



A közösségi bűnmegelőzés modellje

EFOP-5.2.1-17-2017-00003

Szakértői feljegyzés a 2018. szeptember 5-ei megbeszélésről

Előljáróban annyi elmondható, hogy nagyon hasznos szakmai megbeszélés zajlott le. A partnerek nyitottan és konstruktívan működtek közre, a kölcsönös tisztelet, egymásra való odafigyelés jellemezte a napot.

Délelőtt folyamán Pósa Korncél vezetésével a Váltó-sáv Alapítvány által kifejlesztett játékot ismerhettük meg saját élmény alapján. A saját tapasztalat és a megbeszélés alapján az alábbiakat érdemes átgondolni:

1. A játék időtartama: alapvetően eléggé hosszú a játék ideje. Előfordulhat, hogy a fogvatartottak sajátosságaik miatt nem tudják ezt figyelemmel végigkövetni. Érdemes lenne átgondolni, hogy milyen rövidítési lehetőségek vannak. Például rövidített verziót kitalálni, kisebb csoportot alakítani stb. **A játékot az évek során többször teszteltük, a fogvatartotti célcsoporttal számtalanszor játszottuk. A játékidő kb. másfél-2 óra, ez idő alatt a célcsoport számára - tekintve, hogy játékról van szó - képes a figyelemre. A játék optimális esetben 4 fővel játszható, ill. 1-2 fővel még a létszám növelhető is. Nem tervezzük rövidített változat kialakítását, tekintve, hogy a játékvezető feladata, hogy a játék lehetőségében rejlő partitúra jelleget kiaknázza, és adott esetben, innovatív és kreatív módon, a játékidőt csökkentse egy-egy küldetés vagy feladat elhagyásával.**
2. A játékvezetőnek kiemelt szerepe van – javasolom, hogy erre akkreditált, legalább 30 órás képzést dolgozzon ki az alapítvány. **Ez a pályázat szakmai tartalmában is benne van, egyrészt felnőttképzési, másrészt pedig szociális minősítést is kívánunk szerezni.**
3. Nem tartom szerencsésnek a nevek kiválasztását: inkább fiktív, szépirodalmi művek, krimik szereplőiből válogassanak. **A javaslatot elfogadjuk, a neveket átírjuk.**
4. A szerencsekártyáknál érdemes lenne még tipikus élethelyzeteket kitalálni: például a gyereke megbetegszik, drága gyógyszert kell fizetnie stb. – pont ezekkel lehetne rámutatni, hogy tőlünk független nehézségekkel is szembesülhetünk. **A szerencsekártyák valójában "esemény kártyák" (nem a szerencse, hanem az élet eseményei határozzák meg a tartalmakat), folyamatosan bővítjük, a javasoltakkal is.**
5. A jövedelemnél a családi pótlékra és segélyekre is lehet gondolni, valahogy ezt be kellene építeni. **Szándékosan nem terveztük a jövedelem esetén a családi pótlékot és egyéb támogatási rendszer beépítését, tekintve, hogy igen jellemző a célcsoport esetében, hogy ezen támogatásokra épít - a játékkal inkább a munkaerő-piaci jövedelmek választását kívánjuk hangsúlyozni.**
6. Tisztázni, hogy mi a játék célja, vagy a céloknak megfelelően alakítani a játékot: más az érzékenyítésnél a cél, más a fogvatartottaknál, esetleg el lehet gondolkodni azon, hogy hátrányos helyzetű gyerekeknek, fiataloknak. **A játékot elsősorban a fogvatartotti célcsoportra terveztük. Érzékenyítésre is alkalmas, ugyanakkor nem gondoljuk, hogy ez esetben univerzális lehet az érzékenyítés, azaz nagyon fontos, hogy milyen korosztályt, szakembereket, érdeklődőket, munkáltatókat, stb. érünk el. Alapvetően nem kívánjuk átalakítani, az érzékenyítés valójában a role-play**



- (szerepjáték) funkcióval - kis túlzással: saját élmény tapasztalattal - meg tud valósulni.
7. Személy szerint nem javaslom a piacositást. A képzést szeretnénk piacositani, magát a társasjátékot nem.
 8. Az ügyintézés aktualizálása nagyon fontos, ennek követése érdekében javasolt inkább mágnes tábla legyen, ahova általánosságban írják fel a szerveket és a pontos nevet kis kártyára lehet írni. A kivitelezés során történik a konkrét megvalósítás. Az ügyintézés mindig ügyintézés, aktualizálni nem fogjuk tudni annyira, hogy mindig pontosan olyan és az legyen, ami, mert ez az utóbbi években igen jelentősen és dinamikusan változik (pl. Praktikus ismeretek szabaduláskor kiadványunkat évenként kell aktualizálni).
 9. A kerettörténetet akár el lehet kezdeni azzal, hogy ők mit tesznek a börtönön belül a szabadulásuk előtt. Sok mindennel lehet kezdeni, de a játékot éppen azok számára gondoltuk alkalmazni (azért is gondolkodtunk egy másik módszeren), mert nagyon sokszor az a tapasztalat, hogy nem kívánnak azzal foglalkozni a fogvatartottak, hogy mi lesz szabadulás után (vagy nem tudnak, vagy nem akarnak). Direkt kérdésre kevésbé értékelhető válaszok születnek. Gyakran nincsenek is tisztában a teendőkkel vagy a lehetőségekkel. Meglátásom szerint inkább a játék közepén érdemes ezzel a kérdéssel (mit is tesznek szabadulás előtt a börtönön belül) foglalkozni.
 10. Az árakat érdemes aktualizálni. Ezt megteesszük, de ez is folyamatosan változik - inkább a nagyságrendek az érdekesek meglátásunk szerint.
 11. Pontozási rendszert kidolgozni: legyen büntetőpont, amikor olyasmit követ el, ami nem konstruktív viselkedésmód (addikció, stb). A jelenlegi pontozási rendszer igazságtalan. Az egész pontozási rendszer átdolgozás alatt.
 12. A jogosítvány megszerzése is kerüljön be. Mivel a célcsoport esetében többször próbálkoztunk jogosítvány megszerzésének támogatásával, és ez igen nehézkes volt, tapasztalatink alapján nem tesszük be ezt a lehetőséget a játékba. Ugyanakkor érdemes lenne/lehetne olyan fejlesztés, hogy ha képződik, pluszpontot kap (azaz a magasabb iskolai végzettséget jutalmazzuk, vagyis a magasabb iskolai végzettség életesély növelő, ill. a visszaesés is alacsonyabb a kutatások alapján).

Alapvetően ez egy kiváló játék, mely nagyon jól rámutat a reintegráció nehézségeire, ugyanakkor érdemes a szerencsfaktor helyett a saját felelősséget hangsúlyozni.

A délután során a Kultúrász munkatársai mutatták be a játékkal kapcsolatos gyűjteményüket, a fejlesztés alapelveit. Átgondolt, érdekes és jól használható alapot adott előadásuk. Néhány javaslat, gondolat az elhangzottakról:

1. Nagyon fontos lenne a koncepció kialakításánál eldönteni, hogy melyik célcsoportnál mi az, ami hiátus ezen a területen, illetve életkori sajátosságokból kiindulva mi lenne hasznosabb.
2. A témák tekintetében az áldozattá válás szempontjait érdemes lenne átgondolni nemcsak az internetbiztonság, médiamanipuláció szempontjából.
3. Érdemes lenne készíteni egy összehasonlító elemzést a hozzáférhető játékokról, ez nagy segítséget nyújtana abban, hogy miben tud újat nyújtani a kidolgozandó programelem.
4. Érdemes átgondolni, hogy a játék mennyire legyen didaktikus – a túl direkt közvetítési mód irreleváns lehet
5. Különösen fontosnak tartom a fiatal felnőtteknek, felsőoktatásban tanulóknak szóló játékot – ez



szerintem a leginkább új elem. Ennek kidolgozására különösen nagy hangsúlyt helyeznék.

6. Fokozottan oda kell figyelni a már létező játékok adaptálására, nehogy jogsértés következzen be.

Összességében véve egy jó hangulatú, szakmai együttműködést megvalósító közös tanulási folyamat zajlott le. Különösen fontosnak tartottam ezt a találkozót a közös hang megtalálása szempontjából, mely véleményem szerint sikeres volt.

A következő megbeszélésre javaslom a hatékonyságmérést mint fő témát. Javaslom, hogy mindkét fél mutassa be annak tervezett metódusát kiemelve a bemeneti és kimeneti mérések módszertanát.

Budapest, 2018. szeptember 5.

Hegedűs Judit
független szakértő

SZÉCHENYI 2020



MAGYARORSZÁG
KORMÁNYA

Európai Unió
Európai Szociális
Alap



BEFEKTETÉS A JÖVŐBE