

**PÉLDA A LÉLEKTANI HADVISELÉS TÖRTÉNETÉNEK
FELDOLGOZÁSÁT CÉLZÓ HONVÉDELMI FOGLALKOZÁSRA A
PSYWAR 3D VIRTUÁLIS KIÁLLÍTÁS FELHASZNÁLÁSÁVAL**

Szerző:

Mező Ferenc (Ph.D.)
Eszterházy Károly Katolikus Egyetem

Első szerző e-mail címe:
ferenc.mezo1@gmail.com

Lektorok:

Olteanu Lucián Líviusz (PhD)
Gál Ferenc Egyetem

Lestyán Erzsébet (Ph.D.)
Gál Ferenc Egyetem

...és további két anonim lektor

Mező Ferenc (2024): Példa a lélektani hadviselés történetének feldolgozását célzó honvédelmi foglalkozásra a PSYWAR 3D virtuális kiállítás felhasználásával. *Lélektan és hadviselés – interdiszciplináris folyóirat*, VI. évf. 2024/1. szám*. 79-88.

Doi: [10.35404/LH.2024.1.79](https://doi.org/10.35404/LH.2024.1.79)

Absztrakt

A pszichológiai hadviselésre és annak történetére fókuszáló iskolai foglalkozások világa a honvédelmi ismeretek átadására irányuló erőfeszítések sajátos területét képviselheti. E tanulmány egy lehetséges foglalkozás tervét mutatja be, amely a nap 24 órájában ingyenesen elérhető online PSYWAR virtuális kiállítást használja céljai megvalósítása érdekében.

Kulcsszavak: lélektani hadviselés, PSYWAR, honvédelmi ismeretek

Diszciplína: hadtudomány, pszichológia

Abstract

*

**Magyar
Kulturáért
Alapítvány**

**Petőfi
Kulturális
Ügynökség**



A K+F Stúdió Kft. által kiadott „Lélektan és hadviselés - interdiszciplináris tudományos folyóirat” működését a 2023-2024. tanév időtartama során a Magyar Kulturáért Alapítvány (mint Támogató) és a Petőfi Kulturális Ügynökség Nonprofit Zártkörűen Működő Részvénytársaság (mint kezelő) támogatta. Pályázati azonosító: FIT/00102/2023

AN EXAMPLE OF A NATIONAL DEFENSE SCHOOL SESSION FOR PROCESSING THE HISTORY OF PSYCHOLOGICAL WARFARE WITH THE HELP OF THE PSYWAR 3D VIRTUAL EXHIBITION

The world of school sessions focusing on psychological warfare and its history can represent a specific area of efforts to impart national defense knowledge. This study presents a draft of a possible session that uses the 'PSYWAR' virtual exhibition, which is available online for free, 24 hours a day, for this purpose.

Keywords: psychological warfare, PSYWAR, national defense knowledge

Disciplines: military science, psychology

A PSYWAR 3D virtuális kiállítás célja a lélektani hadviseléssel kapcsolatos ismeretterjesztés a hadtörténet és a pszichológia iránt érdeklődők számára. A K+F Stúdió Kft. és a Kocka Kör Tehetséggyógyító Kulturális Egyesület együttműködésében

létrehozott és fenntartott kiállítás ingyenesen, online, napi 24 órában áll az érdeklődők rendelkezésére (1. ábra) 2020. decemberétől. Az interaktív kiállítás az alábbi weboldalon érhető el, tekinthető meg: <https://www.kpluszf.com/psywar/>

1. ábra: a PSYWAR 3D virtuális kiállítás logója. Forrás: a kiállítás honlapja



A PSYWAR virtuális kiállítás

A kiállítás Mező (2014) alapján a lélektani hadviselés történetét, a humán szükségletekre irányuló lélektani hadviselést és az attitűdmódosításra, -konzerválásra irányuló lélektani hadviselés témaköreit mutatja be, miközben a felhasználó egy 3D virtuális lövészárokban barangolhat (2. ábra). A

3D virtuális kiállítás alaprajza a PSYWAR feliratot követi (3. ábra). A kiállítás napi 24 órában ingyenesen elérhető az alábbi weboldalon keresztül:

<https://www.kpluszf.com/psywar/>

2. ábra: a PSYWAR kiállítás nyitóablója. Forrás: K+F Stúdió Kft.



3. ábra: a PSYWAR kiállítás alaprajza. Forrás: K+F Stúdió Kft.



E digitális környezetben a felhasználó az alábbi mozgásokat valósíthatja meg:

- forgás jobbra vagy balra: az jobbra vagy balra történő mozgásával lehetséges;
- haladás előre: a felfelé mutató nyíllal jelölt kurzormozgató billentyűvel lehetséges;
- haladás hátra: a lefelé mutató nyíllal jelölt kurzormozgató billentyűvel lehetséges;
- haladás balra vagy jobbra: a balra vagy jobbra mutató nyíllal jelölt kurzormozgató billentyűvel lehetséges.

A 3D virtuális térben történő „mozgás” élménye (a térbeli tájékozódást fejlesztő volta mellett – lásd: Szabó és Pšenáková, 2023) lehetőséget ad arra, hogy a felhasználó számára szemléltesse az időben előre, illetve hátra tekintő, prospektív, illetve retrospektív orientációjú időszemléletet (4. ábra) – ami például a tanulásban akadályozott tanulók számára is segítheti az időbeli tájékozódást (lásd: Mező, 2023) a kiál-

lítás által bemutatott hadtörténelmi eseményekkel kapcsolatban. Ugyanakkor tehetőséggonozó foglalkozások is tervezhetők egy hasonló kibertérben (Mező, 2022).

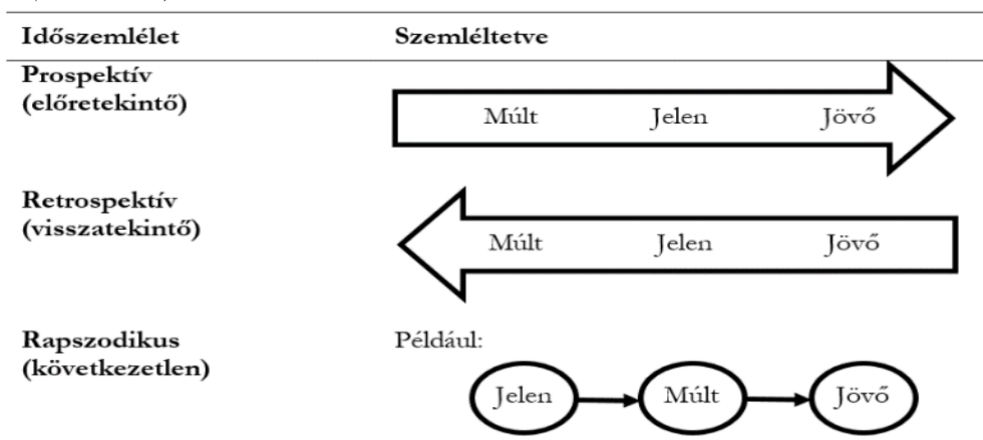
A kultúráközvetítő szabadidős tevékenységet nyújtó élményen túl a PSYWAR kiállítás tehát interaktív, gamifikált (Jáskóné, 2023) honvédelmi, történelmi, hadtudományi ismeretek, átadását célzó foglalkozások, foglalkozássorozatok eszköze is lehet. Az alábbiakban egy erre vonatkozó példa kerül bemutatásra.

Példa a PSYWAR

kiállítást hasznosító foglalkozásra

Az alábbiakban a PSYWAR virtuális kiállítást taneszközként használó foglalkozás terve kerül felvázolásra. A foglalkozás célja a lélektani hadviselés hadtörténelmi aspektusainak áttekintése, tudatosítása. E cél érdekében a PSYWAR kiállítást egy kvízzjátékot készítő és megoldó foglalkozás keretében használja fel az itt közölt példa.

4. ábra: Eseménysorok közlésének típusai a közlemény kronológiai szemlélete szerint. Forrás: Mező K. (2023, 50. o.)



A 45 perc időtartamú foglalkozás a következő öt feladtból áll:

1. Ismeretszerzés a lélektani hadviselés hadtörténelmi aspektusaira irányuló kvíz-kérdéssor összeállításához.
2. Kvíz-kérdéssor összeállítása
3. Kvíz-kérdéssor kisorsolása
4. Kvíz-kérdéssor megoldása
5. A kvíz-kérdéssor eredményeinek szóbeli megvitatása, ellenőrzése

E feladatokról részletesebben:

1. *Ismeretszerzés a lélektani hadviselés hadtörténelmi aspektusaira irányuló kvíz-kérdéssor összeállításához.* A PSYWAR virtuális kiállítás hadtörténelmi részének megtekintése (5. ábra).

A feladat célja: interaktív 3D virtuális kiállítás megtekintése keretében a további

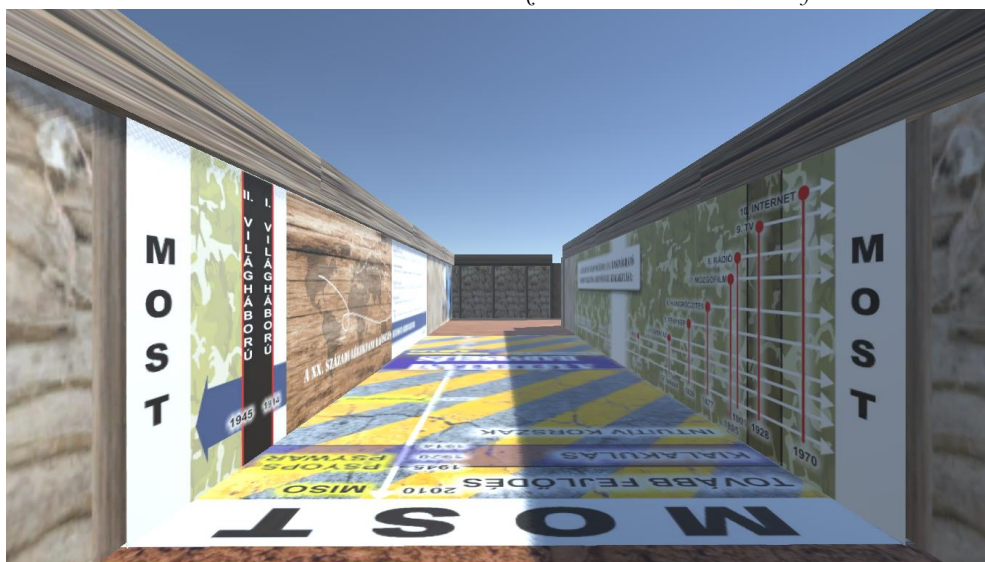
feladatokhoz szükséges előzetes tudás megszerzése.

Szükséges eszköz: egérrel, billentyűzettel és monitorral (vagy projektorral, okostáblával stb.), valamint internet kapcsolattal rendelkező számítógép a virtuális kiállítás megtekintéséhez. Kiegészítő tananyag 16 éves kor felett: Mező (2014).

Időszükséglet: a PSYWAR 3D virtuális kiállítás hadtörténelmi részének előzetes informálódás célú megtekintése kb. 10 percet igényel.

2. *Kvíz-kérdéssor összeállítása.* A PSYWAR virtuális kiállítás hadtörténelmi részének megtekintését követően állítsunk össze öt feleletválasztós feladtból álló kvíz-kérdéssort (papír vagy elektronikus formátumban – v.ö.: Pšenáková, 2019) és megoldókulcsot a 6. ábrában közölt sablon alapján.

5. ábra: A PSYWAR kiállítás hadtörténelmi részlete. Forrás: K+F Stúdió Kft.



6. ábra: Kvíz-kérdéssor sablonja. Forrás: a Szerző

A kvíz sorszáma: ...

Alkotó(k) neve:

A megoldáshoz szükséges PSYWAR virtuális kiállítás weboldala:

<https://www.kpluszf.com/psywar/>

1. kérdés: ...

Válaszlehetőségek:

- | | |
|----------|----------|
| a) | b) |
| c) | d) |

2. kérdés: ...

Válaszlehetőségek:

- | | |
|----------|----------|
| a) | b) |
| c) | d) |

3. kérdés: ...

Válaszlehetőségek:

- | | |
|----------|----------|
| a) | b) |
| c) | d) |

4. kérdés: ...

Válaszlehetőségek:

- | | |
|----------|----------|
| a) | b) |
| c) | d) |

5. kérdés: ...

Válaszlehetőségek:

- | | |
|----------|----------|
| a) | b) |
| c) | d) |

◆ ◆ ◆

Megoldókulcs:

Az 1. kérdés helyes megoldása: ...

A 2. kérdés helyes megoldása: ...

A 3. kérdés helyes megoldása: ...

A 4. kérdés helyes megoldása: ...

Az 5. kérdés helyes megoldása: ...

A kvíz-kérdéssor összeállítása megtörténhet egyéni, páros vagy kiscsoportos formában is a létszámtól, a rendelkezésre álló technikai feltételektől (pl. digitális infrastruktúra), és a résztvevők által preferált munkaforma függvényében.

A feladat célja: a résztvevők ösztönzése arra, hogy a PSYWAR virtuális kiállítás hadtörténeti részét az átlagosnál tudatosabb, koncentráltabb módon tekintsék meg, s értelmezzék. A résztvevő központú tanulás során a tanulók nem az oktatóktól készen kapott kérdéssor alapján dolgozzák fel az adott témát, hanem saját maguk konstruálják meg a téma megértését és megjegyzését segítő kulcskérdések sorát.

Szükséges eszköz: egerrel, billentyűzettel és monitorral (vagy projektorral, okostáblával stb.), valamint internet kapcsolattal rendelkező számítógép a virtuális kiállítás megtekintéséhez. Papír-ceruza vagy elektromos tartalomrögzítést lehetővé tevő eszközök a kérdőív elkészítéséhez.

Időszükséglet: a kvíz-kérdéssor összeállítására kb. 10 percet célszerű szánni.

3. Kvíz-kérdéssor kisorsolása. A PSYWAR virtuális kiállítás hadtörténelmi részét feldolgozó kvíz-kérdéssorok véletlenszerű módon történő elosztása a résztvevő személyek, csoportok között. Amennyiben a kérdéssorokat sorszámmal látjuk el, akkor véletlenszám generáló szoftverek, vagy dobókockákkal történő sorosolás is szóba kerülhet. Egyéb esetekben a „Tételhúzás-szerű” módon kerülhet sor a kérdéssorok személyek/csoportok közötti

szétosztására (de: az alkotók ne saját kérdéssorukat kapják!).

A feladat célja: a PSYWAR virtuális kiállítás hadtörténeti részével kapcsolatos tudásszint felmérés előkészítése.

Szükséges eszköz: sorsoláshoz szükséges eszközök (kérdéssorokat azonosító, számmal ellátott cédulák, vagy dobókockák, véletlenszám generátorral rendelkező szoftverek és a használatukhoz szükséges hardver, stb.).

Időszükséglet: a kvíz-kérdéssor kisorsolása 2 perc alatt megtörténhet.

4. Kvíz-kérdéssor megoldása. A PSYWAR virtuális kiállítás hadtörténelmi részével kapcsolatos kvíz-kérdéssorok szóban vagy papíron, vagy elektromos szavazófelületen keresztül történő megoldása. Egyéni, páros vagy kiscsoportos formában a létszám és a preferált munkaforma alapján.

A feladat célja: a PSYWAR virtuális kiállítás hadtörténeti részével kapcsolatban a résztvevők tudásának gamifikált formában történő felmérése, elmélyítése.

Szükséges eszköz: papír-ceruza vagy elektromos tartalomrögzítést lehetővé tevő eszközök a kérdőív kitöltéséhez.

Időszükséglet: a kvíz-kérdéssor megoldása kb. 5 percet vesz igénybe.

5. A kvíz-kérdéssor eredményeinek szóbeli megvitatása, ellenőrzése. A PSYWAR virtuális kiállítás hadtörténelmi részével kapcsolatos kvíz-kérdéssorra adott válaszok ellenőrzését és megvitatását csoportos formában célszerű megvalósítani, annak érdekében, hogy minél nagyobb teret kap-

hasson a csoporttagok véleményének és ismereteinek megosztása. A csoportos megvitátást megelőzően célszerű az alábbi szabályokat elfogadtatni a csoport résztvevőivel:

a) Minden résztvevőnek lehetősége van gondolatai megosztására.

b) A csoport által kijelölt vezető (nem feltétlenül az oktató) adhatja meg a szót a szólásra jelentkező résztvevőknek.

c) A felszólalást indítványozhatja a csoport által kijelölt vezető és/vagy a résztvevők előre megbeszélt jel (például: jelentkezés) alapján adják közre hozzászólási szándékukat.

d) A szót kapó résztvevő kulturáltan igyekezzen kifejezni magát, s tartózkodjon a bármilyen etnikai, vallási, egyéb közöséget sértő megjegyzésektől.

e) A közöséget alkotó résztvevők figyelmesen hallgassák az aktuális felszólalót, támogató módon viselkedjenek, s felvetésük, ellenvetésük, egyéb hozzászólásuk szándékát a csoport és vezetője felé a fent említett jelzés révén tudassák.

A feladat célja: a PSYWAR virtuális kiállítás hadtörténeti részével kapcsolatban a résztvevők tudásának szintetizálása, elmélyítése.

Szükséges eszköz: nincs. A feladat megoldása szóban történik.

Időszükséglet: kb. 15 perc.

A négy választási lehetőséget kínáló feleltválasztós kvíz feladatokat természetesen egyéb feladattípusokkal is helyettesíthetjük vagy kiegészíthetjük, ha a tanulók eltérő ütemben készülnek el az 1-4. feladattal. A

kiegészítő feladatok lehetnek az itt említett kvízben szereplő feladatokhoz hasonlóan zártvégűek vagy nyitott végűek.

Zártvégű feladattípusok például:

- egyszeri választást kínáló feleltválasztós,
- többszöri választást igénylő feleltválasztós,
- igaz/hamis választást igénylő,
- „Keresd a párját!” típusú,
- “Kösd össze!”,
- relációanalízis jellegű,
- keresztrejtvény formátumú,
- egyetlen helyes megoldást elfogadó választ elfogadó stb. feladatok.

A nyitott végű feladatok közé tartoznak például az előadás, írásbeli beszámoló, tanulmány, egyéb audiovizuális prezentáció alkotását igénylő feladatok. A 7. ábrán bemutatott példatár-alkotás pedig további, a lélektani hadviselés történetét bemutató kiállítások, foglalkozások, projektek alapját jelentheti a továbbiakban. Az újabb kiállítások pedig újabb kvíz-kérdéseket vehetnek fel.

Zárógondolatok

A lélektani hadviselés a hadviselés szerves részét képezi – jóformán a kezdetektől fogva. Mégis meglehetősen kevés szó esik a történelemtanítás, illetve a honvédelmi alapismeretek oktatása során e speciális műveleti területről, annak etikai, jogi, módszertani részleteiről.

A jelen tanulmányban felvetett 3D virtuális kiállítást alkalmazó foglalkozások egyszerre teszik lehetővé a korszerű elektro-

7. ábra: Offenzív/defenzív, illetve taktikai/stratégiai jellegű pszichológiai hadviseléssel kapcsolatos hadtörténeti példák gyűjtését szolgáló űrlap. Forrás: a Szerző

PÉLDATÁR:*		
Szint	Offenzív eset:	Defenzív eset:
Taktika:	<i>Hadtörténeti példa:</i>	<i>Hadtörténeti példa:</i>
Stratégia:	<i>Hadtörténeti példa:</i>	<i>Hadtörténeti példa:</i>

*Írjuk be a fehér háttérű cellákba a vonatkozó hadtörténeti példákat!

nikai környezet felhasználását, a tananyag gamifikációját, a résztvevő központú oktatást és a tudásközvetítést – a lélektani hadviselés témájával kapcsolatban is.

Irodalom

Jaskóné Gácsai Mária (2023): A gamifikáció terjedő trendje és az elektronikus tanulási környezet. *Mesterséges Intelligencia – interdiszciplináris folyóirat*, V. évf. 2023/1. szám. 91-101. Doi: [10.35406/MI.2023.1.91](https://doi.org/10.35406/MI.2023.1.91)

Mező Ferenc (2014): *PSYOPS – avagy: kalandozás a hadak útján, a pszichológia*

ösvényein, a történelem útvesztőiben. Kocka Kör, Debrecen. ISBN 978-615-5267-02-4

Mező Katalin (2023). A történelem tanításának módszerei tanulásban akadályozott tanulókat (is) nevelő iskolákban. *Lélektan és hadviselés – interdiszciplináris folyóirat*, V. évf. 2023/2. szám. 43-59. Doi: [10.35404/LH.2023.2.43](https://doi.org/10.35404/LH.2023.2.43)

Mező Kristóf Szíriusz (2022): A kibertér felhasználásának lehetőségei a tehetőség gondozásban. *Mesterséges intelligencia – interdiszciplináris folyóirat*, IV. évf. 2022/1. szám. 79-84. Doi: [10.35406/MI.2022.1.79](https://doi.org/10.35406/MI.2022.1.79)

Pšenáková Ildikó (2019): Interaktív tesztek a tudásszint mérésére. *OxIPO – interdiszciplináris tudományos folyóirat*, 2019/1, 85–93. Doi: [10.35405/OXIPO.2019.1.85](https://doi.org/10.35405/OXIPO.2019.1.85)

Szabó Tibor és Pšenáková Ildikó (2023): Téri képességek fejlesztése kiterjesztett valóság segítségével. *OxIPO – interdiszciplináris tudományos folyóirat*, 2023/1. 79-89. Doi: [10.35405/OXIPO.2023.1.79](https://doi.org/10.35405/OXIPO.2023.1.79)