő bullying témáját, és második lépésben meghatározásra került, hogy egy sokszínű osztályra fókuszáljon a játék története (ahol eltérő sérülékeny csoportok tagjai vannak jelen), és valamely osztálybulihoz kapcsolódóan megtörtént bűneset, titok kibogozása legyen a játék célja, ami alatt az osztálytársak és viszonyaik megismerése, eltérő bullyinghelyzetek feltérképezésére is sor tud kerülni a rejtély megoldása közben.

A társadalmi nyomozójátékokban ugyanis mindig fontos, hogy a nyomozás során indirekt módon eltérő társadalmi ügyekhez és csoportokhoz közelebb kerüljenek a nyomozásban résztvevő fiatalok. Nagyjából a fentieket sikerült rögzíteni az első lépésben, amely terveket a fiatalok már a nemzetközi képzésen ismertethettek Észak-Macedóniából érkező társaikkal.





## **KLIKKEK ÉS BULLYING HELYZETEK**

A téma közös rögzítése és a nemzetközi képzés megvalósulása után a következő találkozón már kiemelten foglalkoztunk a bullying témájával – megosztva olyan elméleti ismereteket is a fiatalokkal, amelyek hasznos adalékként szolgálhattak a továbbiakhoz. Tehát a második alkalomra célszerű felkészülni ismeretekkel a kiválasztott téma kapcsán.

Mivel a bullying sokszor az osztályokban kialakuló klikkek mentén valósul meg a diákok körében, a klikkek jellemzőiről, működéséről osztottunk meg velük ismereteket. Tisztáztuk, hogy mi a különbség egy baráti társaság és egy klikk között. Egy baráti társaság az egyenjogúságon alapul, amelynek tagjai önmagukért fogadják el egymást és nem támasztanak szigorú elvárásokat a tagokkal szemben.

Így, ha gyakran azon kapod magad, hogy társaid cikinek, ha bármi tőlük eltérő dolgot mondasz vagy csinálsz, illetve éppen folyamatos és frusztráló megfelelési vágyat érzel a csoport vagy a „legjobb” barátod felé, akkor el kell gondolkodnod azon, hogy valóban barátságról vagy inkább klikkesedésről van-e szó.

Ezután kiscsoportos feladat keretében ők maguk alkothatták meg a képzeletbeli osztály négy klikkjét, hangsúlyt fektetve arra, hogy mi jellemzi az egyes klikkeket, milyen a viszonyuk a többi klikk tagjaihoz: mit gondolnak saját magukról az egyes klikkek tagjai, illetve társaikról. Így kerültek kialakításra a...

-  jó tanuló „stréberek”;
-  a divatos cuccokban járó „menők”;
-  az inkább hátrányos helyzetű és bulizós „simlisek”;
-  a többi klikk egyikébe se tartozó, ezért egymással barátkozó „különcök” csoportjai.

A bullying kapcsán megállapításra került, hogy nagyjából bármi miatt érhet valakit bullying: pl. származás, vallás, szexualitás, kinézet, ízlés, öltözködés – így bárki válhat bullying áldozatává.

Maga a bántalmazás lehet verbális, fizikai, szexuális, vagy éppen a mellőzésben megnyilvánuló, lehet nyíltan vállalt vagy rejtett (pl. névtelen levelek), az offline térben vagy online térben történő.



Az **áldozat** személyén kívül minden bullyinghelyzetben beazonosítható az **elkövető**, illetve a **tanúk**, akik a bullyingolót is támogathatják (pl. azzal, hogy nevetnek a viccein, vagy nem tesznek semmit, amikor bullying történik a környezetükben), illetve az áldozatot is (pl. azzal, hogy kiállnak mellette akár a többiek előtt, vagy akár csak kettesben az áldozattal). A negyedik szereplő a **hatalom** (pl. tanár, szülő, rendőr, igazgató), aki pozíciójából adódóan felléphet a bullyinggal szemben.

Életünk során legtöbbször mind a négy szerepet átéljük bullying szituációkban, sokszor akár úgy, hogy nem is vagyunk ennek tudatában – állapítottuk meg.

Ebből kiindulva a személyes történetek megosztásakor nem csak azt kérdeztük a fiataloktól a kiscsoportos beszélgetések során, hogy ők maguk mikor, milyen helyzetben voltak áldozatok, hanem a többi szerepben való tapasztalataikról is. Ezek a beszélgetések egyrészt egymás megismerését és a bizalmi szint emelését szolgálták – fontos szempont, hogy itt a facilitátorok is megosztottak személyes történeteket, ezzel inspirálva a résztvevőket saját történetek őszinte megosztására. Másrészt inspirációként szolgáltak a későbbi játéktervezéshez – amelybe a személyes történetek közül néhány bele is került, kissé átalakítva.

A klikkek és a bullyinghelyzet megismerése, illetve kapcsolódó beszélgetések, gyakorlatok mellett arra is fókusz helyezettünk ezen az alkalmon, hogy a nyílt vagy rejtett identitás kérdését behozzuk. Sok fiatal – pont esetleg a bullyingtól való félelmében – nem szívesen teszi nyílttá bizonyos identitását (pl. romaságát, melegségét, vallási hovatartozását).

Ennek a témának a feldolgozásához olyan helyzeteket osztottunk meg a fiatalokkal, amikor felvetődhet, hogy egy fiatal vállalja az identitását a csoportjában, vagy éppen kiálljon egy másik társáért, aki sérülékeny csoportba tartozik, esetleg bullying áldozata. A helyzetek elemzése során számos pro és kontra érv felmerült, ami miatt valaki vállalhatja, vagy éppen rejtve tarthatja identitását. Elhatároztuk, hogy a játékban mind nyílt/vállalt kisebbségi identitású, mind identitását rejtve tartó diákokat is be kívánunk mutatni.

## JÁTÉK VÁZÁNAK KIALAKÍTÁSA

Az elméleti háttér, saját történetek megosztása és a képzeletbeli osztály klikkjeinek felrajzolása után további kérdéseket jártunk körül a csoporttal. Korábban már rögzítettük, hogy valamely osztálybui alkalmával történt valamely bűneset vagy titok, és ennek kibogozása lesz a nyomozójáték kimondott célja (az implicit társadalmi szemléletformálás mellett). Meg kellett határozni, hogy milyen típusú esetről legyen szó. A tét nélküli probléma kevésbé tudja bevonni a játékosokat, míg a túl komoly bűnügy akár traumatizáló lehet, illetve túl távolra helyezi a történetet a legtöbb diák valóságától (így az öngyilkosság vagy gyilkosság kizárásra került). A nemzetközi képzésen a fiatalok egy kisebb csoportja már csinált egy rövid játékot. Ebben egy házibulin eltűnik egy tárgy, és a lopással rögtön egy roma fiatal gyanúsítanak a társai – ami sajnos nem ritka eset, és jól mutatja a társadalmi előítéleteket, amelyekkel az érintett fiataloknak sokszor szembesülniük kell.

Ezt felhasználva, valamint számos szempontot és lehetőséget végiggondolva végül az a döntés született, hogy egy jómódú, „menő” lánynál volt a házibuli, ahol elloptak valamit. Az elloptott tárgy kapcsán felmerült, hogy egy, a lány számára személyesen fontos dologról legyen szó (egy festmény portfólióról, amivel felvételizni akar főiskolára), vagy inkább olyanról, amely objektív értékkel rendelkezik (egy laptop).

**Mivel több helyen lehetőséget biztosítottunk a közösségi döntésnek és szavazásnak, és legfeljebb kérdésekkel, szempontok felvetésével próbáltuk facilitálni a folyamatokat, itt is választhatott a csapat a két opció közül.** Végül a portfóliót mellett döntöttek, bár felvetettük, hogy a tisztán anyagi okokkal magyarázható indíték (egy laptopot könnyen pénzzé lehet tenni, egy portfóliót kevésbé) így kizárásra kerülhet, és inkább csak érzelmi indítékok jöhetnek szóba. Ezáltal szűkülhet a gyanúsítottak köre. A döntést tiszteletben tartottuk, és mivel így is reálisnak láttuk egy működő játék létrehozását, ennek mentén haladtunk tovább a tervezésben.

A fő bűntény, titok meghatározása mellett szintén fontos volt hamar rögzíteni, hogy ki legyen az a két szereplő/facilitátor, akiket ők alakítanak majd, és akik személyesen is megjelennek majd a játékban. Továbbá, hogy a résztvevő diákoknak milyen szerepe legyen, mi legyen a nyomozás elindításának kerete.

Az utóbbi kapcsán arra jutottunk – mivel alapvetően iskolákba, osztályokba szántuk a játékot - hogy a játék résztvevőit egy nyomozószakkör tagjainak a szerepébe helyezzük, akiknek meg kell oldania az ügyet. Amennyiben ez nem történik meg, a károsult lány szülei pár órán belül a rendőrséghez fognak fordulni, és a rendőrség az osztályba járó összes gyereket, akik ott voltak a bulin zaklatni fogja (így tétje lett, és időkeretet kapott a nyomozás).

A helyzetből adódóan kézenfekvő volt, hogy a játék egyik szereplője/facilitátora a nyomozószakkör vezetője legyen, aki szerepéből adódóan jogosult is arra, hogy vezesse nyomozást, instruálja a diákokat, nyomokat adjon át nekik. Felmerült, hogy a másik élő szereplő az adott osztályba járó egyik fiatal legyen, aki azonban nem volt ott a bulin (így nem gyanúsítható), nem tartozik egyik klikkhez sem (így nem elfogult) és rendelkezhet plusz infókkal az osztályról (amelyeket alkalmasint be lehet vetni a nyomozás során, szükség esetén).

Mivel a tervezői csapatban többen jelezték, hogy szívesen játszanának a játékban (eltérő nemű, korú, származású fiatalok) – ezért a diák karakterét általánosan kellett hagyni, hogy minden fiatalra passzolni tudjon.

## KARAKTEREK, NÉZŐPONTOK, TÖRTÉNETEK

Az eddigiek rögzítése után a következő lépés az volt, hogy a klikken belül arcot adjunk az egyes embereknek a történetben. Négy klikkben 3-3 – összesen 12 – diák, köztük az áldozat. Kiscsoportokban és egyéni tervezés során kerültek kialakításra az egyes karakterek. Ehhez olyan szempontokat gondoltak végig a fiatalok, mint:



ki vagy?



Mit csinálsz?



Kivel vagy jóban, ki kedvel téged?



Tartozol valamilyen sérülékeny csoporthoz?



Mi a viszonyod az áldozathoz?



Szerinted ki lopta el a portfóliót, és miért?

Az eltérő történetek, karakterek és opciók összefésülése során igyekeztünk az esetleges ellentmondásokat kitisztázni, a túl hasonló elemek közül egyet-egyét kigyomlálni. Összeállt az osztálykép 12 diákkal, névvel és viszonyokkal, amelyek akár a házibulin vagy előtte/utána történtek.

Ugyanakkor ezeknek a fiataloknak még nem volt arcuk. Mivel csak két élő szereplővel dolgozhattunk a fenntarthatóság miatt, azt ki kellett zárni, hogy maga a 12 diák élőben megjelenjen a játék során. Azonban kaphatunk rájuk vonatkozó információkat a jelenlévő osztálytárstól, esetleg írásos nyomokból (pl. levelek). Ugyanakkor, ha nem társíthatunk valakihez arcot, akkor sokkal kevésbé tudunk vele azonosulni – ami az attitűdök változása és a szemléletformálás kapcsán nagyon fontos.

Ezért az a döntés született, hogy a 12 diák videókon jelenjen meg – így csak a játék elkészítésekor szükséges a bevonásuk, a későbbiekben nem. A videók egy része vallomásvideókat tartalmazott, amelyeket még a képzeletbeli osztályfőnök vett fel velük – mielőtt a nyomozószakkör megkezdte munkáját – és amelyekben minden diák röviden elmondta, mi történt, és szerinte ki gyanúsítható és miért. A videók egy másik része a házibulin készült, ahol a diákok egymást videózták. E koncepció alapján a diákokat formális és informális környezetben is megismerhetjük, és számos információt közvetlenül tőlük tudhatunk meg. A videók, illetve más kapcsolódó fotók felvételéhez bevontuk a Burattino Iskola színjátszós diákjait. Velük forgattuk le a jeleneteket és vettünk fel képeket, akik így tovább növelték a létrejövő játék megszületéséhez saját kreativitásukkal hozzájáruló fiatalok körét. A velük való videós és fotós munkák tervezését és rögzítését két olyan, a csapatunkba tartozó fiatal végezte, akiknek a videózás és a fotózás, illetve akár maga a rendezés is az érdeklődésük fókuszában állt.

Jelen írással nem célunk lerántani a leplet a játék minden részletéről, ahogy arról sem, ki lopta el a házibulit rendező lány portfólióját a 12 diák karakter közül. Ugyanakkor néhány példát, szempontot fontos megosztani annak érdekében, hogy egy hasonló játék tervezésekor minél inkább a célokat szolgáló történetet, karaktereket tudjanak mások is kialakítani. Mint azt korábban, az elméleti háttérnél kifejtettük, a legtöbb iskolai osztály életében meghatározóak a klikkek, ahogy a bullying helyzetek is. Ezért a játék során, illetve a videóban, levelekben „megszólaló” diákok nézőpontján keresztül sztereotíp képet is kapunk az eltérő klikkekről és azok tagjairól – amelyek elhallgatása nem vinné közelebb a játékosokat a csoportok sztereotipizálásának valós jelenségéhez, és nem hozná fel belőlük őszintén a saját sztereotípiáikat.

Továbbá az is fontos, hogy a sztereotípiákat ellensúlyozzuk, és a játék által bemutatott osztály történetén, viszonyain keresztül a sztereotípiákat cáfoló helyzeteket is behozunk, illetve megmutassuk azt, hogy egy klikk tipikusnak mondott jellemzői nem feltétlenül igazak annak egyes tagjaira.

Így például lehet, hogy egy jó tanuló, strébernek mondott lány néha felönt a garatra, vagy, hogy egy mindenki által irigyelt „menő” osztálytárs élete mégsem olyan rózsaszín, mint ahogy az a többieknek tűnik. Az eltérő klikkek tagjai között olykor barátságok vagy éppen szerelmek is szövődhetnek.

A bullying eltérő csoportok tagjait is érheti, és eltérő formákban is megnyilvánulhat. Így például egy sokak által cikizett diák is bullyingolhat másokat akár rejtett módon, meghamisított leveleket küldözgetve osztálytársainak. Aki tehát az egyik helyzetben áldozat, a másikban lehet elkövető, vagy éppen tanú. A bullyingra sokszor okot szolgáltató, sérülékeny csoporthoz való tartozás felvállalása vagy elrejtése sokszor jelentős dilemmát és nehézséget jelent a fiatalok számára. Ebből adódóan a játék történetében olyan diákokat is megmutattunk, akik identitásukat vállalják, és ezzel együtt vagy sikeresek és magabiztosak, vagy éppen bullyingolás áldozataivá válnak. Valamint olyat is, aki titkolja identitását a felvállalás következményeitől való félelem miatt, és csak később, egy zsarolásnak ellenállva vállalja fel származását a többiek előtt.

Nyomozójáték esetén a legtöbbször kiderül, hogy ki követett el egy bizonyos bűntettet – jelen esetben egy lopást. Mivel sérülékeny csoportokról és társadalmi témákról készítünk nyomozójátékot, annak bizonyos pontjain megjelenhetnek sztereotípiák, illetve az osztálytársak egymással való kommunikációjában megjelenhet akár gyűlöletbeszéd. Ugyanakkor az nagyon fontos, hogy a végén ne egy olyan karakter legyen a tettes, aki sérülékeny, és főleg ne olyan körülmények és motivációk mentén, amelyeket az adott csoport tagjainak tulajdonítanak a sztereotíp narratívák. Lehetőség szerint inkább valamilyen privilegizált csoport tagja legyen a tettes, illetve olyan motiváció és körülmény legyen az adott bűneset mögött, ami egyáltalán nem sztereotíp, és ami az adott személy és csoportja helyzetét, kihívásait új szemszögbe helyezi.

**Az eltérő karakterek, helyzetek és viszonyok bemutatása egyrészt azért fontos, hogy a játékot játszó fiatalok felismerjék kortársaik sokszínűségét, és nyitottabban forduljanak egymáshoz.** Másrészt pedig azért, hogy minél több játékos találjon olyan karaktert, akivel **azonosulni tud, és aki vonzó példa tud lenni számára.** Történhet ez akár éppen a vele kapcsolatban felmerülő kérdések megvitatása során – ahol a játékos indirekt módon saját magát és a saját szempontjait is képviselni tudja – anélkül, hogy nyíltan vállalnia kelljen társai előtt saját érintettségét. A játékot játszó fiatalok a felmerülő nyomok, bizonyítékok, indítékok és lehetséges gyanúsítottak átbeszélése során eltérő szempontból tudnak ránézni ugyanarra a helyzetre és történetre, továbbá egymással is együtt kell működniük, vitázniuk és döntéseket hozniuk. Mindez **a komplex, önreflektív gondolkodást és kritikai szemléletet** is erősíti.

## **KISCSOPORTOS MUNKA ÉS RELATÍV SZÉTESÉS**

A képzés és közösségi tervezés során végig sokszínűen kombináltuk a plenáris, kiscsoportos és egyéni feladatokat az inkább verbális, logikai, dramatikus vagy fizikai aktivitást igénylő részekkel. Így az eltérő résztvevők készségeiknek, érdeklődésüknek megfelelően egyaránt be tudtak vonódni, élvezték a folyamatot és sikerélményhez jutottak.

Ugyanakkor a közösségi tervezés hosszú és komplex beszélgetéseket, logikai, dramaturgiai és narratív kihívásokat foglal magában. Nem minden résztvevő volt egyaránt lelkes az elhúzódó beszélgetések és az alapvetően verbális munkamódszer során – amely nélkülözhetetlen volt ahhoz, hogy valóban ők alakítsák ki a játék részleteinek nagyobb részét, és a folyamatot facilitáló szakemberek csak bizonyos kérdésekben hozzanak döntéseket, vagy vessenek fel konkrét ötleteket. Emellett a viszonylag szűk időtartam (60 óra) limitált lehetőséget nyújtott arra, hogy olyan arányban alkalmazzunk játékos, energetizáló, mozgásos illetve színházas elemeket, amennyire

néhányan igényelték volna, ami viszont egy bizonyos arány felett nagyon lelassította volna a tervezés folyamatát. Talán az volt a legnagyobb kihívás, hogy megtaláljuk ezt a megfelelő arányt.

Miután a játék vázának nagy része összeállt, fixáltuk a főbb stációit, a feladatokat, nyomokat, a videók tartalmát. Három kisebb csoportban haladt tovább a munka, amelynek tagjai között volt átfedés. Egyrészt – ahogy korábban említettük – a játék során felhasználásra került videók (egy a diákokkal készült osztályfőnöki kihallgatás videói, illetve a házibulin készült felvételek) valamint fotók (a házibuli helyszínén működő biztonsági kamera által rögzített felvételek) elkészítésével foglalkozott az egyik csoport. A másik csoport a nyomok elkészítésével (pl. levelek, megírása, rajzok elkészítése, tárgyi nyomok legyártása) foglalkozott.

Itt azonban újabb kihívások merültek fel, ugyanis az ebben a csoportban résztvevő fiatalok magánéleti nehézségek, illetve a folyamat során megszerzett új munkahelyek által okozott terhelés miatt nem vettek részt igazán aktívan ebben a folyamatban, így itt az optimálisnál több feladat hárult a facilitátorra. Tanulásként fogalmazhatjuk meg azt is, hogy a közel fél éves képzési, tervezési folyamat a részint pályakezdő, másrészt hátrányos helyzetű fiatalok életében olyan új helyzeteket tudott produkálni, ami két esetben átmenetileg, egy esetben véglegesen ellehetetlenítette a folyamatban való részvételüket. Tehát lehet, hogy egy rövidebb, de intenzívebb folyamat inkább hatékony és vállalható lett volna néhányak számára. Ugyanakkor az iskolába vagy éppen egyetemre járó, bejáratott munkahelyekkel rendelkező fiatalok számára – akik az egész folyamatban aktívak voltak – talán nem lett volna megoldható egy két hetes intenzív folyamat.



A kihívások és lehetséges tanulságok után azonban térjünk vissza a kiscsoportok munkájára. A videós/fotós csoport és a nyomkészítő mellett a harmadik folyamat azok számára volt nyitott, akik a játék facilitálásában is részt kívántak venni – akár a „nyomozószakkör vezetője”, akár a diák szerepében. Ők intenzív képzést kaptak általános tréneri, facilitátori területekre, illetve a konkrét játék egyes moduljainak facilitálására vonatkozóan.

## **JÁTÉKVEZETÉSI SZEMPONTOK**

A játék facilitálása kapcsán az általános csoportokkal való kommunikációs szempontok között fontos volt az érthető, jól hallható beszéd, a nyitott non-verbális kommunikáció, a közvetlen stílus, a határozottság és a közös aktivitást vonzó módon felvezető hangnem. Aktivitást említünk és nem játékot, ami nagyon fontos, ugyanis a nyomozójátékot a résztvevők számára nem nevezhetjük játéknak, hiszen ez az adott helyzet és kihívás komolyságát, átélhetőségét tenné tönkre. Így már az első pillanattól kezdve a nyomozószakkör résztvevőiként kell megszólítani őket, közösen összeszedni a jó nyomozás és általában az együttműködés kereteit, illetve beleegyezésüket kérni mind a közösen vázolt keretek elfogadásába, mind abba, hogy elvállalják a nyomozásban való részvételt.

Ahogy a nyomozójátékot nem nevezzük játéknak, úgy a játékot vezető fiatalok, akik a nyomozószakkör, illetve a diák karakterét viszik, fontos, hogy már első pillanattól a karakterükből szólaljanak meg, és abból, illetve a játék realitásából akkor se szakadjanak ki, ha esetleg erre vonatkozó kérdéseket kapnak a résztvevőktől (pl. igazából mivel foglalkozol? Más csoportoknak jobban szokott menni a nyomozás?).

Ami a játékvezetés kapcsán kiemelkedően fontos – az információk, kérdések, összegzések pontos, érthető kommunikálása mellett –, hogy a csapatot a megfelelő mértékben segítsék a nyomozás előrehaladásában a játékvezetők.

Amennyiben egy feladatban elakadnak, akkor **segítő kérdésekkel támogatni tudják őket**, illetve amikor egy információt hibásan jegyeztek meg, akkor ennek az infónak a helyességére kérdezhetnek rá (pl. Biztos, hogy 11 órakor mentek csak el? / Nem, már korábban!). Ha a játékban résztvevő csoport úgy érzi, hogy túl nehéz a nyomozás, és megakadnak, az ugyanúgy nem szerencsés, mintha unalmasan könnyűnek éreznék, vagy ha az lenne a benyomásuk, hogy a facilitátor túl sokat segít nekik. Ezekhez kapcsolódóan közösen feldolgoztunk lehetséges helyzeteket és azokra adható válaszokat. Mit csinálsz akkor, ha egy résztvevő a játék elején már megemlíti, hogy szerinte az a tettes, akiről ez később (úgy egy óra múlva) ki is fog derülni? Fontos, hogy ne gyere zavarba, ne tereld el rögtön a szót, ugyanakkor ne is tulajdoníts túl nagy jelentőséget a felvetésnek. Pl. Miért gondolod ezt? Értem. Melyik más diák lehet még gyanús számotokra?

Mivel **sérülékeny témák és csoportok is szerepelnek a játékban és a résztvevő diákcsoportok között is jellemző lehet a bullying**, fontos a keretek rögzítésénél, hogy a sikeres nyomozásban minden szempont, vélemény fontos lehet, és ezért tisztelettel és nyitottan érdemes viszonyulni egymáshoz és a vizsgált helyzet résztvevőihez is. Fontos kiemelni, hogy itt nem egy általános etikai szempontot vetünk fel, ami sokszor ellenérzést vált ki a fiatalokból (pl. nem szabad előítéletesen beszélni a sérülékeny csoportok tagjairól) hanem szakmai szempontot vetünk fel (a jó nyomozó félreteszi a személyes érzéseit, és objektívan viszonyul a nyomozáshoz). A szakmai szempontok legtöbbször az olyan fiatalokat is meggyőzik és bevonják, akik alapvetően mindig igyekeznek az iskolában tapasztalt szabályok és morális keretek megkérdőjelezésére, illetve szétfeszítésére. Hasonló módon, amikor a diákok a játék közben egymást cikizik, akkor sem tanárként, fegyelmezve érdemes erre reflektálni, hanem inkább a szerepből, a helyzetből, illetve a nyomozói szakmából kiindulva. (pl. "Már nincs sok időnk, hogy kiderítsük, ki volt a tettes, nem kéne inkább azzal foglalkozni?" "Minden szempont és elképzelés vezethet sikeres nyomozáshoz, ezért nincs értelme kinevetni egymást.")

A játék során felmerülhetnek olyan helyzetek, vagy a diákok részéről történt kijelentések, amelyekre nem a játék során, hanem a bűneset megfejtését követő feldolgozó foglalkozáson kívánunk reagálni. És rövidesen tovább is lépünk a közösségi kampányra, amiről eddig még alig ejtettünk szót. Azért, hogy a karakterben minél inkább otthon érezzék magukat a fiatal játékvezetők, illetve azt minél hitelesebben tudják alakítani, fontos, hogy a karakter valamennyire hasonlítson rájuk – így például érdemes a valós keresztnévüket használni, nehogy véletlenül játék közben máshogyan szólítsák meg egymást, illetve, ha valaki még gimnazista, akkor inkább a diák szerepét vigye, míg egy harminchoz közeli fiatal inkább a nyomozószakkör vezetőjét.

**A nyomozás elején a résztvevő osztály figyelmét, érdeklődését, támogatását fontos megszerezni.** Ha az első pár percben nem figyelnek ránk, nevetgélnek, zajonganak és nem vonja be őket a játék, akkor a későbbiekben is nehéz dolgunk lesz velük. Tehát az energikus, határozott, ugyanakkor barátságos és bevonó jelenlét nagyon fontos a játék elején.

A játékvezetők mellett, hogy beszélgetnek a csoporttal, és a nyomozás mentén kérdéseket tesznek fel, vagy esetleg információkat hoznak be (a nyomozószakkör vezető esetében inkább nyomozással kapcsolatos dolgokat, míg a diák esetében inkább az osztálytársakra vonatkozó információkat), az is fontos, hogy a játékhoz kapcsolódó eszközöket, illetve nyomokat gondosan előkészítsék és a megfelelő pontokon jól hozzák be azokat.

Mivel videókat vetítettünk, fontos volt a laptop, projektor, hangfal előzetes beállítása és tesztelése, a házibulin résztvevő 12 diák fotóját tartalmazó flipchart papír felhelyezése és más nyomok elhelyezése a megfelelő helyekre. Voltak olyan nyomok is, amelyek a játékban résztvevő osztályoknak megfelelően játékonként változtak. Például a nyomozás megrendelését minden esetben az adott iskola nevére írtuk, és lehetőség szerint alá is írtuk az igazgatóval, hogy hitelesebbnek tűnjön a történet. Illetve, amikor az iskola helyszínére vonatkoztatva kellett térképet létrehozni, ezt is helyben kellett megrajzolni. Tehát a nyomok és eszközök bekészítése miatt a

játékvezetőknek lehetőség szerint már az adott játék kezdete előtt egy órával fontos volt a helyszínre érkezniük. Tehát a játékvezetőknek logisztikai feladatai is voltak, amelyekre szintén ezen a képzésen tudtuk felkészíteni őket.

## **FELDOLGOZÁS ÉS REFLEXIÓ: A KÖZÖSSÉGI KAMPÁNY KONCEPCIÓJA**

Még a tervezés első szakaszában rögzítettük, hogy a játék diákcsoportokban történő lejátszása után, azokhoz kapcsolódóan feldolgozó foglalkozást is szeretnénk megvalósítani. Itt nem csupán a játékelményre történő reflexióra kerül majd sor, hanem a bullying témájával kapcsolatos információk és személyes történetek megosztására, valamint a bullying lehetséges kezelési eszközeinek, valamint a bullyingban érintett kortársak számára megfogalmazott üzenetek gyűjtésére is. Ahogy a játék idejét másfél órára (két tanórára terveztük), úgy a feldolgozó foglalkozást 45 percesre. A tervek szerint a foglalkozások után a résztvevő diákok egy kamerába üzeneteket fogalmaztak volna meg, amelyek egy kampányvideó alapját képezték volna.

### **A 45 perces foglalkozást a fiatalok csoportja az alábbiak szerint állította össze:**

#### **Bemutakozás - 2 perc**

A nyomozószakkör vezető és diák kilép a szerepből, bemutatkoznak, és mondanak pár mondatot a játék létrejöttéről (fiatalok közös tervezése az Autonómia Alapítvány és a Detectivity szervezésében).

#### **Reflexió a játékra - 10 perc**






Milyen élményt volt a játék? Volt, ami az együttműködés során meglepett saját magaddal vagy társaiddal kapcsolatban? Éreztél bármiben hasonlóságot a játékban szereplő osztály kapcsán? (Néhány megszólalót meghallgatunk, de nem túl sokat, megköszönjük a visszajelzést, pozitívat, negatívát is. Ha a témához kapcsolódnak - bullying, klikkek stb. akkor át is vezetjük a témát. Ha nem szólalnak meg, akkor lehet még pár kérdést feltenni. Milyen volt együttműködni egymással? Mi lepett meg a játékban szereplő osztály kapcsán?

A következő kérdések a klikkekről, bullyingról szólnak. Milyen csoportokból állt ez az osztály? (klikkekből - ha más nevet használnak, azt is el lehet fogadni, és akkor utána ti hozzátok be a klikk szót). Megkérdezhetitek:

- Miben más a klikk, mint a baráti társaság?
- A barátok elfogadják, ha a társaságon kívül, mással is barátkozol? Elfogadják, ha olyan zenét is hallgatsz, olyasmivel is foglalkozol, amivel a többiek nem?

A klikk szabályai erősek, ha nem tartod be őket, könnyen kikerülhetsz a klikkből. Érdemes végiggondolni, igazi barátaid vannak, vagy egy klikk elvárásainak kell megfelelned.

**Milyen különbségek miatt ért bullying embereket ebben az osztályban?** (Ha nem mondják, külön rákérdezni egyes karakterekre.)

-  etnikai identitás
-  vallási hovatartozás
-  szexuális orientáció
-  fizikai megjelenés
-  siker, gazdagság, szépség

Tehát a bullying bármilyen ok, eltérés miatt bármelyiünket érinthet.

**Milyen formái vannak a bullyingnak?**

Lehet fizikai és verbális, vállalt és rejtett is, amikor a bullyingoló rejtőzködik. Olyan is van, hogy valakit levegőnek néznek, nem beszélgetnek vele.


### **Bullying jelenség bemutatása - 8 perc**


A bullying definíciója: szisztematikus, hosszabb időn át elkövetett, szándékos és tudatos bántalmazó cselekvéssor, melyben a viszonyok kiegyenlítetlenek.


Milyen szereplők vannak minden bullying helyzetben? Szedjük velük össze, ha valami kimarad, akkor azt tegyük hozzá.


 Bullyingoló


 Áldozat

 Szemlélő

 bullyingolót támogatja (pl. együtt nevet vele az áldozaton)

 áldozatot támogatja (pl. kiáll mellette, vagy legalább a helyzeten kívül kommunikál vele)

 passzív - nem tesz, reagál semmit egyik fél mellett sem

 Hatalom (pl. tanár, igazgató, szülő, rendőr stb.), akinek pozíciójából adódóan lehetősége van közbeavatkozni.

Eltérő helyzetekben saját magunk is más-más szerepet vehetünk fel.

### **Sajátélmény megosztása - 8 perc**

Két facilitátor megoszt egy-egy bullying élményt. Az egyik történetben legyen áldozat az érintett, a másikban bullyingoló, szemlélő vagy hatalom.

Előre tisztázzátok, ki milyen történetet oszt meg. Olyan történetet válasszatok, ami fontos számotokra, ami kapcsolódhat a diákokhoz, és aminek az elmondása, megosztása nem okoz túl súlyos érzelmi bevonódást részletekről - már valamennyire fel tudtátok dolgozni azt, és ami perspektívát ad a diákoknak, hogy tovább lehet lépni, fejlődni, és nem leszel egész életedben áldozat/bullyingoló.

A saját személyes történetek után fontos lehetőséget adni, hogy ők is megosszanak bullying élményeket, de erre ne kapacitáljuk őket túlságosan, hiszen lehet, hogy pont az adott osztályban éri őket bullying, vagy nem érzik komfortosnak, hogy ilyen élményeikről beszélgessenek. Amennyiben valaki megoszt történetet azt értékeljük és köszönjük meg. Amennyiben úgy érezzük tudunk rá érdemben reflektálni, egy-két mondatban tegyük meg.

### **Kampány és zárás - 10 perc**

Úgy gondoljuk, fontos, hogy beszéljünk a bullyingról, ami sokakat érint, és fogalmazzunk meg üzenetet más fiataloknak, akik esetleg épp áldozatok, vagy szemlélők. Most pár rövid üzenetet gyűjtünk össze, amit a kortársaitoknak üzennétek, akiket bullying ér, akik maguk a bullyingolók, vagy akik szemlélői ilyen helyzeteknek. Üzenhettek akár saját fiatalkori éneteknek is. (Ha nem mondanak ötletet, legyen egy-egy üzenetek nektek magatoknak, amit elsőként felírtok. Flipchartra felírni minden üzenetet, nem minősíteni őket a brainstorming szabályai szerint).

Befejezésül: *“Köszí szépen, nagyon fontos szempontokat, üzeneteket fogalmaztatok meg. Jó lenne, ha ezek az üzenetek más fiatalokhoz is eljutnának. Ezeket felhasználjuk egy kampányvideóban, amit majd veletek is meg fogunk osztani.”*

## **JÁTÉKOK ÉS KAMPÁNYFOGLALKOZÁSOK ELŐKÉSZÍTÉSE ÉS MEGVALÓSÍTÁSA**

Nyílt felhívást jelentettünk meg, és juttatunk el célzottan is lehetséges érdeklődő iskolákhoz. Ezek az intézmények vállalták, hogy egy vagy két osztályuk, csoportjuk számára az iskolájukban, a diákok tantermében, illetve más általuk biztosított helyszínen megvalósítsuk a diákok részvételével az egyenként 90 perces nyomozójátékokat, illetve az azokat követő 45 perces feldolgozó foglalkozásokat.

Az érdeklődő iskolák, tanárok egy online jelentkezési lap kitöltésével tudtak jelentkezni, amelyben az alapvető operatív információk (pl.: program fogadására megfelelő időpont, technikai jellemzők, résztvevők életkora és létszáma) mellett a fiatalok bemutatására és a program kapcsán felmerülő elvárásokra, motivációkra is rákérdeztünk. Végül a beérkező jelentkezések közül egy kivételével mindegyik számára fel tudtuk ajánlani, és meg is valósítottuk a komplex programot. Az egyik iskolánál az időpont egyeztetés kapcsán lehetetlenült el a program, ugyanis csak 90 percet tudtak volna biztosítani, és a feldolgozó foglalkozás nélkül nem láttuk úgy, hogy teljes értékű fejlesztő élményt tudtunk volna biztosítani a diákok számára.

Az iskolai programok mindegyikére 2023. március 30. és április 5. között került sor. A legtöbb iskolában két programot valósítottunk meg, melyek között egy-egy órás technikai átállásra, illetve szünetre volt szükség. Az iskolák között volt egy nagykorú, már érettségizett diákoknak szakmai képzést nyújtó intézmény, zsidó alapítványi és magángimnázium, egy hátrányos helyzetű diákokat tömörítő alapítványi iskola (melynek egyik csoportjában a videók és fotók készítésébe bevont színjátszós diákok vettek részt), illetve még egy alapítványi iskola. A jelentkezések között sajnálattal láttuk, hogy alacsony volt a tankerületi fenntartás alatt álló tanintézmények száma. Azt viszont pozitívumként értékeltük, hogy eltérő életkorú, etnikai és szociális háttérű, valamint vallású diákok körében is kipróbálhattuk a kifejlesztett nyomozójátékot és feldolgozó foglalkozást.

Az éles játékok és foglalkozások megvalósítása előtt március végén két intenzív napon készültünk a nyomozójáték és feldolgozó foglalkozás megtartására a facilitálás iránt érdeklődő, diák vagy nyomozószakkör vezető szerepet vagy mindkettőt vállaló fiatalokkal. Az egyes modulok facilitálását a fiatalok felváltva kipróbálták, és teljesítményükre vonatkozóan megerősítő és fejlesztendő visszajelzéseket kaptak egymástól és a folyamatot vezető szakemberektől. Mivel ezen a ponton már a nyomok és az eszközök is elkészültek, ezek használatát, helyreállítását, illetve a videók, írásos és vizuális nyomok használatát is kipróbálhatták.



A két nap végén egy tesztcsoport számára tarthatták meg a játékot és a foglalkozást. A tesztcsoport tagjai között főleg az Autonómia Alapítvány és a Detectivity munkatársai vettek részt, akik szakemberként támogató közeget és fejlesztési javaslatokat is tudtak biztosítani a fiatalok számára. A tesztjáték tanulságai alapján még néhány apró változtatást hajtottunk végre az éles bevetések előtt.

Az iskolai programokhoz kapcsolódóan előre beosztottuk, hogy melyik fiatal melyik csoportba fog menni, és hogy ott a két szerep közül melyiket viszi majd. A beosztás során a fiatalok szabadideje mellett szempont volt, hogy mindenki legalább kettő, maximum három játékot és foglalkozást vezessen, hogy amennyiben mindkét szerep iránt érdeklődik, mindkettőt ki tudja próbálni, és hogy olyan iskolába, csoporthoz látogathasson el, amely valamilyen oknál fogva motivációt biztosít a számára.

A játékok megkezdése előtt egy órával érkeztünk a helyszínre a szükséges technikai és mentális felkészülés érdekében. A pontos helyszín és az iskolai kapcsolattartó megtalálása, a technikai feltételek biztosítása (pl. videók vetítése), a nyomok bekészítése és a ráhangolódás miatt szükség is volt erre az időre, főleg akkor, ha fennakadás történt, mert nem működött a helyi technika, vagy egy portás nem akart beengedni minket. A két játékot és foglalkozást tartó fiatallal tartott minden esetben két szakember a Detectivity, illetve az Autonómia Alapítvány részéről, akik a technikai eszközök használata mellett (pl. videók vetítése) szükség esetén a facilitálásban is segítettek a fiataloknak. Az első alkalom legtöbbszörnek mélyvíznek bizonyult, azonban a második játék vezetése már minden fiatalnak gördülékenyebben ment.

## **ÉRTÉKELÉS ÉS VISSZAJELZÉSEK**

A másfél órás játék és az azt követő rövid szünet után a 45 perces feldolgozó foglalkozás a legtöbb helyen gördülékeny volt, ugyanakkor néhány helyen kicsit elhúzódott a játék, így a feldolgozásra már kevesebb idő jutott. Egyes helyeken pedig – ahol a diákok ahhoz szoktak, hogy a 45 perces első óra után reggeliznek – a 90 perces első blokk során jól jött volna egy közbeiktatott 10 perces étkezési szünet.

Ugyanakkor a nyomozás minden csoportnál bevonta a fiatalokat, és még azok a diákok is aktív részeseivé váltak, akik az első percekben még távol tartották magukat. Mivel a fiatalok körében nagyon gyakori az állandó mobiltelefon használat, ami elvonja a figyelmüket bármilyen aktivitástól, ezért a nyomozás elején összeszedtük a telefonjaikat. Mindezt azonban nem fegyelmezési célzattal, hanem a nyomozószakkör szabályaként vezettük be – nehogy kiszivároгjon bármilyen információ a nyomozáshoz kapcsolódóan.

**A kampány foglalkozások során meglepően sok helyen osztottak meg mély, személyes, bullyinghoz kapcsolódó élményeket a résztvevők.** Ugyanakkor voltak olyan csoportok – vélhetően főleg az osztályon belül uralkodó bizalmatlan légkör miatt – ahol nem szívesen beszéltek ilyesmiről. A megosztásra egyik helyzetben sem kapacitáltuk a résztvevőket, csupán a saját történetek megosztása után kérdeztük meg, van-e valakinek más hasonló élménye, amit megosztana. Az ugyanis fontos, hogy az ilyen érzékeny témákkal kapcsolatos megnyilvánulást egyetlen résztvevő se érezze kényszernek. Volt azonban olyan csoport, ahol kérdés nélkül, a feldolgozó foglalkozás elején már záporoztak a személyes történetek, és volt olyan csoport, ahol a helyi tanárok meglátása szerint mások előtt soha nem beszélő lány osztotta meg saját bullying-történetét mindenki előtt.

**A beszélgetést facilitáló fiatalok és az azt néha kiegészítő szakemberek távol tartották magukat attól, hogy egyedül üdvözítő megoldásokat hirdessenek bármely bullyinghelyzet kapcsán.** Valakinek pont az segített az áldozati helyzetében, hogy segítséget kért, míg másnak ez inkább súlyosbította a helyzetét. Valakit kiközösített a csoportja, mert ő maga kiállít egy bullyingolt társa mellett, más viszont pont emiatt vívta ki társai megbecsülését. Az, hogy a téma kapcsán ismereteket, szempontokat kaptak a diákok, hogy nyitottan beszélhettek arról, ők maguk mikor voltak bullying helyzetben érintettek akár áldozati, elkövetői vagy szemlélő szerepben, felszabadító és megerősítő volt számukra. Továbbá az is fontos volt, hogy a foglalkozást tartó fiatalok – akik pár évvel idősebbek voltak náluk – is megéltek hasonló helyzeteket, és az évek során akár bullyingolt, akár bullyingoló szerepből ki tudtak lépni.

Elképzelésünk szerint a foglalkozások után egy-egy rövid videoüzenetet vettünk volna fel a résztvevők közül néhány fiatallal, amit bullyingban érintett kortársaikhoz intéznek. Ugyanakkor a megélt helyzetekben ez túlzott elvárás lett volna a nemrég megismert fiataloktól, így megelégedtünk azzal, hogy flipchart táblára gyűjtsenek össze lehetséges üzeneteket, amelyekből inspirálódva a mi csapatunk fiataljai hoznak majd létre videót. Ez a fiatalok személyiségi jogai és biztonsága szempontjából is sokkal jobb megoldásnak tűnt.

A feldolgozó foglalkozások végén névtelen kérdőívek segítségével kértünk **visszajelzést** a fiataloktól. A kérdőív nagyon rövid volt – hiszen több mint két óra intenzív program végén már nem akartuk nagyon terhelni őket –, ugyanakkor kvantitatív és kvalitatív részeket is tartalmazott. A 149 írásos visszajelzést adó résztvevő 43%-a nagyon érdekesnek és izgalmasnak vélte a programot, és további 42%-uk is érdekesnek és izgalmasnak vélte azt. Tehát az élményre vonatkozóan a résztvevők 85%-a adott közepesnél pozitívabb visszajelzést. A célunk azonban nem csak a fiatalok szórakoztatása volt, hanem az is, hogy a témával kapcsolatban gondolatokat ébresszünk bennük. Ebből a szempontból is 40% volt a legpozitívabb választ adók aránya, és a kitöltők további 37%-a is úgy nyilatkozott, hogy a téma kapcsán gondolatébresztő volt számára a programban való részvétel. A szélsőségesen negatív választ adó diákok aránya mindkét kérdésben 5% alatt maradt. Mindezt pozitív eredménynek értékeljük.

A **kvalitatív kérdések** egyrészt arra vonatkoztak, hogy mi tetszett számukra a legjobban. Itt nagyon sokan említették a nyomozást, a kézzelfogható nyomokat, tárgyakat, a videókat, a játék felépítését, menetét és komplexitását – tehát a nyomozójátékra vonatkozóan adtak pozitív visszajelzéseket. Ugyanakkor az egymással való együttműködést is sokan kiemelték – ami szintén nagyon fontos a nyomozójáték módszertanában, és ami eléggé hiányzik a formális oktatásban. Emellett a feldolgozó kampányfoglalkozásra vonatkozóan is számos pozitív visszajelzést kaptunk. Itt legtöbben a közös beszélgetést emelték ki.

A fejlesztendő területekre vonatkozóan nem volt olyan visszajelzés, amit 4-nél többen említettek volna.

Ugyanakkor a videók nem megfelelő hangminőségét néhányan említették – amit a jövőben fontos lenne javítani, illetve ügyelni arra, hogy a foglalkozásokra csak csendes helyeken kerítsünk sort. Illetve néhányan azt javasolták, hogy kisebb csoportokban élvezetesebb lenne a játék. Szintén osztjuk a véleményt, hogy egy 15 fős osztályban, csoportban, illetve azok tagjaiból alakuló 4, illetve 7-8 fős kiscsoportokban sokkal jobban be tud vonódni minden egyes résztvevő a nyomozásba vagy bármilyen kooperatív tevékenységbe, mint egy 30 fős osztályban. Egyetlen csoportban érkezett néhány hasonló válasz: legyen rövidebb a játék. Ez egy délutáni csoport volt, ahol vélhetően már alapvetően fáradtan érkeztek a diákok. A válaszadók oroszlánrésze azonban semmit sem változtatna a programon.

Arra vonatkozóan, hogy milyen élményt, gondolatot visznek magukkal, sokan a játékot, a nyomozást emelték ki. Mások az aktív állampolgárság, az egymásért és a magunkért való kiállás fontosságát, illetve a másik ember tiszteletét fogalmazták meg. Kiemelve néhány konkrét idézetet:

***„Mindig van kiút, segítség, nem vagyok egyedül a problémáimmal!”***

***„Együtt többre vagyunk képesek.”***

***„Segítsük a gyengéket!”***

***„Mindennek két oldala van.”***

***„ Ne ítélj ismeretlenül!”***

A résztvevői értékelések összesítése után a megvalósítók csapatával is értékeltük a közös munkát. Öröm volt hallani, hogy egyöntetűen büszkék arra, amit közösen létrehoztak, és saját magukon is érzik a fejlődést a folyamat hatására. Meglátásaikat és élményeiket egy videóban is megosztották. A játékot facilitáló fiatalok jelezték, hogy a továbbiakban is szívesen részt vennének a játékok és foglalkozások vezetésében.

Igényükből kiindulva a nyáron egy fesztiválon is megvalósítottunk két csoportot, ami bizonyította, hogy még a fesztiválok ingergazdag közegében is képes ez a nyomozás és beszélgetés hosszabb időre összehozni fiatalokat, akik a végén még sokáig elbeszélgettek a program során felvetett témákról.

## KAMPÁNYVIDEÓ SZÜLETÉSE

Mint azt korábban említettük, a foglalkozásokon végül nem vettünk fel videókat a résztvevőkkel, ugyanakkor üzeneteiket összegyűjtöttük, hogy azok egy videó alapjául szolgáljanak. Ezekben az üzenetekben a bullying eltérő résztvevőinek üzentek.

Az üzenetek összegyűjtött listája alább olvasható (szelekció és cenzúra nélkül):

### Az áldozatnak:

- Húzd már ki magad!
- Ne hagyd magad lenyomni!
- Tanuld meg megvédeni magadat!
- Légy magabiztos!
- Ne törjünk össze!
- Állj ki magadért, ne a tetőre!
- Ne add fel!
- Kérj segítséget!
- Nem szégyen segítséget kérni!
- Merj beszélni róla!
- Merj szólni!
- Beszélj valakivel!
- Keress valakit, akivel megoszthatod a problémádat!
- Legjobb védekezés a támadás.
- Légy céltudatos – bullyingolás megerősíthet!
- Egyik füleden be, másik füleden ki!
- Ne félj kilépni a bántalmazotti helyzetből!
- Ne hagyd, hogy azok befolyásoljanak, akik ártani akarnak neked!
- Ne érdekeljen, hogy mit mondanak rólad az emberek!
- Ne add fel!
- Légy önmagad!
- Legyetek bátrak felhívni a Kék Vonalat!
- Oldd meg!
- Védd meg magad!
- Kapaszkodj a barátaidba! Ha nincsenek barátaid, akkor kapaszkodj a gymbe!

**Bullyngolónak:**

- Nézz tükörbe!
- Vegyél vissza!
- Kerülhetsz fordított helyzetbe is!
- Képzeld magad a másik helyébe!
- Ne legyél f...fej!
- Te sem vagy különb!
- Gondolkodj, mielőtt cselekszel!
- Arcon köplek
- Nem leszel se több, se kevesebb, ha egy beszélést inkább magadban tartasz!
- A bullyingolás olyan, mint a fű, nem leszel okosabb tőle!

**Tanárnak:**

- Ha gondot érzel, járj utána!

**Szemlélőnek:**

- Ne hallgass!
- Állj ki másokért!
- Lépj közbe!
- Segíts a gyengébbnek!
- Gondold végig, tudsz-e segíteni, ha közbe lépsz!
- Ha másnak segítesz, magadnak is könnyebb lesz segíteni!
- Merd megkérdezni a másikat őszintén, hogy van!

**Általános:**

- Az éremnek két oldala van!
- Aki bántalmaz lehet, hogy azért bánt, mert őt is bántották
- Merj lépni pozitívan!
- Erősebb kutya b...ik!

A kampányvideó elkészítésében nem minden fiatal kívánt részt venni. Ugyanakkor nagy örömeinkre szolgált, hogy visszatért a csapatba egy lány, aki a játéktervezés utolsó fázisában lemorzsolódott, mert munkát kapott, amivel nem tudta egyeztetni a találkozókra való részvételt. Ugyanakkor bizonyos szempontból a lemorzsolódást is sikernek értelmezhetjük, mivel az ezt megelőző időszakban a lány hosszabb ideje munkanélküli volt, így talán azt is a program sikerének értékelhetjük, hogy magabiztosabb lett, és végre talált magának munkát. A visszatérő lány verseket ír, így felmerült, hogy az összegyűjtött idézetekből inspirálódva írjon egy verset, és a versből készüljön egy videó, amelyben ő és a kampányvideó készítésére szintén nyitott rendezéssel és színészettel foglalkozó srác vegyenek részt.

Alább olvasható a vers, és [itt](#) nézhető meg a videó.

## A zaklatás mindenkit érint

Áldozat vagy?

Néha nehéz, hogy mit mondj?

Ha beszélnek, egyik füleden be, másikon ki!

Ne hagyd, hogy azok befolyásoljanak, akik ártani akarnak!

Ne hagyd magad lenyomni!

Húzd ki magad!

Légy céltudatos

Merj beszélni, mert bátor és erős vagy

Segítséget kérni nem szégyen!

Kapaszkodj a barátaidba!

Nincsenek barátaid? Hát kapaszkodj a gymbe!

Hinned kell magadban, és légy mindig önmagad!

Állj ki magadért! De ne a tetőre!

Másokat zaklatsz?

Néha képzelj magad mások helyébe,

és érezd át milyen fájó érzés mar mások lelkébe,

Vegyél vissza!

Nem leszel se több, se kevesebb, ha egy beszélést magadban tartasz

Nézz tükörbe,

és gondolkodj mielőtt cselekszel,

Kerülhetsz még fordított helyzetbe te is!

Te sem vagy különb egy másik embernél!

Szemlélő vagy?

Ne rohanj tovább, segíts a gyengébbnek

Ne rohanj tovább, emeld fel az elesettet,

Segítsd a gyengét, nyújtsd a kezedet.

Ne hallgass, hisz ezzel életet menthetsz.

Ha másnak segítesz, neked is könnyebb lesz!



Autonómia Alapítvány  
1137 Budapest, Pozsonyi út 14. II/9.  
Telefon: +36 70 491 1033  
Email: [autonomia@autonomia.hu](mailto:autonomia@autonomia.hu)

