
SZEMLE

Gómez, N. – Bustos-Gonzalez, A. – Santillan-Aldana, J. – Arias, O.: A nyílt hozzáférés indikátorai és az információs társadalom Latin-Amerikában

(Open access indicators and information society: the Latin American case)

In: *OCLC Systems & Services* (2009) 25. évfolyam 2. szám 82-92. oldal

URL: <http://info.emeraldinsight.com/products/journals/journals.htm?id=OCLC>

A szerzők Latin Amerikán belül főleg Braziliára, Chilére és Argentínára koncentráltak. Elemzésükben összefüggéseket kerestek ezeknek az országoknak a különböző versenyképességi mutatói és a nyílt hozzáférés indikátorai között. Először is a DOI (*Digital Opportunity Index*) indexet, a 2007. évi GDP-jelentéseket és a 2005-ös tudományos eredményeket bemutató közleményeket vizsgálták, és ezt vetették össze a nyílt hozzáférés különböző szintű indikátorával (*DOAJ* folyóiratok száma, a *Creative Commons* licenz alatt elérhető anyagok száma, nyilvános adatbázisok száma stb.). Az elemzés nem hoz újszerű felismeréseket, de a latin-amerikai digitális tartalomfejlődés fontos forrásanyagaként értékes.

Shafique, F. – Mahmood, K: Miért nem internethasználó, aki nem az? Felmérés az iskolázott pakisztáni felnőttek internethasználatáról

(Why the Offline Are Offline: A Survey of Internet Use by Educated Pakistani Adults)

In: *CyberPsychology & Behavior* (2009) 12. évfolyam 3. szám 351-354. oldal

URL: www.liebertpub.com/cpb

A kutatás célja az alacsony szintű pakisztáni internet-penetráció okainak megértése volt. A szerzők egyértelműen kulturális gátakat azonosítottak. A felmérést a Punjab tartományban élő iskolázott (legalább középfokú iskolai végzettségű) felnőttek körében végezték. Az internettel szemben leggyakrabban felhozott ellenérv az volt, hogy a megkérdezettek nem szeretik az internetkávézók légkörét. Második helyen az szerepelt, hogy kevés az anyanyelvükön hozzáférhető tartalom, a harmadik ellenérv pedig az volt, hogy az internet a bűnözés melegágya. A megkérdezetteknek több mint a fele jelezte, hogy nem tudja, mire lenne jó neki az internet, nem érti az idegen nyelvű tartalmakat, mások keresik meg számára az információkat, továbbá azt is, hogy nincs ideje ilyesmire.

Xiang Li – Ling Feng – Lizhu Zhou – Yuanchun Shi: Tanulás a beágyazott intelligencia világában

(Learning in an Ambient Intelligent World: Enabling Technologies and Practices)

In: *IEEE Transactions on Knowledge & Data Engineering* (2009) 21. évfolyam 6. szám 910-924. oldal

URL: www.computer.org/tkde

Az ambiens intelligencia (*AmI*) a távközlés, számítástechnika és szenzorika új interdiszciplináris paradigmája. A szerzők a jövő társadalmát egy olyan *AmI* megoldásokkal felszerelt környezetként prognosztizálják, amelyben az intelligens környezet folyamatos, személyre szabott interakcióban áll a benne létezőkkel, „természetesen” ezek életminőségének javítása érdekében. E csábító vízió keretein belül a szerzők az *AmI* környezetben való tanulásra koncentrálnak. Áttekintik a legfrissebb technológiákat, és saját tapasztalataikon keresztül bemutatják az „intelligens osztályterem” látomását, ahol egyaránt interaktív módon tanulhatnak és taníthatnak fizikailag vagy csak virtuálisan jelenlévő tanárok és diákok egyaránt. A vízió bemutatja a legfrissebb lehetőségeket, de nem tud és nem is akar választ adni a pénzügyi és pedagógiai kérdésekre.

Srinivasan, R. – Boast, R. – Furner, J. - Becvar, K. M.: Digitális múzeumok és változatos kulturális tudásvagyok: túllépés a hagyományos katalógusokon

(Digital Museums and Diverse Cultural Knowledges: Moving Past the Traditional Catalog)

In: *Information Society* (2009) 25. évfolyam 4. szám 265-278. oldal

URL: www.indiana.edu/~tisj/

A szerzők – a manapság oly divatos módon, a Web 2.0 mintájára – a „Múzeum 2.0” lehetőségeit igyekeznek megfogalmazni. Az elsődleges cél szerintük a látogatók számának növelése és új célcsoportok elérése. A múzeumok számos hiteles forrás és jelentős szakértői tudás gyűjtőhelyei, azonban nem biztosítják kellőképpen a tudás terjesztését, falaik közül való kiáramlását. A Web 2.0-ás eszközök bevezetése a múzeumokban hozzájárulhat ennek a viszonylagos elzártágnak a csökkentéséhez, és növeli a tudásvagyon-gazdálkodás lehetőségeit is. A szerzők kiterjesztik meglátásaikat a múzeumokon túl minden online gyűjteményre, weblapra, katalógusra és tartalomkezelő rendszerre.

Nakamura, Lisa: Ne a játékost, hanem a játékot utáld – a munkaerő „racionalizálása” a *World of Warcraft* berkeiben

(Don't Hate the Player, Hate the Game: The Racialization of Labor in World of Warcraft)

In: *Critical Studies in Media Communication* (2009) 26. évfolyam 2. szám 128-144. oldal

URL: <http://www.tandf.co.uk/journals/titles/07393180.asp>

A virtuális világok a digitális kultúra leglátványosabb és legismertebb, nagy média-visszhangot generáló jelenségei közé tartoznak. A kizárólag online játszható tömeges

szerepjátékok (*Massively Multiplayer Online Role Play Game, MMORPG*) mind a laikusok, mind a játékosok, mind pedig a társadalomtudósok számára rendkívül izgalmas konstrukciók, és különösen igaz ez a legnépszerűbb nyugati játék, a *World of Warcraft* esetében, amelynek már 12 millió játékosa van. A játék kulturális miliójének egyik jelensége a bérrabszolgaság: a „farmerek” olyan játékosok, akik (pénzért) átvállalják az unalmas, rutinszerű, mechanikus és elsősorban a játék időtartamát növelő feladatokat másoktól, s gyakorlatilag bérmunkából élnek a játékvilágban, napi 8-10 órát görnyednek örömtelen, ismétlődő cselekvéseket végrehajtva. Kínában különösen elterjedt ez a szolgáltatás (a globalizáció ékes példájaként elsősorban nyugati játékosokat kiszolgálva), külön számítógépteremek létesültek erre a célra alvászlehetőséggel stb. A „farmolás” megítélése nagyon változó, kevesen látnak benne abszolút negatívumot (az „értelmisségi” munkával szerzett jövedelem még mindig sokkal magasabb presztízst nyújt, mint sok más munkalehetőség Kínában). A szerző a jelenség kapitalista vonásait emeli ki, megalázóknak és kizsigerelőnek jellemezve ezt a munkalehetőséget. Elismeri, hogy a virtuális térben való értékkeremtés nagyon fontos gazdasági és kulturális tényező Ázsiában, de a *World of Warcraft* világában elítélendőnek érzi ezt a jelenséget.

Heider, Kelly: Információs írástudás: a kisgyermekoktatásának hiányzó láncszeme (Information Literacy: The Missing Link in Early Childhood Education)

In: *Early Childhood Education Journal* (2009) 36. évfolyam 6. szám 513-518. oldal

URL: <http://www.springerlink.com/content/105549/>

A szerző az információs írástudás fogalmának ismertetése után kiemeli, hogy csak azok érvényesülhetnek megfelelő egyéni versenyképességgel az információs társadalomban, akik magas szintű digitális írástudásra tesznek szert, vagy legalábbis az információkezelési és problémamegoldási készségekkel fel vannak vértézve és azokat használják is. Bár az információs írástudást a felsőoktatásban már tanítják és ez terjed a középiskolában is, a kisgyermekoktatásban még nincsen jelen – állapítja meg gondterhelten. Szerinte az új típusú, együttműködő, a kritikai gondolkodást és az információkezelési készségeket fejlesztő oktatási programok bevezetése ebben a korosztályban is létfontosságú.