



SZÖVEG –  
NÉMETH ZSÓFIA, SZŐNYI LÍDIA pszichológusok

SOROZAT –  
EGY TÖRTÉNET, SOK KÉRDÉS

# NÉZŐ VAGY, VAGY JÁTÉKOS?

Felgyorsult, idegtépázó világban élünk. Az információs technológia rohamléptekben fejlődik, és vele együtt virágzik a kütyübiznisz is. Mondhatni, mire kisétálunk a boltból a legújabb típusú mobiltelefonnal, lappal vagy táblagéppel, az máris elavultnak számít (korábban sokáig ezt csak az autóról mondhattuk el). A sikerességet egyre inkább ismertségben, egyediségben, valamint a lájkok, kattintások és megtekintések számában mérik. Amiről nem tud a Google, nincs fent a YouTube-on és nem elérhető a Facebookon, valamint nincs róla kép az Instagramon, az nem is létezik. Egyre több ember tölti a fél életét az interneten, a legfiatalabb generáció pedig előbb tanul meg kattintani, zoomolni, lájkolni, mint beszélni.

## ♦ A TÖRTÉNET

Mostani filmünk, az „Idegpálya” hősei is az ezredfordulós generáció tagjai, akik fénysebességgel szörfölnek a világhálón, ám ezúttal az internet sötét bugyaival is kénytelenek megismerkedni. Vee (*Emma Roberts*) végzős középiskolás, aki fotósként jobban szeret megfigyelni, elemezni és egy pillanatot elkapni. Nehéz lenne rá azt mondani, hogy vezéregyéniség. Szeretett bátyja elvesztése után ketten tengetik életüket édesanyjával, és egyáltalán nem veti fel őket a pénz. Vee még azt sem meri elmondani, hogy felvételt nyert egy híres művészeti iskolába az ország másik felébe, ráadásul még reménytelenül szerelmes is. Barátnője, *Sidney* teljesen Vee ellentéte. Nagyszájú, bevállalós, látszólag semmitől sem riad vissza, és szeret új dolgokat kipróbálni.

Sidney egy titkos internetes játék versenyzője, ahol minden felhasználó eldöntheti, hogy nézőként vagy játékosként vesz részt. A játékosoknak élő adásban a nézők által kitalált kihívásokat kell teljesíteniük. Ha sikerrel járnak, egyre több és több pénz üti a markukat, ha elbuknak, akkor elveszítik az addigi nyereményüket. Egyetlen szabály van: soha, semmilyen körülmények között nem fecseghetnek, főleg a rendőrségnek nem. Sidney addig cukkolja Vee-t, amíg a felpaprikázott lány végül benevez a játékba. Hamarosan egy kihívás hevében összesodorja az élet *lannel*, aki szintén résztvevő játékos, s mivel a nézők között tetszést aratnak, ezért együtt veszik a nyakukba New York City-t. Egymást követik a vadabbnál vadabb kihívások, és az ártatlannak tűnő játék hamarosan meredek fordulatot vesz: párosuk néhány óra leforgása alatt válik internetes hírességgé, majd nem sokkal ezt követően űzött vaddá. A közönség egyre telhetetlenebb és dühösebb, a háttérben megbúvó láthatatlan erő pedig egyre veszélyesebb irányba sodorja a dolgok menetét.



## INTERNETRE HANGOLVA

A filmben számos probléma jelenik meg, amelyeket az internethasználat termelt ki magából. Az interneten szörfözgetés kiváló terep arra, hogy el lehessen menekülni a valóság elől. Az azonnali pozitív visszacsatolások miatt olyan az agynak a világháló, mint valami jutalmazó drog: a megerősítés azonnali és teljes, nincs várakozás és frusztráció.

A szakemberek akkor beszélnek problémás internethasználatról, ha

- az egyén feszültté válik, amikor nincs lehetősége online lenni,
- az internet túlzott mértékű használata károsan befolyásolja családi és baráti kapcsolatait,
- negatív hatással van a munkahelyi vagy iskolai teljesítményre,
- rendszeresen több időt tölt a világhálón, mint amit előre eltervezett.

Az interneten töltött időt pedig egyre nehezebb szabályozni, hiszen a mai fiatalok folyamatosan kapcsolatban vannak online és offline egyszerre, az internet pedig legalább olyan

jelentőségteljes és fontos kommunikációs csatornát jelent számukra, mint az élő kapcsolattartás. Ráadásul a kutatások kimutatták annak fontosságát, hogy az interneten a kamaszok maguk teremtik és alakítják a környezetet, amiben közléseket hoznak létre, nem pedig egy kialakult környezet függvényei az interakciók. Továbbá arra is fényt derítettek, hogy az interneten ugyanazokkal a témákkal foglalkoznak a fiatalok, mint offline életükben, de itt a kommunikációt gyakorta tovább színesíti, hogy nem látják, nem ismerik egymást, sok esetben még a másik nemét sem. Filmünk egyik hősről is kiderül később, hogy nem is az az igazi neve, amit az internetes világ megismert.

## ARC NÉLKÜLI VALÓSÁG

A világhálón egy jól csengő nickname (becenév) mögött a nyugdíjas nagymamától kezdve az önbizalomhiányos, öngigazolást kereső kamaszon át egészen a gengszterekig bárki rejtőzhet. Új, klassz identitást kreálhat magának az, aki nem elégedett az életével vagy önmagával. Az idegpályajátékban a monitor másik oldalán ücsörgő nézők néma tömeget alkotva élvezkednek, szörnyülködnek, izgulnak és nevetnek a látottakon, mintha csak valami filmsorozatot néznének, aminek nincs tétje, és úgy küldözgetik be az eszement kihívásokat, mintha csak a Facebookon kommentelnének.



Arctalan sokaságként elveszítik egyéniségüket, s legyen egy kívánság bármilyen szélsőséges is, minden körülmények között támogatják még a legvadabb ötleteket is. Teljességgel kudarcra van ítélve kijózanításuk, és lehetetlen hatni az érzelmeikre. Számos pszichológiai kutatás született már az online anonimitás következményeinek feltárására, amelyek főként a negatívumokra világítottak rá: az online társas terek csökkentik a felelősségérzetet, az önkontroll szintjét, ugyanakkor emelik az agresszió és gátlástalanság szintjét. Mégis, korántsem biztos, hogy a névtelen kommunikációnak valóban ennyire romboló hatásai lennének, sokkal valószínűbb, hogy az online közösség normáitól függ, hogy a pozitív vagy a negatív viselkedés válik-e erősebbé. Ugyanis a virtuális térben az egyéni jellemzők kevésbé nyilvánvalóak, így a személyes identitás helyett inkább a csoportidentitás határozza meg a cselekedeteinket. Fontos megjegyezni, hogy az online kommunikáció a nonverbális jelek kiiktatása miatt számos félreértésre adhat okot, növelve ezzel a konfliktusok és agresszív megnyilvánulások valószínűségét.

#### ONLINE ÉS OFFLINE

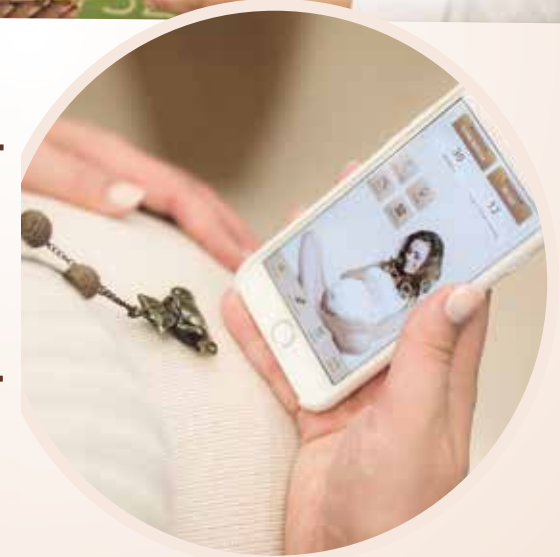
Kamaszkorban különösen beszippanthatja az embert ez az izgalmas világ, ahol a személyiségnek olyan részei kerülhetnek előtérbe, vagy olyan szerepekben próbálhatja ki magát, amiket a való világban talán nem is merne felfedni, kipróbálni. Az önkifejezés, a kreativitás átélése megerősítően hat az identitását kereső, szárnyait próbálgató tizenévesre. *Patti* és munkatársai azt találták, hogy a tinédzserek főleg prepubertás korban és a kamaszkor korai szakaszában hajlamosabbak különféle identitásokat kipróbálni, amire az internet kiváló terepet biztosít, a társas problémamegoldás és a megerősítések pedig ezt motiválják. Összehasonlítva a nemeket,

inkább a lányok kísérleteznek különféle identitásokkal az interneten, amit az is okozhat, hogy kamaszkorban csökken az önbizalmuk, mert sokkal elégedetlenebbek a testükkel, fizikai megjelenésükkel, mint a fiúk. A különböző szerepek kipróbálása nemcsak a szabadság ízét jelentheti, hanem túlzott mértékben eltávolíthat a valóságtól, mivel a virtuális térben sokkal szabadabban ki lehet bújni a szociális normák súlya alól és megtenni akár olyan dolgokat is, amelyeknek következményeivel a való életben egyáltalán nem vagy alig-alig számolunk. Nincs ezzel másként Vee sem, aki először bár dacosan vág neki ennek a kalandnak, mégis közben saját komfortzónáját tágítja, és személyiségének olyan oldalát próbálgatja, ami eddig talán önmaga előtt is rejtve maradt. Ezen felfedezések következtében azonban rengeteg olyan hajmeresztő dolgot tesz meg, amit a való életben, a társas nyomás és a vizslató tekintetek miatt, valamint az adrenalin-túlfűtöttség nélkül biztos, hogy nem merne véghezvinni. Ugyanúgy, ahogy Vee szorongása feloldódik a virtuális játéknak köszönhetően, vannak, akik a szociális gátlásosságuk kezelésére az interneten való ismerkedést tartják a megfelelő orvosságnak. Általában különböző fórumokon, chaten ismerkednek, mivel az online térben zajló kapcsolatteremtés során kevesebb szorongást élnek át. Ez a módszer azonban csak akkor jelent valódi megoldást, ha ezt az újonnan szerzett tapasztalatot ki tudják terjeszteni az élő, tényleges kapcsolódásokra is, máskülönben a virtuális világ, illetve az ott alakuló felszínes kapcsolatok csak még inkább eltávolítják őket a való élettől. Online személyiségünk és viselkedésünk rendkívül nagy hatással lehet az offline személyiségünk és viselkedésünk alakulására, már ha egyáltalán szét lehet választani a kettőt. Ugyanis könnyedén megtörténhet, hogy egy-egy virtuális küldetés a való életben zajlik le, vagy az online térben kötött ismertségek mély, tartalmas barátságokká, szerelmeikké, akár házasságokká alakulhatnak, természetesen offline. ♦

# VEDD ÁT INGYENES PROMOBX VÁRANDÓSCSOMAGODAT AZ **alma** gyógyszertárak -BAN!



## ÁTVEVŐKÓDODAT AZ ÉDES KISBABÁM MOBILALKALMAZÁSBÓL TÖLTHETED LE!



www.promobox.hu  
varandoscsmag@promobox.hu



www.edeskisbabam.hu

