



**Előzzük meg a zaklatást és az erőszakot! szimulációs játék eszköztára**

# ÚTMUTATÓ a szimulációs játékhöz



UNIVERSITATEA BABEȘ-BOLYAI  
BABEȘ-BOLYAI TUDOMÁNYEGYETEM  
BABEȘ-BOLYAI UNIVERSITÄT  
BABEȘ-BOLYAI UNIVERSITY  
TRADITIO ET EXCELLENTIA



**Erasmus+**

A projektet az Európai Bizottság támogatta. A kiadványban megjelentek nem szükségszerűen tükrözik az Európai Bizottság nézeteit.

# Tartalom

I. A játékról .....	3
II. Mit tartalmaz a játék? .....	3
1. A szituációs kártya felépítése .....	4
2. A játéktábla felépítése .....	4
3. Karaktermátrix .....	5
III. Javasolt játékmenet .....	9
1. Előkészületek .....	9
2. A játék menete .....	9
A: Mindenki ugyanazzal a karakterrel játszik .....	9
B: Minden csoport más és más karakterrel játszik .....	10
C: Különböző karakterek azonos abúzust bemutató karaktereivel játszunk .....	10
IV. Módszertani útmutató .....	11
1. Miért játsszunk? .....	11
2. Kivel játsszunk? .....	11
3. Hogyan készüljünk a játékra? .....	11
Pipalista .....	11
4. Feldolgozási módok .....	12
Verbális módszerek .....	12
Dramatikus módszerek .....	12
5. Ezt tedd és ezt ne tedd játékmesterként .....	12
Amire a gyakorlat vezetése során figyelni kell: .....	12
V. Szakkifejezések magyarázata .....	13
1. Abúzusok .....	13
2. Megelőzés .....	14
3. Sebezhetőség .....	15
4. Játékmenet .....	16

## I. A játékról

A **PREVENT** szimulációs játék sérülékeny csoportokhoz tartozó fiatalok/ fiatal felnőttek élethelyzeteit és a rájuk leselkedő bántalmazásokat mutatja be. A résztvevők feladata a játék során, hogy megtalálják a rájuk bízott karakter számára a bántalmazó szituációkra adható legjobb válaszokat, kiválasszák számukra a legperspektivikusabb döntéseket. A karakterek és az élethelyzetek a fiatalok, fiatal felnőttek életét idézik, így elsősorban a 16-25 éves korosztály számára, illetve a velük foglalkozó szakemberek számára készült, de hasznos lehet minden olyan helyzetben, ahol a cél a bántalmazás jelenségvilágának jobb megértése.

**Szimulációs játékunk** fiataloknak, illetve fiatal felnőtteknek biztosít lehetőséget arra, hogy nehéz élethelyzetekkel kapcsolatban kifejezzék a gondolataikat és meghallgassák másokét, megfigyeljék és kifejezzék a helyzetekhez kapcsolódó érzéseiket, és ezen keresztül érzékenyebbé és elfogadóbbá váljanak a különböző hátrányos helyzetű, sérülékeny társadalmi csoportokkal kapcsolatban. Emellett a játék segítséget nyújt különböző abúzhelyzetek felismeréséhez, elkerüléséhez és stratégiákkal szolgál a kezelésükhöz is.

## II. Mit tartalmaz a játék?

**1.** A játék alapja **egy kártyacsomag 17 karakter leírásával**. Mindegyik karakterhez tartozik egy ID card a karakter legalapvetőbb tulajdonságainak és körülményeinek bemutatásával, valamint 5 szituációs kártya 1-1 különböző bántalmazó helyzet leírásával (verbális, érzelmi, pénzügyi, fizikai, szexuális abúzus), és a helyzetre adható különböző válaszlehetőségekkel (menekülés, segítségkérés, asszertív megküzdés, agresszív megküzdés). A kártyacsomagból a játékmesternek lehetősége van **adott karakter különböző szituációit** vagy **adott bántalmazás típushoz különböző karakterek szituációit** kiválasztani.

**2.** Az **útmutatóban** található az ajánlott játékvariációk és a játékmester számára szükséges információ a felkészüléshez és a játék irányításához.

**3.** A Fórum Színház módszer leírása külön dokumentumban szerepel; ennek célja a kártyákon található abúzhelyzetek mélyebb, dramatikus eszközökkel történő feldolgozása.

**4.** Az útmutató végén megtalálható a szituációs kártyák, kibővített, játékmesteri verziója. Itt az abúzusokra adott válaszok lehetséges következményei is szerepelnek.

## 1. A szituációs kártya felépítése

# Verbális abúzus

Adám


Egy fontos kosárlabda-meccsen Ádám 3 pontos kosarával az ő csapata győz. A másik csapatban játszó Krisztián nagyon mérges a vereség miatt. Utána néz, hogy jelnyelven hogy néz ki a SÜKET szó, és amikor Ádámmal összefutnak, minden alkalommal ezt mutatja neki.

A) Menekülés  
Ádám úgy tesz, mintha nem venné észre Krisztián jelzését.

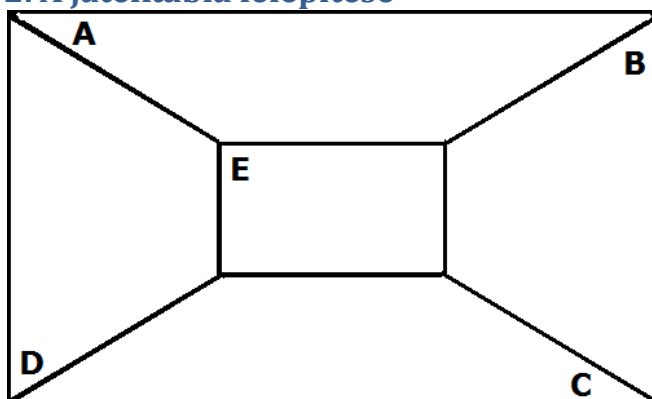
B) Segítségkérés  
Ádám megkéri a csapat tagjait, hogy segítsenek megfékezni Krisztiánt.

C) Asszertív válasz  
Egy mérkőzésen mindig van győztes és vesztes, ezt el kell fogadni. Most mi győztünk, legközelebb esetleg ti fogtok.  
Nem sportszerű, ilyesmin megsértődni.

D) Agresszív válasz  
Ádám a nemzetközi jellel reagál: középső ujjával bemutat Krisztiánnak, így fejezve ki a megvetését.

 szituációs kártya

## 2. A játéktábla felépítése



A, B, C, D mezők a válaszlehetőségek szerint, E mező az esetleges más válaszoknak (később részletesen bemutatjuk).

### 3. Karaktermátrix

Név	ID	Adalékok, háttéranyagok
Ádám	18 éves középiskolás diák. Hallássérült, szinte semmit sem hall.	A Bélier család. Játékfilm. <a href="#">OFOE Filmklub – A Bélier család   OFOE (osztalyfonok.hu)</a> ; Csendország (R.: Lakatos Róbert). A filmről: <a href="https://filmarchiv.hu/hu/alapfilmek/film/csendorszag">https://filmarchiv.hu/hu/alapfilmek/film/csendorszag</a> ; A Siketek és Nagyothallók Országos Szövetsége honlapja, <a href="https://sinosz.hu/">https://sinosz.hu/</a> ;
Ágnes	13 éves, 7. évfolyamos diák, látássérült.	<a href="#">Mikor és hova gyere? – Láthatatlan Kiállítás Budapest (lathatatlan.hu)</a> , <a href="#">Igazi élmény az osztálynak! – Kalandozás a teljes sötétségben   OFOE (osztalyfonok.hu)</a>
András	17 éves, szociális beilleszkedési zavarral élő fiú, nehézséget jelent számára mások érzéseinek megértése.	A házban. Játékfilm <a href="#">OFOE Filmklub – Francois Ozon: A házban   OFOE (osztalyfonok.hu)</a>

Benjamin	18 éves, középiskolába jár; társai között félénken és esetlenül viselkedik.	Van valami furcsa és megmagyarázhatatlan. Játékfilm. <a href="#">OFOE Filmklub – Van valami furcsa és megmagyarázhatatlan   OFOE (osztalyfonok.hu)</a> ; Rossz versek. Játékfilm. <a href="#">OFOE Filmklub – Rossz versek   OFOE (osztalyfonok.hu)</a>
Carol	20 éves fiatal anya, aki egyszerre vigyáz a kislányára, tanul és vezeti a háztartást.	Pedagógiai Esték - Kozma-Vízkeleti Dániel: "Mosogat-e egy macsó?" <a href="https://www.youtube.com/watch?v=9uaYdYKGZXE">https://www.youtube.com/watch?v=9uaYdYKGZXE</a>
Dina	15 éves, szüleivel és testvéreivel Palesztinából érkezett két éves korában. Az iskolában jól teljesít.	Nyomorultak. Játékfilm. <a href="#">OFOE Filmklub a Távmoziban – Nyomorultak   OFOE (osztalyfonok.hu)</a>
George	16 éves, 14 éves korában érkezett Ugandából. Hiányoznak neki a szülei és a családja.	Könnyű leckék. Dokumentumfilm (R.: Zurbó Dorottya) <a href="https://filmio.hu/details?id=10833019&amp;type=0&amp;srcCarouselId=168">https://filmio.hu/details?id=10833019&amp;type=0&amp;srcCarouselId=168</a> ; Az állampolgár. Játékfilm. <a href="#">OFOE Filmklub - OFOE Filmklub – Az állampolgár   OFOE (osztalyfonok.hu)</a>
Henrik	20 éves, Második Esély iskolába jár. A családjától sem érzelmi, sem anyagi segítséget nem kap.	Lévai Julianna: <a href="#">A munka világának mellőzött áldozatai   OFOE (osztalyfonok.hu.)</a>

Irina	19 éves, nagyon szép roma lány, aki egy nagyváros marginalizált, szegény roma közösségéből származik.	Brazilok. Játékfilm. <a href="#">OFOE Filmklub – Brazilok   OFOE (osztalyfonok.hu)</a> Viktória – A zürichi expressz. Játékfilm. <a href="#">Viktória – A zürichi expressz (port.hu)(169) Az én életem, az én döntésem – Farkas Franciska – YouTube</a> (D.Tóth Kriszta interjúja) Szabó Anna: <a href="#">Kopogás az ajtón   OFOE (osztalyfonok.hu)</a>
János	19 éves fiatalember, akit születése után magára hagyott az édesanyja és gyermekvédelmi intézetben nőtt fel.	<a href="#">Remény az életre 12. – A jelen   OFOE (osztalyfonok.hu)</a> (12 részes sorozat)
Kata	18 éves középiskolás lány, akinek nagyon féltékeny partnere van.	Remélem, legközelebb sikerül meghalnod ☺ Játékfilm <a href="#">OFOE Filmklub – Remélem legközelebb sikerül meghalnod :)   OFOE (osztalyfonok.hu)</a>
Lili	16 éves, mozgásában akadályozott, kerekesszéket használ.	Tiszta szívvel. Játékfilm. <a href="#">OFOE Filmklub – Tiszta szívvel   OFOE (osztalyfonok.hu)</a> ; Hasta la Vista. Játékfilm. <a href="#">OFOE Filmklub – Hasta la Vista   OFOE (osztalyfonok.hu)</a> ; Rosszul vannak, ha megjelenek a kerekesszékekkel. Prókai Eszter riportja. <a href="https://abcug.hu/rosszul-vannak-ha-megjelenek-kerekesszekkel/">https://abcug.hu/rosszul-vannak-ha-megjelenek-kerekesszekkel/</a> ; Mozgáskorlátozottak Egyesületeinek Országos Szövetsége <a href="http://www.meosz.hu/">http://www.meosz.hu/</a> „A hozzám hasonlóknak nem nulláról indulnak egy ismerkedés során, hanem mínusz húszról” – <a href="#">Párkeresés, fogyatékkal - WMN</a>

Márta	16 éves, enyhe fokú értelmi fogyatékossgal él, tanulási nehézséggel küzd. Egy szakiskola integrált osztályába jár.	Precious. Játékfilm. <a href="#">OFOE Filmklub – Precious – a boldogság ára   OFOE (osztalyfonok.hu)</a> <a href="#">„A magunk módján mind furcsák vagyunk” – Női vágyak értelmi sérülten és épen - WMN</a>
Patrik	19 éves, szakközépiskolás fiatalember, akinek jelentős figyelmi és értelmi nehézségei vannak.	Virágvölgy. Játékfilm. <a href="#">OFOE Filmklub – Virágvölgy   OFOE (osztalyfonok.hu)</a>
Péter	21 éves fiatalember, aki, mivel partnere keres többet, otthon van két éves fiukkal.	<a href="#">Apák gyese - "Otthonról is lehetek pasi"   Magyar Narancs</a> Szél Dávid: <a href="#">Apapara</a>
Rudi	17 éves középiskolai tanuló, akinek kevés barátja van. Kancsal, gyermekkorában szegénységben telt.	BenX. Játékfilm. <a href="#">OFOE Filmklub pedagógusoknak és szülőknek 3.   OFOE (osztalyfonok.hu) – BenX</a> Forrest Gump. Játékfilm.
Vera	17 éves, Második Esély iskolába jár, iskolafóbiája miatt kimaradt a középiskolából.	Lazhar Tanár Úr. Játékfilm. <a href="#">Lazhar Tanár úr – Elbeszéletlen történetek   OFOE (osztalyfonok.hu)</a>



### III. Javasolt játékmenet

Az alábbiakban szereplő játékvariánsok javaslatok, és azt a célt szolgálják, hogy a játékmesternek legyen miből kiindulnia a saját játékvariációja megalkotásakor. A megfelelő játékfolyamat minden esetben függ a csoport szükségleteitől, csoportos játékkal kapcsolatos tapasztalataitól, a rendelkezésre álló időtől és fizikai környezettől, a játék céljától és a játékmester tapasztalatától.

#### 1. Előkészületek

A játékot 2-4 egyenként 4-6 fős kiscsoportban és lehetőség szerint legalább 120 perces időkeretben játsszuk!

Az előkészületek során a játékmester kiválasztja a lenti A, B, C játékvariációk közül a számára és a csoport számára megfelelőt (vagy ezek variációjaként megalkotja a saját változatát). Kiválasztja a feldolgozni kívánt karaktereket/abúzus típusokat, és ennek megfelelően összeállítja a játékhoz szükséges kártyacsomagot. A facilitátor eldönti azt is, hogy milyen instrukció alapján értékelik majd a válaszlehetőségeket (lásd az A, B, C variánsok 1. pontját)..

Minden csoport kap egy játéktáblát és a játékosok számának megfelelő, különböző bábukat; így minden játékosnak saját bábuja lesz.

A játékmesternél a játék kezdetén rendelkezésre állnak az előre kiválasztott kártyák (vagy digitális verziójuk).

Szükség van egy nagy közös, falra kitett játéktáblára a csoportlétszámnak megfelelő mennyiségű koronggal (vagy digitális játéktáblára, melynek a mezőibe írni tudunk).

Játékverziók:

A: Mindenki ugyanazzal a karakterrel játszik.

B: Minden csoport más és más karakterrel játszik.

C: Különböző karakterek azonos abúzust bemutató kártyáival játszunk.

#### 2. A játék menete

A játék minden esetben azzal kezdődik, hogy a facilitator ismerteti az instrukciót: A következőkben a játékban szereplő karakterek különböző helyzetekbe kerülnek. A feladat minden esetben az lesz, hogy kiválasszuk, hogy... (itt a facilitator az előzetes döntésének megfelelő szempontot ismerteti):

- a. mit tenne ebben a helyzetben a szóban forgó karakter?
- b. mit *kellene tennie* a szóban forgó karakternek?
- c. te mit tennél, ha hasonló helyzetbe kerülnél?

(A három választípus kombinációival a játékmester élhet a feldolgozás során; a szempontok váltogatása kiváló eszköz a jelenség mélyebb megértéséhez. A fontos az, hogy minden esetben világos legyen az instrukció.)

##### A: Mindenki ugyanazzal a karakterrel játszik

2. A játékmester felolvassa/kivetíti az ID-t és az első szituációt a válaszokkal.
3. A résztvevők elhelyezik a bábujukat a kiscsoport tábláján, a saját választásuknak megfelelő mezőn.

4. A résztvevők kiscsoportokban megbeszélik, megvitatják a választásaikat, közben a többiek érvei alapján szabadon áthelyezhetik a bábukat.
5. A játékmester vezetésével nagycsoportban megbeszélik, megvitatják, dramatikus eszközökkel feldolgozzák a szituációt (lásd a Módszertani útmutatóban).
6. Aki szükségesnek ítéli, áthelyezi a bábuját.
7. A nagy játéktáblán egyesítjük az eredményeket, rögzítjük a tanulságokat.
8. Továbblépünk a következő esetre.
9. ...
10. A foglalkozást beszélgetőkörrel zárjuk le.

#### **B: Minden csoport más és más karakterrel játszik**

1. A játékmester kiosztja a csoportoknak a karakterekhez tartozó kártyákat.
2. A csoportok felolvassák egymásnak az ID kártyákat.
3. A csoportok elolvassák saját maguknak az első szituációt a válaszokkal és elhelyezik a bábuikat a választásuknak megfelelő mezőn.
4. A résztvevők kiscsoportokban megbeszélik, megvitatják a választásaikat, közben a többiek érvei alapján szabadon áthelyezhetik a bábukat.
5. A játékmester vezetésével nagycsoportban megbeszélik, megvitatják, dramatikus eszközökkel feldolgozzák az egyik csoport szituációját (lásd a Módszertani útmutatóban).
6. Az érintett csoportból, aki szükségesnek gondolja, áthelyezi a bábuját.
7. A többi játékos közül mindenki megtippelheti, hogy melyik mezőn hány bábu van az érintett csoportban; mindenki annyi pontot kap, ahány bábu helyét eltalálta.
8. A következő csoporttal folytatjuk.
9. ...
10. A foglalkozást beszélgetőkörrel zárjuk le.

#### **C: Különböző karakterek azonos abúzust bemutató karaktereivel játszunk**

1. A játékmester felvezeti, hogy valamelyik konkrét abúzustípussal fognak foglalkozni.
2. A játékmester felolvassa az első ID-t és a hozzá tartozó szituációt.
3. A résztvevők elhelyezik a bábujukat a saját választásuknak megfelelő mezőn.
4. A résztvevők kiscsoportokban megbeszélik, megvitatják a választásaikat, közben a többiek érvei alapján szabadon áthelyezhetik a bábukat.
5. A játékmester vezetésével nagycsoportban megbeszélik, megvitatják, dramatikus eszközökkel feldolgozzák a szituációt (lásd a Módszertani útmutatóban).
6. Aki szükségesnek ítéli, áthelyezi a bábuját.
7. A nagy játéktáblán egyesítjük az eredményeket, rögzítjük a tanulságokat.
8. Továbblépünk a következő esetre.
9. ...
10. A foglalkozást beszélgetőkörrel zárjuk le.

## IV. Módszertani útmutató

### 1. Miért játsszunk?

A szimulációs játék során a résztvevők a valósághoz közelítő helyzeteket élhetnek meg védett körülmények között. A játék egyfajta „mintha-helyzetet” teremt, ami lehetővé teszi, hogy a résztvevők kevésbé kockázatos körülmények közt szerezzenek valóságos tapasztalatot olyan témákkal kapcsolatban, melyekkel szemben általában erőteljesek az elutasító, védekező attitűdök és így jellemzőek az egysíkú, előítéletes megközelítések. A játékban szerzett tapasztalatokra való reflektálás lehetővé teszi az attitűdváltozást és a értelmezések ismeretként való rögzítését is.

A játék a közösségi élményen keresztül biztosítja a bevonódást, felkelti, illetve fokozza az egyéni motivációt, és egyúttal a közös élményekkel jelentősen hozzájárul a csoportkohézió erősödéséhez.

### 2. Kivel játsszunk?

A játék célcsoportjába a 16-25 éves fiatalok/fiatal felnőttek tartoznak, a karakterek ehhez az életkori csoporthoz köthetők. Ezért a játék elsődlegesen ezzel a korosztállyal játszható. Ugyanakkor felhasználható a célcsoporthoz tartozó fiatalokkal foglalkozó szakemberek képzésére-továbbképzésére, illetve az abúzzsal kapcsolatos érzékenyítésre bármilyen célcsoport esetén.

A különböző célcsoportokhoz való alkalmazkodást a 4. pontban szereplő különböző feldolgozási módok teszik lehetővé. A játékmaster az adott a csoport érintettsége, felkészültsége, igényei alapján dönti el, hogy inkább az érzelmi beállítódást megmozgató dramatikus elemeket vagy inkább beszélgetést, vitát generáló verbális módszereket alkalmazza.

### 3. Hogyan készüljünk a játékra?

Mivel a játék közzétételével a célunk az, hogy azt sokféle előképzettséggel és sokféle célcsoportban alkalmazhatóvá tegyük, a konkrét helyzetre való felkészülést nem tudjuk pontosan, normatív módon bemutatni. Ezért egy checklistet közlünk a leendő játékmasterek számára, melynek pontjait a játékra készülőknél kell feltölteniük tartalommal.

A játékkal való ismerkedés időszakában vagy nagyobb csoport esetén mindenképpen javasoljuk a kettős vezetést és a tapasztalatok feldolgozását.

#### Pipalista

- ✓ A szimulációs játék megfelel a csoportom (és a benne lévő egyének) érettségének.
- ✓ Végiggondoltam, mi a céloom ezzel a foglalkozással, s hogy mennyiben fog túlmutatni az egyszerű játszadozáson.
- ✓ Jól ismerem a csoport érintettségét, és ennek megfelelően választottam ki a feldolgozandó karaktereket/szituációkat.
- ✓ Kellőképpen tájékozott vagyok a feldolgozandó sérülékeny csoportokkal kapcsolatban.
- ✓ Megfelelő tudással bírok az abúzusokról.
- ✓ Biztonságosan mozgok a választott feldolgozási módszerekben.
- ✓ A választott szituációkat a saját érintettségem szempontjából is végiggondoltam; felelősséggel hiszem, hogy minden helyzetben meg tudom tartani érzelmileg a csoporttagokat.

- ✓ Tudom, mit fogok tenni, ha a legjobb tudásom ellenére egy csoporttagot érzelmileg kritikusan érint a helyzet.
- ✓ Végiggondoltam az előre látható veszélyeket, és hogy hogyan fogom megelőzni ezeket.
- ✓ Kettős vezetés esetén tisztáztuk a szereposztást.
- ✓ Ha egyedül vezetem a foglalkozást, van kivel megosszam a tapasztalataimat.
- ✓ Előkészítettem az eszközöket.
- ✓ Előkészítettem a helyszínt.
- ✓ Megfelelően meghirdettem a foglalkozást.

## 4. Feldolgozási módok

### Verbális módszerek

- A résztvevők összegyűjtik a felkínált reakciók pozitív, illetve negatív aspektusait, és ennek alapján döntenek.
- A résztvevők elmondják, hogy miért választották az adott reakciót. A többiek a beszámolóhoz kapcsolódóan kérdéseket tesznek fel.
- A résztvevők igyekeznek meggyőzni egymást a választásukról. Érveket fogalmaznak meg a saját választásuk mellett és ellenérveket az eltérő döntésekkel kapcsolatban.

### Dramatikus módszerek

Az ehhez kapcsolódó részletes leírás az önálló, A Fórum Színház Módszerről című útmutatóban található.

## 5. Ezt tedd és ezt ne tedd játékmesterként

Ahhoz, hogy a szimulációs játék az érzelmek megélésének védett terét biztosítsa, megfelelő kereteket kell biztosítani. Ebben a játékmesternek komoly felelőssége van. A játék (fizikai és társas) terének kialakításához, a folyamat biztonságos végigviteléhez tudatos csoportvezetői magatartás szükséges.

### Amire a gyakorlat vezetése során figyelni kell:

A foglalkozást mindenképpen a keretek ismertetésével kezd! Győződj meg róla, hogy a résztvevők értik, hogy mi történik, van arról valami képük, hogy mi a tágabb célja a foglalkozásnak.

Rögzítsd és tartsd be a foglalkozás időkereteit! Teremts olyan helyzetet, amiben mindenki az elejétől a végéig részt vesz a foglalkozáson, mivel a reflektáló és levezető rész a foglalkozás szerves részét alkotja; a foglalkozás egészében működik!

Figyelj, hogy minden pillanatban értsék a résztvevők a konkrét feladatot; kérdezz vissza, pontosíts!

Ügyelj a személyes érzelmi biztonságra: A folyamatban mindenki önként vegyen részt; ha nem szívesen teszi, legyen lehetősége passzolni a verbális és a dramatikus feldolgozásnál egyaránt. Ugyanakkor felhívhatod a csoporttagok figyelmét az aktív részvételre: mindenki annyi inspirációt kap a csoporttól, amennyit ő maga beletesz a folyamatba. Ezzel együtt tartsd fenn a passzolás jogát, hiszen előfordulhat, hogy valakinek túlságosan diszkomfortos egy-egy kérdés vagy dramatikus gyakorlat.

Mindenki véleménye, gondolata egyformán fontos: mindenkit hallgass végig és érd ezt el a csoporttagoknál is a beszélgetések facilitálása során!

Ügyelj, hogy a gondolatokat személyes közlésként (én-közlés) fogalmazzák meg a résztvevők; másokat ne értékeljünk, ne minősítsünk a beszélgetések során!

A játék során te magad ne értelmezz, csak a kommunikációt és az érthetőséget segítsd. A saját értelmezéseidet az egyes fázisokat záró reflektáló körben tedd meg.

Ne beszélj a játék során történekekről külső személyeknek; erről biztosítsd a csoporttagokat, s kérd, hogy ők se tegyék (csoporttitok)!

## V. Szakkifejezések magyarázata

### 1. Abúzusok

#### **Erőszak**

Valós vagy fenyegető erő vagy hatalom szándékos alkalmazása önmagával, illetve egy személlyel, csoporttal vagy közösséggel szemben, amely nagy valószínűséggel vagy ténylegesen sérülést, halált, pszichológiai károsodást, rendellenes fejlődést vagy nélkülözést okoz (WHO, 2020).

#### **Személyek közötti erőszak**

Az erőszaknak azok a formái, amik egyének között jönnek létre; általában *családi vagy intim partnerek közötti* erőszakra (gyermekbántalmazás, házastársak közötti erőszak, idősek bántalmazása) és *közösségen belüli* erőszakra (közeli ismerősök közötti vagy idegenekkel szembeni erőszak, pl. fiatalkori erőszak, idegenek megtámadása, erőszak a munkahelyeken és más intézményekben) osztják (WHO, 2020).

#### **Fiatalkori erőszak**

Olyan erőszakos eseményt jelent, amely 10-29 éves személyek között történik, akik egymásnak nem rokonai és nem is feltétlenül ismerik egymást. Ezek az események általában nem az otthoni környezetben történnek és széles skálán mozognak, a zaklatástól és fizikai erőszaktól a komolyabb szexuális és fizikai támadáson át az emberölésig (WHO, 2020).

#### **Zaklatás (bullying)**

A zaklatás komplex jelenség, amely olyan szándékos viselkedésformákat illetve erőhasználatot foglal magában, amelyek fizikai, szociális, szexuális és pszichológiai sérülést okozhatnak és amelyek többször megtörténnek (ismétlődési kritérium). Az erőszak egyik formájaként valós vagy vélt egyensúlyhiány áll fenn (adott esetben fizikai erő, kínos információkhoz való hozzáférés vagy népszerűség terén) oly módon, hogy az áldozat nehezen tudja megvédeni magát (Olweus, 1993). Különböző környezetben fordulhat elő (iskola, munkahely, szomszédság, online platformok) gyermekkorú vagy felnőtt kortársak között.

#### **Online/cyber zaklatás**

Az online zaklatás az interneten vagy mobil eszközök segítségével zajlik.

### **Kapcsolati erőszak**

Intim partner vagy ex partner részéről elkövetett fizikai, szexuális, érzelmi, gazdasági visszaélés, mellőzés vagy erőszakos cselekedet. A romantikusan érintett nem házas (főleg serdülőkorú) felek között „randi-erőszaknak” hívják (WHO, 2020).

### **Családon belüli erőszak**

Erőszakos cselekmény családtagok között – gyermekbántalmazás, testvérek közötti erőszak, intimpartner-erőszak és idősek bántalmazása (WHO, 2020).

### **Szexuális erőszak**

Ide tartozik a befejezett vagy megkísérelt szexuális érintkezés vagy érintkezés nélküli szexuális jellegű cselekmények (mint a kukkolás, szexuális zaklatás, online szexuális visszaélés), amelyet a célszemély akarata ellenére követnek el vagy ahol a célszemély nem képes arra, hogy beleegyezzen vagy elutasítsa a közeledést (WHO, 2020).

### **Fizikai erőszak**

Bármely cselekedet, mely során egy egyén fizikai eszközökkel próbál másoknak ártani. Számos megnyilvánulási formája van: ütés, csípés, hajhúzás, karcsavarás, fojtogatás, megégetés, szúrás, pofozkodás, verés, erőszakos táplálás, tárggyal vagy fegyverrel történő támadás, rossz időjárásnak vagy nem megfelelő szobahőmérsékletnek való szándékos kitétel, gyilkosság stb. (WHO, 2020).

### **Pszichológiai/érzelmi/verbális erőszak**

Bármely cselekedet, amely pszichológiai sérülést okoz jelenlegi vagy régebbi partnernek. A pszichológiai erőszak többek között kényszer, rágalmazás, szóbeli sértés vagy zaklatás formájában is megjelenhet. Az érzelmi erőszak akkor történik, amikor valaki mond vagy tesz valamit azért, hogy egy egyén értéktelennek, ostobának érezze magát, vagy félelmet váltson ki benne, hogy megszerezze felette az irányítást. Magában foglalja a becsmérést, a gúnyolódást, a társadalmi elszigetelést, a fenyegetést, a megfélemlítést, a diszkriminációt, az elutasítást és az ellenséges bánásmód egyéb, nem fizikai formáit (EIGE, 2017).

### **Pénzügyi abúzus**

Akkor fordul elő, amikor egy egyén megpróbál teljes vagy részleges irányítást gyakorolni egy másik személy pénzügyi erőforrásai felett, beleértve a pénzt, a vagyont, valamint az öröklési vagy munkavállalási jövedelmet (BWSS, 2020).

## **2. Megelőzés**

### **Elsődleges megelőzés**

Az elsődleges megelőzés célja az egészségügyi vagy szociális probléma megjelenése előtt történő beavatkozás a kiváltó ok eltávolításával vagy a problémához kapcsolódó kockázati tényezők kialakulásának megakadályozásával. Az elsődleges megelőzés célja a bántalmazás / erőszak megelőzése, még mielőtt egyáltalán bekövetkezne (Chamberlain, 2008, Last & Wallace, 1992).

### **Másodlagos megelőzés**

A másodlagos megelőzés célja a kockázati tényezők vagy problémák azonosítása és a szükséges intézkedések megtétele azok kiküszöbölése érdekében. A cél az, hogy lehetőséget

teremtsen a problémák azonosítására, még mielőtt nyilvánvalóvá válnak, és a lehető leghamarabb beavatkozni a problémák előfordulásának vagy súlyosbodásának megakadályozása érdekében (Chamberlain, 2008, Chrisler & Ferguson, 2006).

### **Harmadlagos megelőzés**

A harmadlagos megelőzés a nemkívánatos esemény bekövetkezte után történik, és a beavatkozások célja, hogy minimalizálják a hatást és mielőbb helyreállítsák az egészséget, a fizikai/szellemi jólétet és/vagy a biztonságot, valamint megakadályozzák az erőszak újbóli előfordulását (Chamberlain, 2008, Chrisler & Ferguson, 2006).

## **3. Sebezhetőség**

### **Migráns**

Olyan személy, aki különféle okokból ideiglenesen vagy véglegesen elhagyja megszokott lakóhelyét, történjen ez az adott országon belül vagy azon kívül (IOM, 2019).

### **Bevándorló**

Olyan személy, aki letelepedési szándékkal egyik országból a másikba költözik (Cambridge English Dictionary).

### **Hátrányos helyzetű csoportok**

Olyan személyek csoportjai, akik az általános népességnél nagyobb mértékben vannak kitéve a szegénység, a társadalmi kirekesztettség, a diszkrimináció és az erőszak nagyobb kockázatának, beleértve, de nem kizárólag, az etnikai kisebbségeket, migránsokat, fogyatékkal élőket, elszigetelt idős embereket és gyermekeket (EIGE, 2020).

### **Sérülékenység**

A sérülékenység egy mérték, amely azt mutatja meg, ha egy populáció, egyén vagy szervezet kevésbé képes a nehézségek hatásait előre látni, azokkal megbirkózni, azoknak ellenállni és azokból felépülni (WHO, 2002).

### **Nemzeti kisebbség**

A „kisebbség” kifejezés olyan csoportot jelent, amely tagjainak száma kisebb, mint az állam többi lakosának, és amely tagjainak – akik az adott állam állampolgárai –, etnikai, vallási vagy nyelvi jellemzői eltérnek a lakosság többi részétől, és kultúrájuk, hagyományaik, vallásuk vagy nyelvük megőrzésének akarata vezérli őket. Minden ilyen csoportot etnikai, vallási vagy nyelvi kisebbségként kell kezelni (European Commission for Democracy through Law, 1993).

### **Második Esély iskola**

A második esély iskolái kiegészítő oktatási és / vagy képzési lehetőséget kínálnak azoknak (főleg fiataloknak), akik nem fejezték be oktatási vagy képzési programjaikat az általános oktatási rendszerben, és (többnyire korai iskolaelhagyóként) kiléptek vagy kimaradtak az iskolából. Ezeknek a programoknak a megfelelő oktatás és képzés mellett része lehet a szociális és egészségügyi ellátás, a rászorulóknak számára lakhatási lehetőség, valamint tanórán kívüli sport-, művészeti és kulturális tevékenység. Az oktatási programok a tanulási hiányosságok megszüntetésére, a szociális, kommunikációs és tanulási kompetenciák fejlesztésére, valamint a karrierfejlesztésre is fókuszálnak.



## **Fogyatékoság**

A fogyatékoságról akkor beszélünk, ha olyan állapotot vagy funkciót látunk, amely jelentősen károsodott az egyén vagy a csoport szokásos színvonalához képest. A kifejezés az egyéni működésre utal, ideértve a testi fogyatékoságot, az érzékszervi károsodást, a kognitív károsodást, az értelmi károsodást, a mentális betegséget és a krónikus betegségek különféle típusait.

Az osztályozás figyelembe veszi a fizikai és társadalmi környezeti tényezők szerepét is a fogyatékoság kimenetelének befolyásolásában.

A fogyatékoságok különböző módon érinthetik az embereket, még akkor is, ha egy személynek ugyanolyan típusú fogyatékosága van, mint egy másik embernek. Bizonyos típusúak rejtve lehetnek, ezek az úgynevezett láthatatlan fogyatékoságok. Sokféle fogyatékoság létezik, például olyan, amely befolyásolja az ember látását, hallását, tanulását, mozgását, mentális egészségét, emlékezését, kommunikációját, társas kapcsolatait (WHO, 2020).

## **4. Játékmenet**

### **Játékmester**

A "játékmester" elnevezést használjuk a "csoportvezető" helyett, bár különböző kontextusokban még ez utóbbi is előfordul. Ahogy a név is mutatja, a cél a játék levezetése és nem a csoport vezetése. A jó játékmesternek a csoportdinamikával kapcsolatos tudás és képességek megléte mellett az is feladata, hogy jól (és esetenként gyorsan) felmérje a csoport erőforrásait, felkészültségét, motivációját és potenciálját. A lehető legminimálisabbra kell csökkentenie a manipulációt és az irányítást, és ha a csoportdinamika úgy kívánja, készen kell állnia a tervek, megközelítések, sőt, akár a módszerek megváltoztatására is.

### **Joker**

A Fórum színházban a joker közvetítő a színpadon szereplő színészek és az aktív közönség (vagy a „néző-színészek”) között. Ő az előadás műsorvezetője, nagyon jól kell ismernie a színpadra állított darabot, mind tartalmában, mind társadalmi és pszichológiai dimenzióiban. A nézőközönség jó ismerete vagy pontos megítélése (életkor, szociális háttér stb.) valóban fontos, bár ez sokszor csak az előadás folyamata során történik meg.

A jokerek viselkedésével szemben túl sok az elvárás ahhoz, hogy röviden meghatározhassuk őket, de itt van néhány alapvető közülük:

- Soha ne hozzon ítéletet, és ne nyilvánítson véleményt; megkérdőjelezheti a hallgatóság véleményét anélkül, hogy konfrontálna velük. Próbáljon minél objektívebb lenni.
- Legyen készen a meglepetésekre saját nézeteivel kapcsolatban, mivel senki sem mentes az előítéletektől.
- Soha ne dicsérje és ne kritizálja sem a színpadon szereplő színészeket, sem a közönség tagjait
- Ösztönözze a részvétel bármilyen formáját, de soha ne felejtse el, hogy a néző-színészeknek színpadra kell lépniük és a helyzetbe kell kerülniük, és nem a nézőtérről kell megvitatniuk a problémát.