
Információs Társadalom

TÁRSADALOMTUDOMÁNYI FOLYÓIRAT

alapítva: 2001-ben

Főszerkesztő: Héder Mihály

Kiadja az INFONIA (Információs Társadalomért, Információs Kultúráért) Alapítvány

A folyóirat fő támogatója a BME Gazdasági és Társadalomtudományi Kara

Technikai partnerünk a SZTAKI



Szerkesztőbizottság:

Nyíri Kristóf – elnök

Alföldi István
Berényi Gábor
Bethlendi András
Csótó Mihály
Demeter Tamás
Horatiu Dragomirescu
Molnár Szilárd

Patrizcia Bertini
Petschner Anna
Pintér Róbert
Rab Árpád
Székely Iván
Z. Karvalics László

Olvasó- és műszaki szerkesztő: Tamaskó Dávid

ISSN 1578-8694

Készült a Server Line Print & Design műhelyében

Elérhetőségek: inftars.infonia.hu

e-mail: titkarsag@infonia.hu

A folyóirat a 2008/1. számtól kezdve megtalálható a Thomson Reuters indexen
(Social Sciences Citation Index®, Social Scisearch®,
Journal Citation Reports/Social/Sciences Edition)

Tartalom

LECTORI SALUTEM!

5

BÓDI ZOLTÁN

Digitális identitás – nyelvi identitás – digitális kommunikációs környezet

7

A tanulmányban a szerző bemutatja, hogy a digitális térben zajló kommunikáció, az IT nyelvi környezete, nyelvhasználata miként hat az identitás különböző rétegeire és a nyelvi identitásra. Az identitásunk része a digitális, internetes környezetben alkalmazott nyelvhasználat is. Ennek néhány meghatározó eleme: a többnyelvűség, az interaktivitás, a multimedialitás, a technológiai környezet, az önreklámozás és önki-fejezés, a közösségi média és az ott előforduló visszaélések, az online videojátékok nyelvi környezete.

JULESZ MÁTÉ

A telemedicina és a COVID–19-világjárvány

27

A telemedicina a COVID–19-világjárvány alatt és miatt új arculatot nyert. A telemedicina már a COVID–19-világjárvány kitörése előtt is a legtöbb ország egészségügyi rendszerének része volt. A telemedicina jogi eszközökkel és empirikus megközelítéssel történő újra meghatározása elterjedtebbé tette annak használatát, mint korábban. A telemedicina számos előnnyel jár – nyilvánvaló hátrányai mellett. Ezen előnyök összességében véve meghaladják a lehetséges hátrányokat. Az elektronikus egészségügyi dokumentációt jogi eljárásokban olyan fontos bizonyítékként fogják használni, amely akár az egészségügyi szolgáltató kimentéséhez is vezethet. Tekintettel arra, hogy Magyarországon az egészségügyi szolgáltató a bíróság előtt egy adekvátan vezetett egészségügyi dokumentációval bizonyítani tudja, hogy az ellátásban résztvevőktől elvárható gondossággal járt el, fokozottan releváns, hogy az Elektronikus Egészségügyi Szolgáltatási Térben megfelelően vezessék azt.

KREK NORBERT

Egy letűnt műfaj? A fantasy izometrikus szerepjátékok eltűnésének lehetséges okai a 2000-es évek elején

39

A dolgozat az ezredforduló környékén megjelent mainstream izometrikus szerepjátékokat vizsgálja. A kutatás kiindulópontja az a megfigyelés, miszerint a 2010-es évtized végére a fantasy témájú, izometrikus szerepjáték alműfaja a szerepjátékok és az indie játékfejlesztés egyfajta reneszánszát elhozó Kickstarter – mint alternatív finanszíro-

zási forma–, illetve más mediális folyamatok hatására képes volt részlegesen visszanyerni az ezredfordulón létező mainstream státuszát. Ennek tükrében válik izgalmas kérdéssé, hogy eleve mi okozta ennek az alműfajnak az eltűnését az ezredfordulón. A tanulmány egyrészt ez utóbbira keresi a választ, másrészt amellett érvel, hogy e műfajttörténeti folyamat nem értelmezhető egyszerű törésként, eltűnésként, inkább különböző videojáték-ipari folyamatok (mint például a cinematizáció) hatására bekövetkező műfaji átlénygülésként.

**SASVÁRI PÉTER, VARANNAI ISTVÁN,
URBANOVICS ANNA**

Interaktivitás növelése a tanórákon – A gamifikáció eszközeiről alkotott kép egyetemi hallgatók körében

53

Napjaink egyik legelterjedtebb technológiája a gamifikáció, melyet világszerte számos területen alkalmaznak. Empirikus kutatásunkat a szekunder kutatásunk és irodalmi áttekintésünk eredményeire alapoztuk. Ezek során informatikus és nem informatikus alapszakos (BA) hallgatók technológiabefogadási hajlandóságát vizsgáltuk a Kahoot! applikációval való interakciójuk során. Kérdőívünket n=86 kitöltést követően a Technológia Elfogadási Modell (TAM) elemei mentén értékeltük. Eredményeink rámutattak, hogy a pozitív hozzáállás, az applikáció egyszerű használata és a jó tapasztalat egyaránt hozzájárulnak a hallgatók elégedettségéhez, ami tovább növeli technológiahasználati szándékukat.

VAJDA KINGA

Az idős generáció és az infokommunikáció kapcsolata az idősek nappali ellátásában – Szociális szolgáltatásfejlesztési és prevenciós perspektívák egy hazai kutatás tükrében

71

Az idős népesség és az infokommunikációs (IKT) eszközök, lehetőségek közötti kapcsolat kutatói, törvényalkotói szempontból is egyre jelentősebb érdeklődést vált ki. Segítségével a meredeken emelkedő igények kielégítése egyszerűbbé válhat, a túlterhelt ellátórendszerek némiképp felszabadulhatnak. A kutatás kérdőíves adatfelvétele alapján a vizsgált idős populáció 1/3-ának rendelkezésére áll és használja is a számítógép és internet adta lehetőségeket, azonban jelentős azon idősek csoportja, akik anyagi okokból nem férnek hozzá e lehetőséghez. Az anyagiak mellett a régiós hovatartozás, családi állapot és az iskolai végzettség változókkal fennálló, közepes erősségű kapcsolat jellemezte leginkább az IKT eme formájával való kapcsolatot. Ezen eszközök biztosítása és a hozzájuk kapcsolódó tudás elsajátításának támogatása olyan speciális helyzetekre való válaszok esetében is hatékonyan működhetne, mint a 2020 első félévében berobbant COVID-19-világjárvány.

A cikk a Nemzeti Közzolgálati Egyetem Információs Társadalom Kutatóintézetének 2019. év végi magyarországi, reprezentatív adatfelvételének adataira alapozva a magyar információs társadalom online tudatossági szintjét vizsgálja. Munkánk során a digitális kultúra társadalomformáló erejének jellemzőit vettük górcső alá a magyar társadalomban. Az okostelefon és a kényelmi szolgáltatások terjedése újszerű képességek fejlesztését igényli. Kutatásunkban ezek szintjét igyekeztünk szemügyre venni, illetve próbáltuk megragadni a különféle megosztottságok körvonalait. Két fontos megállapításunk: a digitális kultúra megélése összetett kétarcúságot mutat a magyar társadalomban, a félelmek és a bizalmatlanság mély kötődéssel és használattal párosul. A másik fontos eredmény, hogy adataink alapján nem figyelhető meg korosztályi, generációs különbség a digitális kultúra alapvető megélésének területén. Finom, adott szolgáltatásokra és élethelyzetekre irányuló különbségek érzékelhetők, de ezeknek fő változója nem a kor, hanem más sajátosságok.

LECTORI SALUTEM!

Folyóiratunk 2020/3-as számának mindegyik cikke erősen digitális témájú. A tanulmányok a világjárvány árnyékában születtek, és ez vagy hallgatólagosan, vagy expliciten meg is jelenik bennük.

Bódi Zoltán azt vizsgálja, hogy a digitális térben zajló kommunikáció, az IT nyelvi környezete, nyelvhasználatuk miként hat az identitás különböző rétegeire és a nyelvi identitásra. Arra a következtetésre jut, hogy a digitális, internetes környezetben alkalmazott nyelvhasználat is része az identitásunknak. Ennek néhány meghatározó eleme: a többnyelvűség, az interaktivitás, a multimedialitás, a technológiai környezet, az önreklámozás és önkifejezés, a közösségi média és az ott előforduló visszaélések, az online videojátékok nyelvi környezete.

Julesz Máté a telemedicina jelenségét vizsgálja a COVID-19-világjárvány tapasztalatainak tükrében. A telemedicina már a vírus kitörése előtt is része volt a legtöbb ország egészségügyi rendszerének, ám a járvány alatt és miatt új jelentőségre tett szert. A távgyógyítás számos előnnyel jár – nyilvánvaló hátrányai mellett. A szerző értékelése szerint ezen előnyök összességében véve meghaladják a lehetséges hátrányokat. Julesz arra hívja fel a figyelmet, hogy a gyógyítás – mint elsődleges cél – mellett az elektronikus egészségügyi dokumentáció az elszámoltathatóságot is növelni fogja. Jogi eljárásokban fontos bizonyítékként fogják használni ezeket, amellyel az egészségügyi szolgáltató alá tudja majd támasztani, hogy adekvátan járt el; értelemszerűen a dokumentáció hiánya ennek az ellenkezőjét vonja majd maga után. A hazai kontextusra alkalmazva a fentieket, minden fél különösen érdekelt lesz abban, hogy az Elektronikus Egészségügyi Szolgáltatási Térben minden kezelést megfelelően vezessenek.

Krek Norbert dolgozatában az ezredforduló környékén megjelent mainstream izometrikus szerepjátékokat vizsgálja. A kutatás kiindulópontja az a megfigyelés, miszerint a 2010-es évtized végére a fantasy témájú, izometrikus szerepjáték alműfaja a szerepjátékok és az indie játékfejlesztés egyfajta reneszánszát elhozó Kickstarter – mint alternatív finanszírozási forma –, illetve más mediális folyamatok hatására képes volt részlegesen visszanyerni az ezredfordulón létező mainstream státuszát. Ennek tükrében válik izgalmas kérdéssé, hogy eleve mi okozta ennek az alműfajnak az eltűnését az ezredfordulón. A tanulmány egyrészt ez utóbbira keresi a választ, másrészt amellyel érvel, hogy e műfajtörténeti folyamat nem értelmezhető egyszerű törésként, eltűnésként, inkább különböző videojáték-ipari folyamatok (mint például a cinematizáció) hatására bekövetkező műfaji átlényegülésként.

Sasvári Péter, Varannai István és Urbanovics Anna a gamifikáció oktatásban betöltött szerepét, potenciálját vizsgálják. Empirikus kutatásukat a szekunder kutatásuk és irodalmi áttekintésük eredményeire alapozzák. Informatikus és nem informatikus alapszakos (BA) hallgatók technológia befogadási hajlandóságát vizsgálták a Kahoot! applikációval való interakciójuk során. Kérdőívük

eredményeit a Technológia Befogadási Modell (TAM) elemei mentén értékelik. Eredményeik rámutatnak, hogy a pozitív hozzáállás, az applikáció egyszerű használata és a jó tapasztalat egyaránt hozzájárulnak a hallgatók elégedettségéhez, ami tovább növeli technológiahasználati szándékukat.

Vajda Kinga az életkori spektrum másik végét vizsgálja hasonló céllal. Az idős népesség és az infokommunikációs (IKT) eszközök, lehetőségek közötti kapcsolatot kutatói, törvényalkotói szempontból elemzi. Ezen eszközök segítségével a meredeken emelkedő igények kielégítése egyszerűbbé válhat, a túlterhelt ellátórendszerek némiképp felszabadulhatnak. A kutatás kérdőíves adatfelvétele alapján a vizsgált idős populáció 1/3-ának rendelkezésére áll és használja is a számítógép és internet adta lehetőségeket, azonban jelentős azon idősök csoportja, akik anyagi okokból nem férnek hozzá eme lehetőséghez. Az idősök helyzetét az anyagiak mellett a régiós hovatartozás, a családi állapot és az iskolai végzettség változókkal fennálló, közepes erősségű kapcsolata jellemzi. Ezen eszközök biztosítása és a hozzájuk kapcsolódó tudás elsajátításának támogatása olyan speciális helyzetekre való válaszok esetében is hatékonyan működhetne, mint a 2020 első félévében berobbant COVID-19 világjárvány.

Török Bernát és Rab Árpád kutatási jelentésükben a Nemzeti Közszerológati Egyetem Információs Társadalom Kutatóintézetének 2019. év végi magyarországi, reprezentatív adatfelvételének adataira alapozva a magyar információs társadalom online tudatossági szintjét vizsgálják, felvázolva a digitális kultúra társadalomformáló erejének jellemzőit. Az okostelefon és a kényelmi szolgáltatások terjedése újszerű képességek fejlesztését igényli. Kutatásukban ezek szintjét igyekeznek megállapítani, illetve próbálják megragadni a különféle megosztottságok körvonalait. Két fontos megállapítást tesznek: a digitális kultúra megélése összetett kétarcúságot mutat a magyar társadalomban, a félelem és a bizalmatlanság mély kötődéssel és használattal párosul. Illetve, hogy adataik alapján nem figyelhető meg korosztályi, generációs különbség a digitális kultúra alapvető megélésének területén.

Kellemes olvasást kíván

a szerkesztőség!

Digitális identitás – nyelvi identitás – digitális kommunikációs környezet

A tanulmányban a szerző bemutatja, hogy a digitális térben zajló kommunikáció, az IT nyelvi környezete, nyelvhasználatuk miként hat az identitás különböző rétegeire és a nyelvi identitásra. Az identitásunk része a digitális, internetes környezetben alkalmazott nyelvhasználat is. Ennek néhány meghatározó eleme: a többnyelvűség, az interaktivitás, a multimedialitás, a technológiai környezet, az önreklámozás és önkifejezés, a közösségi média és az ott előforduló visszaélések, az online videojátékok nyelvi környezete.

Kulcsszavak: *identitás, információs társadalom, nyelvhasználat, többnyelvűség, nyelvstratégia*

Szerzői információ

Bódi Zoltán, Magyarságkutató Intézet, Nyelvtervezési Kutatóközpont
<https://mki.gov.hu/hu/kutatokozpontok/nyelvtervezesi-kutatokozpont>

Így hivatkozzon erre a cikkre:

Bódi Zoltán. „Digitális identitás – nyelvi identitás – digitális kommunikációs környezet”.
Információs Társadalom XX, 3. szám (2020): 7–26.
<https://dx.doi.org/10.22503/inftars.XX.2020.3.1>

*A folyóiratban közölt művek
 a Creative Commons Nevezd meg! – Ne add el! – Így add tovább! 4.0
 Nemzetközi Licenc feltételeinek megfelelően használhatók.*

Digital Identity – Language Identity – Digital Communication Environment

The digital or virtual identity is part of identity (personal, group, national et. c). The author demonstrates how the communication in the cyberspace, the IT language effects on the different layers of the identity and the language identity. The language usage in the cyberspace is part of the identity. Some important elements of this: multilingualism, interactivity, multimediality, information technology, self-representation, social media and the abuses in the social media, language usage of the videogames.

Keywords: *identity, information society, language usage, multilingualism, language strategy*

Célmeghatározás

Az identitás rétegei közül ezúttal a digitális identitás fogalmát tanulmányozom. A digitális identitást általában az interneten regisztrált vagy ott használatos személyes adatokkal, illetve azok védelmével azonosítják. Célom, hogy felmutassam: a digitális identitásnak része az internetes környezet nyelvhasználata is, és ez természetesen kapcsolatban van a nyelvi identitásunkkal is.

Az internetes, digitális környezet és a digitális identitás kapcsolatát az alábbi kulcsfogalmak határozzák meg: többnyelvűség, írott beszélt nyelv és szimbolikus írásbeliség, interaktivitás, technológiai környezet, önreklámozás és önkifejezés, közösségi hálózatok és az ott előforduló visszaélések, információbiztonság, online videojátékok, internetfüggőség.

A digitális identitás fogalmáról

Az identitást számos kutató, számos nézőpontból tárgyalta és tárgyalja, sőt a közéletet és a kultúrát is folyamatosan foglalkoztatja. Ezúttal azt kívánom a gondolatmenetem középpontjába helyezni, hogy az identitás állandó elemeire folyamatosan újabb rétegek rakódnak: megjelent a digitális identitás, mely egyre meghatározóbb szerepet tölt be az ettől egyre összetettebbé váló identitásunkban. Emellett a hagyományosan állandónak számító identitásunk a digitális kommunikációs környezetnek köszönhetően képes módosulni, változni.

„Az identitás sajátos szerveződésű kognitív struktúra, amely az ember társadalmiasulásának, környezetébe való belenövekedésének, szakszóval szocializációjának folyamatában alakul ki. A nyelv az ember kognitív felszereltségének része, ennek következtében egész mentális tevékenységünk, így az identitás kialakulása is a nyelvvel, a nyelv közvetítésével zajlik” (Kiss 2017, 806). Nyilvánvaló tehát, hogy a digitális identitás áttekintésekor figyelmet kell fordítani a nyelvre, a nyelvhasználatra, az internet nyelvi és kommunikációs környezetére.

Susan Greenfield agykutatótól igazán hitelesen hangzik az a megállapítás, hogy az agyunk működésében az identitás, másképp fogalmazva az önazonosság, a „mi magunk” fogalma állandó, ez alapján éljük le az életünket, és ez alapján lépünk kölcsönhatásba másokkal.

Azonban bármennyire is állandó az identitás, a mindenkori viselkedésünk – így a nyelvi viselkedésünk is – függ a környezetünktől, az elvárásoktól és a helyzettől, emiatt az agyunkban folyamatos változások mennek végbe. Greenfield szerint az identitásunk a XXI. században jobban ki van téve a változásoknak, mint eddig bármikor (Greenfield 2009, 117–119.). Állandó vagy változó-e tehát az identitás? Mivel több rétege van, és ezek a rétegek folyamatosan változhatnak, új rétegek jelenhetnek meg, ezért az identitásunknak is szükségszerűen vannak változó elemei. Ugyanakkor a személyiségünk alapvonásai, az anyanyelvünk és az ahhoz kapcsolódó kulturális háttér meghatározó

szerepe nem változik. A greenfieldi gondolatsorban a XXI. század változást okozó elemei közé tartozik a digitális kommunikációs környezet egyre erőteljesebb, egyre általánosabb szerepe.

Megele, Buzzi és Longfield szerint is újabb dimenziókat tettünk hozzá az identitáshoz a technológiának köszönhetően, így az identitás még szerteágazóbbá és még összetettebbé vált (Megele, Buzzi és Longfield 2018).

Értelmezésem szerint az identitás az önazonosságunk alapvető része, olyan összetett, soktényezős fogalom, amelyben a nyelv meghatározó szerepet játszik. A mai világban viszont az identitás – benne a nyelvi identitás – állandósága is folyamatos változásoknak van kitéve. Különösen érvényes ez a valós és a virtuális térben élő nemzeti, nyelvi kisebbségekre.

Ha az identitás több rétegéből a digitális identitásra koncentrálunk, akkor kiindulópontnak választhatjuk Fehér Katalin meghatározását. „A digitális identitás egy online elérhető adatkészlet, amely az Én kivetülése és leképeződése a digitalizált színtereken” (Fehér 2014, 139). Ez a meghatározás azon túl, hogy elválasztja a digitális identitást az identitás többi rétegétől, erősíti azt az elképzelést, hogy a digitális identitás technológiai oldalról közelíthető meg.

Fehér Katalin összefoglalja, hogy a digitalizálódó énre milyen terminusok alakultak ki (Fehér 2014, 140): online identitás (Kim et al., 2011), e-identitás (Vie, 2011), Én 2.0 (Schawbel, 2009), digitális denotátum [digitális adatok, amelyek azonosítják a felhasználót] (Sarma és Girão, 2009), személyes és professzionális azonosíthatóságot biztosító digitális adatok (Deloitte Tech Trends, 2013). Susan Greenfield pedig az online térben megjelenő avatárokkal szimbolizálja ezt, és leginkább az általa Senki-identitásnak nevezett típushoz sorolja (Greenfield 2009, 195). Én a digitális identitás terminust választom.

A digitális identitásunkat valakikhez, valamikhez képest határozzuk meg, tehát az összehasonlító jelleg, a hasonlóak közül való kitűnés, az egyéni jellemzők kiemelése a meghatározó. Fehér a személyes digitális identitás esetében a közösségi hálózatokat (tehát a web 2.0 szolgáltatások közösségeit), a vállalati digitális identitás esetében a mai, divatos szakkifejezés szerint a stakeholdereket, magyarul az érintettek (például befektetők, ügyfelek, beszállítók, alkalmazottak, média stb.) körét emeli ki viszonyítási pontként, meghatározó tényezőként (Fehér 2014, 125).

Egyetértek azzal, hogy a digitális identitás kérdésköre a közösségi média megjelenése után vált relevánssá a tudományban és a közbeszédben egyaránt. Ekkor szembesültünk azzal, hogy a felhasználó önmaga irányíthatja és tudatosan építheti a saját identitását az online, digitális térben: lásd például a Facebook-profiloldalakat, a közzétett fényképeket, a bemutatkozó szövegeket, az ismerősök megválogatását (vagy éppen válogatás nélküli befogadását), a közzétett posztokat, kommenteket, tetszésnyilvánításokat, a közösségi hálózatokon használt nyelvet. A World Wide Web, a közösségi média korában a digitális nyilvánosság előtt megjelenő identitásunkat mi magunk formáljuk, mi magunk válunk márkává, még akkor is, ha ezt nem akarjuk, vagy esetleg nem is tudunk róla.

Fehér Katalin szerint a pusztán webes vagy közösségi médiás jelenlétünkkel, tevékenységünkkel digitális adatkészletet hozunk létre, amely kapcsolódik hozzánk, és azonosítható vagyunk általa (Fehér 2014, 139). A digitális identitásunk a virtuális térben megjelenő egyéniségünk. A virtuális tér virtuális szabályok szerint működik, és ezek a virtuális szabályok esetleges viszonyban vannak a térbeli valóságra vonatkozó szabályokkal. Végletesen nem szakíthatunk a személyes identitásunkkal a virtuális térben, de bizonyos pontjait, tényezőit kisebb-nagyobb hatókörben átalakíthatjuk és tudatosan átformálhatjuk.

A digitális identitás voltaképpen egy online énreprezentáció digitális adatok formájában, és ez szükségszerűen le van egyszerűsítve, és sosem felelhet meg tökéletesen a valós személyes identitás minden elemének. Tehát a valós életben érvényesülő szabályszerűségek, személyiségjellemzők virtuális térbe helyezésével adathalmazná és viszonylagossá válnak.

Greenfield az identitás meghatározását három forráskönyv szerint végzi el: a Valaki-, a Senki- és az Akárki-forráskönyv szerint. Most röviden áttekintem ezeket, és a greenfieldi kategóriák továbbgondolásával építem fel a magam digitálisidentitás-fogalmát, amelyben hangsúlyt helyezek a nyelvi, nyelvhasználati szempontokra.

Valaki-forráskönyv lényege a valakinek lenni érzése, az elménk tartós elképzelése önmagáról, voltaképpen az önmagunkról alkotott definíció (Greenfield 2009, 120–122). A külső körülmények, a környezet meghatározza a Valaki-forráskönyv szerinti identitást.

Greenfield szerint a biotechnológia és az információtechnológia veszélybe sodorja a belső magánszférát, mivel minden nyilvános lesz, pedig az énünk esszenciája a privát szféra, a magánélet, az egyéni érzések és a személyes gondolatok tere. Ha mindennek sérül a magánjellege, akkor az önazonosságunk, azaz az identitásunk is sérül. A modern információtechnológia miatt megszűnik az a lehetőségünk, hogy névtelenek maradhassunk. A különböző adatbázisok összekapcsolása (egészségügy, pénzügy, lakcím, kereskedelmi és fogyasztói szokások) személyes profilokat hoz létre önmagunkról. Ezek az elektronikus lábnyomok, amelyek olyan mélyek, hogy a kibertérben a tökéletes identitáslopás is megvalósulhat (Greenfield 2009, 129–130).

Érdemes itt figyelembe venni Kiss Jenő megjegyzését: „Az identitás jelentése: önazonosság(tudat), hovatartozás(tudat). Mint ilyen, sajátos emberi attribútum, tehát a Homo sapiens sapiens jellemző lényegi jegye, amely nélkül az egyén társadalmilag versenyképtelen volna. Elvesztése személyes tragédia, patológikus eset, a környezetet is súlyosan megterhelő állapot” (Kiss 2017, 806). Mindez a digitális térben már egészen mást jelent, hiszen a digitális identitás elvesztése nemcsak patológiás állapotként fordulhat elő, hanem közönséges adatlopás következtében is, ám a hatása szélsőséges esetben akár patológiás állapotot is előidézhet. A szilárdnak és változtathatatatlannak megismert identitás fogalma tehát a virtuális térben könnyen, gyorsan és akár végletesen is átalakulhat. Ez viszont a személyes identitásunkat csak korlátozottan vagy

egyáltalán nem befolyásolja: a digitális identitásunk tehát a személyes identitásunkkal szükségszerű kapcsolatban van, de nem egyezik meg vele.

A belső magánvilágunk létfontosságú abban, hogy tudatában legyünk annak, hogy az identitásunk különbözik a többi személyétől. Ám az is igaz, hogy a valakivé válás végletes hajszolása a szükségletek (biztonságérzet, csoporthoz tartozás, kompetencia és önállóság) elhanyagolásával jár (Greenfield 2009, 149). Óhatatlanul belső konfliktust okoz mindez, amit magyaráz Maslow jól ismert modellje is: az önmegvalósítás a szükségletek csúcsán áll, és optimális esetben az alatta lévő szükségletek kielégítése után lehet elérni (Maslow 2016 [1968]).

Mindebből levezethető, hogy a virtuális térben az egyéni identitás előtérbe helyeződésével a közösségi normák kevésbé fontosak, így akár az anyanyelv normatív, sztenderd változata is. Inkább az egyéni nyelvváltozatok elismerése és használata, sőt akár az idegen nyelvek előtérbe helyeződése figyelhető meg. Ezt a folyamatot a digitális kultúra, az internet, a közösségi hálózatok felerősítik, hisz – a későbbiekben is utalok rá, hogy – különösen a közösségi hálózatokon jellemző a szereplők egyéni jellemzőinek előtérbe helyezése, pozitív tulajdonságaiknak a kiemelése.

Greenfield továbbmegy a XXI. századi identitástípusok elemzésében, meghatározza a Senki-forgatókönyvnek nevezett típust is. Eszerint a kibertérben leegyszerűsödik a mentalitás, hisz a valós életben sokkal összetettebb minden. Az online környezetben megnyilvánuló egyén jellemzően szélsőséges, végletes, kétpólusú ítéleteket alkot, amelyekben a pillanatnyi élmény túlsúlya kifejezetten meghatározó. Az agykutató Greenfield szerint a kibertérben teljesen új identitást lehet szerezni új külsővel, új életkorral, új külső jegyekkel, és virtuális pénzen még virtuális ruhákat is vehetünk magunknak (Greenfield 2009, 195–197). Itt köszön vissza a korábbi megállapításunk: ez a „teljesen új” digitális identitás viszont csak átmenetileg, a virtuális tér bizonyos, jól meghatározható tereiben érvényesül, és a valós, személyes identitással csak esetleges kapcsolatban lehet.

Míg a Valaki-forgatókönyv magánéleti, és nem teljesíthető be, addig a Senki-forgatókönyv nem magánéleti, és szintén nem teljesíthető be.

A greenfieldi Senki-forgatókönyv alternatívái: a „hamis identitás” és a „kollektív identitás”. A hamis identitás az interneten az avatár, ami a szanszkrit avatára ’inkarnáció’, ’megtestesülés’ származéka; az avatár a kibertérbeli másodlétezés (Greenfield 2009, 195–197).

A digitális identitásnak ez a rétege tudatosan alkotott személyiség, amelylyel azonosulni lehet. És a digitális identításban éppen ez a tudatos alakíthatóság a legnagyobb újdonság. A közösségi hálózatok szabályszerűségei miatt az avatár idealizált személyiségjegyekkel rendelkezik, és egyre inkább hasonlít a valós személyiséghez: már az avatárok is kezdenek testbeszédet, metakommunikatív eszközöket használni. A XXI. század második évtizedének vége felé megjelennek azok a mesterségesintelligencia-alapú beszédszintetizátorok és avatárok, amelyeknek ugyan nincs még kiforrott metakommunikációjuk, a fontetikai eszközökkel, a prozódiaival csak minimálisan élnek, de határozottan

fejlődőképesek, ilyenek például az okostelefon rendszerekben vagy a számítógépes operációs rendszerekben megtalálható digitális asszisztensek (például az Apple iOS okostelefonos műveleti rendszerének digitális asszisztense: Siri, vagy a Windowsban elérhető Cortana, de említhetjük Vandát is, a Magyar Telekom ügyfélszolgálatának virtuális asszisztensét). Ezek és az ezekhez hasonló avatárok tehát kommunikációs téren is fejlődőképesek. Izgalmas perspektívát nyújt, hogy a mesterséges intelligenciának köszönhetően már ma is léteznek olyan digitális identitások, amelyeknek nincs meg a valós térben lévő személyes változatuk. Újabb érv emellett, hogy a virtuális tér virtuális szabályszerűségeket követve működik, és a térbeli valósággal való kapcsolat csak esetleges, és nem törvényszerű.

Az avatárok kommunikációja az offline kommunikációhoz képest egyszerűbb, a valós térben zajló, spontán beszélgetés sokkal összetettebb. Ez a kommunikációs környezet pedig nyomot hagy a felhasználók kommunikációs szokásaiban, nyelvhasználatában. Greenfield észrevétele jól megvilágítja a helyzetet: ugyanolyan nehéz az avatárok világában a valós térben zajló spontán kommunikáció értelmezése, mint nekünk az őseink vadászó életmódja: ma már senki sem vadászik élelemszerzés céljából, a húst a szupermarketben vesszük lefőliázva (Greenfield 2009, 198). Az összetettebb, szofisztikáltabb folyamatok mindig nehezebben értelmezhetők, és igaz ez a nyelvhasználatra is: a digitális környezet a technológiai adottságaival a leegyszerűsített, szűkített kommunikációs csatornákon zajló kommunikációs folyamatokat és nyelvhasználatot részesíti előnyben. Az avatár identitással tartósan élők személyes identitására az avatár identitás biztosan hatást gyakorol, de még nem tárták fel a kutatások ennek a kapcsolatnak a mélységeit. Annyi bizonyosan állítható, hogy a leegyszerűsített kommunikáció, a nyelvi szocializáció során mintákat építhet ki. Különösen a gyermekek esetében érdemes kezelni ezt a folyamatot, mert ők pont abban a korszakban vannak, amikor a változatos, kifinomult kommunikációs folyamatok, a nyelvhasználat változatosságának elsajátítása révén alakítják ki nyelvi és kommunikatív kompetenciájukat. Ha ekkor kizárólag vagy túlsúlyban egyoldalú, leegyszerűsített nyelvi formákkal találkoznak, akkor várható, hogy a nyelvi, kommunikációs készségük sem épül ki megfelelően. Erre érdemes nyelvstratégiát alkotni, a játék- és avatárkultúra kommunikatív jellemzőit az iskolai szintéren is elemezni kell.

A greenfieldi Senki-forgatókönyv másik alternatívája: a kollektív identitás: az egységesen gondolkodó közösség, például a flashmobok, a Wikipédia mögött álló közösségek (Greenfield 2009, 199). A kollektív identitás embere egy csomópont a gondolatok hálózatában, olyan létezési mód egyik eleme, amelynek nem fontos szempontja, feladata az egyéni kifejezés, annál lényegesebb viszont a közös, kollektív gondolati és identitáshálózatba való belesimulás. Tehát a virtuális világ, a kibertér virtuális szabályai, az odaillő egyszerűbb, biztonságosabb, egyértelműbb kommunikáció és nyelv más szabályok szerint működik, mint a valós térben, valós szereplők között zajló kommunikáció, és ez hat a nyelvhasználatra is.

Az Akárki-forgatókönyv szerint egy csoport tagjai vagyunk, és a csoport tagjai közül akárkik lehetnénk. Az egyén ekkor önmagát a másokéval közös tulajdonságok szerint határozza meg. Eszerint a legegyszerűbben úgy tudjuk meghatározni, hogy kik vagyunk, ha besoroljuk magunkat néhány csoportba, amelynek születésünktől fogva vagy szabad akaratunkból váltunk tagjává (Greenfield 2009, 201). Ezeknek a csoportoknak az egyik típusa a nemzet, tehát ne feledjük, hogy nemcsak személyes, magánéleti identitásunk van, hanem csoportos, közéleti, nemzeti is. A virtuális közösségekhez, csoportokhoz való kapcsolódás is egyre erőteljesebben válik részévé a digitális identitásunknak, és a személyes identitásunknak is.

A szilárd alapokon nyugvó kollektív identitástudathoz a közös tulajdonságokon túl közös hitrendszer is kell: az értékek és a személet közössége. A magyar nemzeti identitás központi, szimbolikus eleme a magyar nyelv, és ez a magyar nemzet sajátos történelmi, geopolitikai helyzetéből adódik: elég csak a Kárpát-medencei elhelyezkedésünkre, kisebbségi és szórvány csoportjainkra és ezeknek a csoportoknak a magyar nyelvhasználati lehetőségeire gondolni. Greenfield szerint az Akárkik agyában a külső kulturális tényezők hatására kiépülnek a szimbólumok, a jelképek (Greenfield 2009, 204). Tehát ez alapján könnyen érthető, hogy az Akárki-identitás egyik megvalósulása a nemzeti identitás, és a nemzeti identitás egyik meghatározója a nemzeti nyelv mint a csoportot alapvetően meghatározó tartozó jelkép- és szimbólumrendszer. A virtuális tér adottságait ismerve beláthatjuk, hogy ez a környezet erőteljesen multilingvális, többnyelvű, főként a kisebb beszélőközösséggel és nyelvi vitalitással rendelkező nyelvek tudnak kevésbé érvényesülni az interneten. A nemzeti nyelv a digitális identításban tehát fontos, de korlátozott szerepet játszik.

A közösségi médiában a nárcisztikus vonások felülreprezentáltsága figyelhető meg (Tari 2015, 25). Ez az állítás erősíti azt az észrevételt, hogy az az identitás, amit a közösségi médiában felépítünk, jellemzően a digitális környezetünkhöz, az ismerőseink digitális identitásához viszonyítva építjük ki. Tehát nem feltétlenül objektív és őszinte, hanem inkább viszonylagos, nárcisztikus, vagyis az előnyös vonásainkat helyezi előtérbe. És mindez tudatos folyamat eredménye. „Fennáll a veszélye annak, hogy az ember azonossága már nem belső interiorizáció kérdése lesz, hanem a többiekkel való kapcsolatok által meghatározott” (Tari 2015, 108). Greenfield szerint a másokhoz viszonyított identitás a Valaki-identitás típusának jellemzője, amelyben az egyéni értékek közösségi élmény nélküli érvényesítése a legfontosabb (Greenfield 2009, 122). Azzal viszont kevésbé, vagy akár egyáltalán nem, szembesülünk, hogy a digitális identitásunk digitális adatokban is megnyilvánul, és ezeknek a tudatos kontrollálása egyre nagyobb feladatot ró az egyénre és a fejlesztőkre, a szolgáltatókra egyaránt.

A digitális identitás részben a felhasználó akaratán kívül, a pusztán internetes, digitális, online tér működésének következtében alakul ki. Úgy jön létre, hogy a felhasználó internetes, digitális vagy online rendszerekben való tevékenysége során adatokat hagy a rendszerekben, amelyeket azok megőriznek

vagy másolatot készítenek róluk. Ebből áll össze a digitális lábnyom. A digitális lábnyom alapján áll össze a digitális identitás (Fehér 2014, 139). Ez tehát egy technikai-technológiai típusú definíció, ami leegyszerűsíti és a lehető legjobban összefoglalja a digitális identitás összetevőit: végsősoron igaz, hogy a digitális rendszerekben minden adatszerűvé válik, akár a személyiségünk összetevői is.

A kibertérben a felhasználókról termelt személyes adatok nemcsak Európában, hanem az Egyesült Államokban is egyre nagyobb aggodalmat keltenek az információs társadalom polgáraiban. Holt és Malčić felmérése szerint az amerikaiak 90 százaléka szerint a felhasználók elvesztették a kontrollt a vállalatok által róluk összegyűjtött és digitalizált személyes adatok fölött, és 80 százalékuk szerint hozzá kell szokni ahhoz a gyakorlathoz, hogy az Egyesült Államok kormánya figyeli a telefonhívásokat és a felhasználók internetes tevékenységét (Holt, Jennifer és Malčić 2015, 155). Mindez azonban az offline térben reprezentálódó identitásunkra csak esetlegesen gyakorol hatást.

Egy identitás van, amely offline és online térben is reprezentálódik, és az online térben leginkább a közösségi médiában folytatott diskurzusainkban mutatkozik meg. A teljes online tevékenységünk során (tudatosan és nem tudatosan) kialakuló digitális adatkészlet (digitális lábnyom) alapján alakul ki a digitális identitás (Fehér 2014, 139). Az identitásunk online térben való reprezentálódása szempontjából fontos a nyelvhasználat, a nyelvi környezet.

A nemzedékek viszonya a digitális identitáshoz

Ifj. Csákvári József tanulmányában elsősorban a gyermekek identitása és a digitális, hálózati kultúra összefüggéseire koncentrál, de egy átfogóbb áttekintéshez is jó alapot ad: „Kiindulópontunk az, hogy az internet és a különböző digitális eszközök elterjedésével párhuzamosan kifejlődött egy globális – egyben kulturális identitások tekintetében differenciálódó, azaz »törzsi« jellegű – digitális hálózati gyerek-kultúra, amelynek értékrendje és normái radikálisan különböznek és elkülönülnek a fiatalok életének más területeitől” (ifj. Csákvári 2016). Ez értelmezhető úgy, hogy a digitális térben (a számítógépes eszközök, a világháló környezete, az alkalmazások, a video- és digitális játékok stb.) a kulturális identitásnak újabb rétegei alakulnak ki, amelyek illeszkednek az adott kontextus normáihoz, elvárásaihoz. Csak az adott kontextus sajátosságainak megfelelő mértékben fontos az anyanyelv szerepe a digitális identitásban. Például egy nemzetközileg is ismert youtuber csatornájának akár több milliós nemzetközi követői csoportjában a követők anyanyelve nem lényeges, hisz az interakciók (kommentek, diskurzusok, tetszésnyilvánítások, emotikonok használata) nem kötődnek az anyanyelvhez, hanem inkább a közösség által használt közös nyelven zajlanak, és ez jellemzően az angol. A digitális, online tér nemzetközi közösségi színterein a nagyobb követőtáborok tagjainak az identitásában az anyanyelv kevésbé van kitüntetett helyen, mint

a hagyományos nemzeti identitás esetében. Ugyanakkor nyilvánvalóan van olyan digitális környezet is, amelyben az identitás meghatározó része az anyanyelv, például a szakmai blogokban, a tematikus, szakmai online médiafelületeken stb. Attól, hogy valaki az online tevékenysége során részben vagy akár döntően angolul kommunikál és nem az anyanyelvén, attól még nem veszti el nemzeti identitását, de vitathatatlan, hogy anyanyelve kevésbé lesz fontos a digitális identitásában, mint a nemzeti identitásában.

Megele, Buzzi és Longfield vizsgálódásának a középpontjában is a gyermekek állnak, ez ráirányítja a figyelmünket arra, hogy a digitális környezet és az identitás viszonyának vizsgálatakor a generációkat külön is érdemes megvizsgálni. Megeléék modellje szerint a gyermekek identitását a következő tényezők alakítják:

- játékok, online vagy videojátékok,
- internetfüggőség, túlzott internethasználat és online szerencsejáték,
- szexuális zaklatás, a szakkifejezés idegen alakja a sexting, pontos jelentése 'szexuálisan explicit fotók vagy üzenetek küldése mobiltelefonon, internetes üzenetben',
- online simogatás (a kifejezés idegen alakja: grooming) és az ezzel együtt járó szexuális zaklatás: az online simogatás jelentése így írható le: 'online udvarlás úgy, hogy másnak adja ki magát az udvarló, mint ami valójában, abból a célból, hogy a gyermek bizalmának megnyerése után őt szexuális visszaélés áldozatává tegye',
- internetes zaklatás, online sértegetés,
- kiberbűnözés,
- online radikalizálódás (Megele, Claudia, Buzzi és Longfield 2018).

Megeléék a modelljükbe azokat a tényezőket emelték be, amelyektől meg kell védeni a gyermekeket, mert éppen az identitásuk fejlődése miatt sérülékenyek. A fenti felsorolást kiegészítem azzal, hogy az identitásra a következő digitális tényezők is hatnak, ezek viszont lényegesen kevesebb veszélyforrást tartalmaznak a fentiekhez képest:

- multilingvális környezet,
- idegen nyelvek és kultúrák hozzáférhetősége,
- mindig hozzáférhető adatforrások, tudásbázisok,
- állandóan rendelkezésre álló kommunikációs csatorna,
- anonim kommunikáció lehetősége (kreativitás, normarelativizálás),
- könnyen elérhető és szerveződő közösségek,
- e-kultúra (e-learning, e-banking stb.).

A generációk identitását különböző mértékben határozza meg az online környezet. Az 1990-es évek közepétől lesz érzékelhető a mai értelemben vett online világ és a vele járó információtechnológiai környezet hatása.

A nagy generáció vagy baby boom generáció az elfogadott csoportosítás szerint 1946–1964 között született, és az 1990-es évek elején 25–45 éves felnőttek, akik akkor az aktív időszakuk közepén voltak. Ez a generáció a tanulmányait már jórészt befejezte az internetes világ kezdetekor, az aktív életét már

elkezdte, illetve már karrierje középső szakaszában tartott. Ez a társadalmi csoport lassan alkalmazkodik a digitális világ új környezetéhez, nincs azonnali hatása a digitális környezetnek se a személyes, se a nyelvi identitására. Digitális és személyes identitása között erős kapcsolat figyelhető meg, és ez a nyelvhasználatra is igaz.

X generáció az 1965–1979 között születettek nemzedéke. Az 1990-es évtized elején 10-25 évesek. A legidősebb tagjaik is legfeljebb az aktív pályájuk, a fiatal felnőttkoruk kezdetén tartanak, már fiatal korukban megjelenik az online környezet és az információtechnológia, kénytelenek abba belenőni, alkalmazkodni hozzá. Ők alkotják az új technológiát követők, a tudatos alkalmazók táborát. Ezzel együtt gondot okoz nekik az új környezet, a nagy információ-mennyiség, a hagyományostól eltérő tanulási és információszerzési kontextus, mert az iskolában, a családban, a korai szocializációjuk során ezzel még nem találkoztak. Éppen ebből fakad, hogy tudatosabban viszonyulnak a digitális kultúrához, az információtechnológiához, kritikailag kezelik a hatásait. A digitális identitásukat tudatosabban alakítják, az internetet, annak felületeit, szolgáltatásait, közösségeit otthonosabban használják a nagy generációhoz képest, így digitális identitásuk is összetettebb, de tudatosan kezelik az internet nyilvánosságát, és ennek megfelelően építik digitális identitásukat is.

Az Y generáció besorolására több elmélet is van, az egyik szerint az 1980–1994, a másik szerint az 1980–2000 között születettek alkotják ezt a nemzedéket. Én az utóbbi felosztást követem. Ennek a generációnak természetes az online környezet, ebbe nőnek bele. Igaz, hogy a kisgyermekkorai szocializációjuknak fontos része még az offline kultúra is, és kisgyermekkorukban még csak nyiladozik, kezdődik az online világ, az információtechnológia a maihoz képest fejletlenebb, kezdetben kevés a weboldal, az online tartalom, az internetet leginkább e-mailezésre, digitális párbeszédre használták. A kezdeti időszakban nincs még web 2.0, nincs közösségi média, fejletlenek az online keresők. Már van mobiltelefon, de nincsenek még okostelefonok. Tari Annamária szerint viszont miután megjelenik a közösségi média, a web 2.0, az Y generáció természetes módon használja azt, és ennek következtében kollaboratív, nyitott szemléletű, csapatban dolgozik, fontos számára a csoportkonszenzus (Tari 2015, 50). Székely Levente a Magyar Ifjúság 2012 című kutatásban ismerteti, hogy ennek a korosztálynak a 42%-a tanul, 39%-a dolgozik, 16%-a kivár: ők a bizonytalanok. További 4%-uk dolgozik és tanul egyszerre (Székely 2012). Ebből is kitűnik, hogy az Y generációban érzékelhető a bizonytalanság, a kivárás, ez alacsony önértékeléssel járhat együtt: tapasztalható a „nem kellek senkinek” és a „nem tudom, hogy mit akarok” érzés. Ez a generáció a digitális környezet adottságait, jellemzőit ismeri, érti, a digitális identitás számukra kifejezetten fontos, tudatosan alakítandó tényező, amely nyomot hagy az identitása többi rétegén is.

A Z generáció a legfiatalabbak korosztálya, ők születtek 2000 után, szokás ezt a korosztályt a millenniumi nemzedéknek is nevezni. Többségük most középiskolás, legfeljebb kezdő egyetemista vagy fiatal munkavállaló. Már

alapvetően meghatározza az identitásukat az online kultúra, kisgyermekkoruk óta fejlett, gazdag online és információtechnológiai környezet veszi őket körül. Számukra már kezdettől fogva vannak közösségi hálózatok, web 2.0, rengeteg online tartalommal találkozhatnak, egyre több a multimédiás tartalom, természetes számukra az okostelefonok, a mobil internet világa, és az ezzel együtt járó állandó elérhetőség és folyamatos online kommunikáció igénye. A digitális identitásuk nyílt, mindenki számára hozzáférhető; rájuk már erősen hatnak az online tér veszélyforrásai is, de az egyéb kommunikációs hatásai is. Tari Annamária szerint ez a generáció inkább a saját különleges képességeiben hisz, mint a kemény munka eredményében (Tari 2015, 52). Ennek a generációnak a nyelvi kompetenciája alakulóban van, jellemzően a nyelvi szocializáció második (iskolai) szakaszában tartanak, és ebben minden eddigénél lényegesebb szerepet játszik az online környezet. Ebben pedig alapvetően fontos a többnyelvűség, a globális angol dominanciája, a multimédiális szövegalkotás, a gyors, gyakran leegyszerűsített nyelvhasználat. Ennek a nemzedéknek a digitális identitásában érhető tetten a leginkább a digitális identitásban a kimunkált anyanyelv szerepének a relativizálódása.

Az anyanyelv szerepe a digitális identításban

Mivel a fentebb idézett kutatók szerint leginkább a digitális térben, azon belül is a közösségi médiában folyó diskurzusainkban érhető tetten az identitásunk online reprezentációja, ezért törvényszerűen fontos tényező az anyanyelv vagy az a nyelv, amelyen ezeket a diskurzusainkat folytatjuk.

A kibertér multilingvális, multikulturális, dominánsan angol nyelvű környezetében pedig a magyar nyelv használatának a háttérbe szorulása nem okoz törvényszerűen identitásvesztést, hanem csak azt jelenti, hogy a nemzeti identitás egyik lényeges szimbóluma, a magyar nyelv nemzeti identitásjelölő funkciója itt, bizonyos kommunikációs formákban gyengül, ám ez az összefüggés csak a kibertérre, és annak is csak bizonyos szövegtípusaira érvényes. Olyan ez az összefüggés, mint az írott beszélt nyelv magyarázata: az írásbeliség normalizáltságára, szabálykövetésére, szabályszerűbb voltára érvényes általános elvárás a kibertérben (bizonyos szövegtípusokban, kommunikációs formákban) relatívvá válik, de ez még nem feltétlenül okozza, hogy a kibertéren kívüli szituációkban is az írott beszélt nyelv lesz domináns (Bódi 2004, 56). Tehát attól még nem veszt el valaki a nemzeti identitását, hogy a kibertérben nem csak magyarul kommunikál, nem csak magyar nyelvű tartalmakat fogad be és oszt meg.

Az identitás több rétegű, a digitális identitás esetében az anyanyelv szerepe viszonylagos. Jól jelölheti viszont a földrajzi pozícióhoz kötött domainnév, a digitális filmfolyamokban (streamekben), filmterjesztésben használt régiókódolás. De természetesen az anyanyelvi vagy más nyelvi írásbeliség lényegesebb a digitális régiókódolásnál, domainnévstruktúrájánál.

A közösségi hálózatok írásalapú virtuális társadalmat alakítottak ki, ahol rövidebb-hosszabb, lényegre törő üzenetekkel kommunikálunk, de kevesebb csatornát használunk, mint a valóságban, ezért homályosabb is a kép a partnerről (Tari 2015, 31). Előfordulhat, hogy a nyelvhasználatunk kevésbé kontrollált az online térben, mint az offline valóságban, ez is bizonyítja, hogy az online identitásnak az anyanyelvi műveltség, a nyelvhelyesség kevésbé fontos része, mint az offline térben. Az a csoportnorma érvényesül az online térben is, amelyik erős, ha az anyanyelvi csoportnorma nem erős, akkor nem érvényesül. Ezt lehet erősíteni pozitív mintákkal, a személyes motiváció erősítésével.

Ha valakinek nincs közösségimédia-profilja, esetleg csak passzív szemlélő, tehát nem tesz közzé tartalmakat, nem vesz részt diskurzusokban, nem nyilvánít véleményt, csak olvas, befogad, vagy minimális a digitális tevékenysége, attól még van identitása az illetőnek. Csak éppen a digitális környezet nem, vagy csak kevésbé járul hozzá, illetve a digitális környezetben csak minimálisan vagy hiányosan reprezentálódik.

A digitális, online tér fokozottabban és direktebb módon multilingvális, mint az offline tér, sokkal könnyebben, gyorsabban és tömegesebben érintkezünk többnyelvű tartalmakkal, mint az offline térben. A digitális környezet többnyelvű, az aktív digitális tevékenységgel rendelkezők identitásának többé vagy kevésbé részévé válhat a multilingvális tartalmak befogadása, esetleg alkotása, azaz a többnyelvűség.

Azokban az online kommunikációs formákban, amelyekben a reaktív és az interaktív hajlam kerül előtérbe, rövidül a figyelem időtartama, az elvont gondolkodással szemben a képekben való gondolkodás válik dominánssá. A tények, adatok zsúfoltsága figyelhető meg, de a kontextusba helyezés képessége, az értelmezés szintje gyengül (Greenfield 2009, 259). A XXI. században könnyen lehet rengeteg adathoz jutni, de a lényeg egyre inkább arra tevődik át, hogyan lehet igazán jó, célravezető, értelmes kérdéseket feltenni (Greenfield 2009, 263), mert a korlátlan mennyiségű adat értelmezésére nincs elég kapacitásunk. A megtalált adatok értelmezéséhez arra van szükség, hogy a meglévő fogalmi kerekkel össze lehessen őket vetni, ehhez pedig idő kell. Az olvasás éppen ezt az értelmezésre rendelkezésre álló időt adta meg, de a pillanatnyi adatelérés és a képi kultúra, a képi gondolkodásmód korában nem jut elég idő az értelmezésre. Az információs társadalom meghatározó eleme az információ, amelyet az adat, a hozzá kapcsolódó tudás, illetve annak kommunikációja határoz meg (Pintér 2007, 20). A digitális identitásnak tehát része az adatszerűség, de már a tudás (értelmezés) és a kommunikáció (adathasználat) is fontos tényező.

A XXI. századi információs társadalom digitális infokommunikációs technikáinak gyorsasága és azonnalisága megteremti az igényt az érzelmi szükségletek és az információigény azonnali kielégítésére, az infotechnológia azonnali kommunikációs képessége miatt az emberi kapcsolatainkban (offline és online egyaránt) az azonnaliságot, az azonnali megoldásokat és válaszokat várjuk el, és ez rontja a hagyományos emberi kapcsolataink minőségét. Az online

identitásnak tehát része az itt és most, azonnal megoldani mindent elvárása, ezért egyre több információ, adat, tudás jut el hozzánk, egyre többet kommunikálunk az új infokommunikációs eszközöknek köszönhetően, ezért pedig felborul az időmérleg, egyszerűbben fogalmazva: semmire sincs időnk (Tari 2015, 97). A digitális kultúra hatására az identitásunk nyomatékos elemévé válik a személyes időmenedzsment, illetve az időhiány érzésének a konfliktusa. A digitális infokommunikáció azonnalisága a konfliktusmegoldó-képességünket is befolyásolja: sokkal könnyebb és gyorsabb az infokommunikációs csatornákon megoldást keresni, segítséget kérni, mint önállóan megoldani a konfliktusokat. Ez azonban ellentmondásban áll azzal, hogy minden ember a problémáit először ösztönösen saját maga akarja megoldani. Viszont ha minden megoldást kívülről várunk, akkor ez hamar konfliktust okozhat.

Ezt kiegészítem azzal, hogy a valós, személyes érintkezés hiánya, a gyors és egyszerű kommunikáció gyakorlata, a képi és a szimbolikus tartalom térnyerése is szerepet játszik abban, hogy a virtuális térben a nyelv szerepe relativizálódik, pontosabban más az a nyelv és nyelvhasználat, amely a virtuális térben zajló kommunikációnk eszköze. A közösségi médiában zajló diskurzusok átveszik a terepet a valós térben zajló párbeszédnek elől, és így a valós térben zajló, egyidejű, szemtől-szembe történő párbeszéd sok csatornája által hordozott információk nagy része és ezzel együtt az egymásra figyelés is elvész. A közösségi hálózatokon zajló diskurzusok lényegre törők, kevésbé felszínesek – állítja Tari Annamária. Az offline csevegő sok csatornás egymásra figyelése hiányzik az online térből (Tari 2015, 26). Kiegészítem ezt azzal, hogy a kommunikáció átalakul az online térben, és más csatornákon szerezzük be az információkat a partner identitásáról, mint a fizikai térben zajló diskurzusok során.

Érdemes azt is megjegyezni, hogy a technika fejlődésével a viselhető eszközökön keresztül és az dolgok internetének – az Internet of Thingsnek, a hálózati kapcsolatban lévő használati tárgyainknak – köszönhetően a hangutasításoké a jövő: a szövegek, majd a multimédia világából átlépünk a hangok világába. Ez elhozhatja azt az időszakot, amikor az írott beszélt nyelv és a szimbolikus írásbeliség (Bódi 2004, 56; Bódi 2005, 195–212.) után az újjáéledt verbalitás korszakába lépünk.

A digitális identitás további összetevői

Az internetes hálózatok része a játék, és ez hatást gyakorolhat az identitásra is. Ez különösen a korábban jellemzett Z generációra, és azoknak is a fiatalabb tagjaira jellemző. Egy játékos identitására jellemző, hogy a digitális és videojátékok környezetében alternatív identitásokat, avatárokat építhet ki (vagy adott esetben szükségszerűen ki kell építenie) magának (ifj. Csákvári 2016). Tehát – legalább is a fiatalabb, játékos generációk esetében – a digitális identitás részének tartom az avatárokat, bár ezek valós kommunikációs szerepe minimális, és nem szükségszerű a jelenlétük.

A digitális identitás olyan dimenziókra is érvényes terminus, mint az online biztonság, a digitális tartalmak feletti kontroll vagy a magánélet és a nyilvánosság kérdései (Fehér 2014, 140–142). A Foresight Future Identities 2013. évi kutatása a következő tíz évre azt jósolja, hogy az internet nem egy újfajta identitást termel, hanem abban játszik szerepet, hogy felismerjük: kulturálisan és kontextuálisan sokkal összetettebb jelenség az identitás, mint azt korábban gondoltuk. A jelentés előrejelzése szerint az Én adatkészlete növekszik, és különböző céloknak rendelődik alá a fogyasztói preferenciák megértésétől az adatbázisok építéséig és a felhasználói profilok feltöltéséig. A jelentés végül arra a következtetésre jut, hogy az offline és az online identitás megkülönböztetése a következő évtizedben már lényegtelennek válik, s a lét különböző aspektusai digitálisan jelennek meg (Fehér 2014, 142). Az előrejelzést igazolni látszanak napjaink történései a digitális térben, a 2010-es évek végén kezdtek rádőbbsen a felhasználói tömegek arra, hogy a digitális térben keletkező személyes adataikból milyen adatbázisokat, személyes profilokat lehet felépíteni, és hogy a digitális identitásukkal élnek és visszaélnek a közösségi hálózatok, az online marketing szereplői.

Itt válik fontossá az adatvédelem, a nyilvánosságra hozott vagy privát körben tartott adatok kérdésköre, az automatikus adatgyűjtés kontrollálása, lásd például a cookie-jóváhagyás kérdését, illetve a kérdéskör általános jogi szabályozására tett leglényegesebb európai kísérletet, az Európai Unió Általános adatvédelmi rendeletét, a GDPR-t.

A kibertérben megnövekedett a transzparencia: a privát szféránk nyilvánossága, az átláthatóság növekedésével a személyes tér csökken, és ez önértékelési problémát is okozhat, de egyszersmind adatvédelmi kérdéseket is felvet. Keleti Arthur kiberbiztonsági szakértő szerint hozzá kell szoknunk, hogy a kibertérben az aktivitásunkat elemzik. 2016-os könyvében a Gartner kutató és tanácsadó cég 2013-ban közzétett előrejelzését idézi, miszerint a rendelkezésünkre álló technológiák segítségével 2020-ig az online elérhető adataink 75%-át képtelenek leszünk megvédeni. Keleti szerint a négy legféltettebb titkunk közül három teljesen nyilvánosan elérhetővé válik ekkorra (Keleti 2016, 18). Ehhez hozzáteszem, hogy ráadásul még tudatában sem vagyunk annak, hogy ezek közül a személyes adatok, titkok közül melyek váltak nyilvánossá.

Stratégia a digitális identitás kialakításához

Összefoglalásképpen a digitális identitás, a nyelvi identitás és a digitális kommunikációs környezet összefüggéséről az alábbiakat állapítom meg. A digitális identitás az online tevékenységünk során kialakuló digitális adatokban megnyilvánuló online énreprezentáció, összehasonlító jellegű, az egyéni jellemzők kiemelése a meghatározó eleme, így itt a közösségi normák kevésbé fontosak, (így például az anyanyelv sztenderd változata sem minden helyzetben meghatározó a multilingvális online térben); digitális identitás lényeges eleme, hogy

mi magunk, tudatosan formálhatjuk, szükségszerű kapcsolatban van a személyes identitásunkkal, de nem egyezik meg azzal. A digitális környezet a technológiai adottságaival a leegyszerűsített, szűkített kommunikációs csatornákon zajló kommunikációs folyamatokat és nyelvhasználatot részesíti előnyben, a multilingvális virtuális tér rontja az anyanyelvek versenyképességét a globális angolhoz képest, és így beépül a digitális identitásunkba, hogy csak az adott kontextus sajátosságainak megfelelő mértékben fontos az anyanyelv szerepe.

Ezek alapján egyértelmű, hogy lehet és kell digitálisidentitás-stratégiát kidolgozni. A virtuális teret működtető szabály- és normarendszerek alapján építjük ki a virtuális személyiségünket, digitális identitásunkat. Ezeknek a szabályszerűségeknek az ismeretében lehet kialakítani a kibertérhez való tudatos viszonyrendszerünket.

A digitálisidentitás-stratégia legfontosabb szempontjai:

- a digitalizált adataink ellenőrzése, az adatvédelem, az adatkezelés kontrollálása,
- a virtuális közösségek és hálózatok kezelése (kapcsolatok, tartalomszerkesztés, kereshetőség),
- a láthatóság vagy a láthatóság hiánya,
- a rólunk alkotott véleményekre való reflektálás, és ez alapján a személyes előmenetelünk segítése,
- a karriercélok felállítása,
- a tudatosság vagy annak hiánya (Fehér 2014, 147).
- Mindezt kiegészítem a következő szempontokkal:
- a virtuális térben való kommunikációs formáink és a nyelvhasználatunk tudatos alakítása,
- az anyanyelvhasználathoz, illetve a nyelvválasztáshoz való viszony.

Az identitás egyre jobban vetül ki a digitális térre, és a digitális tér is egyre jobban befolyásolja azt. A digitális identitás összetétele, rétegei a digitális tér változatossága és változékonysága miatt, meg a közösségi hálózatok sajátosságai miatt is egyre jobban, egyre nagyobb tempóban változik. A digitális identitás csak részben alakítható és ellenőrizhető, ahogy ezt a digitális lábnyom esetében már elemeztem.

Nyelvstratégiai jelentősége van a honosításnak és az anyanyelvi tartalmak mind szélesebb körben való alkotásának, fogyasztásának. Mindez központi tényező abból a szempontból, hogy a digitális környezetben kiépülő identitás, illetve indentitásalelemek között az anyanyelv jelentősebb szerepet játszon.

Ha a társadalomban olyan változások vannak, amelyek az idegen kulturális elemek, az idegen nyelvi elemek, az idegen nyelv használatát – bizonyos szituációkban, akár a kibertérben is – megengedik, akár megkövetelik, akkor az módosítja az identitásfogalmat is: olyan nyelvi elemek, nyelvhasználat is részévé válik, amely korábban nem volt az. Ez legfeljebb a nyelvi versenyképességet csökkenti (Kiss 2018, 11). Ám mivel a magyar nyelv kitüntetett nemzeti identitásképző tényező, a nyelv versenyképességének a digitális térben való fenntartása nyelvpolitikai, sőt nemzetpolitikai tényező is.

Az edutainmentnek (szórakozva tanulásnak) és a gamifikációnak (játékosításnak) köszönhetően a digitális kultúra is részévé válik a gyerekek identitásának. A digitális játékkörnyezetben kialakuló kultúra, a hálózati szerveződés és a technikai szakértelem is részévé válik a digitális identitásnak (Ito et al. 2010; ifj. Csákvári 2016). A szocializációs színtereken, a családi, az iskolai, a munkahelyi környezetben tudatosan kell alakítani és alkalmazni az identitásformálásra ezeket a digitális technológiákat és módszertanokat. A gyermekek nyelvi szocializációjában a digitális identitásuk nyelvi rétege erőteljesen befolyásolja a nyelvhez, az anyanyelvhez, az idegen nyelvekhez való viszonyukat. Ha a hálózati játékkörnyezet nyelvhasználatát idegen nyelvi mintákat követ, és ha a digitális identitásuk természetes része a játékkörnyezet, akkor a nyelvi identitásukba is beépülnek ezek a minták. És az anyanyelv egy újabb területen válik – legalább is a fiatal, játékos generációnak – versenyképtelenné.

Az iskolában is elszigetelődik a gyerekek digitális identitása, amelynek a fő oka a generációs különbségeken túl az oktatástechnológia elmaradottsága (ifj. Csákvári 2016). Hozzáteszem, hogy Magyarország Digitális Oktatási Stratégiája, illetve a Digitális Pedagógiai Módszertani Központ tevékenysége során 2019-ben egyre több iskolában meginduló digitális oktatási programok, digitális témahetek javítanak ezen a helyzeten (<https://dpmk.hu/>). Ráadásul 2020 kényszerű, radikális, hirtelen változást hozott ezen a téren a Covid-19 világjárványa miatt életbe lépett digitális oktatás miatt. De a digitális oktatási színtereken nem a gyermekek egyes játékközösségekben és kisebb közösségekben kiépülő digitális identitása lép színre, hanem egy esetlegesen kialakuló iskolai digitális identitás, amelynek erős meghatározója az anyanyelv, az iskolai kultúra és szabályrendszer.

Rab Árpád és Z. Karvalics László az információs írástudás három szakaszát határolja el:

- 1970-es évektől: az írás, olvasás, számolás után a 4. alapképesség az információs környezetben való eligazodás képessége (számítógép-használat is),
- a digitális erőforrások hatékony kihasználása: keresés, hálózati navigáció, ügyintézés, kommunikáció, saját tartalmak megjelenítése,
- amikor a mindennapi társadalmi gyakorlat egyre több információs művelete kerül a virtuális térbe: vásárlás, álláskeresés, közéleti tevékenység, az egyéni és a társadalmi cselekvés közvetlen hatékonyságnövelését ígéri, ezek kiemelten fontosak itt: játék-írástudás, tudományos írástudás, egészségügyi írástudás, részvételi írástudás, pénzügyi írástudás, pszichológiai írástudás, jövő-írástudás (Rab Árpád és Z. Karvalics 2017, 72–73). A digitális írástudás ebben az értelemben történő fejlesztése, alkalmazása szintén hozzájárul a digitális identitás formálódásához.

A digitális kontextus által befolyásolt nyelvhasználat is sokféle: van internetes, online nyelvhasználati mód, amely jellegzetes eltéréseket mutat az offline, hálózaton kívüli nyelvhasználattól. Stratégiai jelentősége van a digitális identitásunk alakulásában, alakításában annak, hogy a kibertérben zajló dis-

kurzusainkban tanúsított magatartásunkat, nyelvhasználatunkat tudatosan kontrolláljuk, alakítsuk és a digitális kontextusban használjuk.

Greenfield szerint a képernyőről olvasás semmivel sem rosszabb, mint a könyvből olvasás, a nagy eltérést a multimédia szöveg feletti térnyerése okozza (Greenfield 2009, 166). A kibertér multimediális világa, a videojátékok ingergazdag vizuális környezete a gyakori felhasználók (gyerekek) esetében referenciaként szolgál, és a valós világ lényegesen lassabban változó, lényegesen ingerszegényebb vizuális környezetében sokkal könnyebben elsziklik a figyelmük, terelhetővé válnak a gondolataik, sokkal kevésbé képesek az ingerszegényebb valós környezetben kitartóan koncentrálni egy feladatra. A vizuálisan és multimediálisan ingergazdag kibervilág a retorikai érvelési, gondolkodási képességek elé akadályt állít, és csökkenti a képzelőerőt is.

A képernyőn felnőtt (1990-es években született) generáció a nyelvi metaforákat kevésbé érti, mert a képernyőn megjelenő képeken növekedett fel (Greenfield 2009, 174). Mindez erősíti azt a megfigyelést, hogy a nyelv a kibertérben egészen eltérő normatívák szerint működik, mint az internet előtti hagyományos, offline világban. A szoftverek kezelőfelületének alapvető jellemzője, hogy a menüstruktúrájukban, a könyvtárszerkezetükben véges számú lehetőség közül választva lehet tájékozódni felfelé és lefelé mozgással. Ez egyrészt fegyelmezettebbé teszi a lineáris gondolkodásmódot, másrészt pedig gyengíti a föl-le lépcsők megkerülését lehetővé tevő gondolkodásmódot, jelentésértelmezést.

Az okoseszközöket használjuk, kedveljük: „De nem kellene odáig eljutni, hogy nélkülük már nem tudjuk, kik is vagyunk és hol a helyünk a saját életünkben.” (Tari 2015, 103) Az ultramobil okoseszközök, amelyek állandóan azonosítanak minket, tulajdonosokat, és állandóan megjelenítenek mindet az online térben, gyakran azonosítóeszközként is szolgálnak: felhasználónevek, becenevek, avatárok, a felhasználói fiókok és az azokban megadott személyes adatok, a fizikai helyzetünk, online tevékenységünk, érdeklődésünk kielégítője, tájékozódásunk segítője. Az okoseszközök a cselekvéseink, tulajdonságaink, kommunikációnk, kapcsolataink múltjának rögzítői, jelenben való lehetőségeink biztosítói. Az okoseszközök valójában identifikáló eszközök, olyanok, mint a személyi igazolvány, csak sokkal több adatot rögzítenek, így sokkal alaposabb képet adnak az identitásunkról, identitástípusainkról. Ezek segítségével egyre nagyobb szerepet tölt be a digitális identitás a személyes identitásunkban.

A kibertér általános közvetítőnyelve az angol. Ez a magyar nyelv versenyképességének csökkenését okozza ezen a nyelvhasználati szintén, ha nincs honosítás, ha nincsenek magyar nyelvű tartalmak. Minél jobban fejlesztik a magyar nyelvű információtechnológiát és terminológiát, minél több és minél jobb minőségű (kidolgozott, hibamentes stb.) magyar nyelvi anyag van a világhálón, illetve digitalizált formában, annál jobban nő anyanyelvünk versenyképessége ezen a szintén.

Az alapidentitás a nemzeti identitás, ebből vezethető le (nem vagylagosan, hanem kapcsolatos logika alapján) a helyi, lokális identitás, ami jellemzően az

anyanyelvben nyilvánul meg (Péntek 2010, 165). A kibertérben nincs földrajzi értelemben vett lokalitás, mindezt a nyelvi-kulturális honosítással teremtik meg.

A világháló nyelvi környezete többnyelvű, multiligvális. És ezen a szintéren a nyelvek olyan mértékben, olyan arányban vannak jelen, amekkora arányt megkövetel a beszélőközösség. Fontos nyelvstratégiai cél tehát a nyelvmegőrzés szempontjából az anyanyelvi tartalmak publikálása, gyarapítása a világhálón.

A kibertér tehát többnyelvű, és mindaddig felcserélő és nem hozzáadó típusú az ott fennálló többnyelvűség, amíg kényszerűségből kell egy másik nyelvet vagy annak terminológiáját, szaknyelvét használni, mert nincs honosítás vagy nincs elérhető, megfelelő mennyiségű vagy minőségű anyanyelvi tartalom. Ezért kellenek tudatos nyelvstratégiai lépések az anyanyelvi tartalom digitalizálására, a honosítás koordinálására és a nyelvi tanácsadásra.

Irodalom

- Bódi Zoltán. *A világháló nyelve. Internetezők és internetes nyelvhasználat a magyar társadalomban*. Budapest: Gondolat Kiadó, 2004.
- Bódi Zoltán. „Szimbolikus írásbeliség az internetes interakcióban”. In Balázs Géza, Bódi Zoltán (szerk.), *Az internetkorszak kommunikációja. Tanulmányok*, 195–212. Budapest: Gondolat Kiadó, 2005.
- Csákvári József, ifj. „Számítógépes játékhasználat a szociális kompetenciák tükrében”. *Új Pedagógiai Szemle*, 66. évf 3–4. szám (2016); 53–68. letöltés időpontja: 2019. október 10. <https://folyoiratok.oh.gov.hu/uj-pedagogiai-szemle/szamitogepes-jatekhasznalat-a-szocialis-kompetenciak-tukreben>.
- Deloitte. *Tech Trends 2013. Elements of postdigital*. letöltés időpontja: 2019. október 10. <https://www2.deloitte.com/content/dam/Deloitte/us/Documents/technology/us-cons-tech-trends-2013.pdf>.
- Digitális Jólét Program. *DOS – Magyarország Digitális Oktatási Stratégiája*. Digitális Jólét Program. A letöltés időpontja: 2019. október 10. <https://digitalisjoletprogram.hu/hu/tartalom/djp20-strategiai-tanulmany>.
- Fehér Katalin. „Milyen stratégiák mentén épül fel a digitális identitás?” *Médiakutató* 19. évf., (2014 nyár): 139–154.
- Greenfield, Susan. *Identitás a XXI. században*. Budapest: HVG Kiadó, 2009.
- Holt, Jennifer, Steven Malčić. „The Privacy Ecosystem: Regulating Digital Identity in the United States and European Union”. *Journal of Information Policy* Vol. 5, (2015): 155–178. Penn State University Press. <https://doi.org/10.5325/jinfopoli.5.2015.0155>.

-
- Ito, Mizuko, Sonja Baumer, Matteo Bittanti, danah boyd, Rachel Cody, Becky Herr-Stephenson, Heather A. Horst, Patricia G. Lange, Dilan Mahendran, Katynka Z. Martínez, C. J. Pascoe, Dan Perkel, Laura Robinson, Christo Sims, Lisa Tripp. *Hanging out, messing around, and geeking out. Kids living and learning with new media*. Cambridge, London: MIT Press, 2010.
- Keleti, Arthur. *The Imperfect Secret*. CreateSpace Independent Publishing Platform, 2016.
- Kim, Hee Woong, Jun Raymond Zheng, Sumeet Gupta. „Examining knowledge contribution from the perspective of an online identity in blogging communities.” *Computers in Human Behavior*, Vol. 27, no. 5 (2011): 1760–1770.
- Kiss Jenő. „Identitás és anyanyelv a magyarság történetében”. *Magyar Tudomány* 180. évf., (2017 július): 805–809. A letöltés időpontja: 2019. október 10. http://epa.oszk.hu/00600/00691/00166/pdf/EPA00691_mtud_2017_07_805-809.pdf.
- Kiss Jenő. „A nyelvi versenyképesség és a szaknyelvek”. In Bódi Zoltán, Katona József Álmos (szerk.), *Gazdaság és szaknyelv. Tanulmányok*. 9–16. Budapest: Magyar Nyelvstratégiai Intézet, L'Harmattan, 2018.
- Maslow, Abraham. *A lét pszichológiája felé*. Ursus Libris, 2016 [1968].
- Megele, Claudia, Peter Buzzi, Anne Longfield, A. „Online identity, digital citizenship and boundaries”. In Megele, Claudia, Peter Buzzi (eds.), *Safeguarding children and young people online: A guide for practitioners*. 25–46. Bristol, UK; Chicago, IL, USA: Bristol University Press, 2018.
- Péntek János. „Anyanyelv és identitástudat”. *Debreceni Szemle* 10. évf. 3. szám (2010): 160–168. A letöltés időpontja: 2019. október 10. http://szemle.unideb.hu/wordpress/wp-content/uploads/bsk-pdf-manager/70_2014-06-06.PDF.
- Pintér Róbert. „Úton az információs társadalom megismerése felé”. In Pintér Róbert (szerk.), *Az információs társadalom. Az elmélettől a politikai gyakorlatig*, 11–28. Budapest: Gondolat – Új Mandátum, 2007.
- Rab Árpád, Z. Karvalics László. „Harmadik generációs információs írástudás-fejlesztés a gyermeki életésélyek javításáért”. *Információs Társadalom* XVII. évf. 2. szám (2017): 69–77. <http://dx.doi.org/10.22503/inftars.XVII.2017.2.5>.
- Sarma, Amadeo C., João Girão. „Identities in the Future Internet of Things”. *Wireless Personal Communications*, Vol. 49. no. 3 (2009): 353–363.
- Schawbel, Dan. *Én 2.0*. Budapest: HVG Kiadó, 2009.
- Székely Levente (szerk.). *10 kérdés az ifjúságról. Magyar ifjúság 2012. kutatás első eredményei*. Kutatópont, 2012. A letöltés időpontja: 2019. október 10. https://kutatopont.hu/files/2012/02/magyar_ifjusag_2012.pdf.
- Tari Annamária. *#yz Generációk online*. Tercium Könyvkiadó, 2015.
- The Government Office for Science. *Foresight Future Identities 2013, Final Project Report*. The Government Office for Science, London. A letöltés időpontja: 2019. október 10. https://assets.publishing.service.gov.uk/government/uploads/system/uploads/attachment_data/file/273966/13-523-future-identities-changing-identities-report.pdf.
- Vie, Stephanie (ed.). *(E)ntity*. Southlake: Fountainhead Press, 2011.

A telemedicina és a COVID–19-világjárvány

A telemedicina a COVID–19-világjárvány alatt és miatt új arculatot nyert. A telemedicina már a COVID–19-világjárvány kitörése előtt is a legtöbb ország egészségügyi rendszerének része volt. A telemedicina jogi eszközökkel és empirikus megközelítéssel történő újra meghatározása elterjedtebbé tette annak használatát, mint korábban. A telemedicina számos előnnyel jár – nyilvánvaló hátrányai mellett. Ezen előnyök összességében véve meghaladják a lehetséges hátrányokat. Az elektronikus egészségügyi dokumentációt jogi eljárásokban olyan fontos bizonyítékként fogják használni, amely akár az egészségügyi szolgáltató kimentéséhez is vezethet. Tekintettel arra, hogy Magyarországon az egészségügyi szolgáltató a bíróság előtt egy adekvátan vezetett egészségügyi dokumentációval bizonyítani tudja, hogy az ellátásban résztvevőktől elvárható gondossággal járt el, fokozottan releváns, hogy az Elektronikus Egészségügyi Szolgáltatási Térben megfelelően vezessék azt.

Kulcsszavak: *telemedicina, Elektronikus Egészségügyi Szolgáltatási Tér, egészségügyi dokumentáció, kezelési hiba, COVID–19-világjárvány*

Szerzői információ

Julesz Máté, Szegedi Tudományegyetem, Igazságügyi Orvostani Intézet
<https://u-szeged.hu/szakk/fomed>

Így hivatkozzon erre a cikkre:

Julesz Máté. „A telemedicina és a COVID–19-világjárvány”.

Információs Társadalom XX, 3. szám (2020): 27–38.

<https://dx.doi.org/10.22503/inftars.XX.2020.3.2>

A folyóiratban közölt művek

a Creative Commons Nevezd meg! – Ne add el! – Így add tovább! 4.0

Nemzetközi Licenc feltételeinek megfelelően használhatók.

Telemedicine and COVID–19 pandemic

The telemedicine obtained a new shape during and because of the COVID–19 pandemic. Telemedicine has already been part of the healthcare systems in most countries of the world before the outbreak of the COVID–19 pandemic. The redefinition of telemedicine by legal tools and through empirical approach has rendered the utilisation of telemedicine more widespread than ever before. Telemedicine conveys advantages despite its actual disadvantages. These advantages by and large overpass the possible disadvantages. The electronic healthcare documentation will be used in legal procedures as an important proof that could help the healthcare provider's exculpation. Since, in Hungary, the healthcare provider can prove before court the standard level of provided healthcare by means of an adequately administered healthcare documentation, it is highly relevant to properly administer it in the Electronic Healthcare Cooperation Service Space.

Keywords: *telemedicine, Electronic Healthcare Cooperation Service Space, healthcare documentation, medical malpractice, COVID–19 pandemic*

Alapvetések

A telemedicina, valamint az e-egészségügy az infokommunikációs technikák elterjedésével vált a mindennapos egészségügy részévé. A COVID-19-pandémia előtt megszokott telemedicina egészen más arcot mutat, mint a világjárvány kezdete után. És ekkor nem csak az olyan jogi jelenségekre kell gondolni, mint az e-recept. Az e-receptírás sem a COVID-19-cel kezdődött, de például az a lehetőség, hogy a páciens hozzátartozója is kiválthatja az e-receptet, a világjárvány okán került bevezetésre Magyarországon.

2007-ben hollandiai szerzők a telemedicina kapcsán a *start small, think big* jelmondatot fogalmazták meg, amivel arra utaltak, hogy a szolgáltatás ekkor még viszonylag kezdeti szakaszban járt. A szerzők a technológiai, finansziális, jogi és egyéb szempontok mellett a páciensek és az egészségügyi szolgáltatók alkalmazkodási hajlandóságát is kiemelték (Broens et al. 2007). Azóta a telemedicina a COVID-19 kapcsán fellendült. Bár fejlődésének lehetősége korábban is felmerült, a COVID-19-pandémia lehetőségéből szükségsszerűvé minősítette. Nemcsak Magyarországon, de más országokban is előtérbe került, hiszen a régóta problémás, személyes orvos-beteg kontaktusok számának csökkenését eredményezi. Holtz 2020-ban arra a következtetésre jutott, hogy azok a páciensek, akik csak most, a COVID-19 miatt éltek a telemedicina lehetőségével, inkább ragaszkodtak ahhoz, hogy személyesen is találkozzanak a háziorvosukkal, mint azok, akik már korábban is használták azt. A kutató megállapította, hogy a telemedicinát korábban nem használó páciensek között akadtak olyanok, akik tapasztalatlanságból származó technikai és/vagy kommunikációs problémákkal küzdöttek (Holtz 2020). Egy 2017-ben megjelent tanulmányban a szerzők rámutattak, hogy az idősebb páciensek kevésbé szívesen élnek a szolgáltatás adta lehetőségekkel, noha így nagyobb út megtételétől óvnák meg magukat (Kruse, Mileski és Moreno 2017).

Magyarországon a ma már hatályon kívül lévő, a COVID-19-járvány miatti veszélyhelyzet alatt hatályba lépett 157/2020. (IV. 29.) Korm. rendeletben szereplő definíció szerint a telemedicina a következő, a páciens távollétében végzett tevékenységeket foglalja magában:

- a) a beteg egészségi állapotának szakmai megítélése,
- b) a betegségek, illetve azok kockázatának felderítése,
- c) a konkrét betegség(ek) meghatározása,
- d) a beteg állapotának pontosabb megítéléséhez szükséges további vizsgálatok elrendelése, gyógykezelés elindítása,
- e) az a)–d) pont szerinti kezelések eredményességének megállapítása (távkonzultáció),
- f) valamint a beteg állapotának követése és diagnózis felállítása távmonitoring eszközökkel és egyéb infokommunikációs technológiák révén hozzáférhető információk alapján.

Ez a definíció kiindulási alap a COVID-19-járvány miatt hangsúlyos szerephez jutott telemedicina vizsgálatakor. A szolgáltatás meghatározásának egyik útja a jogi normából történő merítés. Egyéb lehetőségek is a kutató rendelkezésére állnak, de a jogi normatív definíció adja vissza legpontosabban a járványügyi helyzetet kezelő állam álláspontját. Perednia és Allen az 1990-es évek közepén a mértékadó *JAMA* folyóiratban így határozták meg a telemedicina fogalmát: „telekommunikációs technológiák használata az egészségügyi szolgáltatás nyújtása és az egészségügyi információk nyújtása érdekében” (Perednia és Allen 1995). Az 1994/95-ös adóévben az USA szövetségi forrásból több mint 100 millió USD összeget fordított a telemedicina és a hozzá kapcsolódó technológiák fejlesztésére (Perednia és Allen 1995). Borrelli és Ritterband az eHealth fogalmát úgy definiálták, hogy információs technológiát – beleértve az Internetet, a virtuális valóságot és a robotikát – alkalmaznak az egészség javítása, a betegség megelőzése, valamint a betegség kezelése során. A szerzők szerint az mHealth mobil és vezeték nélküli applikációk – beleértve a szöveges üzenetek küldését, az appokat, a hordozható szerkezeteket, a távérzékelést, valamint a szociális médiát (mint a Facebook vagy a Twitter) – alkalmazása az egészségügyi szolgáltatás során (Borrelli és Ritterband 2015, 1205).

Tekintettel arra, hogy a COVID-19-pandémia idején folyó telemedicina eltér az egyébként megszokott szolgáltatástól, érdemes a vizsgálatakor elsősorban a COVID-19-világjárvány idején aktuális szempontokat kiemelni. Ugyanakkor nem hagyhatók figyelmen kívül a telemedicina már korábban elért és a pandémia idején is hasznosuló, empirikus alapú eredményei.

A telemedicina helyzete Magyarországon a COVID-19-pandémia kapcsán

A Z. Karvalics László (2019) által megállapítottak ideje a COVID-19 pandémia kapcsán eljőnni látszik. Ma még az infokommunikációs jog főleg nemzeti szinten működik, de a Nemzetközi Egészségügyi Rendszabályok által előírt, járvánnyal kapcsolatos jelentési kötelezettségek megnyitották az utat a jövőbeli, információs spektrumszélesítéshez. A Nemzetközi Egészségügyi Rendszabályok hozzájárulnak az információs társadalom globalizációjához. Ebben az információs társadalomban az egészséghez fűződő emberi jog és az axiológiailag ennél is magasabb szinten lévő, élethez való emberi jog tiszteletben tartása a legfőbb szempont. A COVID-19-világjárvány a nemzeti szintű információs társadalmak érdekrendszereit hozta közös nevezőre. Az emberi egészség megőrzése már nem csak a nemzeti közegészségügyön-járványügyön múlik. A nemzeti szintű tapasztalatok alapvető relevanciával bírnak, és a globális járványügy szintjén absztrahálódnak. A telemedicina és általában az információk áramlásának útjai zárt rendszert alkotnak. A célhoz kötöttség elve, a szükségesség és arányosság követelménye az információáramlás legális

korlátait jelentik, de például a magyar Alaptörvény veszélyhelyzet idején fel-függeszthetőnek tekinti az információs jogok jogvédelmi rendszerét. Ezért is fontos, hogy a veszélyhelyzet és a járványügyi készültséggel járó egészségügyi válsághelyzet kellőképpen differenciálódjon.

A telemedicina számos jogi kockázati tényezőt rejt magában, de közegészségügyi-járványügyi érdekből feltétlenül szükséges az alkalmazása. A jogi szempontból problémás részletek elsősorban a későbbi bizonyíthatóság terén merülnek fel, de már a telemedicina alkalmazása során, valós időben is adódhatnak gondok. E problémák eltörpülnek a telemedicina révén elérhető előnyök mellett. Rockwell és Gilroy 2020-ban a *The American Journal of Managed Care* folyóiratban rámutattak, hogy nemcsak az USA-ban, de számos európai uniós tagállamban, így például Olaszországban is olyan jogi rendelkezéseket hoztak, amelyek megkönnyítik az addig jogi okból nehezen alkalmazható telemedicinát. Az USA-ban mind szövetségi, mind tagállami szinten történtek jogalkotói lépések a szolgáltatás előmozdítására, mert ezzel elkerülhető a gyógyintézetekben korábban megszokott zsúfoltság. A telefonon, Interneten vagy más távközlési eszköz útján végzett előzetes triázs, tehát a betegek előzetes osztályozása, a jövőben, járványmentes időben is előnyös megoldás lehet az egészségügyben (Rockwell és Gilroy 2020). Györffy Zsuzsa és szerzőtársai 2020-ban az *Orvosi Hetilapban* a következőt javasolták: „A praxisszoftverben vagy más ellátói dokumentációs rendszerben a személyes vizithez hasonló módon szükséges vezetni a dokumentációt. Ebben az aktuális tünet-tan mellett jelölni javasolt, hogy mely jelekből milyen következtetést vont le az ellátó, milyen diagnózisokat állított fel, illetve milyen további teendőket/betegutat rögzített (beleértve a következő kontroll időpontját, illetve az esetleges kórházi beutalást). A páciens által, az otthonában mért értékeket is je-gyezzük fel, ezek historikus összehasonlítása a hosszú távú követésben és az állapot-rosszabbodás azonosításá-ban hangsúlyos szerephez juthat” (Györffy et al. 2020, 989). Az egészségügyi dokumentáció fontossága megkérdőjelezhetetlen. És nemcsak egy későbbi, egészségügyi szolgáltató elleni kártérítési perben, hanem büntetőjogi, közigazgatási jogi szempontból is, valamint az orvos-beteg kapcsolat tudományos vizsgálatakor. A COVID-19-világjárvány tudományos elemzésekor a telemedicinális orvos-beteg kapcsolatok elemzése és a leszűrhető következtetések létfontosságúak lehetnek egy következő világjárvány esetén. Egyébiránt a telemedicina Európában terjedő használata is megköveteli a jogbiztonságot. Egészségügyi kártérítési perekben a bíróságok továbbra is vélelmezik, hogy a kezelés során elszenvedett egészségkárosodás az egészségügyi szolgáltató gondatlanságának következménye. A szolgáltatás alkalmazásakor az eddiginél is jobban kell ügyelni az egészségügyi dokumentáció precíz és kikezdhetsen vezetására, mert többmillió kártérítési összegek és sérelemdíjak forognak fenn, ha az egészségügyi szolgáltató nem tud ilyet felmutatni saját védelmében.

Magyarországon a veszélyhelyzet megszűnésével összefüggő átmeneti szabályokról és a járványügyi készültségről szóló 2020. évi LVIII. törvény 85. §-a

továbbra is fenntartotta a telemedicina alkalmazásának lehetőségét. Az egészségügyi szolgáltatás nyújtásának és finanszírozási elszámolásának nem feltétele a beteg személyes jelenléte, ha az ellátás sajátosságai és orvosszakmai megítélése ezt lehetővé teszik. Telemedicina keretében nyújtható például a beteg tájékoztatására, beleegyezésére, valamint adatainak kezelésére vonatkozó nyilatkozatok fogadása (közfinszírozott egészségügyi szolgáltatónak ez nem csak lehetőség, hanem kötelező); valamint diagnózis, terápiás javaslat felállítása távkonzultáció keretében; gyógyszer rendelése; továbbá korábbi, személyes találkozón alapuló ellátást követő kontroll és utógondozás; telefonos, online vagy más formában megvalósított tanácsadás, konzultáció; beutaló kiállítás; védőnői gondozás. Az egészségügyi szolgáltatónak a telemedicina keretében nyújtott szolgáltatásokat az egészségügyi dokumentáció vezetésére vonatkozó jogszabályokban meghatározott módon dokumentálnia kell. Az egészségügyi szolgáltatónak gondoskodnia kell arról, hogy saját intézményi informatikai rendszerében, és ezáltal az Elektronikus Egészségügyi Szolgáltatási Térben, létrejöjjön a vizsgálat tényét és szereplőit dokumentáló eseménykatalógus-bejegyzés és egy, a vizsgálatot szakmai szempontból igazoló elektronikus kórtörténeti dokumentum.

Adatvédelmi szempontból is releváns az Elektronikus Egészségügyi Szolgáltatási Tér biztonságos működtetése. A páciens letilthatja, hogy más egészségügyi dolgozók hozzáférhessenek bizonyos egészségügyi adataihoz, illetve éppen engedélyezheti a hozzáférést. Az egészségügyi adatok különleges személyes adatok, ezért fokozottan vigyázni kell rájuk. Alapvetően a páciens a saját egészségügyi adatainak az ura, de például bírósági vagy hatósági eljárásban előfordulhat, hogy az orvosszakértői vélemény elkészítése szükségessé teszi, hogy a páciens által nem kívánt egészségügyi adatok célhoz kötöttek és a szükséges szűk körben mások számára megismerhetővé váljanak. Az egészségügyi dokumentáció elektronikus vezetése a ma fiatal, megfelelő digitális kompetenciával rendelkező orvosgeneráció számára nem okoz gondot. Az idősebb orvosok is elsajátítják a szükséges ismereteket, és idővel a teljes egészségügyi személyzet ráhangolódik az Elektronikus Egészségügyi Szolgáltatási Tér használatára. Ennek nem csak az egészségügyi közigazgatás szempontjából van jelentősége, hanem az egészségügyi jog minden területén előtérbe kerül. Minden páciens jogosult hozzáférni az Elektronikus Egészségügyi Szolgáltatási Tér őt illető oldalaihoz. Így megtekinthetik az adataikat, és akár elolvashatják a róluk készült zárójelentést, valamint megtekinthetik az MR- vagy CT-felvételeiket. Mindez idő- és pénzmegtakarítással jár. Éppen ezért az egészségügyi személyzetnél a páciensek alkotta társadalomnak is meg kell tanulnia, meg kell szoknia az e-egészségügy használatát. Ehhez pedig a vele járó előnyök felismerése jelenti az első lépést. Ma már nem sok olyan háztartás van, ahol ne lenne elérhető az Internet. Ha mégis szükséges, akkor mindehhez akár például könyvtárak számítógépes kabinetjében is hozzá lehet férni.

A telemedicinából származó előnyök

Számos, a telemedicinából származó előny létezik, de érdemes a friss szakirodalom alapján, összefoglaló jelleggel felsorolni a fontos és kifejezetten az ennek gyakorlásából származó pozitívumokat. Ezek mentén további előnyökre is fény derülhet. Az előnyök nemcsak orvostudományi, hanem például gazdasági vagy jogi természetűek is. Az egészségügyi szolgáltatással kapcsolatos előnyök nem kizárólag a testi, hanem a lelki eredetű megbetegedéssel küzdők körében is megmutatkozhatnak. A telemedicina komplex jellege a testi és a lelki egészséghez fűződő alapjog mindkét oldalát felöleli. Természetesen például foglalkozás-egészségügyi kérdést vagy a gépjárművezetői egészségi alkalmasság kérdését telemedicina keretében nehéz lenne eldönteni (Kereszty és Julesz 2018). Vagyis a szolgáltatás minden, az egészséggel kapcsolatos problémára nem jelent megoldást. Ha kevés halasztással elvégezhető a foglalkozás-egészségügyi vizsgálat vagy a gépjárművezetői egészségi alkalmassági vizsgálat, akkor célravezető, ha inkább jogalkotási aktussal elhalasztjuk a vizsgálatot, mint hogy telemedicina keretében, személyes orvos-beteg találkozás nélkül állapítsuk meg egy munkavállaló vagy egy gépjárművezető egészségi állapotát. Ez utóbbi esetekben nem az érintett páciens élete, testi épsége vagy egészsége van veszélyben, hanem a társadalmat védjük az alkalmatlan személyektől. A csekély időbeli halasztás kevesebb kockázatot rejt, mint ha a távolból kellene minősíteni a munkavállalót vagy a gépjárművezetőt. Ennek ellenére több a telemedicinát kézzelfogható előnyökkel alkalmazni tudó, mint az azt mellőzni kénytelen egészségügyi terület.

Összefoglalásképpen, friss külföldi szakirodalmak megállapításai alapján álljon itt néhány releváns előny!

A telemedicinából származó előnyök:

- A *New England Journal of Medicine* lapjain Duffy és Lee (2018) a telemedicina egyik kiemelkedő tulajdonságára, az időmegtakarításra hívta fel a figyelmet. A *watch-and-wait* megközelítés többek között olyan esetekben járhat előnnyel, amikor a betegről nem szükséges vért venni a laboratóriumi vizsgálathoz, vagyis a páciens személyes jelenléte nélkül, távolból is kivárható, hogy a betegség (például egy húgyúti fertőzés vagy egy torokgyulladás) milyen irányt vesz, és valóban szükségessé válik-e a személyes orvos-beteg találkozás (Duffy és Lee 2018, 104).
- Egyesült Államokbeli szerzők arra a fontos megállapításra jutottak, hogy a telemedicina lehetőséget ad a karanténba került, de egyébiránt munkaképes orvosoknak, hogy elláthassák a betegeiket. Ez enyhítheti a pandémia miatti esetleges orvoshiányt (Mann et al. 2020, 1133).
- Az Egyesült Államokban a COVID-19-pandémiára tekintettel az egészségügyi szolgáltatók a biztosítók kiterjesztették a felelősségbiztosítását a telemedicina keretében nyújtott azon szolgáltatásokra is, amelyeket a páciens otthonról veszi igénybe (Mann et al. 2020, 1132). A szolgáltató

ugyanolyan felelősséggel tartozik az ilyen jellegű szolgáltatásért, mint a beteg személyes jelenlétét igénylőkért. Ez egyúttal azt is jelenti, hogy mind a telemedicina által nyújtott, mind pedig a beteg személyes jelenlétét igénylő ellátás orvosi-jogi szempontból azonos szintre került.

- Cegarra-Sánchez és szerzőtársai 2020-ban megállapították, hogy a telemedicina révén a vidéken élő betegeket is minőségi egészségügyi szolgáltatásban lehet részesíteni, továbbá időt és pénzt lehet megtakarítani a páciens egészségi állapotának távolból történő monitorozásával (Cegarra-Sánchez et al. 2020).
- Rojas és Gagnon abban látták megnyilvánulni a telemedicina költség-hatékonyságát, hogy általa csökken a gyógyintézetet igénybe vevő betegek száma, javul a páciensek együttműködési készsége az egészségügyi szolgáltatóval, valamint a betegek életminősége is jobb (Rojas és Gagnon 2008, 902).
- A világ országaiban az alacsony szintű infrastruktúrával ellátott helyeken is lehet okostelefont használni, és így a telemedicina is elérhetővé válik (Webster 2020, 1181).
- Brazíliai szerzők 2020-ban arra a következtetésre jutottak, hogy a telemedicina kiválóan alkalmas a megkezdett fogamzásgátlási terápiaák folytatására. Alacsony kockázat mellett biztonságosan lehet hosszú távú, de visszafordítható fogamzásgátlást alkalmazni úgy, hogy ne kerüljön sor orvos-beteg találkozásra. Ez a COVID-19 elleni küzdelemben jelentős előnnyel jár. A családtervezéssel kapcsolatos egészségügyi szolgáltatások telemedicina keretében jó eredménnyel nyújthatók (Ferreira-Filho et al. 2020, 617). Léteznek várandós nőknél nem alkalmazható, amúgy ígéretes COVID-19-terápiaák (Ferreira-Filho et al. 2020, 619).
- A telemedicina lehetőségének bővítésével is elejét lehet venni a COVID-19 miatt várhatóan megnövekvő újszülött-halandóságnak (Jolivet et al. 2020).
- Francia szerzők 2020-ban a pszichiátriai betegek telemedicina keretében történő kezelésének hasznosságára mutattak rá. Franciaországban már a COVID-19-világjárvány kitörése előtt is jól bevált a Vigilans rendszer, melynek keretében az öngyilkosságot megkísérlő betegeket monitorozzák. Természetesen telefonon vagy más telekommunikációs eszköz útján kizárólag az együttműködő pszichiátriai páciensek kezelése lehetséges. Telemedicina útján lehet enyhíteni a COVID-19-pandémia miatti társadalmi távolságtartásból fakadó olyan problémákat is, mint az elmagányosodás, az unalom, a megnövekvő számú kapcsolati erőszak, az alvászavar, a szorongás stb. (Mengin et al. 2020).
- Roine, Ohinmaa és Hailey a telemedicina legfőbb hasznát a telepszichiátriában, a teleradiológiában és a szívultrahangképek továbbításában látták, de kiemelték az e-mailnek és a videokonferenciának a háziorvos és a szakorvos közti kommunikációban betöltött fontos szerepét is (Roine, Ohinmaa és Hailey 2001, 770).

- A közvetlen orvos-beteg telemedicina az egészségügyi ellátás betegköz-pontúságát és a társadalmi távolságtartást egyszerre képes megvalósítani. Ekként a betegeket, az egészségügyi személyzetet és a társadalom egészét lehet óvni a SARS-CoV-2 vírustól (Hollander és Carr 2020).
- Az idős betegek telemedicinája során alkalmazott automatizált algoritmusok a COVID-19 miatt megnövekedett betegszám idején különösen hasznosak. Az automatizált algoritmusok segítségével hatékonyabban lehet elosztani az erőforrásokat (Beauchet et al. 2020, 8).

Jól működő telemedicina-rendszerek és a COVID-19-generáció

Az Indiában működő eSanjeevani rendszer hatékony telemedicinát biztosít az ország lakosságának. Eredetileg a vidéken élő betegek érdekében hozták létre. Az indiai Egészségügyi és Családügyi Minisztérium működteti. Ma a COVID-19-pandémia miatt szükséges távolságtartás fokozott relevanciát kölcsönöz a rendszernek, melyben a betegek nemcsak rövid időn belül konzultálhatnak a rendelkezésre álló orvosokkal, hanem akár a képalkotó diagnosztikai vizsgálat eredményéhez is hozzáférhetnek a távolból (Wadali et al. 2020). A rendszer az internetes felületen mutatja, hogy éppen hány orvos elérhető, valamint hány percet és másodpercet kell várni a konzultációra. A beteg néhány percnyi várakozás után kommunikálhat az éppen elérhető orvosok egyikével. Először egy gyors, de hatékony egészségügyi állapotfelmérés történik. Ezt követően, ha szükséges, a betegnek személyesen kell konzultálnia a kezelőorvosával. Számos egészségprobléma a távolból is megoldható. Ez a példa nemcsak a harmadik világbeli országok számára követendő és követhető. A telemedicina sokáig a nagy területű országokban elszórtan, vagy sok helyen élő lakosság számára jelentett előnyt. A COVID-19-pandémia egy kisebb vagy közepes méretű országban is megteremtette a telemedicina szükségességét.

Portugáliában kiválóan bevált a VITASENIOR-MT telemedicinális rendszer. Az idős páciens a távolból tud kapcsolatot tartani az orvossal. Egy IoT (Internet of Things) rendszer méri és továbbítja a beteg biometriai és környezeti adatait (például vérnyomás, pulzusszám stb.) anélkül, hogy a betegnek bármilyen adatot meg kellene adnia az informatikai rendszerben. Az így elküldött adatok, valamint a páciens által elmondottak alapján az orvos a távolból, internetes kapcsolat útján tud tanácsokat adni. Pereira és szerzőtársai megállapították, hogy így az idős páciensek – akik sokszor számos betegséggel küzdenek – önálló életet élhetnek a saját otthonukban (Pereira et al. 2020, 227). A páciens egészségi állapota sokszor valóban nem indokolja, hogy az illető fekvőbeteggé váljon, vagy akár ambuláns betegként személyesen megjelenjen az orvosi rendelőben. Az idős páciensek önállóságának minél tovább történő fenntartása nemcsak az érintett betegek számára fontos, hanem az egészségügy leterheltségét is jelentősen csökkenti. COVID-19-pandémia idején pedig külön relevanciával bír. Mindazonáltal az IoT rendszerek, melyek ember általi adatbevitelt és adatto-

vábbítást nem igényelnek, előnyeik dacára sérthetik a privát szférát. Úgy gondolom, hogy a COVID-19-pandémia idején a magánszféra sérelmének kockázata megengedett, vállalható kockázat, ami alulmarad az elérhető előnyökkel szemben. Az idős páciensek önálló életvitelének fenntartásához fűződő érdek akkor is felülmúlja az IoT-ben rejlő veszélyek súlyát, ha nincs COVID-19-pandémia.

A világban jól működő telemedicina-rendszerek sokaságát találjuk. Nem egyformán hatékonyak, és nem mindegyik ugyanazt a célt szolgálja. Valami azonban biztosan közös bennük: a COVID-19-pandémia idején rendkívül hasznosak a szociális távolságtartás szempontjából, és így csökkentik a fertőzés-veszélyt. A technikai vívmányok általában egy-egy, a COVID-19-pandémiához hasonló kataklizma hatására terjednek el, és válnak hétköznapivá. Ez általában egy új generáció kezdetét is jelenti. Ilyen volt például a Z-generáció, vagy az alfák generációja, melyek a technika használatának minősége és mennyisége szerint jelentettek új nemzedéket az emberiség történetében. A COVID-19-nemzedék, tehát a mai fiatalok valószínűleg egy új világszemléletet sajátítanak el, és tanulnak a mai idősök negatív tapasztalataiból. Ennek a tanulásnak az infokommunikációs technika adja az infrastrukturális alapját, míg a jogi-etikai változások az infokommunikációs jogban manifesztálódnak. A változás valószínű hatása még ennél is szélesebb körben mutatkozik meg: az emberiség kulturális értékrendjét, és így az egészséggel kapcsolatos emberi jogokat változtatja meg. Az élethez és az emberi méltósághoz való jog még veszélyhelyzet idején sem függeszthető fel, de az egészségügyi szolgáltatások rendszere és jogi felelősségi alapjai veszélyhelyzetben és/vagy egy egészségügyi válsághelyzetben is eltérnek a megszokottól (lásd például: *crisis standard of care*).

Az infokommunikációs jog egyre jelentősebb funkciót tölt be a jog működési rendszerében. Mára már megkerülhetetlenné vált: infokommunikációt alkalmaznak az ügyvédek, az orvosok, a közigazgatás és az igazságszolgáltatás működtetői is. A telemedicina ebben a rendszerben egy szükségszerű pozitívum, amely napról napra fejlődik az állami és önkormányzati jogalkotás eredményeként. Ez a jogalkotás pedig a COVID-19-pandémia miatt hirtelen előálló, megváltozott szituációkhoz igazítja a lakosságot és az állam kommunikációját.

Az információs társadalom a COVID-19-pandémia miatt olyan lökést kapott, amely nemcsak egy új COVID-19-nemzedéket hozott létre, de szükségszerűen átírta a társadalmi működés pandémia előtt megszokott rendjét. Az alfák generációja egyébként is előbb tanult meg informatikai eszközöket használni, mint kézzel írni. Az információs társadalom az információ szabad áramlását teszi lehetővé, a szükséges személyiségi jogvédelem fenntartása mellett. A pandémia alatti és utáni információs társadalomban az adatok szabadabban áramlanak, mint az korábban történt, de a személyiségi jogok (mint például a személyes adatok védelméhez fűződő jog, a magánélet védelméhez fűződő jog, a jó hírnévhez való jog stb.) is fokozott megerősítést nyernek. Míg az egyik oldalon az adatok szükséges és arányos személyiségi jogsértéssel járó, szabad áramlásához fűződő közérdek áll, addig a másik oldalon ott vannak a jogaikban sérülékeny individuumok, akik elvárják, hogy a jogalkotó rájuk is figyel-

jen. Az egyéni és a közérdek konfliktusa végigkísérte a joggal élő emberiség történetét. Újra és újra adódtak olyan történelmi helyzetek, melyek megoldása a közérdek védelmében háttérbe szorította az egyén érdekeit és értékrendjét. A COVID-19-nemzedék jövőben időssé váló tagjai azt a tapasztalatot viszik magukkal, hogy a megszokott értékrendet, a megszokott jogok és kötelezettségek rendszerét egyik pillanatról a másikra különleges jogrend válthatja fel. A különleges jogrenddel járó veszélyhelyzetet követően pedig az egészségügyi válsághelyzettel járó, a megszokottól szintén eltérő betegjogok és –kötelezettségek léptek hatályba. Ez a nemzedéki tapasztalat kézzelfoghatóvá tette, hogy a jog követi a realitást, és a telemedicina ennek az egyik eszköze.

Irodalom

- Beauchet, Olivier, Liam Cooper-Brown, Victoria Ivensky and Cyrille P. Launay. „Telemedicine for housebound older persons during the COVID-19 pandemic.” *Maturitas* 142, (2020): 8–10. <https://doi.org/10.1016/j.maturitas.2020.06.024>
- Borrelli, Belinda and Lee M. Ritterband. „Special Issue on eHealth and mHealth: Challenges and Future Directions for Assessment, Treatment, and Dissemination.” *Health Psychology* 34, Special Issue (2015): 1205–1208. <https://psycnet.apa.org/doi/10.1037/hea0000323>
- Broens, Tom, Rianne Huis in 't Veld, Miriam M. Vollenbroek, Hermie J. Hermens, Aart T. van Halteren and Lambert J. M. Nieuwenhuis. „Determinants of successful telemedicine implementations: a literature study.” *Journal of Telemedicine and Telecare* 13, no. 6 (2007): 303–309. <https://doi.org/10.1258%2F135763307781644951>
- Cegarra-Sánchez, Jorge, Juan-Gabriel Cegarra-Navarro, Anitha K. Chinnaswamy and Anthony Wensley. „Exploitation and exploration of knowledge: An ambidextrous context for the successful adoption of telemedicine technologies.” *Technological Forecasting & Social Change* 157, Article No. UNSP 120089, (2020). <https://doi.org/10.1016/j.techfore.2020.120089>
- Duffy, Sean and Thomas H. Lee. „In-Person Health Care as Option B.” *New England Journal of Medicine* 378, no. 2 (2018): 104–106. <https://www.nejm.org/doi/full/10.1056/NEJMp1710735>
- Ferreira-Filho, Edson Santos, Nilson Roberto de Melo, Isabel Cristina Esposito Sorpreso, Luis Bahamondes, Ricardo Dos Santos Simões, José Maria Soares-Júnior and Edmund Chada Baracat. „Contraception and reproductive planning during the COVID-19 pandemic.” *Expert Review of Clinical Pharmacology* 13, no. 6 (2020): 615–622. <https://doi.org/10.1080/17512433.2020.1782738>
- Győrffy, Zsuzsa, Békási Sándor, Szathmári-Mészáros Noémi és Németh Orsolya. „A telemedicina lehetőségei a COVID-19-pandémia kapcsán a nemzetközi és a magyarországi tapasztalatok és ajánlások tükrében.” *Orvosi Hetilap* 161, no. 24 (2020): 983–992. <https://doi.org/10.1556/650.2020.31873>
- Hollander, Judd E. and Brendan G. Carr. „Virtually Perfect? Telemedicine for COVID-19.” *New England Journal of Medicine* 382, no. 18 (2020): 1679–1681. <https://www.nejm.org/doi/full/10.1056/nejmp2003539>

-
- Holtz, Bree E. „Patients Perceptions of Telemedicine Visits Before and After the Coronavirus Disease 2019 Pandemic.” *Telemedicine and e-Health*, (2020). <https://doi.org/10.1089/tmj.2020.0168>
- Jolivet, R. Rima, Charlotte E. Warren, Pooja Sripad, Elena Ateva, Jewel Gausman, Kate Mitchell, Hagar Palgi Hacker, Emma Sacks and Ana Langer. „Upholding Rights Under COVID-19: The Respectful Maternity Care Charter.” *Health and Human Rights* 22, no. 1 (2020): 391–394. <https://www.hhrjournal.org/2020/05/upholding-rights-under-COVID-19-the-respectful-maternity-care-charter/>
- Kereszty, Éva Margit and Máté Julesz. „Medical fitness to drive in the EU with special reference to the age factor.” *Rechtsmedizin* 28, no. 4 (2018): 288–294. <https://doi.org/10.1007/s00194-018-0247-5>
- Kruse, Clemens Scott, Michael Mileski and Joshua Moreno. „Mobile health solutions for the aging population: A systematic narrative analysis.” *Journal of Telemedicine and Telecare* 23, no. 4 (2017): 439–451. <https://doi.org/10.1177%2F1357633X16649790>
- Mann, Devin M., Ji Chen, Rumi Chunara, Paul A. Testa and Oded Nov. „COVID-19 transforms health care through telemedicine: Evidence from the field.” *Journal of the American Medical Informatics Association* 27, no. 7 (2020): 1132–1135. <https://doi.org/10.1093/jamia/ocaa072>
- Mengin, Amaury C., Mélissa C. Allé, Julie Rolling, Fabienne Ligier, Carmen Schroder, Laurence Lalanne, Fabrice Berna, Renaud Jardri, Guillaume Vaiva, Pierre Alexis Geoffroy, Paul Brunault, Florence Thibaut, Astrid Chevance and Anne Giersch. „Conséquences psychopathologiques du confinement.” *Encephale – Revue de Psychiatrie Clinique, Biologique et Thérapeutique* 46, no. 3 (2020): S43-S52. <https://doi.org/10.1016/j.encep.2020.04.007>
- Perednia, Douglas A. and Ace Allen. „Telemedicine Technology and Clinical Applications.” *JAMA* 273, no. 6 (1995): 483–488. <https://doi.org/10.1001/jama.1995.03520300057037>
- Pereira, Telmo, Gabriel Pires, Dário Jorge and Diogo Santos. „Telehealth monitoring of a hypertensive elderly patient with the new VITASENIOR-MT system: a case study.” *Blood Pressure Monitoring* 25, no. 4 (2020): 227–230. <https://doi.org/10.1097/MBP.0000000000000443>
- Rockwell, Kimberly Lovett and Alexis S. Gilroy. „Incorporating telemedicine as part of COVID-19 outbreak response systems.” *The American Journal of Managed Care* 26, no. 4 (2020): 147–148. <https://doi.org/10.37765/ajmc.2020.42784>
- Roine, Risto, Arto Ohinmaa and David Hailey. „Assessing telemedicine: a systematic review of the literature.” *Canadian Medical Association Journal* 165, no. 6 (2001): 765–771. <https://www.cmaj.ca/content/cmaj/165/6/765.full.pdf>
- Rojas, Stephanie Vergara and Marie-Pierre Gagnon. „A Systematic Review of the Key Indicators for Assessing Telehomecare Cost-Effectiveness.” *Telemedicine and e-Health* 14, no. 9 (2008): 896–904. <https://doi.org/10.1089/tmj.2008.0009>
- Wadali, Jagjit Singh, Sanjay P. Sood, Rajesh Kaushish, Shabbir Syed-Abdul, Praveen K. Khosla and Madhu Bhatia. „Evaluation of Free, Open-source, Web-based DICOM Viewers for the Indian National Telemedicine Service (eSanjeevani).” *Journal of Digital Imaging* 33, no. 6 (2020): 1499–1513. <https://doi.org/10.1007/s10278-020-00368-4>
- Webster, Paul. „Virtual health care in the era of COVID-19.” *Lancet* 395, no. 10231 (2020): 1180–1181. [https://doi.org/10.1016/S0140-6736\(20\)30818-7](https://doi.org/10.1016/S0140-6736(20)30818-7)
- Z. Karvalics, László. „Utak a globális tudáskormányzáshoz – Az elméleti megfontolásoktól egy hídfőállás koncepciójáig.” *Információs Társadalom* 19, no. 1 (2019): 8–32. <https://dx.doi.org/10.22503/infars.XIX.2019.1.1>

Egy letűnt műfaj? A fantasy izometrikus szerepjátékok eltűnésének lehetséges okai a 2000-es évek elején

A dolgozat az ezredforduló környékén megjelent mainstream izometrikus szerepjátékokat vizsgálja. A kutatás kiindulópontja az a megfigyelés, miszerint a 2010-es évtized végére a fantasy témájú, izometrikus szerepjáték alműfaja a szerepjátékok és az indie játékfejlesztés egyfajta reneszánszát elhozó Kickstarter – mint alternatív finanszírozási forma –, illetve más mediális folyamatok hatására képes volt részlegesen visszanyerni az ezredfordulón létező mainstream státuszát. Ennek tükrében válik izgalmas kérdéssé, hogy eleve mi okozta ennek az alműfajnak az eltűnését az ezredfordulón. A tanulmány egyrészt ez utóbbira keresi a választ, másrészt amellet érvel, hogy e műfaj-történeti folyamat nem értelmezhető egyszerű törésként, eltűnésként, inkább különböző videojáték-ipari folyamatok (mint például a cinematizáció) hatására bekövetkező műfaji átlényegülésként.

Kulcsszavak: játékkutatás, izometrikus szerepjátékok, fantasy, cinematizáció.

Köszönetnyilvánítás



„AZ INNOVÁCIÓS ÉS TECHNOLÓGIAI MINISZTERIUM ÚNKP-19-3 KÓDSZÁMÚ ÚJ NEMZETI KIVÁLÓSÁG PROGRAMJÁNAK SZAKMAI TÁMOGATÁSÁVAL KÉSZÜLT.”

Szerzői információ

Krek Norbert, Debreceni Egyetem
<http://orcid.org/0000-0002-2394-7382>

Így hivatkozzon erre a cikkre:

Krek Norbert. „Egy letűnt műfaj? A fantasy izometrikus szerepjátékok eltűnésének lehetséges okai a 2000-es évek elején”. *Információs Társadalom* XX, 3. szám (2020): 39–52.

<https://dx.doi.org/10.22503/infars.XX.2020.3.3>

A folyóiratban közölt művek

*a Creative Commons Nevezd meg! – Ne add el! – Így add tovább! 4.0
 Nemzetközi Licenc feltételeinek megfelelően használhatók.*

A Genre Disappeared? Possible Reasons Behind the Disappearance of the Isometric Fantasy Role-playing Games in the early 2000s.

In my research I have investigated the subject of isometric role-playing games of the early 2000s. The fact that the above mentioned subgenre, namely the fantasy isometric role-playing games has started to reappear during the 2010s and by the end of the decade due to the increasing popularity of Kickstarter and its impact on indie game development, the subgenre had partially been able to reclaim its mainstream status, is the starting point of my investigation. In this regard emerges the question: why have this specific subgenre disappeared in the first place? This question is one of the main foci of my article, while additionally, I also argue that what might seem a gap or a discontinuity within the history of the subgenre, should instead be interpreted as a transformation due to the impact of different processes such as the cinematization to the video game industry during this period of time.

Keywords: *game studies, isometric role-playing games, fantasy, cinematization*

I. A szerepjáték-reneszánsz

Immár nyolc éve, hogy a CD Project Red lengyel fejlesztőstúdió bejelentette azóta is várt, *Cyberpunk 2077* című akció-szerepjátékát. Az már a marketinganyagokból (például előzetesek, képernyőképek) is nyilvánvalóvá vált, hogy a játék képi világában és műfaji konvencióiban nem az ötvenes-hatvanas évek hidegháborús hangulata által ihletett posztapokaliptikus jövőképet veszi alapul (mint például a *Fallout* című játék), sokkal inkább egy, a 80-as évek narratíváiból táplálkozó retro jövőt, a *Tron* és a *Blade Runner*, illetve a *Back to the Future* című filmekből ismerős neonfényes esztétikát. A 80-as évek azonban nem csupán a cyberpunk esztétika számára szolgál nosztalgikus ihletforrásként. A tolkieni alapokra építkező, asztali szerepjáték, a *Dungeons & Dragons* (D&D) első kiadása ugyan még 1974-ben jelent meg, máig erős befolyását viszont a következő évtizedre fejtette ki igazán, a modern szerepjátszás egyik alappillére lett teremtve meg. E szerepjátszás pedig (talán a játéktérmi kultúra mellett) a 80-as évek geekkultúrájának egyik legjellegzetesebb markereként a 2010-es évek mainstream popkulturális termékeibe is beszivárgott, például a *Dungeons & Dragonst* expliciten tematizáló *Stranger Things*-be, illetve az Ernest Cline azonos című regényéből készült filmadaptációba, a *Ready Player One*-ba, amelyek képi világukban is megidézik a már említett neonesztétikát.

A szerepjátékok a film médiumába történő beszivárgása azonban csupán egy kis hányadát teszi ki annak a grandiózus ívű folyamatnak, amelyet napjainkra már a szerepjátszás reneszánszaként emlegetünk. A 2000-es évek végén az Old School Renaissance nevű független fejlesztői közösségekből szerveződő mozgalom, amely a 2008-ban megjelent, negyedik D&D kiadás mögött húzódó dizájnfilozófia ellenében jött létre, a 70–80-as évek retro, asztali szerepjátékait tette meg a fejlesztés számára követendő mintaként (White et al. 2018, 80). Az asztali szerepjátszás hagyományosan egy asztal körül zajlik, viszonylag kis (általában 2-8 fős) csoportban. E játékforma hátránya, hogy hasonló érdeklődésű játékosársak hiányában igen nehezen teljesíthetők a játék megkezdésének feltételei. Ahogy Chris Avellone, az Obsidian Entertainment fejlesztőstúdió korábbi vezető dizájnere és írója fogalmaz: „A D&D egy olyan játék, amely másokkal együtt játszva lesz élvezetes, és ha nincs autód (mikor játszani kezdtem vele, még nem tudtam vezetni), vagy nem laksz közel a haverjaidhoz, igen nehéz összehozni a baráti társaságot, vagy csapatot keresni. Azután pedig, hogy sikerült jogsit szereznem, akadtak egyéb gondok – még ha találtál is egy csapatot, kellett valaki, aki magára vállalja a Kazamatagazda szerepét, azt, hogy elbeszéli a kalandot, betartatja a szabályokat, irányítja a szörnyeket a kazamatában, és küldetéseket ad a játékosok számára. Ők voltak azok, akik a legtöbb munkát beletették. Márpedig munka az volt, BŐVEN”¹ (Barton and Stacks 2019, XXIV). A 2010-es évek elejére az internet egyre in-

¹ Az idegen nyelvű szövegrészletek, amennyiben másképp nem jelzem, a saját fordításaim.

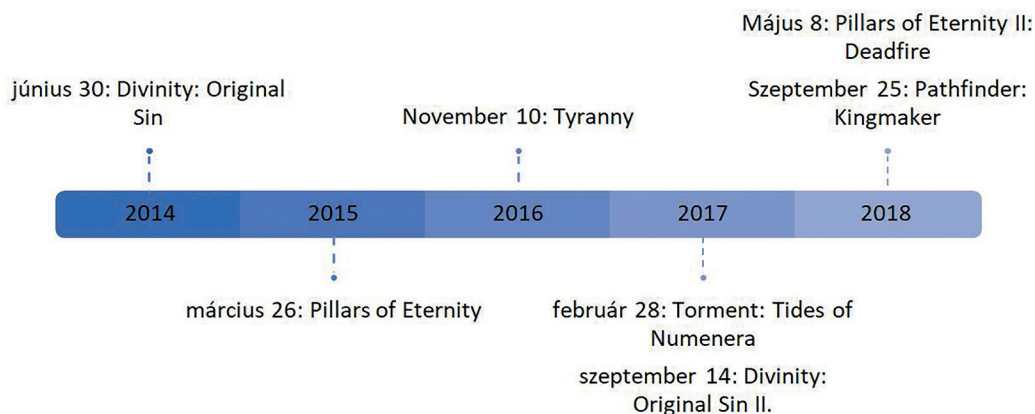
kább alapszolgáltatássá válása, valamint a videomegosztó portálok (például YouTube), illetve a live streaming szolgáltató rendszerek (például Twitch) ug-rásszerű popularizálódása egy megváltozott mediális környezetben készítet-te alkalmazkodásra az asztali szerepjátszást. Ez pedig egyfajta hibridizációt eredményezett: egyrészt a digitális közegben jóval egyszerűbbé vált a meg-felelő játékosközösség megtalálása, másrészt pedig a fizikai térhez kötöttség hiányában lehetőség nyílt a játék bármikori közvetítésére, annak spektáku-lumként a néző általi követésére.

A 2010-es években végbement popkulturális folyamatok nem csupán az asztali szerepjátszás reneszánszát hozták el. Ahogy a Deterding és Zagal szer-zőpáros is fogalmaz: „...[A] szerepjáték terminus egy sor különböző médiumra vonatkoztatható – vannak TRPG-k (asztali szerepjátékok), számítógépes sze-repjátékok (CRPG-k), multiplayer online szerepjátékok (MMORPG-k), élő-sze-replős szerepjátékok (larp) és sok más” (Deterding and Zagal 2018, 19). Jelen dolgozat tárgya a videojáték médiumában játszott szerepjátékok. A 2000-es évek közepének, illetve végének 3D fantasy szerepjátékainak (például a dark fantasy alapokra épülő *Dragon Age: Origins*, majd folytatásainak, a játékos számára addig páratlan szabadságot nyújtó és rendkívül immerzív, *The Elder Scrolls: Skyrim*-nek, valamint a morális döntéseken és szláv mitológia ihlette vi-lágépítésen alapuló, *The Witcher*-sorozatnak) nem csupán az asztali szerepját-szás 2010-es évek eleji, ismételt népszerűvé tételében volt kiemelkedő szerepe, hanem bizonyos játékmechanikai, illetve játékdizájnbeli elemekben is (példá-ul linearitás helyett egy nyílt világú lehetőségter). Emellett az AAA videojáté-koknál komplexebb narratívájuk és világépítésük révén az egész 2010-es évek mainstream videojáték-iparára döntő hatással bírtak. Amennyiben kizárólag a fantasy témájú szerepjátékok megjelenéseit vizsgáljuk a 2010-es években, megfigyelhető, hogy egy korábban eltűnt szerepjátékos alműfaj, az izometrikus szerepjáték egyre inkább újjáéledőben van, sőt az évtized végére a *Divinity II: Original Sin* és a *Pillars of Eternity II* megjelenésével részint képes volt vissza-nyerni a korábbi, 2000-es évek elején betöltött mainstream státuszát.

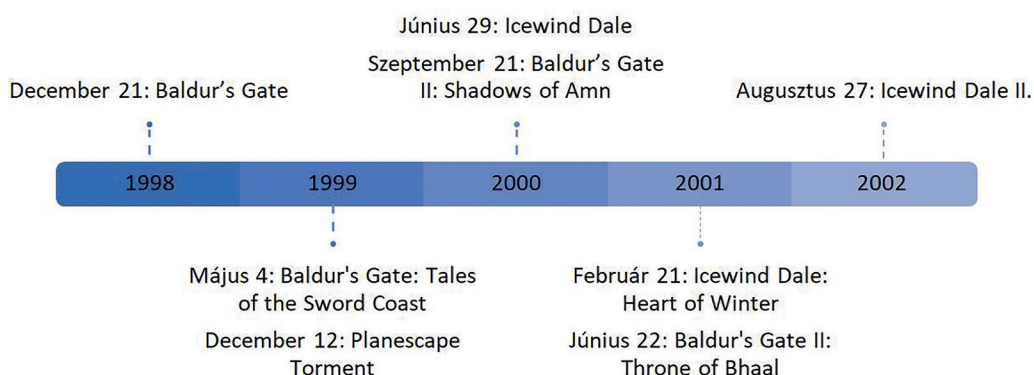
II. Célkitűzés és módszertan

Kutatásom kiindulópontja tehát az a fentebb említett megfigyelés, miszerint a 2000-es években a számítógépes szerepjátékok műfajában uralkodó paradig-maként létező 3D az általában kizárólag vállfeletti nézetet alkalmazó, gyors és látványos akciószekvenciákra épülő akció RPG-k mellett egyre inkább teret és médiafigyelmet kapott, majd a az izometrikus szerepjáték a 2010-es évek második felében a videojáték-ipar AAA szegmensében is képes volt korábbi mainstream státuszát legalábbis részlegesen visszanyerni. Az 1. ábrán látható, hogy a Larian Studios által fejlesztett, 2014-ben megjelent *Divinity: Original Sin* volt a 2010-es évek egyik első olyan nagyobb kritikusai és rajongói visszahan-got kiváltó, fantasy témájú, izometrikus szerepjátéka, amely nem egy korábbi

évtizedben megjelenő játék remasterelt kiadása volt. E megjelenési trend egészen az évtized végéig megfigyelhető a legutóbbi, a *D&D* világában játszódó *Pathfinder: Kingmaker* megjelenésével. A fantasy témájú, izometrikus szerepjáték mint alműfaj történetével kapcsolatban kiemelandő, hogy amennyiben az egyes játékok megjelenési dátumain végigtekintünk, az alapvetően három szakaszra bontható. Ezt reprezentálják az alább látható ábrák (1,2,3. ábra).



1. ábra2: A 2010-es években megjelent izometrikus szerepjátékok. (Saját szerkesztés.)

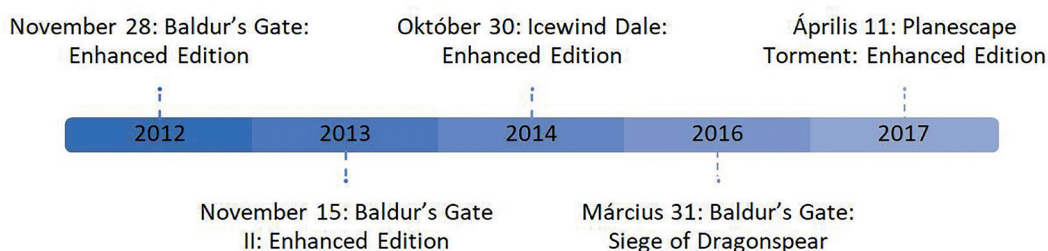


2. ábra: Az ezredforduló tájékán megjelent izometrikus szerepjátékok (saját szerkesztés)

A fentebb látható 1. ábrán a 2010-es évtizedben megjelenő, izometrikus szerepjátékok láthatóak megjelenési sorrendben. Mindenképpen érdemes

² Az ábrákon látható megjelenési dátum kizárólag a kutatási kritériumként felállított egységes platform, a Windows-megjelenéseket jelöli.

megfigyelni, hogy a második (2. ábra) ábrán látható, az ezredfordulón létrehozott, izometrikus szerepjátékok közül utolsóként kiadott *Icwind Dale II* és a 2010-es évtized első nem remasterelt, izometrikus szerepjátékaként megjelenő *Divinity: Original Sin* között eltelt tizenkét év. E két dátum között csupán a 3. ábrán látható remasterelt kiadások egy része jelent meg a Beamdog fejlesztőstúdió egyik alstúdiója, az Overhaul Games jóvoltából: ezek a remasterelt kiadások az ezredfordulón a Bioware és az Obsidian Entertainment által fejlesztett, izometrikus fantasy szerepjátékok az Xbox: One és a Play Station 4 által képviselt nyolcadik konzolgeneráció számára audiovizuálisan felújított Enhanced Editionöket takarják, így játszhatóvá téve az ezredforduló mainstream fantasy szerepjátékait az akkori legújabb hardvereket használó játékosközösség számára.



3. ábra: A 2010-es években megjelent a korábbi évtized izometrikus szerepjátékainak remasterelt verziói (saját szerkesztés)

Kutatásom középpontjában tehát ez a két, a korábban említett videojátékok megjelenése közötti, időbeli „szakadék” áll. E megfigyelésből kiindulva még a kutatás megkezdése előtt megfogalmazódott az a hipotézis, miszerint megfigyelhető egyfajta törés a fantasy témájú izometrikus szerepjátékok alműfajának történetében. Kutatásom így két részegységből áll össze: egyfelől felteszi a kérdést, mi az oka, hogy eme alműfaj, az izometrikus fantasy szerepjáték 2002-ben „eltűnt”, hogy aztán csak a 2010-es évek elején jelenjen meg újra, másfelől pedig azt vizsgálja, valóban történt-e egy fentebb már említett műfajtörténeti megszakítást, és ha igen, ez mit takart pontosan. Meggyőződésem szerint e kutatás tétje kettős. Egyrészt, ahogy az már a korábban felvázoltakból is látható, a szerepjáték napjaink egyik legbefolyásosabb populáris, kulturális jelensége. A kortárs videojáték-ipar különböző működési mechanizmusai csak a videojáték médiumában létező, különböző szerepjátékos alműfajok vizsgálatával érthetőek meg igazán. Másrészt egy igencsak egyedi jelenségről van szó: az izometrikus fantasy szerepjáték 2010-es évekbeli ismételt megjelenése és viszonylagos mainstream státuszának visszanyerése egy olyan jelenség, amelyre kevés sikeres példát ismerünk. Az ezredforduló tájékán szintén széleskörű népszerűségnek örvendő valós-idejű stratégiai játékok (RTS – Real-time strategy) a 2000-es évek második felére szintén eltűntek. Néhány kivételtől eltekintve (például *Starcraft 2* és kiegészítői) jellegzetes játékmekanikái inkább

más, rokon stratégiai műfajok (nagyszabású stratégia [grand strategy] – például *Hearts of Iron*-sorozat –, vagy körökre osztott stratégia [turn-based strategy] – például *Total War*-, *Civilization*-sorozat) által élnek tovább, e zsáner repopularizációs kísérletei (például *Command & Conquer*) máig sikertelenek. Ennek fényében pedig különösen izgalmasnak hat a fantasy izometrikus szerepjátékok ismételt megjelenése mögött húzódó okok feltárása, hiszen úgy vélem, e jelenség vizsgálatával a videojáték-iparra vonatkozó általános tendenciákkal kapcsolatban vonhatunk le következtetéseket.

Ahhoz azonban, hogy e dolgozat keretein belül vizsgálhassuk a fentebb leírt hipotézist, először is válogatnunk kell egy hatalmas halmazból, a 2000-es évek videojátékai közül. Ehhez kritériumok felállítása szükséges.

- A vizsgált kérdésből és hipotézisből fakadóan egyértelmű, hogy izometrikus nézetet alkalmazó videojátékokat kell keresnünk, ám még így is túl bő a halmazunk.
- További kritérium az egységes platform, amire a PC-t, konkrétan pedig a Windows OS-t jelölöm ki, így nem veszem figyelembe az esetleges eltéréseket a munkám során.
- Mivel e fentebb kijelölt kritériumok alapján a kutatásba olyan videojátékokat is be kellene vonnunk, mint például a *Fallout*, így tovább kell szűkítenünk a kizárólag valamilyen fantasy tematikát alkalmazó, fantasy univerzumban játszódó videojátékokra, konkrétan pedig egy kifejezett műfajra, a szerepjátékokra.
- Ugyanakkor még két további szűrőt is be kell iktatnunk. Egyrészt a szerepjátékok harcrendszerét illetően, amely nem alkalmazhat 'hack and slash' (üsd 's vágd) rendszert, így olyan izometrikus szerepjátékokat kerülünk ki, amilyen például a *Diablo*-sorozat, hiszen az akcióközpontú harcrendszerével egy teljesen más játékelményt nyújt és emellett más alműfajt is képvisel. Másrészt pedig e kutatás kizárólag a szakirodalom és a videojátékos sajtó által egyaránt nyugati szerepjátékként ismert videojátékokból válogat, a szintén jelentős hagyománnyal bíró japán szerepjátékokat (JRPG) nem érinti.

E kritériumok figyelembevételével kapjuk meg a 2. ábrán látható, fantasy tematikájú, izometrikus szerepjátékokat, amelyek e vizsgálat tárgyát képezik, azaz: *Baldur's Gate I-II*, *Planescape: Torment*, *Icwind Dale I-II* és kiegészítőik. A korábban kifejtett hipotézis és kutatási kérdés körüljárása során ezeket a videojátékokat vizsgáltam, mégpedig az immár két évtizedes tudománytörténettel rendelkező játékkutatás (game studies) terminuskészletével és módszertani belátásaival, konkrétan pedig a szerepjátékok kutatásának interdiszciplináris keretében, amely nem csupán a videojátékok, de a szerepjátékok megjelenéseit vizsgálja a különböző médiumokban. Különös tekintettel Kiss Gábor Zoltán a videojáték esztétikai és mechanikus aspektusainak elemzési célú szétválasztásának módszertani belátásait alkalmaztam: „A játék mechanikus és esztétikai jellemzőinek különválasztása heurisztikus szempontból hasznos ugyan – például segíthet az elbeszélés és a játék vitái-

nak tisztázásakor –, a gyakorlatban mégis kevésbé indokolható. A videojáték esztétikája, megjelenítése és stílusa nem választható el a mechanikus, procedurális és programszerű jellemzőitől, mivel ez utóbbiak maguk is esztétikai értékkel bírnak” (Kiss 2013, 11). Emellett Harviainen a szerepjátékok elemzése kapcsán megfogalmazott módszertani megállapítását igyekeztem beépíteni a munkámba: „Minden szerepjáték rendelkezik egy erősen interpretatív, szemiotikai és textuális aspektussal, mégis, ha e szerepjátékokat pusztán szövegként kezeljük, azzal a játékelmény egy részét vesszük ki az egyenletből” (Harviainen 2008, 71). Mindazonáltal kiemelendő, hogy nem pusztán e videojátékok szemiotikai elemzésére vállalkozom, hanem igyekszem őket abban az iparági kontextusban értelmezni, amelyben létrejöttek.

III. Analízis – Az eltűnés okai és a műfaji átalakulás

A fentebb említett izometrikus szerepjátékok, amelyek kutatásom tárgyát képezik, egyik leginkább lényeges közös pontja – ahogy azt a Barton és Stacks szerzőpáros is írja –, hogy mindegyik az eredetileg Bioware által fejlesztett Infinity Engine-t használja, amely „nem 3D és hiányzik belőle a barangoló kamera lehetősége is, ám az intuitív interfész, a részletes díszletek, a körökre osztott harcrendszer és a meggyőző karakteranimáció kompenzál mindezt” (Barton and Stacks 2019, 392). E közös játékmotor-használat oka történeti kontextusban remekül látszik, hiszen e játékok elkészültekor mind a Baldur’s Gate-sorozatot fejlesztő Bioware, mind az Icewind Dale-sorozatot és a *Planescape: Torment*et készítő Black Isle Studios a *Dungeons & Dragons* licenszet birtokló Interplay Entertainment kiadó alá tartoztak.

E szerepjátékok közös narratív jegye, hogy részei a *D&D* transzmediális univerzumának, ugyanakkor nem csupán narratív szettingjük kapcsán kötődnek szorosan a klasszikus asztali szerepjátékhöz, hanem játékmechanikai elemeik tekintetében is. A fantasy témájú izometrikus szerepjátékok 2000-es évekbeli eltűnésének vizsgálata kapcsán alapvetően három olyan játékmechanikai aspektust emelek ki, amelyek az elemzés szempontjából kulcsfontosságúak: egyrészt a *karakteralkotás* mint tulajdonképpen a főmenüben, a játék indítása gomb után a játékelmény megkezdésének kezdő lépése, másrészt a *textualitás* narratíva- és játékmenet-képző szerepe, végezetül pedig az alkalmazott *harcrendszer* és az izometrikus *perspektíva* viszonya.

Médiumtól függetlenül a szerepjátékok, legyen az valós időben játszott (larp), asztali vagy videojáték egyik legmarkánsabb játékmeneti eleme a karakteralkotás, amely során a játékos előre kódolt vizuális panelekből megalkotja avatárját kinézetét, valamint megválasztja annak tulajdonságait, amely a későbbiekben meghatározza játékestílusát is. E videojátékok pedig nem csupán harcrendszerükben, illetve narratív szettingjükben, hanem a karakteralkotást tekintve is a *D&D*-ból merítettek ihletet. A Baldur’s Gate-sorozat egy igen összetett, többlépcsős karakteralkotással rendelkezik: rögtön a nem, de

az avatár portréjának kiválasztása után a játékos kiválasztja az általa képviselni kívánt fajt (ember, elf, törpe, ork stb., illetve ezek variációi, például félfelf). Ezt követően a játékstílust leginkább befolyásoló tényező, a kaszt (class) kiválasztása következik: a korábban kiválasztott fajtól függően lehet mágus, harcos, paladin stb. – e kasztok egészen széles skálájából lehet válogatni. Ezután a játékos egy, a *D&D*-ból átemelt háromszor háromosztatú skálán kiválasztja karaktere morális beállítódását (Good, Neutral, Evil – Lawful, True, Chaotic), amelytől, ha konzekvensen eltér bizonyos döntések alkalmával, kihatással lesz a játékmenetre is. Ezt kiválasztva pedig a karakter tulajdonságpontjait, illetve képességpontjait oszthatjuk el, szem előtt tartva a választott kasztot, illetve fajt, hiszen ez utóbbiak bizonyos tulajdonságok tekintetében különböző előnyöket, illetve hátrányokat biztosítanak. A felhasználó végezetül a karakter vizuális megjelenését szabhatja testre: fontos megjegyezni ugyanakkor, hogy ez utóbbi – mivel egyrészt a perspektívából adódóan szinte sosem látunk rá részleteiben a karakterünkre, másrészt az Infinity Engine technológiai korlátai miatt nem is képes komplexebb karaktermegjelenítésre – igen behatárolt: megválaszthatjuk avatárunk haj- és bőrszínét, illetve ruházatunk színösszeállítását. Ezek alapján jól látható, hogy a karakteralkotási procedúra, különösen napjaink mainstream videojátékos szerepjátékaihoz, például a *Dragon Age*-sorozatban tapasztaltakhoz képest igen bonyolult, interfészét tekintve is jóval nehezebben átlátható. A *Baldur's Gate*-sorozathoz képest pedig az *Icewind Dale* – mivel összetettebb és taktikusabb harcrendszert ígér – a fentebb ismertetett procedúrát nem csupán a játékos avatárjának megalkotására teszi lehetővé, de az összes csapattárs testreszabására is. A teljes értékű játékelményre vágyó casual játékosoknak így akár több órát is el kell tölteniük a csapatuk megfelelő szerkesztésével, mire a tényleges játékmenet megkezdődne.

Jon Peterson szerint a „*Dungeons & Dragons* tulajdonképpen két fő előfutárának: a szimulációs harci játékok háborús tradícióinak, illetve az immerzív fantasy irodalomnak a metszéspontjában helyezkedik el” (Peterson 2018, 55). E hagyomány az izometrikus szerepjátékok harcrendszerét illetően is tetten érhető, a korábban már említett valós idejű stratégiai játékok (RTS) játékmekanikai elemeinek ihletése ugyanis számos helyen tetten érhető. Michael Moore a játékdizájnrról írott könyvében az alkalmazott harcrendszerek alapján tipizálja a videojáték médiumában létező szerepjátékokat, e tipológia szerint az izometrikus szerepjátékok a tradicionális szerepjáték (traditional rpg) kategóriába sorolandóak, expliciten említve például a *Baldur's Gate*-sorozatot is: „A mágiával és a fegyverekkel való harc mellett a játékos választhat különböző eszközöket a felszereléséből, akár védekezésül, akár azért, hogy elmeneküljön a csataterrről. A küzdelem sokkal több időt vesz igénybe, mivel az ellenfelek is sokkal kifinomultabban hozzák meg a harcot illető döntéseiket. Igen sok a népszerű szerepjáték, mint például a Bioware által fejlesztett *Baldur's Gate* sorozat...” (Moore 2011, 92). Fontos megjegyezni ugyanakkor, hogy a *Baldur's Gate* és *Icewind Dale*-sorozatokban, illetve a *Planescape Tor*

mentben megjelenő harcrendszer jóval taktikusabb, például a *Diablo* üsd 's vágd (hack 'n slash) akcióközpontúságához képest, éppen emiatt pedig sokkal kevésbé képes vizuális látványdemonstrációra is. Hasonló mondható el a taktikusság kiegészítőjeként működő izometrikus nézetről is, amely egy előre renderelt, statikus háttérrel operál, így a valós idejű rendereléshez képest jóval kevesebb erőforrással nyújt nagyobb rálátást a harctérre, és teszi könnyebben irányíthatóvá és elhelyezhetővé küzdelmi szituációkban a játékos és társai avatárját. Hátránya ugyanakkor, hogy épp emiatt a belső- és a váll feletti nézethez képest el is távolítja a játékost az avatárjától, így képtelenné válik például az ebben az évtizedben a többi, a videojáték médiumában működő szerepjátékos alműfaj által hangsúlyozott trend követésére, amely a karakter teljes, részletekbe menő, de átlátható interfészen keresztüli testreszabását növeli, ily módon autentikusabb, immerzívebb élményt nyújtva.

A textualitás a fantasy izometrikus szerepjátékok dizájnjában is központi helyet foglal el, csakúgy, mint előfutárai (a lapozgatós kalandregények, a szöveges digitális szerepjátékok) számára. E fentebb felsorolt játékok összessége a szerepjátékos hagyományban bevett küldetés-struktúrát követi narratívája felépítése szempontjából. Így adva tájékoztatást arról, hogyan is áll jelenleg a játékos, és ez teszi lehetővé különböző, a fő narratívához csak itt-ott vagy egyáltalán nem kapcsolódó mellékküldetések követését. A narratíva kibomlása pedig, legyen az a fő történetszál vagy valamilyen mellékküldetés, a játékos számára a képernyő alján egy fekete szövegdobozban megjelenő helyzetleírások vagy dialógusok formájában prezentált információszerzés, illetve döntéshelyzetek kapcsán megy végbe, valamint maga a karakterek közötti küzdelem, az okozott sebzések is, akár csak egy asztali szerepjátékban, szöveg formájában visszakövethető bejegyzések (changelog) formájában jelenik meg. Sőt, a szerepjátékos műfajelemeket programszerűen felforgató *Planescape: Torment*, amely a textus által „nem csupán a narratívát építi, hanem a harc alternatívájaként is használja” (Barton and Stacks 2019, 401), azaz a párbeszédablakban megjelenő dialógusopciók intelligens alkalmazásával elkerülhetővé válnak bizonyos küzdelmi szituációk is.

A textualitás központi szerepe tehát jól látható a vizsgált alműfaj hagyományaiban. Ezzel kontrasztban kell kiemelnünk viszont azt a 2000-es évekbeli, a videojátékok mediális alakulásában központi szerepet játszó, jelenséget jelölő fogalmat, amelyet Majek nyomán cinematizációnak (cinematization) nevezünk (Majek 2011, 1). E fogalom kapcsán mindenképpen fontos tisztázni használatának mikéntjét, létezik ugyanis egy olyan köznyelvi jelentésrétege, amely más médiumok műalkotásainak filmes adaptációját jelöli. Bár ez az adaptációs jelentésréteg az általunk használt értelemben is kötődik a fogalomhoz, itt másról van szó. Majek megfigyelése szerint a 2000-es évek vége felé a videojáték-ipart domináló AAA mainstream játékfejlesztés termékei nem csupán promóciós anyagaikkal, például egyre filmszerűbb előzetesek és plakátanyagok kiadásával igyekeztek minél filmszerűbb élményt nyújtani a játékosok számára, hanem a tényleges játékmenetben is: akár elő-, akár va-

lós idejűen renderelt szekvenciákban, akár különböző játékba emelt filmes eszközöket és kamerabeállítást használó jelenetekkel (cutscene) vagy egyéb vizuális effektekkel. „Az olyan alkotások, mint a *Mirror's Edge*, a *The Witcher 2*, a *Mass Effect*- vagy az *Uncharted*-sorozat, a *Battlefield 3* igen minimalista kezelőfelülettel, felsőkategóriás (a megjelenés idején legalábbis) grafikával és rendszerkövetelményekkel rendelkeznek, mivel a játék közbeni renderelésnek olyan minőségűnek kell lennie, hogy lélegzetelállító filmes átvezetőket lehessen vele előállítani” (Majek 2011, 4). A mainstream videojáték-fejlesztés hívószava tehát a 2000-es évektől a minél autentikusabb *filmes játékélmény* (cinematic gameplay experience) biztosítása lett. A 2000-es évek közepétől pedig a hetedik konzolgeneráció (előbb az Xbox 360, majd egy évvel később, 2006-ban a PlayStation 3) megjelenése már képes volt biztosítani a megfelelő technológiai és hardveres hátteret az olyan alkotások létrehozásához, mint a *Call of Duty: Modern Warfare* vagy a *Crysis*, amelyek esetében már az előre szkriptelt mozdulatsorok és a filmes játékélmény demonstrálására szolgáló egyéb vizuális eszközök domináltak a korábbi FPS (first person shooter) kihívás-, és játékmenet-orientáltságával szemben.

A textualitás-központú, a kifinomult filmes megoldásokat a játékmenetbe implementálni csak nehezen képes, izometrikus szerepjáték viszont kilóg e cinematizációs trendből. Egyrészt az almfaj fentebb bemutatott, a valós idejű stratégiai játékokkal rokon harcrendszere nem volt képes a 2000-es évek hardvertechnológiájának implementálásával sem egy izometrikus perspektívából is hiperrealitásra törekvő látványorientált vizuális demonstrációra. Másrészt ugyanakkor a fentebb elemzett három játékmenetből eredeztethető ok (nehezen átlátható, összetett karakteralkotás, vizuális demonstrációra képtelen harcrendszer, szövegközpontú játékdizájn) mellett a szembeötlő történeti okokat sem hagyhatjuk figyelmen kívül. Az *Icwind Dale II* megjelenését követő évben ugyanis a *D&D* jogokat birtokló és a fantasy izometrikus szerepjátékokat kiadó Interplay Entertainment pénzügyi nehézségei egyre nyilvánvalóbbá váltak. Olyannyira, hogy kis időbeli eltéréssel mindkét izometrikus szerepjátékokat fejlesztő csapatától meg kellett válnia. Előbb az Atarit felvásárló, Infogrames (a cég később maga vette fel az Atari nevet) felvásárolta az addig az Interplay Entertainmentnél lévő *D&D*-licenszet, és elkezdett dolgozni az addig a Baldur's Gate-sorozatot fejlesztő, ám annak harmadik részét már pénzügyi gondok miatt elkészíteni képtelen Bioware-rel, így fejlesztve a szintén a *D&D* világában játszó *Neverwinter Nights* című szerepjátékot, illetve annak kiegészítőit (Whitehead 2011). Az *Icwind Dale*-sorozatot és a *Planescape: Torment*et készítő, majd az időközben elkaszált Baldur's Gate III: The Black Houndon dolgozó (Baird 2020) Black Isle Studiost pedig 2003-ban zárta be végleg az Interplay Entertainment, hogy fejlesztőinek nagy része megalapítsa a máig sikeres Obsidian Entertainment fejlesztőstúdiót (Bailey 2017). Ez a játéktörténeti aspektus, a fantasy izometrikus szerepjátékokat fejlesztő két fő stúdió és kiadó tulajdonképpen szétszéledése szintén jelentősen befolyásolta az ebben az almfajban születő játékok további megjelenését, illetve megújulási lehetőségeit.

Végigtekintve bár a vizsgált alműfaj „eltűnéséhez vezető” fentebb tárgyalt történeti és játékmekanikai okokon, az *Icwind Dale II* 2002-es megjelenése után mégsem beszélhetünk a fantasy témájú izometrikus szerepjátékok egyértelmű megszűnéséről, műfaji hagyományuk 2012-ig tartó megszakadásáról. Egyrészt maga a *D&D* mint narratív setting nem tűnik el, a Bioware az Infogrameshez való átkerülése után közvetlenül elkészítette a *Neverwinter Nights* első részét, amely viszont már nem az Infinity Engine-re épült, hanem annak egy módosított változatára, az Aurora Engine-re (Shield 2002). Itt viszont már érzékelhető a cinematizáció egy korai hatása: a *Neverwinter Nights* ugyanis már nem nevezhető pusztán izometrikus szerepjátéknak, mivel a fejlesztett játékmotor nem csupán realisztikusabb és magasabb minőségű látványt ígért, immár teljesen 3D grafikával, de alapvetően egy váll feletti, harmadik személyű perspektívát és az izometrikus nézetet kombináló, dinamikus kamerabeállítást kínál, ahol a különféle nézetek között ráközelítés vagy távolítás segítségével lehetséges a váltás. Könnyen belátható tehát, hogy a műfajtörténeti szakadék hipotézise már a felállított időbeli kereten belül (2002-ben) megdől, hiszen a *Neverwinter Nights* mind tematikájában, mind játékméleti megoldásaiban követi az izometrikus szerepjátékok hagyományait, ugyanakkor az akkori játékipari trendek, konkrétan a cinematizáció hatására már egy fejlettebb játékmotorral operál, amely más perspektívát, dinamikusabb kamerakezelést nyújt, így alapvetően inkább arról van szó, hogy a videojátékos szerepjátékok műfajában a textualitás központi szerepe felől történik egyfajta elmozdulás egy látványorientált paradigma felé. Hasonló elmozdulásnak, hangsúlyeltolódásnak lehetünk tanúi, ha a 2000-es évekbeli egyjátékos módot alkalmazó, fantasy szerepjátékok implementált harcrendszerén tekintünk végig. A *The Elder Scrolls*-sorozat *Morrowind* és *Oblivion* című alkotásai ugyan egyedülálló módon belső nézetet alkalmaztak, így a küzdelem is alapvetően az FPS játékok bizonyos játékméleti elemeit ötvözte a szerepjátékokéval, viszont a Bioware és az Obsidian Entertainment alkotásai által dominált 2000-es évek második felét inkább az izometrikus szerepjátékokra jellemző *D&D* videojátékos környezetbe implementált harcrendszere, valamint a cinematizáció hatását mutató látványorientált, akciószekvenciákra épülő küzdelmi mechanikáinak hibridizációja jellemezte. Kitűnő példája ennek az évtized végén a Bioware által fejlesztett *Dragon Age: Origins*, amely viszont már az Eclipse Engine-t, az Aurora Engine egy fejlettebb verzióját használta, így hasonlóan dinamikus kamerabeállítással operált, szabadon váltogatva az izometrikus és a váll feletti nézet között, valamint a harcrendszer körökre osztott jellegét, taktikusságát vegyítve a vizuális demonstrációra képes animációkkal, látványeffektekkal (például vér kiontása, varázslás animációi). Mindezek alapján jól látható, hogy az a hipotézis, miszerint a fantasy témájú izometrikus szerepjáték az *Icwind Dale II* 2002-es megjelenésével nagyjából egy évtizedre eltűnt a videojáték médiumának történetéből, cáfolható. Nem csupán bizonyos játékméleti elemek öröklődtek tovább ugyanis a 2000-es évek egyjátékos fókuszú fantasy szerepjátékaiba, sokkal inkább arról van

szó, hogy egy játéktörténeti tendencia, konkrétan a cinematizáció hatására az izometrikus szerepjáték alműfajának történetében történt egyfajta elmozdulás, hangsúlyeltolódás a szöveggözpontúság felől a látványdemonstráció számára előnyösebb játékmechanikai elemek és a játékdizájn felé.

IV. Konklúzió

Kutatásom tehát abból a megfigyelésből indult ki, miszerint a 2010-es évek végére a fantasy témájú izometrikus szerepjáték képes volt legalább részlegesen visszanyerni a korábban, a 2000-es évek elején birtokolt mainstream pozícióját. E megfigyelés kapcsán a kutatás a következő kérdésre kereste a választ: mi okozta az ezredfordulón a fantasy témájú izometrikus szerepjáték eltűnését? E kérdést a játékkutatás (game studies) több évtizedes hagyományú módszertani belátásainak, fogalmainak segítségével vizsgáltam, mégpedig a dolgozatban részletesen ismertetett kritériumok alapján kiválasztott videojátékok (Baldur's Gate-sorozat, Icewind Dale-sorozat, *Planescape: Torment*) elemzésén keresztül. Eszerint három olyan alapvető strukturális elem határozható meg, amely ennek az alműfajnak az eltűnéséhez, pontosabban fogalmazva a műfaji átlényegüléséhez vezetett: a textualitás központi szerepe, a látványdemonstrációra képtelen harcrendszer és izometrikus nézet, valamint a *D&D* szabályrendszeréből videojátékos környezetbe implementált karakteralkotás. Ezen okok feltárása és elemzése után amellet érveltem, miért nem értelmezhető mégsem műfaj történeti megszakadásként az izometrikus szerepjátékok „eltűnése”, hiszen sokkal inkább arról van szó, hogy egyfajta elmozdulás, hangsúlyeltolódás történt a videojáték médiumában játszott szerepjátékok műfajában a szöveggözpontúság felől a látványdemonstráció számára előnyösebb játékmechanikai elemek és a játékdizájn felé.

Irodalom

- Bailey, Kat. „The Last Days of Black Isle Studios”. Usgamer, 2017. <https://www.usgamer.net/articles/the-last-days-of-black-isle-studios>
- Baird, Scott. „Everything We Know About the Cancelled Baldur's Gate 3”. 22. August 2020. <https://www.thegamer.com/baldurs-gate-3-cancelled-original-lost/>
- Barton, Matt and Shane Stacks. *Dungeons and Desktops: The History of Computer Role Playing Games*. 2nd Edition, New York: CRC Press, 2019.
- Deterding, Sebastian and José P. Zagal. „Definitions of „Role-Playing Games”. In Deterding, Sebastian and José P. Zagal (eds). *Role Playing Game Studies: Transmedia Foundations*. New York: Routledge, 2018, 19–51.

-
- Harviainen, Tuomas J. „A Hermeneutical Approach to Role-Playing Analysis”. *International Journal of Role Playing*, Vol 1., Issue 1., 2008, 66–78.
- Kiss Gábor Zoltán. *Efemer galériák*. Budapest: Gondolat, 2013.
- Majek, Dee. „The Cinematisation of Computer and Console Games. Aesthetic and Commercial Convergence in the Film and Game Industries”. Bachelor’s thesis, Stockholms Univestitet, 2011. <https://www.diva-portal.org/smash/get/diva2:756308/FULLTEXT01.pdf>
- Moore, Michael E. *Basics of Game Design*. New York: CRC Press, 2011.
- Peterson, Jon. „Precursors”. In Deterding, Sebastian and José P. Zagal (eds). *Role Playing Game Studies: Transmedia Foundations*. New York: Routledge, 2018, 53–62.
- Shields, Jo. „International Journal of Role Playing [PC]”. Hexus, 2002. <https://www.hexus.net/gaming/reviews/pc/411-neverwinter-night-pc/>
- White, William J., Jonne Arjoranta, Michael Hitchens, Jon Peterson, Evan Torner, and Jonathan Walton. „Tabletop Role-Playing Games”. In Deterding, Sebastian and José P. Zagal (eds). *Role Playing Game Studies: Transmedia Foundations*. New York: Routledge, 2018, 63–86.
- Whitehead, Dan. „The History of Bioware”. Eurogamer, 2007. <https://www.eurogamer.net/articles/the-history-of-bioware-article>

Interaktivitás növelése a tanórákon – A gamifikáció eszközeiről alkotott kép egyetemi hallgatók körében

Napjaink egyik legelterjedtebb technológiája a gamifikáció, melyet világszerte számos területen alkalmaznak. Empirikus kutatásunkat a szekunder kutatásunk és irodalmi áttekintésünk eredményeire alapoztuk. Ezek során informatikus és nem informatikus alapszakos (BA) hallgatók technológiabefogadási hajlandóságát vizsgáltuk a Kahoot! applikációval való interakciónk során. Kérdőívünket n=86 kitöltést követően a Technológia Elfogadási Modell (TAM) elemei mentén értékeltük. Eredményeink rámutattak, hogy a pozitív hozzáállás, az applikáció egyszerű használata és a jó tapasztalat egyaránt hozzájárulnak a hallgatók elégedettségéhez, ami tovább növeli technológiahasználati szándékukat.

Kulcsszavak: *Technológia Befogadási Modell (TAM), gamifikáció, oktatás, alapszakos (BA/BSC) hallgatók*

Szerzői információ

Sasvári Péter, Nemzeti Közszolgálati Egyetem

<https://orcid.org/0000-0002-4031-4843>

Varannai István, Miskolci Egyetem

<https://uni-miskolc.academia.edu/Istv%C3%A1nVarannai>

Urbanovics Anna, Nemzeti Közszolgálati Egyetem

<https://orcid.org/0000-0003-2163-7273>

Így hivatkozzon erre a cikkre:

Sasvári Péter, Varannai István és Urbanovics Anna. „Interaktivitás növelése a tanórákon – A gamifikáció eszközeiről alkotott kép egyetemi hallgatók körében”.

Információs Társadalom XX, 3. szám (2020): 53–70.

<https://dx.doi.org/10.22503/inftars.XX.2020.3.4>

A folyóiratban közölt művek

a Creative Commons Nevezd meg! – Ne add el! – Így add tovább! 4.0

Nemzetközi Licenc feltételeinek megfelelően használhatók.

Increasing interactivity at university lectures The picture of gamification tools among university students

One of the most widespread technology today is the gamification that is used in a wide range of fields. After carrying out desk research and literature review on the topic, we constructed an empirical research investigating the technology acceptance rate among IT and non-IT undergraduate students related to their interaction with the Kahoot! application. Our questionnaire with n=86 responds was evaluated based on the Technology Acceptance Model (TAM). The results show that the positive attitude, the ease of use and the good experience contribute to the satisfaction of students improving their intention to use the application.

Keywords: *Technology Acceptance Model (TAM), gamification, education, undergraduate (Bachelor) students*

Bevezetés

A gamifikáció az utóbbi évtizedekben egyre nagyobb teret nyer, ahogy a videojátékok is egyre színesebbé és életszerűbbé válnak. A játékosslal való azonnali és folyamatos interakció, valamint egy jutalmazó rendszer felépítése hozzájárultak ahhoz, hogy mára világszerte elterjedjen a felsőoktatásban is (Sempere Ferre 2018, 251). Bár a gamifikáció fogalmára ma megannyi koncepció létezik, melyek közül számos egymással párhuzamosan él és/vagy nagyban egybevágh. a máig legpontosabb fogalmat azonban Deterding alkotta meg (Deterding et al. 2011a, 10). Az ő meghatározása szerint a gamifikáció (más kifejezéssel élve játékosítás) nem más, mint a játék mechanikájának megtervezése, implementációja és használata egy alapvetően nem játékosított környezetben (Stetina et al. 2011; Deterding et al. 2011b). Ezt a koncepciót használtuk a kutatásunk során is, mert az jól illik célkitűzéseinkhez, valamint illeszkedik kutatásunk lényegi aspektusához is.

Vizsgálatunkat kettő egyetemi hallgatói csoport részvételével végeztük – informatikus- és nem informatikushallgatókkal – annak érdekében, hogy felmérjük a gamifikáció hatását a magyar felsőoktatásban. Általában megfigyelhetjük, hogy egyre nagyobb kereslet mutatkozik játékosított szoftverekre és tartalmakra, ami azzal magyarázható, hogy ezáltal a hallgatók könnyebben bevonhatók és motiválhatók lesznek a tanórák során (Campello de Souza et al. 2010, 1566).

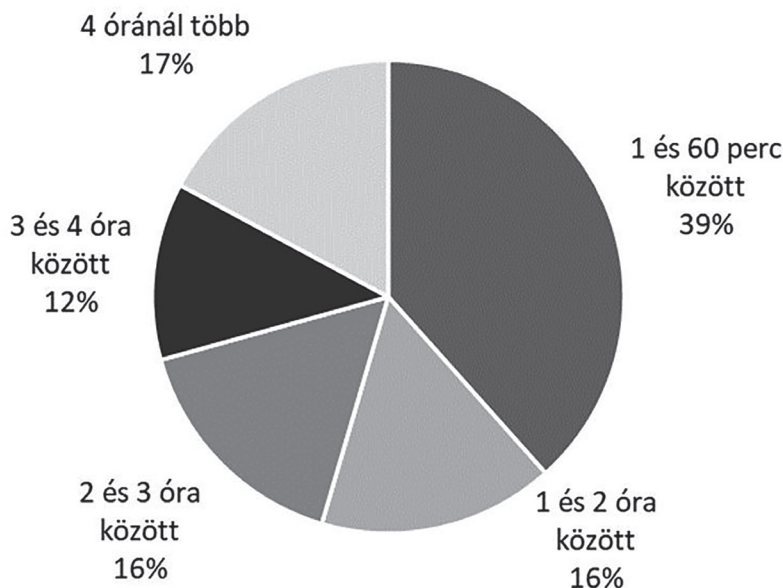
A kutatás elsődleges célja az informatikus- és nem informatikushallgatók tapasztalatainak feltérképezése és összevetése volt a gamifikáció módszerével kapcsolatban egy az EvaSys rendszerében elérhető kérdőív kitöltésével (Ibanez et al. 2014, 293). Ennek előzetes feltétele volt, hogy a kérdőíves felmérésben részt vevők megismerjék és aktívan használják a Kahoot! applikációt, amit az egyetemi oktatóik mutattak meg nekik. Az alkalmazás versenyhelyzetet teremtett a tanórai foglalkozásokon, ezzel pedig elősegítette és ösztönözte a csoportos tanulási folyamatokat (Hamari et al. 2014, 3026).

A hallgatók azonnali visszajelzéseket kaphattak az órai teljesítményükről, ezzel az applikáció egy jutalmazó/büntető rendszert alakított ki. Az aktív használat során a Kahoot! különböző külső és belső motivációkat váltott ki a hallgatókból. Elsősorban a hallgatók érzelmi visszajelzéseire hatott, mivel a játék során jól meghatározott célokat fektetett eléjük, melyek teljesítésével sikert érhettek el, legyőzhették csoporttársaikat. Általában tehát a gamifikáció a hallgatók bevonásában és a pozitív, ösztönző tanulási képességek fejlesztésében nyújt segítséget. Jelen tanulmány a gamifikáció különböző elemeiről és meghatározó tényezőiről kíván áttekintést nyújtani, valamint feltérképezi az ezek között fennálló kapcsolatokat. A kutatás a Davis által megfogalmazott TAM modellre (Technológia Elfogadási Modell) épül, melynek főbb alkotóelemei a következők: használat, hasznosság, élmény, hozzáállás, szándék és elérhetőség (Kim et al. 2013, 10). A tanulmány emellett felvázolja a gamifikáció különböző felhasználási lehetőségeit a felsőoktatásban. Az eredmények a

Miskolci Egyetem és a Nemzeti Közszolgálati Egyetem hallgatóinak válaszait tükrözik.

1. A Z generáció internethasználatának vizsgálata

Kutatásunk célcsoportja a Z generáció tagjai voltak, akik 1995 és 2010 között születtek, és így a jelenlegi egyetemi hallgatók többségét alkotják. Ha megvizsgáljuk a generációra jellemző viselkedési mintákat, jól láthatjuk, hogy az ebbe tartozók számára egyáltalán nem okoz gondot a játékosított tanórákon való részvétel.



1. ábra: A Z generáció napi internethasználati időtartamának megoszlása
(Koch 2020 alapján)

A korosztály tagjai már a digitális világba születettek, az okoseszközök pedig a mindennapi életük részét képezik. Az internet és az online játékok népszerűek a körükben, de mindenféle újításra, modern technológiai vívmányra nyitottak. Mindezen tulajdonságaik miatt, Marc Prensky definíciójával élve, "digitális bennszülötteknek" tekinthetjük őket (Prensky 2001, 1). A korábbi generációk képviselőihez képest eltérően gondolkodnak, információikat sokkal gyorsabban gyűjtik össze (Wastlund et al. 2005, 378). A kommunikációjuk nagy részét, átlagosan naponta néhány órát az online térben folytatják, ezért nem okoz gondot számukra az egymással való virtuális érintkezés (Deterding et al. 2011a). Ebből az is következik, hogy tanulási szokásaik jelentősen vál-

toztak az előző generációkhoz képest. Ha megfigyeljük a Z generáció internethasználati szokásait, jól láthatjuk, hogy ennek gyakorisága nagyban függ a kortól. Az idősebbek internethasználata nemcsak mennyiségi aspektusból, de intenzitásában is csökkenő képet mutat. Ez tehát azt jelenti, hogy az idősebbek nemcsak kevesebben használják az internetet, de a használat ideje is sokkal kevesebb, mint a fiatalabbak esetében (Fromann és Damsa 2018, 18). Egy 2019-ben készített felmérés eredményei szerint a Z generáció tagjainak fele kevesebb mint 2 órát, 29%-uk több mint 3 órát tölt az online platformokon. A következő ábra (1. ábra) jól szemlélteti a Z generáció internethasználatának időbeli eloszlását.

A Z generáció tagjainak digitális kompetenciái, valamint az, hogy ők már a digitalizált világ szülöttei, az oktatásban is számos nehézséget produkál. Elsősorban azért, mert a huszadik században sikeres tanítási és tanulási módszerek elavultak, nem képesek elég hatékonyan közvetíteni az ismeretanyagot számukra. A gamifikáció eszközei e módszertani akadályok leküzdésében nyújthatnak segítséget, mert a gamifikáció által használt technológiák kitűnően illeszkednek e korosztály mindennapi életébe, ezáltal megfigyelhető, hogy a vizsgált korosztály nyitott e megoldásokra.

2. A gamifikáció alkalmazásának háttere

A gamifikáció használatának egyik modellje az F-modell, mely egy évek óta zajló országos felmérés (JátékosLét Kutatás) megfigyelései nyomán született. Az F-modell hét faktora a problémamegoldás, fantáziálás, gyűjtögetés, csapatjáték, harc, vezetés és társkeresés (Fromann 2017). Ezek a tényezők elsősorban a videojátékok piacán meghatározók, ott viszont az egyes termékek piaci részesedését is befolyásolhatják. Az F-modell elemei párhuzamba állíthatók a munka környezetében észlelhető motivációs faktorokkal, melyek meghatározására hozták létre a Szervezeti Személyiség Profil (SzSzP) rendszerét. Primer kutatásunk meghatározó elemei a következők: kognitív ösztönzés, kompetenciafejlesztés, szociális szinergia és konstruktív versengés. Emellett az SzSzP bevezette az egzisztencia két faktorát is, melyek közül az elismertség tényezője jelentős számunkra. Ezen elemek összessége adja azt a közeget, melyben a hallgatók motiváltak a versenyhelyzetben való részvételre, ezzel együtt élvezik azt, ennek következtében pedig a gamifikáció hatékonyságát növelik (Fromann és Damsa 2018). E specifikumai miatt a játékosított eszközöket nemcsak az oktatás, hanem az egészségügyi intézmények és az üzleti szféra szereplői is előszeretettel alkalmazzák (Éberfi et al. 2014). Ezen kívül szerepet játszik még a Csíkszentmihályi Mihály által megfogalmazott flow-elmélet is, melynek lényege, hogy az emberi természetben alapvetően kódolva van a játék szerep-tete. A játékos viselkedése erőteljesen változik a gamifikáció használata során, mert játék közben megszűnik számára a tér és az idő fogalma, ahol a virtuálisan leküzdendő akadályokat igyekszik legyőzni (Csíkszentmihályi 2009).

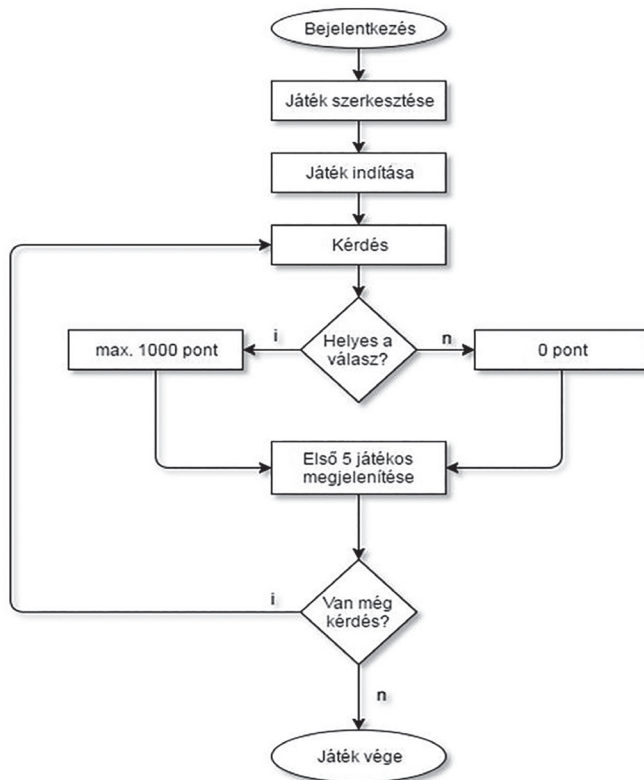
3. Kutatási eszközünk a Kahoot!

A gamifikáció számos előnyét tapasztalhatjuk életünk különböző területein, melyek közül a hűségprogramok jelentik talán a legkézenfekvőbb példát. Logikájuk arra épül, hogy a vásárlók egy adott márkához ragaszkodnak, mivel vásárlásaik során pontokat gyűjthetnek. Minél többet vásárolnak az adott márka termékeiből, annál nagyobb kedvezményeket kaphatnak következő vásárlásaik összegéből, ami további vásárlások szándékát erősíti bennük. Kifizetődőnek érzik a hűségüket adott márka iránt, amivel akár tudtuk nélkül is óriási bevételekhez juttathatják az adott vállalatot. E programok alapvetően a vásárlók pontszerző motivációira épít, akik a mind nagyobb kedvezmények elérése érdekében előszeretettel gyűjtik pontjaikat (tipikusan ilyen példának számítanak a bronz, ezüst, arany és platina hűségidővel rendelkező ügyfelek a telekommunikációs cégek vagy az utasok a légitársaságok esetében) (Bunchball 2010).

A Nike Nike+ nevű applikációjával futási eredményeinket, fejlődésünket figyelhetjük meg, vagy akár – virtuálisan – mások ellen is versenyezhetünk. Jó eredmény esetén különféle díjakat szerezhethetünk, és híres sportolóktól kaphatunk videoüzenetet. A Nike e játékosított projektjének köszönhetően egy év alatt 10%-kal növelte a futópiaci bevételét (Chen et al. 2017, 4). A Nissan Leaf 100% elektromos autójában is játékosítással találkozhatunk, ahol a virtuális fák számát növeljük, ha energiatakarékosan vezetünk. E népszerű példák mellett természetesen számos kreatív és sikeres példát láthatunk még játékosított projektekre az élet különféle területéről (Marcucci et al. 2018, 120). A versenyszféra vállalatai sorban rendelik a hasonló alkalmazásokat szerveztük fejlesztése, valamint alkalmazottaik motiválása, és a közöttük lévő kapcsolatok humán erőforrás szempontjából való erősítése végett. A gamifikáció a közsféra egyes intézményei számára is hasznos lehetőségeket kínál, melyben mind a motivációs faktorok, mind pedig az ügyfélelégedettség növelése jelentős tényezők (Siemens et al. 2015, 9). Ismerünk játékosan nyelvet tanító szoftvereket (Duolingo) vagy magyar fejlesztésű, játékosított, innovatív e-learning rendszereket (BeeTheBest, Redmenta), de e rendszerek felsőoktatásbeli hatásáról még meglehetősen kevés tanulmány készült. A gamifikáció azonban nem minden esetben alkalmaz konkrét applikációkat vagy eszközöket, elsősorban azt egy olyan folyamatoptimalizációs módszernek tekinthetjük, ami egyfajta logikai struktúrát visz a nem játékosított környezetbe (Robson et al. 2015, 416).

Primer kutatásunkhoz egy hasonló, Kahoot! nevű applikációt használtunk, mely versenyhelyzetet teremt a játékosok között, akik egymást legyőzve kívánnak szintet lépni. Az applikáció egy ingyenesen hozzáférhető online kvíziprogram, ami a gamifikációs eszközök számos tulajdonságát ötvözi. Ezek közül is kiemelkedik a pontok kiszámíthatósága és a folyamatos ellenőrzés lehetősége, a legjobb versenyzők tabellája, valamint az azonnali visszacsatolás a hallgató megoldására (Garcia et al. 2018, 101). Ez a fajta folyamatos visszacsatolás

a játékos számára megnyugvást és magabiztosságot ad azáltal, hogy pontosan ismeri a győzelem feltételeit, valamint azt is, hogy ehhez még hány pontra, tehát mennyi helyes válaszra van szüksége. Az applikáció másik előnye, hogy az online platformok mellett az applikáció jól működik tableteken és mobil telefonokon mind Android, mind Ios használóknak elérhető változatban. A következő egyszerűsített folyamatábra (2. ábra) a Kahoot! rendszerének működését szemlélteti (előzetes regisztrációt feltételezve).



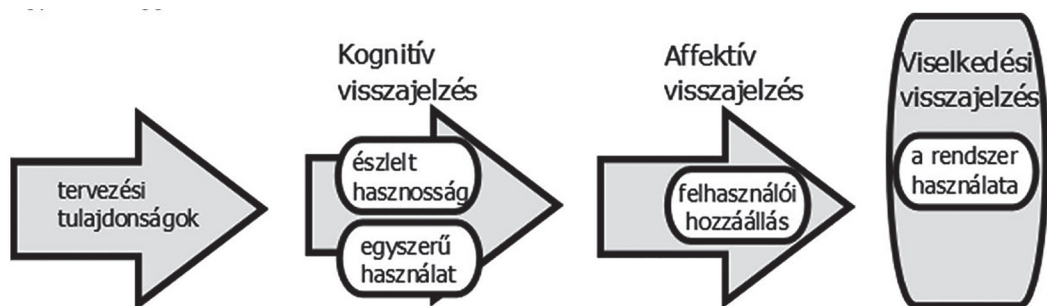
2. ábra: A Kahoot! egyszerűsített működési folyamatábrája (saját szerkesztés)

Bejelentkezés után saját kvízeket készíthetünk, de lehetőségünk van mások által készített játékok használatára is. A kérdések mellé képeket, videókat is beszúrhatunk, melyek a kérdéssel egy időben kerülnek vetítésre. Az applikáció használatának feltétele, hogy az internetkapcsolat a játék egésze folyamán rendelkezésre álljon a résztvevők számára, valamint hogy a teremben okoskészítő képernyője jól olvashatóan kivetítse a kérdéseket a játékosok számára – hiszen ezeket csak a főképernyő vetíti, a csoport tagjainak saját eszközein nem olvashatók (O'Reilly 2007, 34). A 2016/2017-es tanév őszi félévében az applikáció a következőképpen került bevezetésre. Jó válasz esetén minden kérdés 1000 pontot jelent. Rossz válasznál 0 pont jár a játékosnak. A pontokat

befolyásolja a reakcióidő, tehát minél gyorsabban válaszol valaki helyesen, annál közelebb kerül az 1000 ponthoz. Minden megválaszolt kérdés után megjelenik az első öt helyezett listája. Ha a játék még nem ért véget, következik az újabb kérdés, majd ismét a ranglista megjelenítése. A kvíz végén az előadó letöltheti a játék végeredményét Excel-táblázatban, vagy Google Drive fiókba is szinkronizálhatja azt. A hallgatók Neptun kódjuk segítségével jelentkezhetnek be a játékba, így a játékoslista gyakorlatilag egy rendszeresen vezetett és később bármikor ellenőrizhető jelenléti ívként is szolgál.

4. A kutatás elméleti modellje

Az egyre bővülő technológiai újításokkal, és életünk egyre inkább technológiai platformokat követelő területei miatt, a velük szemben támasztott elvárások is soha nem tapasztalt mértékben növekednek. Annak érdekében, hogy a lehető legjobb minőséget érjük el, és minden elvárásunkat kielégíthessük, a technológiai elméleti modelljeinek számtalan változatát alakították ki kutatók és szakemberek. Ezek egyike a technológia minőségi paramétereinek vizsgálatához kapcsolódó Technológia Elfogadási Modell. A koncepciót nemzetközi szinten is magasan jegyzett közlemények egész sora használta már, így széles körben elterjedt, népszerű modellnek tekinthetjük. Elsősorban a technológiai vívmányok jövőbeli sikerének mérésére, az esetlegesen felmerülő hibáinak kiküszöbölésére használjuk, melynek egyik meghatározó eleme, hogy az emberi tényező sajátosságait is figyelembe veszi. Az elméleti alapot Davis 1989-ben írt doktori dolgozatában fektette le, amit eredetileg a motiváció és egy specifikus rendszer sajátosságai között fellelhető ok-okozati összefüggések mérésére használt (Davis 1989, 320). A TAM nagy hangsúlyt fektet a motivációs tényezőkre, főleg az emberi hozzáállás eltérő szempontjaira. A modell elemei elsősorban szubjektív és objektív tételekre bonthatók, melyek közül a szubjektívek közé tartozik például a felhasználó általi elfogadás és a felhasználó viselkedése, míg objektív elem például a használat mértéke. A TAM legfőbb tétele szerint egy új technológia használatának és elterjedtségének mértéke mind kognitív (kognitív hatások), mind affektív (érzelmi hatások) hatásoktól egyaránt függ.



3. ábra: Elméleti vizsgálati modell (Davis 1989 alapján)

Ahogy a 3. ábra is jól szemlélteti, adott technológia elfogadottságának mértéke kettő tényező függvénye: a használata legyen egyszerű, a felhasználó által észlelt hasznosság pedig magas szintű. Minél könnyebb tehát a rendszer használata, az észlelt hasznossági szint annál nagyobb lesz. Felhasználói szemszögből az adott technológia elfogadása két részre osztható. Egyrészt függ a külső motivációs tényezőktől, mint az észlelt hasznosság és egyszerű használat, melyek könnyen mérhetők és számszerűsíthetők, míg a belső motivációs faktorok közé tartozik a felhasználó hozzáállása, amit a technológia használata során szerzett pozitív élmények nagyban befolyásolnak (McGonigal 2011). Egyes technológiák elfogadottságának mértékét egyszerű adaptációjuk is segíti, mely elem a könnyű hozzáférhetőségben jelentkezik.

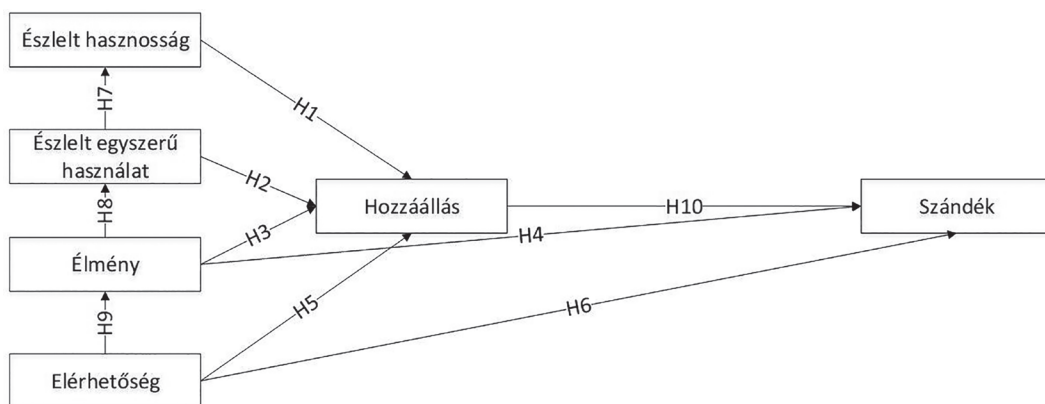
A felhasználó elkötelezettségét ezek mellett jelentősen befolyásolják az olyan külső tényezők, mint például a felhasználó személyes környezete (Isaias és Issa 2015). Ezt könnyen beláthatjuk, hiszen, ha a felhasználó környezetében lévők is használják a technológiát, nagyobb valószínűséggel kezdi el ő is használni, előzetesen pedig egyfajta pozitív képet alkot majd róla. Ennek azonban az ellenkezője is igaz lehet, mert amennyiben a felhasználó környezetében lévők előzetesen negatív képet festenek a rendszerről, az csökkentheti a használati hajlandóságát még akkor is, ha adott technológia (például applikáció) hasznosságáról megbizonyosodott (Ritter 2012, 2).

4.1. Hipotézisek

Kutatásunk a fentebb ismertetett TAM modell egyes elemeire támaszkodik, így a tanulmányban a következő elemek közötti kapcsolatokat vizsgáltuk:

- Észlelt hasznosság: megmutatja, hogy a felhasználó a rendszer használatát hogyan értékeli, célravezetőnek tartja-e annak használatát.
- Észlelt egyszerű használat: megmutatja, hogy a felhasználó szerint mennyire komplex a rendszer használata.
- Élmény: megmutatja, hogy a rendszer használata milyen hatást vált ki a felhasználóból.
- Elérhetőség: megmutatja, hogy a felhasználó mennyire elégedett a rendszer hozzáférhetőségével.
- Hozzáállás: megmutatja, hogy folyamatos használat esetén a felhasználó mennyire hajlandó a rendszert elfogadni és használni.
- Szándék: megmutatja, hogy a felhasználó hogyan viszonyul a rendszer jövőbeni használatának kérdéséhez.

A felvázolt modell, valamint az előbbiekben ismertetett elemek alapján, azok között a következő kapcsolatokat feltételezhetjük (4. ábra).



4. ábra: Hipotézisek és a TAM modell kapcsolata (saját szerkesztés)

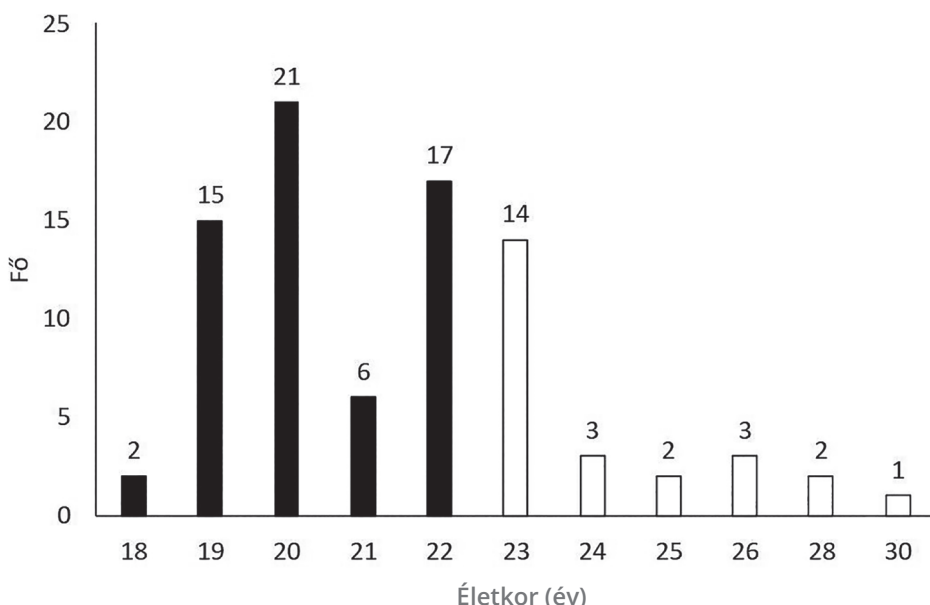
- H1: pozitív kapcsolat van az észlelt hasznosság és a játékhoz való hozzáállás között.
- H2: pozitív kapcsolat van az egyszerű használat és a hozzáállás között.
- H3: pozitív kapcsolat van az élmény és a hozzáállás között.
- H4: pozitív kapcsolat van a játékelmény és a (jövőbeni használati) szándék között.
- H5: pozitív kapcsolat van az elérhetőség és a hozzáállás között.
- H6: pozitív kapcsolat van az elérhetőség és a szándék között.
- H7: pozitív kapcsolat van az észlelt egyszerű használat és észlelt hasznosság között.
- H8: pozitív kapcsolat van az élmény és az észlelt egyszerű használat között.
- H9: pozitív kapcsolat van az elérhetőség és az élmény között.
- H10: pozitív kapcsolat van a hozzáállás és a szándék között.
-

5. A kutatás menete

Primer és szekunder kutatásokat egyaránt végeztünk a témában. A szekunder kutatás során elismert szerzők nemzetközi adatbázisokban megjelent publikációit dolgoztuk fel. A hiteles, megbízható forrásból származó információk segítettek a primer kutatás elemeinek meghatározásában. A célkitűzések és hipotézisek felállítása után saját kérdőívünk kidolgozása következett. A felmérésben a Miskolci Egyetem és a Nemzeti Közszolgálati Egyetem hallgatói vettek részt. A résztvevők a kérdéseket az EvaSys rendszerben online, az evasys.uni-miskolc.hu oldalon keresztül érhatték el. A megfelelő mintaszám elérése után IBM SPSS Statistics 23 statisztikai programcsomaggal dolgoztuk fel a ki nyert adatokat.

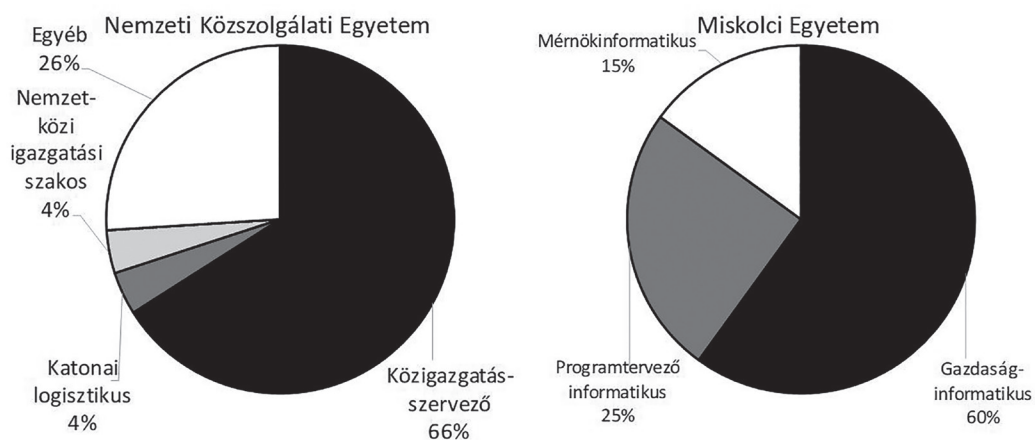
A kutatás során használt kérdőív a hipotéziseknek megfelelően került kialakításra, melyben minden kérdés egy-egy hipotézisre kérdez rá. A felmérésben

csak azon hallgatók vehettek részt, akik tanulmányaik során megismerkedtek a Kahoot! alkalmazással, mert a kérdések szorosan kapcsolódtak ehhez a programhoz. A 86 fős mintát a Nemzeti Közszerológati Egyetem nem informatikus, továbbá a Miskolci Egyetem informatikushallgatói alkották. A kutatás célcsoportja a Z generáció volt, a kitöltők korának alakulását az 5. ábra szemlélteti.



5. ábra: A kutatásban részt vevők életkor szerinti megoszlása (saját szerkesztés)

A következő diagramon (6. ábra) a kitöltők egyetem és szakirány megoszlását láthatjuk.



6. ábra: A kutatásban résztvevők intézmény szerinti megoszlása (saját szerkesztés)

A minta 59,3%-át a Nemzeti Közszolgálati Egyetem nem informatikushallgatói adják, 40,7%-át pedig a Miskolci Egyetem valamely informatikai képzésében részt vevők. Ha a nemek szerinti megoszlást vizsgáljuk, megállapítható, hogy közel fele-fele arányban töltötték ki a kérdőívet. A férfiak 47%-ban, a hölgyek 53%-ban vettek részt a felmérésben.

6. Vizsgálati eredmények az egyetemi hallgatók körében

6.1. Faktoranalízis

A leíró statisztikai adatok elemzése után a statisztikai vizsgálatot a faktoranalízis főkomponens vizsgálatával folytattuk. Annak feltételét, hogy az adataink alkalmasak-e faktoranalízis elvégzésére, a KMO és Bartlett-tesztel állapítottuk meg. A főkomponens elemzéssel az volt a célunk, hogy meghatározzuk azt, a legkisebb faktorszámot, amely még magyarázza a legtöbb varianciát. A KMO (Kaiser-Meyer-Olkin) kritériummal eldönthetjük, hogy adataink alkalmasak-e faktorelemzésre. Minél magasabb az értéke, annál alkalmasabbak a változók a vizsgálat elvégzésére.

- $KMO \geq 0,5$ az adatok alkalmasak faktoranalízisre.
- $KMO < 0,5$ az adatok nem alkalmasak faktoranalízisre.

A KMO megfelelő értékén túl további kritérium, hogy a változók között legyen korreláció, melyet Bartlett-tesztel ellenőrizhetünk.

- H_0 : nincs korreláció a változók között.
- H_1 : a változók korrelálnak egymással.

A vizsgálatok elvégzése után láthatjuk, hogy mind az informatikus-, mind a nem informatikushallgatók esetében a H_0 hipotézis valósul meg, mert a változók korrelálnak egymással ($p=0,000$, mint ahogy azt az 1. táblázat mutatja). Ez azt jelenti tehát, hogy adataink alkalmasak faktoranalízisre. A KMO értéke az informatikushallgatók esetében 0,702, míg a nem informatikushallgatók esetében 0,696 (1. táblázat), tehát a változók alkalmasak faktoranalízis elvégzésére.

	Informatikushallgatók	Nem informatikus-hallgatók
Kaiser–Meyer–Olkin (KMO) kritérium	0,702	0,696
Bartlett-teszt szignifikanciája	0,000	0,000

1. táblázat: Kaiser–Meyer–Olkin (KMO) kritérium vizsgálata és a Bartlett-teszt (saját szerkesztés)

Az adatok faktoranalízisre való alkalmasságának megállapítása után a következő lépés a megfelelő faktorszámok meghatározása volt. További vizsgá-

latok kimutatták, hogy estünkben az öt faktor ideális, mert a Kaiser-kritérium kimondja, hogy csak azokat a faktorokat vegyük figyelembe, amelyek sajátértéke nem kevesebb mint 1. Ezzel azt feltételezi, hogy ha egy faktor sajátértéke 1 alá csökken, akkor már elhanyagolható információt hordoz, így nem érdemes használni. A faktorszám meghatározásakor további kritérium, hogy a varianciahányad összesített százaléka minimum 60% legyen, azaz a faktorok az eredeti információtartalom legalább 60%-át tartalmazzák. Az adatok elemzése kimutatta, hogy a 17 változónk 5 faktorba való tömörítése az eredeti információ 73,743 %-át tartalmazná, amivel 12 változót nyernénk 26,3%-os információveszteség mellett. Jól látszik, hogy mind az informatikus-, mind a nem informatikushallgatók esetén a főkomponens-elemzés csak 5 csoportot különít el, ráadásul nem mindegyik kérdést sorolja abba a csoportba, ahová azt eredetileg soroltuk. Továbbá az 5 csoport kevés, mert az eredetileg 6 csoportba sorolt kérdések struktúráját megbontja. Ezek alapján azt is feltételezhetjük, hogy nem célszerű 5-től nagyobb csoportok kialakítása, ezért maximum likelihood módszerrel is ellenőriztük az eredeti 6 csoportos kialakítást. A vizsgálatok elvégzése után láthatóvá vált, hogy a faktorok meredeksége mindkét vizsgált csoport esetében folyamatosan csökken. A könyökpontokat keresve – azaz azt a pontot, ahol megtörik a meredekség, és elkezd vízszintesbe átfordulni – belátható, hogy a faktorszámot 6 darabban is maximalizálhatjuk. A könyökszabály kimondja, hogy az 1-es sajátérték alatti faktorok is lényegesek lehetnek egy-egy vizsgálat során. Az előbbi tesztek elkészítése után változóink – ahogy a korábban ismertetett modellben is felvázoltuk – 6 csoportba kerültek. Mivel egy-egy elemre többféleképp kérdeztünk rá, a csoportokba foglalás egyszerűsítette a további számítások elvégzését.

6.2. Megbízhatósági teszt

Az egyik legfontosabb kérdés egy-egy kérdőív eredményének kiértékelésekor az adatok megbízhatósága, mely egyben előzetes feltétele is az elemzésnek. Ezzel választ kaphatunk arra, hogy a kérdőívünk alapvetően mennyire mutat pontos képet a kitöltők véleményéről. A megbízhatósági teszt épp ennek eldöntésében nyújt segítséget, ahol a Cronbach-alfa kiszámítása pontos képet ad. A Cronbach-alfa értéke 0 és 1 közé eső szám, ahol az 1 a legmegbízhatóbb adatot, a 0 pedig, éppen ellenkezőleg, a legmegbízhatatlanabb adatot mutatja. Ha Cronbach $\alpha > 0,7$, a teszt megbízhatónak tekinthető. Az informatikushallgatók körében készült mérés Cronbach-alfa értéket vizsgálva 0,798 értéket, míg a nem informatikushallgatók körében végzett felmérés 0,775 értéket mutat, mellyel bizonyítottuk felmérésünk adatainak megbízhatóságát (2. táblázat).

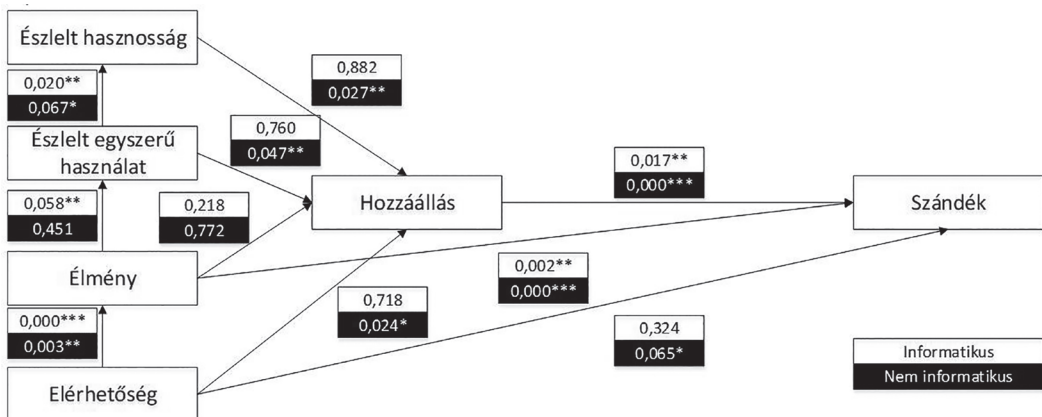
Csoport	Cronbachalfa	Kérdések száma
Informatikushallgatók	0,798	17

Nem informatikushallgatók	0,775	17
---------------------------	-------	----

2. táblázat: A megbízhatósági teszt eredménye (saját szerkesztés)

6.3. Vizsgálati eredményeink összegzése

A TAM-modell elemei közötti kapcsolatokat mind az informatikus-, mind a nem informatikushallgatók esetében a 7. ábra foglalja össze. Az informatikus-hallgatók körében pozitív korrelációt figyelhetünk 1%-os szignifikancia szint mellett mind a H4 (Élmény és Szándék), mind a H9 (Hozzáférhetőség és Élmény) esetében. Továbbá 5%-os szignifikancia mellett pozitív korrelációt találunk a H10 (Hozzáállás és Szándék), a H7 (Könnyű használat és Hasznosság), valamint 10%-os szignifikancia mellett a H8 (Élmény és Könnyű használat) hipotéziseknél is.



7. ábra: A modell elemei közötti összefüggés az informatikus- és a nem informatikushallgatók esetén

(* $p < 0,1$, ** $p < 0,05$, *** $p < 0,01$) (saját szerkesztés)

A nem informatikushallgatók körében 1%-os szignifikancia mellett igazolhatjuk a H4 (Élmény és Szándék), valamint a H10 (Hozzáállás és Szándék) feltételezéseket. Emellett pozitív kapcsolatot mutat 5%-os szignifikancia szinten a H1 (Hasznosság és Szándék), a H5 (Hozzáférhetőség és Hozzáállás) és H9 (Hozzáférhetőség és Élmény) is. Emellett 10 %-os szignifikancia mellett H7 (Könnyű használat és Hasznosság) és H6 (Hozzáférhetőség és Szándék) is bizonyítást nyert. Kapcsolatot figyeltünk meg továbbá a H2 (Könnyű használat és Hozzáállás) hipotézis esetében is, de várakozásainkkal ellentétben a két elem negatív korrelációt mutatott.

Összességében elmondhatjuk, hogy mind az informatikus-, mind a nem informatikushallgatók esetében 4-4 feltételezésünk nyert igazolást. Az eredmények jól mutatják, hogy a használati szándék mindig nagyban függ a fel-

használó hozzáállásától és előzetes élményeitől, amit viszont jelentősen befolyásol az applikáció, jelen esetben a Kahoot! könnyű hozzáférhetősége. Mindkét hallgatói csoport körében megfigyelhetjük, hogy a könnyű használat pozitívan hatott a hasznosság észlelésére.

Hipotézis	Igazolás teljesült (igen), nem teljesült (nem)	
	Informatikushallgatók	Nem informatikushallgatók
H1	nem	igen
H2	nem	nem
H3	nem	nem
H4	igen	igen
H5	nem	igen
H6	nem	igen
H7	igen	igen
H8	igen	nem
H9	igen	igen
H10	igen	igen

3. táblázat: A hipotézisek vizsgálatának összefoglalása (saját szerkesztés)

Jelentős eltéréseket figyelhetünk meg az informatikus- és nem informatikushallgatók között (3. táblázat). A nem informatikushallgatók hozzáállását az applikációhoz a hasznosság és elérhetőség nagyban befolyásolja. A hatodik hipotézisben is különbséget vehetünk észre, mert a jövőbeli használati szándékot az egyszerű hozzáférhetőség jelentősen befolyásolja. Az informatikushallgatók esetében azt láthatjuk, hogy hozzáállásuk nem függ sem a hasznosság, sem az elérhetőség tényezőjétől, és ezek egyike sem befolyásolja az applikáció használata iránti szándékukat. Ezt azzal magyarázhatjuk, hogy az informatikushallgatók sokkal közelebb állnak a gamifikáció technológiájához, tehát elsősorban a technológia vívmányai iránti nyitottságuk miatt nem találunk semmilyen korrelációt a Kahoot! használati szándékuk és az applikáció könnyű hozzáférhetősége között.

7. Összegzés

A gamifikáció használata a magyar oktatási rendszer érzékeny területe napjainkban. Habár a jelenkor hallgatói számára már nem elegendő a hagyományos tanítási módszereken alapuló oktatási metodika, tehát Magyarország esetében a porosz tanítási rendszer, ahol a hallgatók passzív hallgatók csupán a tanár által tartott előadás közben, a jelenlegi magyar oktatási rendszer még

nem készült fel a technológia adta lehetőségek kihasználására. Primer kutatásunk egyértelműen bizonyította, hogy a hallgatók azonban nyitottak és fogékonyak ezen új rendszerek és módszerek kipróbálására és használatára, mint például a gamifikáció eszközei.

Szekunder kutatásunk során számos nemzetközileg jegyzett közleményt vizsgáltunk, melyek mindegyike a gamifikáció előnyeiről számolt be. Ezek után nyúltunk vissza a Technológia Elfogadási Modellhez, melyet a magyar felsőoktatási rendszer és gamifikáció lehetséges kapcsolódásainak feltérképezéséhez használtunk. Az elméleti koncepció elemeinek értelmezése és a közöttük fennálló kapcsolatok tanulmányozása után vázoltuk fel azt a motivációs tényezőkből álló térképet, ami a gamifikáció sikeréhez vezethet a magyar hallgatók körében. Ezt követően egy 20 kérdésből álló kérdőívet töltöttünk ki két magyar felsőoktatási intézmény alapszakos hallgatóival. A 20 kérdésből az első három komplex, a következő 17 pedig Likert-skálázott kérdés volt, ezek mindegyike a TAM modell egy-egy elemére kérdezett rá, melyekre 10 hipotézisünket alapoztuk. A két megkérdezett hallgatói csoportból (informatikushallgatók és nem informatikushallgatók) összesen 86 kitöltés érkezett.

Az eredmények értékelése rávilágított arra, hogy az informatikus- és nem informatikushallgatók eltérően vélekednek a gamifikáció eszközeiről (esetünkben a Kahoot! applikációról). A felállított tíz hipotézis közül ötöt sikerült bizonyítani az informatikus-, míg hetet a nem informatikushallgatók körében. Az eredmények alapján az informatikushallgatók kevésbé tartották impreszszívnek a játékosítással támogatott tanórákat, melynek oka, hogy mindennapjaik részét képezik azok a technológiák, melyekre a gamifikáció épít. A nem informatikushallgatók körében a gamifikáció egyértelmű sikert aratott, habár az applikáció egyszerű használata és a pozitív hozzáállás közötti kapcsolat nem nyert igazolást. Megdöntésre került továbbá az a hipotézis is, miszerint pozitív kapcsolat van az élmény és az észlelt egyszerű használat között, valamint hogy az egyszerű használat pozitív irányba mozditja a játékhoz való hozzáállást.

A jelen tanulmányban összefoglalt eredmények alapján a játékosítás megoldást kínálhat a felsőoktatás legjelentősebb problémájára, a hallgatók eléréktelenedésére a tanórák iránt. A gamifikáció eszközeinek használata ezt a problémát a folyamatos versenyhelyzet, a szórakoztatás és a csoportos tanulás ösztönzésével képes megszüntetni, mert így a tanórák a hallgatók számára interaktívvá és vonzóvá válnak.

Irodalom

Bunchball Inc., „Gamification 101: An introduction to the Use of Game Dynamics to Influence Behavior”, 14 old. <http://jndglobal.com/wp-content/uploads/2011/05/gamification1011.pdf>

- Chen, Hui, Wenge Rong, Xiaoyang Ma, Yue Qu, és Zhang Xiong, „An Extended Technology Acceptance Model for Mobile Social Gaming Service Popularity Analysis”, *Mobile Information Systems* 2017, 1–12. old. <https://doi.org/10.1155/2017/3906953>
- Csikszentmihályi Mihály, *Jó üzlet- Vezetés, áramlat és az értelem keresése*, Lexecon Kiadó, Győr, 2009, 236 old.
- Davis, Fred D., “Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, and User Acceptance of Information Technology”. *MIS Quarterly*, 13. kötet, 3. szám (1989), 319–340. oldal <https://doi.org/10.2307/249008>
- Campello de Souza, Bruno, Leonardo Xavier de Lima e Silva és Antonio Roazzi, „MMORPGS and Cognitive Performance: A Study with 1280 Brazilian High School Students”. *Computers in Human Behavior*, 26. kötet, 6. szám (2010), 1564–1573. old. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2010.06.001>
- Deterding, Sebastian, Dan Dixon, Rilla Khaled, Lennart Nacke, “From Game Design Elements to Gamefulness: Defining “Gamification”, In *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments*, MindTrek’11, 2011a, 9–15. old. <https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>
- Deterding, Sebastian, Miguel Sicart, Lennart Nacke, Kenton O’Hara, és Dan Dixon, „Gamification. Using Game-Design Elements in Non-Gaming Contexts”, In *Proceedings of the 2011 Annual Conference Extended Abstracts on Human Factors in Computing Systems – CHI EA ’11*, Vancouver, BC, Canada: ACM Press, 2011b, 2425–2428. old. <https://doi.org/10.1145/1979742.1979575>
- Éberfi Zsuzsanna, Engelhardt Fanni, és Kutor Norbert, “A „Gamification” alkalmazásának lehetőségei”, *Elitmed*, 2014, <https://elitmed.hu/ilam/klinikum/a-gamification-alkalmazasanak-lehetosegei>
- Fromann Richárd, Damsa Andrei, „Videojátékoktól a munka világáig – játékosipológiák és munkahelyi motiváció”, *Információs Társadalom*, XVIII. évf., 1. szám (2018), 18–25. old. <https://doi.org/10.22503/infars.XVIII.2018.1.2>
- Fromann Richárd, *JátékosLét - A gamifikáció világa*, Typotex kiadó, Budapest, 2017, 224. old.
- García Iruela, Miguel, és Raquel Hijón Neira, „How Gamification Impacts on Vocational Training Students”, In *Artificial Intelligence in Education*, szerkesztette Carolyn Penstein Rosé, Roberto Martínez-Maldonado, H. Ulrich Hoppe, Rose Luckin, Manolis Mavrikis, Kaska Porayska-Pomsta, Bruce McLaren, és Benedict du Boulay, 10948, 99–103. old. *Lecture Notes in Computer Science*, Cham: Springer International Publishing, 2018. https://doi.org/10.1007/978-3-319-93846-2_19
- Hamari, Juho, Jonna Koivisto, és Harri Sarsa, „Does Gamification Work? -- A Literature Review of Empirical Studies on Gamification”, In *2014 47th Hawaii International Conference on System Sciences*, Waikoloa, HI: IEEE, 2014, 3025–3034. old. <https://doi.org/10.1109/HICSS.2014.377>
- Ibanez, Maria-Blanca, Angela Di-Serio, és Carlos Delgado-Kloos, „Gamification for Engaging Computer Science Students in Learning Activities: A Case Study”. *IEEE Transactions on Learning Technologies*, 7. évf., 3. szám (2014), 291–301. old. <https://doi.org/10.1109/TLT.2014.2329293>
- Isaias, Pedro, és Tomayess Issa, *High Level Models and Methodologies for Information Systems*. Springer-Verlag New York, 2015, 145 old. <http://doi.org/10.1007/978-1-4614-9254-2>

-
- Kim, Gabjo, Dohan Choe, Joonhyuk Lee, Sangsung Park, Sunghae Jun, Dongsik Jang, "The Technology Acceptance Model for Playing Console Game in Korea". *IJCSNS International Journal of Computer Science and Network Security*, 13. szám (2013), 9–12. old. http://paper.ijcsns.org/07_book/201305/20130502.pdf
- Koch, Lucy, „Understanding Gen Z's Devices and Digital Usage”, eMarketer, 2020, <https://www.emarketer.com/content/five-charts-understanding-gen-z-s-devices-and-digital-usage>
- Marcucci, Edoardo, Valerio Gatta, és Michela Le Pira, „Gamification Design to Foster Stakeholder Engagement and Behavior Change: An Application to Urban Freight Transport”. *Transportation Research Part A: Policy and Practice*, 118. szám (2018), 119–132. old. <https://doi.org/10.1016/j.tra.2018.08.028>
- McGonigal, Jana, *Reality is Broken: Why games make us better and how they can change the world*. Penguin Books, New York, 2011, 416 old.
- O'Reilly, Tim, "What Is Web 2.0: Design Patterns and Business Models for the Next Generation of Software". In *International Journal of Digital Economics*, 65. szám (2007), 17–37. old. <http://www-public.imtbs-tsp.eu/~gibson/Teaching/Teaching-ReadingMaterial/OReilly07.pdf>
- Prensky, Marc, "Digital Natives, Digital Immigrants". *On the Horizon*, MCB University Press, 9. szám (2001), 1–6. old. <https://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf>
- Ritter, Kevin L., "Gamification: How will Service Management 'play along'?", In *itSMF International*, 2012, 18 old. https://cdn.ymaws.com/www.itsmf.org.au/resource/resmgr/Docs/annual_report_2013.pdf
- Robson, Karen, Kirk Plangger, Jan H. Kietzmann, Ian McCarthy, és Leyland Pitt, „Is It All a Game? Understanding the Principles of Gamification”, *Business Horizons*, 58. évf. 4. szám, (2015), 411–420. old. <https://doi.org/10.1016/j.bushor.2015.03.006>
- Sempere Ferre, Francisca, „Kahoot como herramienta de autoevaluación en la universidad”. In *Libro de Actas IN-RED 2018: IV Congreso Nacional de Innovación Educativa y Docencia en Red*. Universitat Politècnica València, 2018, 250–255. old. <https://doi.org/10.4995/INRED2018.2018.8730>
- Siemens, Jennifer Christie, Scott Smith, Dan Fisher, Anastasia Thyroff, és Ginger Killian, „Level Up! The Role of Progress Feedback Type for Encouraging Intrinsic Motivation and Positive Brand Attitudes in Public Versus Private Gaming Contexts”. *Journal of Interactive Marketing*, 32. szám, (2015), 1–12. old. <https://doi.org/10.1016/j.intmar.2015.07.001>
- Stetina, Birgit U., Oswald D. Kothgassner, Mario Lehenbauer, és Ilse Kryspin-Exner, „Beyond the Fascination of Online-Games: Probing Addictive Behavior and Depression in the World of Online-Gaming”. *Computers in Human Behavior*, 27. évf., 1. szám, (2011), 473–479. old. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2010.09.015>
- Wästlund, Erik, Henrik Reinikka, Torsten Norlander, és Trevor Archer, „Effects of VDT and Paper Presentation on Consumption and Production of Information: Psychological and Physiological Factors”. *Computers in Human Behavior*, 21. évf., 2. szám (2005), 377–394. old. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2004.02.007>

Az idős generáció és az infokommunikáció kapcsolata az idősek nappali ellátásában – Szociális szolgáltatásfejlesztési és prevenciós perspektívák egy hazai kutatás tükrében

Az idős népesség és az infokommunikációs (IKT) eszközök, lehetőségek közötti kapcsolat kutatói, törvényalkotói szempontból is egyre jelentősebb érdeklődést vált ki. Segítségével a meredeken emelkedő igények kielégítése egyszerűbbé válhat, a túlterhelt ellátórendszerek némiképp felszabadulhatnak. A kutatás kérdőíves adatfelvétele alapján a vizsgált idős populáció 1/3-ának rendelkezésére áll és használja is a számítógép és internet adta lehetőségeket, azonban jelentős azon idősek csoportja, akik anyagi okokból nem férnek hozzá e lehetőséghez. Az anyagiak mellett a régiós hovatartozás, családi állapot és az iskolai végzettség változókkal fennálló, közepes erősségű kapcsolat jellemezte leginkább az IKT eme formájával való kapcsolatot. Ezen eszközök biztosítása és a hozzájuk kapcsolódó tudás elsajátításának támogatása olyan speciális helyzetekre való válaszok esetében is hatékonyan működhetne, mint a 2020 első félévében berobbant COVID-19-világjárvány.

Kulcsszavak: demográfiai idősödés, idősek nappali ellátása, szociális alapszolgáltatások, IKT és aktív idősödés

Szerzői információ

Vajda Kinga, Semmelweis Egyetem, Mentális Egészségtudományok Doktori Iskola
https://www.researchgate.net/profile/Kinga_Vajda2

Így hivatkozzon erre a cikkre:

Vajda Kinga. „Az idős generáció és az infokommunikáció kapcsolata az idősek nappali ellátásában – Szociális szolgáltatásfejlesztési és prevenciós perspektívák egy hazai kutatás tükrében”. *Információs Társadalom* XX, 3. szám (2020): 71–91.

<https://dx.doi.org/10.22503/inftars.XX.2020.3.5>

A folyóiratban közölt művek

*a Creative Commons Nevezd meg! – Ne add el! – Így add tovább! 4.0
 Nemzetközi Licenc feltételeinek megfelelően használhatók.*

The connection between older generation and information communication in elderly day care – Perspectives of social service development and prevention in the light of a Hungarian research

From researchers' and legislators' perspective the relationship between the elderly population and ICT tools is eliciting higher and higher interest. With its support the rapidly rising needs could be easier gratify, the overladen systems (health, social) could somewhat release. Based on the quantitative part of the survey, 1/3 of the observed elderly population possesses and uses the opportunities given by computer or internet. Unfortunately, significant amount of the elderly population cannot afford the access to computer or internet use. Besides financial reason, there is a moderate connection between regional affiliation, family status and educational attainment and computer/internet possession. To support provision of these devices/internet and the knowledge of using them could function effectively in those special situations like COVID-19 worldwide epidemic.

Keywords: *population ageing, day care for the elderly, basic social services for the elderly, ICT and active ageing*

1. Demográfiai változások, a téma indokoltsága

Az idősödés folyamata az elmúlt évtizedekben jelentős növekedést mutat, mely minden ország számára komoly kérdéseket generál. Világviszonylatban már a 2009-2019 közötti időszakban is 6%-ról 9%-ra emelkedett a 65 éves vagy idősebb népesség aránya, ez a tendencia pedig várhatóan folytatódik, a 2019-2050 közötti időszakban tovább emelkedik 16%-ra (United Nations 2019). Az idősödés folyamata Délkelet-Ázsiában, Kelet-Ázsiában és Latin-Amerikában különösen gyors, így elvethető az a koncepció, mely szerint ez a tendencia elsősorban a fejlett országok problémája lenne (United Nations 2019). Európai viszonylatban szintén komoly növekedést mutat a 65 évnél idősebb korosztály társadalmon belüli száma, mely prognosztizáltan 101 millió főről 149 millióra emelkedik 2018-2050 között (Eurostat 2019). Az Európai Unió kapcsán (EU-28) kiemelendő, hogy a legfrissebb statisztikák alapján a legidősebb idősök (oldest old), azaz a 85 évesnél idősebb személyek száma emelkedik meredeken, sőt várhatóan meg is duplázódik 2050-re (Eurostat 2019). A jövőre vonatkozó statisztikai előrejelzések Magyarországon sem térnek el ezektől a tendenciáktól: az idősebb generációba tartozók száma várhatóan emelkedni fog – míg 2019-ben a népesség 19%-a volt 65 éves vagy idősebb, addig ez 2050-re 31%-ra nő (KSH 2019). A 85 évnél idősebb korcsoport aránya pedig a vizsgált időszakban 2%-ról 6%-ra emelkedik.

Az idősödő generáció emelkedő aránya az élet minden területén változásokat idéz elő, új megközelítéseket és szolgáltatásokat kíván. A jelenlegi rendszerek sem pénzügyi, sem humánerőforrás-kapacitásban nem tudják kiszolgálni a várható változásokat, ezért fontos lehet olyan technológiák és megoldások bevonása, melyek támogatják, kiegészítik a hiányzó kapacitásokat. Fontos hangsúlyozni, hogy itt nem a humánerőforrás helyettesítéséről van szó, hiszen erre nincs lehetőség a személyes kapcsolatok pótolhatatlansága miatt. Az ellátórendszert az új technológiák és megoldások azonban kiválóan tudják segíteni (Thiessen et al. 2020). Az új megoldási kísérletek között szerepel a különböző infokommunikációs technológiák (IKT) alkalmazása, az épített környezet idősbarát ki-, illetve átalakítása, a szolgáltató rendszerek és az ellátórendszerek igényekhez igazítása és rugalmasabb felépítésének átgondolása. Ezek a sokrétű változások tehermentesíthetők, segíthetik a szakemberek munkáját az egyébként is emberi erőforrás problémákkal küzdő szociális és egészségügyi ellátórendszerekben.

2. Kapcsolat az idősök szociális ellátása, az infokommunikációs technológiák és az aktív idősödés között

Az idős személyek számára biztosított egészségügyi és szociális ellátások és a különböző infokommunikációs megoldások közötti kapcsolat nem új keletű. A szakirodalom már a 2000-es évek elején elkezdett foglalkozni témával. A ku-

tatók figyelmét ekkor ragadta meg először átfogóan annak a lehetősége, hogy az egyre szélesebb körben terjedő új technológia beépíthető az ellátásba és az ellátott idősök mindennapi életébe, akár a saját megszokott környezetükben, az otthonukban is. Az IKT-eszközök használatát eleinte kizárólag a fiatalabb idősök generációjával kapcsolták össze, hiszen a kutatók azt feltételezték, hogy ők korábbi, aktív éveikben is használtak már ilyen megoldásokat, vagyis rendelkeznek valamilyen ismerettel, tudással ezekről, esetleg nyitottságot mutatnak az irányukba (Silverstone és Haddon 1996). Ekkor még elsősorban a nyugdíjas évek előtt állók munkaerőpiacon maradásának támogatását, illetve a nehezen megközelíthető területeken élő idősök elérését, szolgáltatásokkal való ellátását találták az IKT módszerek egyik legfontosabb platformjainak (Nizamudin 2000). Az IKT mint hatékony vagy támogató lehetőség a 2000-es évek elején megjelent az élethosszig tartó tanulás fogalmával kapcsolatban is (McKie 2000). A 2000-es évek közepétől kezdődően az infokommunikációs lehetőségek mindinkább dinamikus fejlődésével további új lehetőségek nyíltak meg. A jelentős részben IK-technológiák által uralt, idősöket célzó szolgáltatási piac (silver economy) egyre gyorsabb ütemben mutatta be a legújabb mindennapi életet és aktív idősödés lehetőségét támogató eszközöket, applikációkat. A kutatások egyik fókuszsa lett az idős korcsoport új technológiákhoz való viszonyának vizsgálata, ennek lehetőségei az idős generáció mindennapjaiban, és a már alkalmazott, jó gyakorlatok gyűjtése (Vandebosch et al. 2005; Selwyn 2004; Östlund 2002).

A negatív sztereotípa az idős generáció IKT eszközhasználatával és e technológia alkalmazásának képességével kapcsolatban az ageizmus (kor szerinti negatív sztereotípa, elsősorban idősöket érintő formája), más összetevőivel együtt, társadalmi szinten is megjelenik. Elsődleges megnyilvánulása az, hogy a társadalom többsége szerint az idősök nem tudnak, illetve nem szívesen alkalmaznak új technikai eszközöket, és nem nyitottak ezek használatára, ezért is terjed körükben nehezen az IKT-eszközök mindennapos használata (van Lieshout 1998). Ugyanakkor kutatások és adatfelvételek csak részben igazolják, hogy az életkor és az eszközök használata iránti nyitottság és érdeklődés között negatív összefüggés van (van Lieshout 1998). Az életkorral szemben más kutatások sokkal inkább az idősök korábbi tapasztalatait és egyéb személyes jellemzőit emelték ki, mint befolyásoló tényezőt. A vizsgált korcsoport IKT-val szemben támasztott igényei egy svéd felmérés alapján nagy hasonlóságot mutattak: fontosnak tartották a termék/szolgáltatás esetében a jól használhatóságot, a funkcionalitást (Östlund 2002). A 2000-es évek közepén az idősök saját, megszokott otthonukban maradása vált elsődleges szemponttá az északi/nyugati országokban Európa szerte. Az IKT jelentőségét ezen a területen a legkorábbi témához kapcsolódó kutatások is felismerték és hangsúlyozták, valamint kiemelték, hogy a mindennapi tevékenységek elvégzésének támogatása a folyamatos monitorozás mellett komoly támaszt jelenthet a megváltozott mozgásképességű idős személyek társas kapcsolatainak megőrzésében, az izoláltság, magányosság elkerülésében (Koukkari és Sarvakanta 2005). A

kutatók a 2000-es éveket követő időszak egyik legnagyobb kihívásának tekintették az infokommunikációs technológiákat érintő szabályozások, jó gyakorlatok megalkotását és szakpolitikákba építésének megkezdését, lehetőleg nem standardizált, hanem személyre szabott szolgáltatáscsomagok formájában (Leys és de Rouck 2005).

A kezdeti, alapozó kutatásokat és megállapításokat követően, egyre specálisabb felmérések jelentek meg az idős emberek IKT-ismereteire, illetve az eszközeik használatára vonatkozóan. Átfogó anyagok készültek azzal kapcsolatban, hogy az infokommunikáció konkrétan mely életterületeken hasznosítható az idősödő generáció életében (Gaßner és Conrad 2010). Ezekből kiderül, hogy az informatikai szektor rapid fejlődésének köszönhetően az IKT-eszközök egyre sokrétűbben használhatóak, és egyre inkább beépülnek mindenki, így az idős generáció életébe is. Utóbbi esetben egy lassabb folyamatról beszélünk, de míg a 2000–2010-es időszakban megjelenő tanulmányok elsősorban a számítógép használat elsajátításával, az okos telefonok és internet nyújtotta lehetőségekkel foglalkoztak, addig mára szinte naponta érkeznek új applikációk az okos eszközökre, közülük több olyan, mely az idős emberek otthoni életében is támogatást képes nyújtani, a tanulmányok figyelme is ebbe az irányba fordult.

Az évek folyamán széles körben elterjedt és előszeretettel alkalmazott aktív idősödéskonceptió (WHO 2002) is egyre inkább számolt az IKT lehetőségével. Egyre fontosabbá vált, hogy az IKT hogyan tud hozzájárulni az idősök megszokott környezetében, biztonságos körülmények közötti idősödéséhez, illetve hogyan tudja támogatni ennek a generációnak a fizikai és mentális jóllétét. Az aktív idősödés mérésére kidolgozott úgynevezett aktív idősödés index már külön pontban foglalkozik a felmért országokban az internet- és számítógép-használat gyakoriságával az idősök körében (Zaidi et al. 2013). A silver economy terjeszkedésével és a digitális piac idős generációt is érintő térnyerésével párhuzamosan számtalan fejlesztés, projekt került támogatásra, melyekből a legnépszerűbbeket az Európai Bizottság is rangsorolta (Switters és Priego 2018).

Az IKT és idős generáció témájának aktualitását mutatja, hogy nagy volumenű pályázati forrásokon belül is jelentőssé vált az ilyen témájú fejlesztések támogatása (például Horizon 2020). Az idősödésből fakadó funkcióvesztések, mint a közlekedés, látás, hallás területén, illetve a korcsoport társadalomtól/emberi kapcsolataiktól való izolálódása mind olyan területek, melyeket az IKT felhasználásával, különböző segédeszközök beépítésével támogatni, segíteni képes a modern társadalom. A romló látás okozta nehézségek ellensúlyozására audiotámogatott, illetve taktilis támogatással ellátott segédeszközök állnak rendelkezésre, a romló hallás megsegítésére olyan eszközök születtek, melyek a hallott szövegeket jelenítik meg olvasható folyószöveg formájában (Skouby et al. 2014). Az egyre gyakrabban jelentkező, demenciához kapcsolódó tünetegyüttesek esetében a változatos infokommunikációs tárgyak/applikációk komplex támogatást nyújtanak a GPS-t tartalmazó, hordható

eszközöktől kiindulva a beszélő és az étkezésre, illetve a gyógyszerbevételre figyelmeztető hűtőn át a különböző okos érzékelőkig. Segítségükkel lehetőség nyílik a lakás különböző pontjainak megfigyelésére, jelezni, ha probléma van a felhasználóval (kiugró vérnyomás, ájulás, elesés stb.), vagy érzékelni a lakás valamely részén előforduló rendellenességeket (nyitva hagyott ajtó/ablak, égve felejtett tűzhely stb.). A 2010-es évektől fejlődő okosotthonok mindamellett, hogy az emberek kényelmét szolgálják, egyfajta biztonságot is jelenthetnek az idős személyeknek, hozzátartozóiknak, illetve az őket gondozó és kísérő szakembereknek. Ilyen segítséget nyújtott az 'iStoppFall' projekt, mely Németországban és Spanyolországban élő idősök mozgását és aktivitását monitorozta folyamatosan, különböző beépített szenzorok segítségével, és az így kapott adatokat elemezve próbálta meg előre jelezni, hogy az illető vélhetően mikor fog elesni (Meurer et al. 2018). A 'City Quarter' és 'Sehr-Mobil' projektek célja pedig amellet, hogy először interaktív oktatások formájában ismertette meg a résztvevő idősokkal az okostelefonok és tabletek használatát, arra törekedett, hogy támogassa mobilitásukat és szociális interakcióik lehetőségét (Meurer et al. 2018). Számtalan, az idősödők vagy az idősök számára használható applikáció között található olyan ('Wir im Kiez' projekt Németországban), amely segít a mozgásukban korlátozott, de még saját otthonukban élő embereknek olyan segítőt találni – akár a szomszédságukból is –, aki alkalmanként besegít a vásárlásban, kutyasétáltatásban, csekkbefizetésben vagy épp gyógyszerkiváltásban. A technika ilyen jellegű felhasználása az idősök kezébe adja annak lehetőségét, hogy ők maguk válasszák ki, kit fogadnának el alkalmi segítőül, illetve biztosítja a kompetencia érzését, hogy saját maguk képesek intézkedni az őket érintő fontos ügyekben. Nem utolsó sorban tehermentesítheti a szociális ellátórendszert is, hiszen az ellátottak adott ügyintézés esetén nem feltétlenül egy gondozónőt vagy szociális szakembert riasztanak.

Az IKT-fejlesztések és -applikációk jelentős része az ellátottakat érinti (megfigyelés, elesések megakadályozása, demencia kialakulásának fiziológiai tüneteinek felismerése, például Dem@care), míg másik része az ellátók és szakemberek körére koncentrál, az ő IKT-kompetenciáik fejlesztésének támogatására helyezi a hangsúlyt (mint például a Carer+ program) (Switters és Priego 2018).

A kutatások a 2010-es évek végétől napjainkig folytatódnak arra vonatkozóan, hogy a technológia milyen formában lehet közvetlen vagy közvetett módon az idősök hasznára. Magyarországon 2012-ben a SkypeCare pilot projekt tapasztalatairól készült átfogó leírás (Széman 2012). A pilot projekt célja volt a tartós gondozásban részesülő, idős személyek számára számítógép- és internetkapcsolat biztosításával az idősök és hozzátartozóik közötti kapcsolattartás gördülékenyebbé tétele a későbbi pozitív életminőségben bekövetkező változások reményében. A program és a gép használatára részben fiatal önkénteseket vontak be. 2016-tól kezdődően települési önkormányzati támogatással indult el a CédusNet program, mely egy vidéki, gyors ütemben fejlődő

városban törekszik az aktív idősödés átfogó koncepciójának egyéni és társadalmi szinteken történő megvalósítására – erősen hagyatkozva az infokommunikáció által nyújtott lehetőségekre (Szerkesztői tartalom 2017). Országos szinten 2018-ban pedig indult el az idősügyi kommunikációs program állami támogatással, mely hirdette, hogy már az indulás évében 100 000 idős ember részesülhet infokommunikációs képzésben (Digitális jólét program 2018). A program eredményeiről a Századvég Politikai Iskola Alapítvány készített hatásvizsgálatot, ebből azonban csupán a képzés előtti és utáni adatfelvétel leíró statisztikai adatai ismerhetők meg, a hatások és azok iránya, erőssége már kevésbé (Századvég 2019).

Külföldi példákkal folytatva a „Technology in Later Life (TILL)” Projekt 2015–2017 között végzett Kanadában és az Egyesült Királyságban több helyszínen kvalitatív és kvantitatív felmérést olyan célokat kitűzve, mint

- azonosítani és megérteni a különböző támogató technológiákat, melyek a 70 éves vagy idősebb réteg számára nyújtanak segítséget jóllétük és életminőségük megtartása és erősítése érdekében.
- Az esetleges adatvédelmi és személyiségi jogi aggályok tisztázása, melyek a technológiák használata során felmerülhetnek.
- Az esetlegesen felmerülő, használatból adódó nehézségek azonosítása, ezek megoldásának lehetőségei.
- Annak vizsgálata, milyen egyéb technológiai fejlesztések lehetnének az idősebbek, első sorban a 70+-os korosztály hasznára.

A TILL Projekt eredményeinek egy átfogó elemzése olyan javaslatokat fogalmazott meg, mint például

- a kutatóknak, döntéshozóknak és gazdasági szereplőknek/fejlesztőknek az IKT által nyújtott lehetőségekre és pozitívumokra kell fókuszálnia, kompenzálva az idősök és a társadalom részéről észlelt negatív attitűdöket és tapasztalatokat az új technológiák irányába.
- Az infokommunikációs technológiákhoz szükséges tudás átadásának és a tapasztalatok megosztásának tartalmaznia kellene a használó-használó közötti tudás és tapasztalat megosztást is (Marston et al. 2019).

Az infokommunikációs tudás birtokában az idősök (ahogy más társadalmi korcsoportok is) különleges, az egész társadalmat érintő válsághelyzetekben való kiszolgáltatottsága csökkenthető. Ilyen friss példa a COVID-19 vírus terjedése miatti 2020 I. félévében számtalan ország kormánya által meghirdetett rendkívüli válsághelyzet. A széles körben elterjedt közösségi applikációk (Facebook, Viber, WhatsApp stb.) segítségével kis közösségek is egyszerűen hozhatnak létre online csoportokat, melyekhez csatlakozva, minden információ és segítségkérés gyorsan áramolhat. Az egyedül élő idősök könnyen fordulhatnak a közelükben élőkhez segítségért egy esetleges karantén esetén. Amennyiben az állam által biztosított segítség késne vagy kevésnek bizonyulna, a közösség tagjai azonnali segítséget tudnak nyújtani. Mindez csupán annyit kíván meg az emberektől, hogy elérhetőek legyenek online, a technológia használatához szükséges minimális tárgyi feltételek

adottak legyenek, és rendelkezésre álljon a megfelelő alaptudás (Marston et al. 2020).

A számos kutatás, a folyamatos tudományos érdeklődés az idős generáció aktivitásának és jóllétének megőrzése iránt, és a korcsoport az infokommunikációs eszközökhöz fűződő kapcsolatáról, világossá teszi, hogy további változásokra, fejlődésre van szükség, melyet a társadalom tagjai közösen tudnak meghozni a szükséges tudományos és szociálpolitikai háttér biztosítása mellett. Egyre több kutatás, szakpolitikai javaslat jelenik meg az idősek ellátására vonatkozóan a szociális területen, melyek kivétel nélkül felhívják a figyelmet az idősek számának erőteljes emelkedésére. A szakosított ellátás várólistái hónapról hónapra nőnek, illetve az alapellátások jelentős részében is várólista-vezetésére kényszerülnek a szakemberek.

Az alább bemutatásra kerülő kutatás kvantitatív és kvalitatív adatfelvételei a következőkre fókuszálnak:

- a magyarországi idősek, nappali ellátásában megjelenők legfontosabb jellemzői, IKT-eszközökhöz fűződő kapcsolata;
- az ellátást biztosítók részéről megjelenő igények megvalósulása, jó gyakorlatok bemutatása különös tekintettel a Covid-19 járvány miatti speciális helyzetre.

3. A kutatás módszertani megközelítései

3.1. A kvantitatív kutatás módszertana

A kutatás tervezésekor cél volt az olyan megközelítések, módszerek vizsgálata és kutatásba integrálása, melyek a hazai idősellátásban egyelőre még kevésbé jelennek meg, például az aktív idősödés és a prevenció lehetősége, az idősek minél hosszabban tartó, saját otthonában történő ellátásának felmérése. Kevert adatfelvételi módszertan kidolgozására került sor, azaz kvantitatív és kvalitatív elemek is beépítésre kerültek. Az adatgyűjtés első fázisa egy 35 kérdésből álló kérdőív kialakításával, tesztelésével, majd lekérdezésével indult. A kérdőív alapjául felhasználásra került az aktív idősödés mérésére kialakított úgynevezett aktív idősödés index (AAI) (Zaidi et al. 2013) kérdőív. Az eredeti kérdőív átalakítására már a pilot lekérdezés előtt szükség volt az AAI-t ért korábbi kritikai hangok (De São José et al. 2017; Moulaert és Biggs 2012; Zaidi és Howse 2017) és a magyar minta sajátosságai miatt. A kérdőív részbeni átdolgozását az is lehetővé tette, hogy a kutatás célja nem az index képzése volt a vizsgált mintán. Az átdolgozás során akadálymentesítésre, vallásosságra-spiritualitásra, kapcsolathálózatokra vonatkozó új kérdések kerültek beemelésre nagymintás európai adatfelvételek kérdőíveiből (EQLS, European Social Survey, Eurostat ICT Survey). Az újonnan beemelt témák mellett, ahogy az aktív idősödés index kérdőívének 4 pillérénel, úgy jelen mérőeszközben is megje-

lentek a foglalkoztatásra, társadalmi részvételre, fizikai és mentális egészségre, IKT-használatára vonatkozó kérdéscsoportok.

A kvantitatív adatgyűjtést 2016–2017-ben zajlott mind a 7 magyarországi régiót érintve. Mindegyik régióban a régiós központként funkcionáló nagyváros integrált szociális intézményében (egyres településeken gondozási központjában), az idősok nappali ellátásában megjelenő szereplők körében történt az adatgyűjtés. Az adatfelvételben összesen 398 fő vett részt. Az ellátottak számára a kutatás és a mérőeszköz ismertetésére a szakmai munkatársak tájékoztatását követően került sor. Az adatfelvétel úgynevezett kényelmi mintavétel (B. Erdős és Madácsy 2015) segítségével, azaz az elérhető és kitöltési hajlandóságot jelző ellátottak körében, zajlott le, anonim, önkitöltős formában. A kvantitatív adatgyűjtés eredményeinek elemzését követően kvalitatív, mélyebb megértésre lehetőséget adó módszerek alkalmazására is sor került.

3.2. A kvalitatív kutatás módszertana

A kvalitatív adatgyűjtés célja az ETT TUKEB etikai engedélyezési eljárás (ügyirat sz.: IV/354-1/2020/EKU) lefolytatását követően a kérdőíves adatfelvétel által szerzett tudás további mélyítése, a szolgáltatást nyújtók részéről pedig megismerni a szolgáltatások fejlesztésére, az ellátotti kör igényeire vonatkozó véleményeket.

A 2020 tavaszán jelentkező, rendkívüli, Covid-19 vírus által okozott járványhelyzetre tekintettel felmerült a lehetőség annak a kérdésnek a megválaszolására, hogy az IKT által nyújtott támogatások mennyiben tudják segíteni a szolgáltatás folytonosságát, további biztosítását. A kvalitatív adatfelvétel során külön kérdésblokk foglalkozott ezzel.

A 2020 áprilisa és májusa közötti időszakában expert interjúk készültek a 7 magyarországi régió központjában működő, idősok számára nappali ellátást biztosító intézményben a nappali ellátást vezetőikkel (több terepen lehetőség nyílt az integrált intézmény vezetőjével is interjút készíteni). A félig struktúrált, expert interjúk esetében 4 kutatási dimenziót érintve zajlott a szolgáltatásra (idősok nappali ellátása) vonatkozó beszélgetés:

- az ellátás aktuális helyzete az adott intézményben;
- a felmerülő szakmai nehézségek, problémák (mikro/mezo/makro szintek), az ezekre adott válaszok és megoldási kísérletek;
- jó gyakorlatok, prevenció (idősok IKT ismeretei, gyakorlata);
- a COVID-19-hez kapcsolódó speciális kérdésblokk (kialakult jó gyakorlat például IKT használatával való kapcsolattartás a karantén időszakában 2020. 04. 05-től kezdődően).

Az interjúk átlagosan 45-50 percet vettek igénybe. A kutatás későbbi szakaszában a járványhelyzetre tekintettel online fókuszcsoportos interjúk felvételére kerül sor a nappali ellátás szakmai munkatársaival.

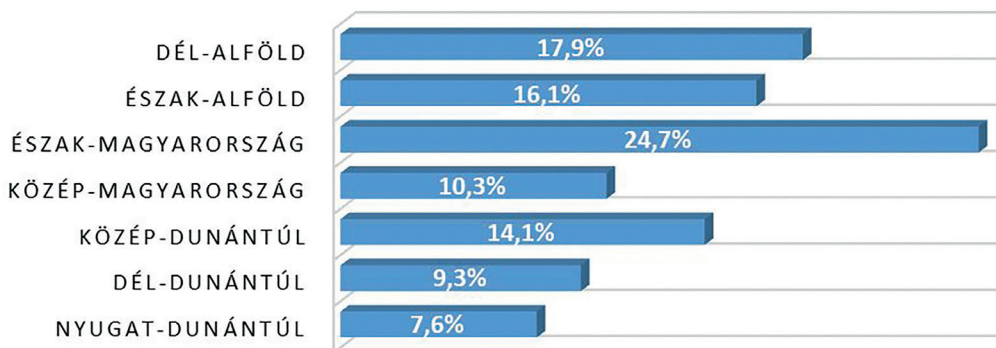
4. Eredmények

4.1. A kvantitatív adatfelvétel eredményei

4.1.1. A minta szociodemográfiai változóiról röviden

a) Régiós hovatartozás

A kitöltők régiós hovatartozás szempontjából Észak-Magyarországon mutatták a legnagyobb aktivitást, 24,7%-uk itt élt. Ezt a régiót követte a Dél-Alföld, majd az Észak-Alföld (1. ábra).



1. Ábra: kitöltők régiós megoszlása (N=398) (saját szerkesztés)

b) Nemek szerinti bontás

Nemek szerinti megoszlás tekintetében jelentősebb eltérések mutatkoztak. A kitöltők 73,5%-a nő, míg csupán 26,5%-a férfi. Hasonló nemek szerinti megoszlás található más szociális alap-, és szakosított ellátások tekintetében is, mely arányok nem feltétlenül magyarázhatóak azzal, hogy a nők várható élettartama és az egészségben eltöltött évek száma is magasabb, mint férfiaké, ugyanis az idősek számára nyújtott nappali ellátásokat sok esetben a fiatalabb idősök csoportjába tartozók veszik igénybe.

c) Életkori csoportok

A korcsoportok szerinti megoszlás alapján a leginkább a 65–74 évesek korcsoportja képviseltette magát 40,8%-al, őket követte a 75–84 évesek korosztálya 33,3%-al. A minta csupán 10%-a volt 85 éves vagy ennél idősebb. A nappali ellátás elsősorban a még otthonukban élő, kisebb segítség mellett önálló idősök részére nyújt támogatást, így a kor szerinti megoszlás nem mutatott váratlan eredményt. Az életkor előrehaladtával általában növekszik az idősök

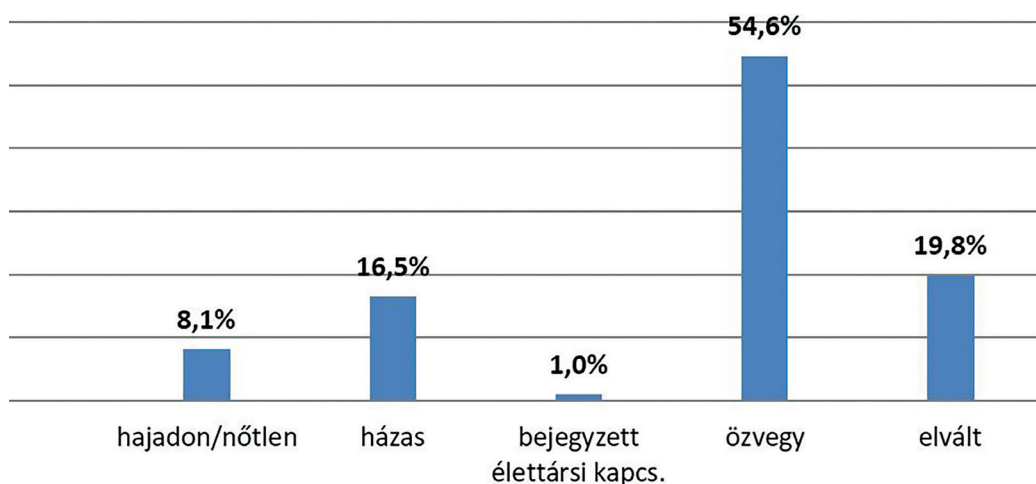
gondozási óraszám iránti igénye, megjelenik a házi segítségnyújtás (szociális alapszolgáltatás), mely már kizárja a nappali ellátás igénybevételének lehetőségét, vagy az idősek otthona/átmeneti otthona iránti igény (szakosított ellátási formák). A szolgáltatásban ugyanakkor megjelenhetnek a nyugdíjkorhatárt be nem töltött személyek is, ahogy jelen vizsgálatban is 15,9%-al képviseltették magukat. Ők részben már közel állnak a 65 éves korhoz, részben elképzelhető, hogy ennél fiatalabbak, és más okból szorulnak napközbeni ellátásra, például fogyatékos személy, a lakóhely közelében pedig nincs számára biztosított speciális napközbeni ellátás.

d) Legmagasabb iskolai végzettség

A kitöltők közel fele, 46,2%-uk rendelkezett szakiskolai vagy szakmunkás végzettséggel, 35,9%-uk érettségizett, míg 14,6%-uk fejezte be felsőfokú tanulmányait. Utóbbi esetében legtöbbször főiskolai diplomával rendelkeznek. A válaszadók csupán 3,3%-a jelölt általános iskolai vagy ennél alacsonyabb végzettséget.

e) Családi állapot szerinti megoszlás

A családi állapot alapján az özvegyek csoportjához tartozik a legtöbb kitöltő, 54,6%. 19,8% elvált, 16,5% pedig házasnak vallotta magát. Csupán 1% él bejegyzett élettársi kapcsolatban, 8,1% pedig hajadon/nőtlen (2. ábra). A nemek szerinti megoszlást követően a minta családi állapot szerinti megoszlása is jelentősen eltolódott egy meghatározott csoportja, az özvegyek-egyedül élők irányába. A szolgáltatás tehát azon túl, hogy elsősorban a nőket éri el, másodlagosan az egyedül élő időseket vonja be sikeresen.



2. ábra: Kitöltők családi állapot szerinti megoszlása (N=394) (saját szerkesztés)

4.1.2. Kvantitatív mérés IKT-hoz köthető eredményei

a) számítógép és internet meglétéhez és használatához kapcsolódó változók és más változók összefüggései

A 398 fő kitöltő közül 35,6% háztartásában található számítógép/laptop, a kitöltők 19%-a ezt nem engedheti meg magának, míg 45,4% esetében egyéb okai vannak ezen eszközök hiányának.

Az internethozzáférés a válaszadók 35,7%-nak háztartásában érhető el, míg 20,3% jelezte, hogy anyagi okokból nem rendelkezik vele, 44% pedig egyéb okokat jelölt meg. Azok a válaszadók tehát, akiknek a háztartásában van eszköz, nagyrészt hozzáférhetnek az internethez is. Magas azon válaszadók aránya a mintában, akik anyagi okokra hivatkozva nem rendelkeznek számítógéppel vagy internettel, az ő lehetőségeik ennek következtében jelentősen korlátozottak az új technológiák irányába. Kizárva az elemzésből az internettel nem rendelkező háztartásban élőket és azokat, akik ugyan rendelkeznek internetkapcsolattal, de nem használják azt, az látható, hogy az internetes tevékenységek elsődlegesen a) az *információgyűjtés* (75,8%-a a használóknak), b) *kommunikáció* (71,9%-a a használóknak), és c) *szórakozás* (59,4%-a a használóknak) tevékenységeire fókuszálnak. Ezeken kívül jelentősebb még d) az *online szolgáltatásokat* használók és e) a *kreatív elfoglaltságokat* űzők (képszerkesztés, blog) aránya a mintában 24,2-24,2%-al. Az *e-Health (elektronikusan elérhető egészségügyi szolgáltatás)* és az *egyéb internetes tevékenységek* gyakoriságainak arányai messze elmaradnak az előbbiektől. Azok a válaszadók, akiknek a háztartásában elérhető internetkapcsolat, 30,5%-ban *három típusú tevékenységet folytatnak párhuzamosan* az interneten (például információgyűjtés, kommunikáció, szórakozás). Közel egynegyedük (23,5%) négy- vagy többféle tevékenységet is végez az interneten. 22,6%-uk kétféle tevékenységre használja azt. A válaszadók 23,4%-a csupán egy tevékenység miatt csatlakozik fel a hálóra. A kitöltők neme, életkora és a számítógéppel/internetkapcsolattal való ellátottság között az adatgyűjtésből származó eredmények alapján nem volt kimutatható kapcsolat. A kutatást megelőző várakozások alapján ugyan felvetődött, hogy az életkor nagy valószínűséggel befolyásoló tényező lesz, ahogy erre egy korábbi magyar mintán készült, online felmérés eredményei is utaltak (NRC 2020), a jelenlegi, csak az idős generációt figyelembe vevő eredmények azonban ezt nem támasztották alá. A kitöltők családi állapota, iskolai végzettsége, régiós hovatartozása, háztartásának szubjektív jövedelmi viszonyai között azonban közepes erősségű kapcsolatok mutatkoztak. A számítógéppel (laptop, tablet) való ellátottság a legszorosabb kapcsolatot a válaszadók régiós hovatartozásával ($p=0,000$, Cramer $V=0,271$) és háztartásuk szubjektív jövedelmi helyzetével ($p=0,007$, Cramer $V=0,258$) mutatta. A válaszadók internetkapcsolattal való ellátottsága, hasonlóan az előző változóhoz, a régiós hovatartozással ($p=0,000$, Cramer $V=0,281$) és a kitöltő háztartásának szubjektív jövedelmi helyzetével ($p=0,001$, Cramer $V=0,294$) kapcsolódott szorosan össze.

Családi állapot tekintetében, az elemzésbe vont mintában, a házasságban élő kitöltők többnyire mind számítógéppel, mind pedig internetkapcsolattal rendelkeznek. Az özvegyek számára mind az elvált, mind pedig a hajadon/nőtlen családi állapotú válaszadókhoz képest ritkábban állt rendelkezésre számítógép és internetkapcsolat. Ennek részben anyagi okai lehetnek, a családi állapot (párral/egyedül él) ugyanis kapcsolatot mutat a szubjektív anyagi helyzettel (Cramer $V=0,193$). Az iskolai végzettség esetében a kapott adatokból látható, hogy a válaszadók magasabb iskolai végzettség esetében nagyobb eséllyel rendelkeznek a vizsgált eszközökkel, hálózattal. A számítógéppel való ellátottság tekintetében a közép-magyarországi régió tekinthető a legjobb helyzetűnek, ahol a válaszadók 65,9%-a rendelkezik valamilyen típusú számítógéppel. Ezt a régiót követi a nyugat-dunántúli terület 58,6%-al, majd nagyobb leszakadást mutatva Észak-Alföld 34,9%-al. Az internetkapcsolattal rendelkező háztartások vonatkozásában szintén a közép-magyarországi régió mutatta a legmagasabb eredményt (65%-al), őt az korábbi sorrendhez hasonlóan Nyugat-Dunántúl (53,6%) és Észak-Alföld (34,9%) követte. A válaszadók háztartásának szubjektíven megítélt jövedelmi helyzete szoros összefüggést mutatott azzal, hogy a háztartásuk rendelkezett-e számítógéppel/internetkapcsolattal. A statisztikák alapján ellátotti oldalról a nyugdíjak mind reál-, mind nominálértéke csökkenő tendenciát mutat 2005-től kezdődően; a nyugdíjemelések mértéke 2005-től jelentősen csökkent, míg 2005-ben 9,5% volt, addig 2010-ben csupán 1,6%, 2017-ben pedig 2,4% (KSH 2018). A kutatás kérdőíves adatfelvétele alapján azok a válaszadók, akik azt jelezték, hogy „kényelmesen megélnék” vagy „kijönnek havi jövedelmükből”, szignifikánsan gyakrabban engedhették meg, hogy számítógéppel és internetkapcsolattal rendelkezzenek azokkal szemben, akik nehezen vagy nagyon nehezen jöttek ki jövedelmükből.

A számítógéppel, internettel rendelkező, és azokat használó válaszadók tekintetében elmondható, hogy a kitöltést megelőző 3 hónapban a számítógép, internet napi szintű használata 60% felett mozgott (64,2% számítógép esetén, 61,9% internet esetén), és csupán 16,1% (számítógép) és 12,7% (internet) volt azon kitöltők aránya, akik a havi legalább egy alkalomnál ritkábban használták ezeket. A további kitöltők, ha nem is napi szinten, de minimum havi néhány alkalommal használták őket. Pozitív tendenciát mutat tehát, hogy aki rendelkezik a vizsgált eszközökkel, kapcsolattal az gyakran használja azokat.

b) A bizalmas kapcsolatok száma és a kapcsolattartást támogató internet hozzáférés

Az internetcsatlakozással rendelkező és azt használó idős válaszadók körében igen nagy népszerűségnek örvendett az internet adta kommunikációs csatornák használata. A korábbi eredményekből is látható, hogy előszeretettel használták az internetet erre a tevékenységre. A kutatás egyik sarkalatos pontja volt a kapcsolatok, azok gyakoriságának és a bizalmas kapcsolatok számának a feltárása. Közepes erősségű kapcsolat mutatható ki a válaszadók bizalmas

kapcsolatainak száma és aközött, hogy rendelkezik-e a háztartása internet-kapcsolattal ($p=0,011$; Cramer $V=0,280$). A különböző rokonokkal, barátokkal tartott kapcsolat formája (személyesen vagy telefonon/e-mailen) az életkor előrehaladtával korábbi nagy európai mintás adatfelvételek esetében szignifikáns eltérést mutatott (EQLS 2011/2012). Az eredmények szerint a 65+-os korcsoport a legaktívabb abban, hogy a telefon és e-mail adta lehetőségeket kihasználva tartsa kapcsolatait a gyermekeivel. Ezzel szemben más rokonaikkal vagy barátokkal, szomszédaikkal már inkább a személyes kapcsolattartást preferálták.

c) Főkomponens elemzéssel létrehozott úgynevezett mentális jóllét változó és az IKT meglétére vonatkozó változók magyarázó kapcsolata

Főkomponens elemzéssel kialakításra került 5 változóból egy magas mérési szintű új változó, mely a mentális jóllét elnevezést kapta. A mentális jóllét változó a következő Likert skála típusú válaszokkal megválaszolható változóból került kialakításra.

- A mindennapi életemet olyan dolgok töltötték be, amelyek érdekelnek engem.

Kérem, mondja el a következő állításról, hogy melyik áll a legközelebb ahhoz, ahogy az elmúlt 2 hétben érezte magát:

- Frissen és kipihenten ébredtem
- Tevékenynek és életerősnek éreztem magamat
- Nyugodtnak és kipihentnek éreztem magamat
- Jókedvűnek, derűsnek éreztem magamat

A magyarázott variancia 60%. Így az eredetileg a European Quality of Life Survey által, és később ezt átvéve, az aktív idősödés index kérdőív által feltett 5 kérdést a kutatás elemzésében megfelelő arányban magyarázza a belőlük kialakított új változó.

A mentális jóllét változót függő változóként használva azt a "kitöltő háztartásának számítógéppel való ellátottsága", a "telefonos és internetes kapcsolatok gyakoriságából kialakított index", illetve a "kitöltő életkora" változók szignifikánsan magyarázzák ($p=0,000$). A regressziós modell magyarázó ereje 13,9% (adjusztált $R^2=0,139$). A modell az életkor változót elhagyva is szignifikáns marad. Mindez azt erősíti, hogy az IKT-eszközökhöz (például PC, laptop, tablet) való hozzáférés, illetve a telefonon/interneten tartott kapcsolatok minél gyakoribb megléte, pozitív hatással van a kitöltők mentális jóllétére.

4.2. Kvalitatív mérés IKT-hoz köthető eredményei

A kvalitatív adatfelvétel során a 7 régióban található régiós központokban dolgozó idősök nappali ellátását vezető dolgozókkal készült, félig strukturált expert interjú. Az interjúkban fontos cél volt feltérképezni az idős ellátottak IKT-eszközökhöz, számítógéphez, internethez, okoseszközökhöz való viszo-

nyát, ezek ismeretét és használatát.

Az adatfelvétel idején jelentkező Covid-19 járvány jelentős mértékben érintette az idősellátást is. Az idősek nappali ellátásának működését a kormány ugyanis a járványhelyzet során több kormányrendeletben szabályozta. Az idősek nappali ellátásának biztosítására a Magyar Közlönyben 2020. április 5-én megjelent 88/2020 (IV.5.) Kormányrendelet 16§-a volt elsődlegesen hatással, mely az intézmények működésével kapcsolatban a következő döntést hozta: „a nappali ellátást nyújtó intézmények – ide nem értve a nappali melegedőt – épületében nyújtott szolgáltatások szünetelnek, azok látogatása az ott foglalkoztatott munkatársak kivételével tilos, a nappali ellátást nyújtó intézmények az ellátottak lakókörnyezetében nyújthatják a szükséges ellátást”. A rendelet az intézményen belül nyújtott ellátást alaposan megváltoztatta, az intézmények próbáltak a lehető legrugalmasabban alkalmazkodni a kialakult helyzethez, azonban a rendelet egyben azt is jelentette, hogy az eddig az intézményt látogató időseknek otthon kellett maradniuk, az eddig intézményben dolgozóknak pedig, amennyire lehetséges, a szolgáltatást az ellátottak otthonába kellett „kivinnie”.

4.2.1. Az ellátottak infokommunikációs ismeretei

Mindegyik intézményben voltak próbálkozások arra nézve, hogy az ellátottak számára képzéseket, tanfolyamokat szervezzenek, melyek során ismerkednek a számítógép és az internet használatával. Ennek megszervezését tekintve alapvetően két lehetőség jelent meg: a) szakember segítségével szerveztek tanfolyamot, b) fiatal középiskolai tanulókat, egyetemi hallgatókat hívtak be, akik közvetlenebb hangvételű órák keretében segítették és tanították az időseket az eszközök használatára. Ezenkívül több helyszínen, a nappali ellátásban az idősekkel közvetlenül dolgozó gondozók maguk oktatták az időseket, mert az okostelefonok, tabletek terjedésével egyre több alkalommal keresték őket az eszközök használatához kapcsolódó kérdésekkel.

A szakemberek többsége jelezte, hogy sikeresebbnek tartja, ha ezek a tanfolyamok az idősek igényeihez vannak alakítva, és nem a megszokott frontális oktatás elveit követik. A korcsoport figyelme könnyebben megragadható, ha az oktatás az alapokra koncentrál, sok ismétlést tartalmaz, és arra összpontosít, ami számukra hasznos tudást jelenthet. Például a kapcsolattartás a távol élő családtagokkal az interneten található különböző programok segítségével, releváns információk keresése a világhálón stb.

Az okostelefonok, tabletek terjedésével azt tapasztalták, hogy egyre több időse személy használja az eszköz adta lehetőségeket, internetezik, Skype-ol, Facebookot használ. Ugyanakkor több terepen jelezték, hogy elsősorban a fiatalabb idősek korcsoportja használja ki ezeket a lehetőségeket. Mindez kevésbé cseng össze a kutatás kvantitatív adatfelvételével, ahol az életkor nem mutatott szignifikáns összefüggést a számítógép/internet elérhetőségével és azok használatával.

Több helyszínen, például Budapesten és Veszprémben is jelezték, hogy a járványhelyzet miatti karantén időszaka alatt emelkedett azoknak az ellátottaknak a száma, akik próbálkoztak ezen eszközök használatával. Ennek elsődleges okaként a kapcsolattartást jelölték meg a 88/2020 (IV.5.) Kormányrendelet 16§-a alapján ugyanis a nappali ellátásokat az ellátottak nem láto-gathatták. Ugyanakkor az igény arra, hogy az otthonukban maradó ellátottak családtagjaikkal, ellátott társaikkal és az ellátásban dolgozókkal kapcsolatban maradjanak, még erőteljesebben jelentkezett.

4.2.2. A COVID-19 járvány miatti speciális intézkedések hatása az ellátásra, ezek IKT megközelítésű áthidalása

A járvány miatti speciális helyzet hatására több speciális megoldás született a szolgáltatás folytatólagos biztosítására. Ezek jellege és mértéke függött a gondozók kreativitásától és nyitottságától, célkitűzéseitől. Több régióban az intézmények éltek az általuk eddig nem használt IKT nyújtotta lehetőségekkel, hogy napi-élő kapcsolatban maradhassanak az ellátottakkal. Erre az áthidaló megoldásra az idősek részről is nagy igény mutatkozott.

A Facebook mint lehetőség a kapcsolattartásra a legtöbb régióban megjelent. Sok terepen a Facebook applikációhoz tartozó csevegőprogram, a Messenger segítségével tartották az ellátottakkal a kapcsolatot elsősorban írásos üzenetek formájában. Ez a lehetőség természetesen azoknak az ellátottaknak volt nyitott, akik már korábban is rendelkeztek fiókkal ehhez az applikációhoz, vagy a közvetlen rokonaik segítségével a járványhelyzet alatt telepítették azt meglévő eszközeikre. A gondozók és az ellátottak között a kapcsolat ennek segítségével rendszeressé vált, a beszélgetések intenzitása nagyban függött az ellátott eszköz és applikáció használatához szükséges ismereteitől. Volt, ahol napi többszöri üzenetváltás zajlott a gondozó és az idős ellátott között, akár képeket is megosztottak egymással, másutt az is nagy jelentőséggel bírt, ha egy-egy rövid mondatot váltottak egymással vagy az idős személy a programban új lehetőségeket kipróbálva például úgynevezett smileyt küldött a gondozónak.

Mint innovatív jó gyakorlat 2 intézmény esetében is megjelent, hogy úgynevezett Facebook-csoportot hoztak létre, vagy a már meglévő csoportot kezdték el jóval intenzívebben használni. Ezekhez a zárt Facebook-csoportokhoz tudtak csatlakozni az ellátottak, a csoporton keresztül pedig közvetlen kapcsolatban voltak egymással és a gondozókkal. Folyamatosak voltak a különböző témákat érintő csevegések, képi és videotartalom megosztások.

A gondozók napi szinten osztottak meg szórakoztató kvízeket, feladatokat az ellátottakkal, így foglalkoztatva őket. A budapesti helyszínen például a gondozók a kvízek mellett felolvasásokat vagy sütemények elkészítését vet-ték videóra, hogy megoszthassák a csoporttagokkal. A videókat nagy számban nézték meg az ellátottak és a látottak mindig későbbi hosszas beszélgetéseket, diskurzusokat generáltak. Volt olyan helyszín, ahol online nyelvoktatásba

próbálták meg bevonni az időseket, mindehhez szintén közösségi platformokat használva.

Mivel a személyes kapcsolatok száma a járvány idején az idősek számára jelentősen lecsökkent, így a nappali ellátást vezetőik elmondása alapján a legfontosabb prioritássá az ételmező/gyógyszert ellátás biztosításán túl az izoláltság, magány enyhítése lépett. Az egyedüllét enyhítésén túl a hasznosság érzése is jelentős segítséget jelenthet az idősek mentális és fizikális állapotának megőrzésében, mely ténnyel már maga az aktív idősödés koncepciója is komolyan foglalkozik. Egy innovatív, jó gyakorlat során az egyik régió nappali ellátásában megjelenő ellátottjai vállalták, hogy a helyi bölcsődés-óvodás gyermekek számára rövid meséket olvasnak fel, melyet telefonnal vagy számítógéppel rögzítenek, ezután elküldik azokat a gyermekek szüleinek. A szülők ezeket lejátszva köthették le a kicsiket, míg azok a járvány miatt szintén szünetelő bölcsődei-óvodai ellátás miatt otthon tartózkodtak.

A vezetőik több helyszínen jelezték, hogy akármennyire is törekedtek a folyamatos kapcsolattartásra az idősekkel, elsősorban telefonon keresztül, sok helyütt az internetet is felhasználva, a hosszú karanténidőszak hatására érzékelték, hogy az ellátottak mentális állapota romlik, egyre nehezebben viselik a bezártságot. A mentális állapot negatív irányú változásának hatására pedig arra készültek, hogy az ellátottak nappali ellátásba való visszatértét követően az ellátásban dolgozóknak az idős emberek fizikai állapotromlásával is számolnia kell.

5. Jövőbeni alternatívák, szolgáltatásfejlesztési irányok

Az idősek korcsoportja és az infokommunikációs eszközök, gyorsan fejlődő új technológiák közötti kapcsolatot manapság a legtöbb ember még mindig megkérdőjelezi. A korcsoport számának növekedése azonban egyértelműen ezeknek az eszközöknek a bevonását, segítségül hívását vetíti előre. Az új technológiák támogatása nélkül az ellátórendszer rövid távon fenntarthatatlanná válik, az ellátásba jelentkező legtöbb idős számára az igényelt és szükségletekhez igazított ellátás biztosítása megoldhatatlanná válik. Az ellátásra szorulóknak sok esetben a hosszú várólisták miatt nem jelentkeznék a különböző ellátásokra (Gyarmati 2019). Már 2019-ben több mint 25 000 fő várakozott idősotthoni elhelyezésre, az ellátást vezetőikkel készített interjúk tanúsága szerint pedig az idősek nappali ellátásában, több helyszínen jelenleg is várólistát vezetnek, annyira népszerű ez a típusú segítség. A speciális nappali ellátást nyújtó intézmények (például demens idősek számára nyújtott nappali ellátások) pedig az átlagosnál is nehezebb helyzetben kénytelenek helyt állni. Ahogy a járvány miatti speciális helyzet is rávilágított, az idősek természetesen favorizálják a megszokott személyes jelenlétet, szívesen járnak be a nappali ellátás intézményeibe, azonban nyitottak az új lehetőségekre, akár online kapcsolattartás formájában is. Egyre több idős használ aktívan különböző infokommunikáci-

ős eszközöket, illetve mutatnak érdeklődést ezek használatának elsajátítása iránt. Ez a típusú új ismeret, bizonyos alapvető szociodemográfiai tényezőkkel mutat összefüggést, melyekre érdemes tekintettel lenni az ellátás tervezése során. Azonban a fiatalabb idős generáció ellátásban való megjelenésével, és az ellátottak iskolai végzettségének emelkedésével célszerű átgondolni, és nyitni az akár részbeni online platformon keresztüli szolgáltatások vagy az úgynevezett telecare egyes irányzatai felé. Az új irányok komplex átalakítást jelentenének, és az ellátottak eszközhasználatának fejlesztésén, illetve az eszközökhöz való hozzájutásukon túl az ellátást biztosító szakszemélyzet felkészültségét is megkívnánk. Egyértelműnek tűnhet, de az interjúk alapján nem minden esetben volt jelen a szakdolgozók kellő szintű technikai felkészültsége és ismerete ahhoz, hogy az ellátás részben online felületekre adaptálható legyen. A szakpolitikáért felelős irányító szervezetnél ezért a szakdolgozók ilyen irányú infokommunikációs eszközhasználatának felkészítésére is tekintettel kell lenni, speciális képzések formájában segíteni szükséges őket. A tudás mellett a megfelelő technikai eszközök megléte is elengedhetetlen mind dolgozói, mind pedig ellátotti oldalon. A szociális ellátásokra jutó költségvetésekből az intézmények évről évre csak nagy nehézségek árán tudnak gazdálkodni, az ellátás biztosítása önkormányzati feladat, így jelentős hatással van rá az adott önkormányzat költségvetése és az ebből az ellátás fenntartására szánt éves keret. A nehéz anyagi körülmények között az idősök vagy egyáltalán nem engedhetik meg maguknak a szükséges eszköz beszerzését, vagy a régi eszköz már nehezen használható az alapvető feladatokra is. Egy valódi, rendszer-szintű ellátórendszeri átalakítás során a szükséges technikai eszközök tekintetében átgondolásra érdemes egy modern pályázati rendszer, mely, szociális ellátásokról lévén szó, természetesen figyelembe venné a szociális és egyéb rászorultságot is. Az eszközök beszerzése egyszeri, nagyobb költséget jelentene, mely azonban várhatóan hamar megtérülne, a rendszer és a benne dolgozók terheltségének csökkenésével. Az új, modern rendszer fenntarthatósága és költséghatékonysága szempontjából nem elhanyagolható, de nehezebben számszerűsíthető ellátotti életminőséget érintő javulást is fontos figyelembe venni. Az új technológiák ellátásba integrálása segíthet, hogy több idős személy ellátása váljon megoldhatóvá a szociális alapszolgáltatások keretében úgy, hogy a lehető leghosszabban saját, megszokott környezetükben vegyék azt igénybe. Ez a lehetőség számukra és családtagjaik számára is biztonságot adó és megnyugtató megoldásként szolgálna, fizikai és mentális állapotukat pedig pozitív irányba befolyásolhatná.

A szakpolitika számára lehetséges szolgáltatásfejlesztési irányokként szolgálhatnának a következők:

- Az idősök nappali ellátásának országos szinten, fenntartótól független megerősítése, illetve törekvés a speciális igényű, például demens személyeket, fogyatékos idős ellátottakat segítő szolgáltatások támogatására.
- Preventív jelleggel a nappali ellátás optimalizálása során a fiatalabb idősök, akár nyugdíj előtt állók és a házastárssal/párral élők „behívása”, mo-

tiválása a szolgáltatásban való részvételre. A rendszerbe bekerülve ezek az ellátottak, illetve állapotváltozásuk folyamatos monitorozás alatt tartható, igény/állapotváltozás esetén időben javasolható és segíthető számukra más, megfelelőbb szociális vagy egészségügyi ellátás igénybevétele.

- Az aktív idősödés, azaz az idősök számára a lehetőségek optimalizálása az egészségügy, fizikai biztonság, társadalmi részvétel területein (WHO 2002) elképzelésen belül is megtalálható IKT nyújtotta lehetőségek ellátotti és szolgáltatói oldalon való terjesztése, támogatva ezzel az ellátottak minél önállóbb és függetlenebb életét.
- Az IKT-lehetőségek ellátásba kapcsolását segítő, pályázati rendszerben a szükséges eszközök és a hozzájuk kapcsolódó tudás megszerzésének támogatása az ellátottak és a szolgáltatók, dolgozók részére egyaránt.
- Az ellátórendszert gyakorlatban is érintő változtatások mellett fontos lenne társadalmi szinten az idősökhöz kapcsolódó ageizmus oldása. Az idősökkel kapcsolatos hazai, társadalmi attitűdök pontos felmérést követően a média és egyéb platformok bevonásával társadalmi érzékenyítések szervezése szükséges.

Irodalom

- B. Erdős Márta és Madácsy János. „Glosszárium”. *Szociális Szemle*, 8. évf., 2005, 1–2 szám, 255. old.
- De São José, José Manuel, Virpi Timonen, Carla Alexandra F. Amado and Sérgio Pereira Santos. „A critique of the Active Ageing Index”. *Journal of aging studies*, Vol. 40., 2017, pp. 49–56.
- Gaßner, Katrin and Michael Conrad. *ICT enabled independent living for elderly. A status-quo analysis on products and the research landscape in the field of Ambient Assisted Living (AAL) in EU-27*. Berlin: Institut for Innovation and Technology, 2010. Accessed March 05, 2020. https://ec.europa.eu/eip/ageing/library/ict-enabled-independent-living-elderly-status-quo-analysis-products-and-research-landscape_en
- Gyarmati Andrea. *Idősödés, idősellátás Magyarországon – Helyzetkép és problémák*. Budapest: Friedrich Ebert Stiftung Alapítvány, 2019.
- Koukkari, Heli and Leena Sarvakanta. „Ageing challenges in the construction sector”. *International Journal of Strategic Property Management*, Vol. 9., 2005, Issue 2., pp. 91–97.
- Központi Statisztikai Hivatal (KSH). *Szociális Statisztikai Évkönyv 2017*. Budapest, 2018.
- Marston, Hanna, Rebecca Genoe, Shannon Freeman, Cory Kulczycki and Charles Musselwhite. „Older Adults’ Perceptions of ICT: Main Findings from the Technology In Later Life (TILL) Study”. *Healthcare*, Vol. 7., 2019, Issue 3. <https://doi.org/10.3390/healthcare7030086>

-
- Marston, Hanna, Charles Musselwhite and Robyn Hadley. „COVID-19 vs Social Isolation: the Impact Technology can have on Communities, Social Connections and Citizens 2020”. Ageing Issues blog, 2020. Accessed March 18, 2020. https://ageingissues.wordpress.com/2020/03/18/covid-19-vs-social-isolation-the-impact-technology-can-have-on-communities-social-connections-and-citizens/?fbclid=IwAR1sUsffKNd_G5u6d_oc0Z56u4Es7HyoCJYKr0qSnqFxxX68pD3PY5JaSl7g
- McKie, Jane. „Ageing with technology-Adult viability in a technological world”. In John Field and Mal Leicester (eds.), *Lifelong learning: education across the lifespan*, London: Routledge Farmer, 2000, pp. 276.
- Meurer, Johanna, Claudia Müller, Carla Simone, Ina Wagner and Wulf Vulker. „Designing for sustainability: key issues of ICT projects for ageing at home”. *Computer Supported Cooperative Work (CSCW)*, Vol. 27., 2018, Issue 2., pp. 495–537.
- Moulaert, Thibault and Simon Biggs. „International and European policy on work and retirement: Reinventing critical perspectives on active ageing and mature subjectivity”. *Human relations*, Vol. 66., 2012, Issue 1., pp. 23–43. Accessed February 28, 2020. <https://journals.sagepub.com/doi/full/10.1177/0018726711435180>
- Nizamuddin, M. Population ageing: policy responses to population ageing in Asia and the Pacific. Bangkok: United Nations, 2002.
- Leyes, Mark and Sophie De Rouck. Active ageing and independent living services: Core propositions leading to a conceptual framework. Brussels: Vrije University, 2005.
- Östlund, Britt. „The deconstruction of a target group for IT-innovations: Elderly users technological needs and attitudes towards new IT”. In Gösta Avastason (eds.), *I-Users and Producers in an Evolving Sociocultural Context*, Uppsala University, Uppsala, 2002, pp. 84–100. Accessed March 10, 2020. http://www.arnkje.se/public_html/Norberg%20report.pdf#page=84
- Selwyn, Neil. „The information aged: A qualitative study of older adults’ use of information and communications technology”. *Journal of Aging studies*, Vol. 18., 2004, Issue 4, pp. 369–384.
- Silverstone, Roger and Leslie Haddon. Information and communication technologies and the young elderly. Falmer: University of Sussex, 1996.
- Skouby, Knud Erik, Anri Kivimäki, Lotta Haukiputo, Per Lynggaard and Iwona Windekilde. Smart cities and the ageing population. Paper presented at the 32nd Meeting of WWRF, Marrakech, Morocco, 2014. Accessed April 02, 2020. <https://ubicomp oulu.fi/files/wwrf13.pdf>
- Switters, John Matthew and Laia Pujol Priego. *Impact of EU-Funded Research and Innovation on ICT for Active and Healthy Ageing: The top 25 most Influential projects*. European Commission, 2018. Accessed June 15, 2020. <https://ec.europa.eu/digital-single-market/en/news/top-25-influential-ict-active-and-healthy-ageing-projects>
- Szerkesztői tartalom. „Az aktív idősödés társadalmi modellje. Társadalmi innovációs kísérlet Kecskeméten”. *Információs Társadalom*, 16. évf., 2016, 4. szám, 85-93 old. Accessed December 14, 2020. <https://informaciostarsadalom.infonia.hu/index.php/inftars/article/view/88>
- Széman Zsuzsa. „Skype az idősgondozásban: egy intervenció kutatás tapasztalatai”. *Esély*, 2012, 2. szám, 38–53 old.
- Thiessen, Barbara, Bernhard Weicht, Maria Rerrich, Frank Luck, Karin Jurczyk, Claudia Gather, Eva Fleischer and Margrit Brückner. „Clean Up Time! Redesigning Care after Corona”. Position Paper, Care Macht Mehr, 2020. Accessed September 01, 2020. <http://care-macht-mehr.com/>

- Vandebosch, Heidi, Kathleen Beullens and Jan Van den Bulck. „Elderly and ICT: scenarios for the future.” In *International Conference on Communication and Reality: Digital Utopia in the Media: From Discourses to Facts*, Barcelona, 951–962. 2005.
- van Lieshout, Marc. „The Exclusive Society—Elderly People and ICT”. In Leif Bloch Rasmussen, Colin Beardon and Silvio Munari (eds.), *Computers and networks in the age of globalization*, New York: Springer Science+Business Media, 2001.
- Zaidi, Ashgar, Katrin Gasior, Maria M. Hofmarcher, Lelkes Orsolya, Bernd Marin, Ricardo Rodrigues, Andrea Schmidt, Pieter Vanhuyse and Zólyomi Eszter. *Active ageing index 2012 concept, methodology and final results*. Vienna: European Center, 2013. Accessed June 06, 2020. https://www.imsero.es/InterPresent1/groups/imsero/documents/binario/methodology-paper-as-of-10th_m.pdf
- Zaidi, Ashgar and Kenneth Howse. „The policy discourse of active ageing: Some reflections”. *Journal of Population Ageing*, Vol. 10., 2017, Issue 1., pp. 1–10. Accessed February 28, 2020. <https://link.springer.com/article/10.1007/s12062-017-9174-6>

Egyéb online források:

- Digitális Jólét Program. „Idősügyi Infokommunikációs Program 2018”. Accessed December 18, 2020. <https://digitalisjoletprogram.hu/hu/hirek/elindult-a-szazezer-idos-ember-infokommunikacios-kepzeset-szolgalo-program>
- Eurostat. „Ageing Europe – Looking at the lives of older people in the EU 2019”. Accessed July 30, 2020. <https://ec.europa.eu/eurostat/documents/3217494/10166544/KS-02-19%E2%80%91EN-N.pdf/c701972f-6b4e-b432-57d2-91898ca94893>
- EQLS 2011/2012 (Third European Quality of Life). „Quality of Life in Europe-Impact of the crisis”. Table 15. pp. 70. Accessed August 10, 2020. https://www.eurofound.europa.eu/sites/default/files/ef_publication/field_ef_document/ef1264en_0.pdf
- Központi Statisztikai Hivatal (KSH) – Demográfiai Kutató Intézet. „Interaktív korfák, 2019”. Accessed July 10, 2020. https://www.ksh.hu/interaktiv/korfak/orszag_en.html
- 88/2020 (IV.5.) Kormány rendelet A veszélyhelyzet során teendő, egyes szociális és gyermekvédelmi ellátásokkal kapcsolatos intézkedésekről, valamint a szociális szolgáltatásoknak a veszélyhelyzet során elrendelt működési rendjéről. Accessed September 10, 2020. <https://magyarkozlony.hu/dokumentumok/a67ce792810ae64f0fa5758c88c5876a95204b4e/megtekintes>
- NRC. „87% internetező hazánkban”. Accessed August 02, 2020. <https://nrc.hu/news/internetpenetracio-2/>
- Századvég Politikai Iskola Alapítvány. „Országos Idősügyi Infokommunikációs Program HATÁSVIZSGÁLAT 2019”. Accessed December 15, 2020. <https://belvarosikozossegiter.hu/wp-content/uploads/orszagos-idosugyi-program-hatasvizsgalat-2017-2018.pdf>
- United Nations. „World Population Ageing 2019 Highlights”. Accessed July 20, 2020. <https://www.un.org/en/development/desa/population/publications/pdf/ageing/WorldPopulationAgeing2019-Highlights.pdf>
- World Health Organization (WHO). „Active Ageing – A policy framework 2002”. pp. 12. Accessed July 29, 2020. https://apps.who.int/iris/bitstream/handle/10665/67215/WHO-NMH-NPH_02.8.pdf;jsessionid=BD75A57F2FD9DDEDA2C650F486703EC8?sequence=1

Online bizalom a magyar társadalomban

A cikk a Nemzeti Közszerolálati Egyetem Információs Társadalom Kutatóintézetének 2019. év végi magyarországi, reprezentatív adatfelvételének adataira alapozva a magyar információs társadalom online tudatossági szintjét vizsgálja. Munkánk során a digitális kultúra társadalomformáló erejének jellemzőit vettük górcső alá a magyar társadalomban. Az okostelefon és a kényelmi szolgáltatások terjedése újszerű képességek fejlesztését igényli. Kutatásunkban ezek szintjét igyekeztünk szemügyre venni, illetve próbáltuk megragadni a különféle megosztottságok körvonalait. Két fontos megállapításunk: a digitális kultúra megélése összetett kétarcúságot mutat a magyar társadalomban, a félelmek és a bizalmatlanság mély kötődéssel és használattal párosul. A másik fontos eredmény, hogy adataink alapján nem figyelhető meg korosztályi, generációs különbség a digitális kultúra alapvető megélésének területén. Finom, adott szolgáltatásokra és élethelyzetekre irányuló különbségek érzékelhetők, de ezeknek fő változója nem a kor, hanem más sajátosságok.

Kulcsszavak: *információs társadalom, online bizalom, tudatosság, közösségi média, Facebook, Magyarország*

Szerzői információ

Dr. Rab Árpád, Budapesti Corvinus Egyetem, Nemzeti Közszerolálati Egyetem
<https://www.linkedin.com/in/rabarpad>

Dr. Török Bernát, Nemzeti Közszerolálati Egyetem
<https://www.linkedin.com/in/torokbernati/>

Így hivatkozzon erre a cikkre:

Rab Árpád és Török Bálint. „Online bizalom a magyar társadalomban”.

Információs Társadalom XX, 3. szám (2020): 92–98.

<https://dx.doi.org/10.22503/inftars.XX.2020.3.6>

A folyóiratban közölt művek

a Creative Commons Nevezd meg! – Ne add el! – Így add tovább! 4.0

Nemzetközi Licenc feltételeinek megfelelően használhatók.

Online awareness of the Hungarian information society

The article examines the level of online awareness of the Hungarian information society based on the data of the representative data collection of the Information Society Research Institute of the National Public Service University in Hungary at the end of 2019. In the course of our work, we examined the characteristics of the social-shaping power of digital culture in Hungarian society. The proliferation of smartphones and convenience services requires the development of novel capabilities. In our research, we tried to look at their level and try to grasp the outlines of different divisions. Our two important findings: the experience of digital culture shows a complex ambiguity in Hungarian society, fears and mistrust are coupled with deep attachment and use. The other important result is that based on our data, there is no age or generational difference in the basic experience of digital culture. Subtle differences in specific services and life situations are perceptible, but their main variable is not age but other characteristics.

Keywords: *information society, online trust, awareness, social media, Facebook, Hungary*

Az adatfelvétel 2019 októberében készült telefonos adatfelvétellel. A kutatás kor, nem, iskolai végzettség, településtípus és régiók szerint is reprezentatív a teljes felnőtt magyar lakosságra nézve. A cikk elkészültének pillanatában már rendelkezésünkre állnak 2020-as tavaszi, már a vírushelyzet okozta digitális transzformációs hatásokat is vizsgáló, hazai, reprezentatív adatok, ezek összevetését későbbi cikkünkben végezzük el. A cikkben bemutatott adatok mindegyike primer felmérésünkön alapszik, kivéve, ha ezt külön jelezzük.

A technológiai evolúció segítségével az emberiség felgyorsította a biológiai evolúciót. 100 év alatt megduplázta élettartamát, a világ gazdasága döbbenetes mértékben megnövekedett, eddig elképzelhetetlen mértékben terjedtek el kényelmi szolgáltatások, az átlagember életszínvonala drasztikus mértékben megnövekedett. Fajunk a technológiai evolúció segítségével az adott kihívások megoldását igyekszik elérni. Az infokommunikációs eszközök társadalmi fontossága ebben a megközelítésben az, hogy lehetővé teszi az erőforrások hatékony kihasználását (mind fizikai, mind társadalmi-gazdasági szempontból), illetve hogy lehetővé teszi idegenek nagyszámú, automatizált együttműködését. Ezek az előnyök megkérdőjelezhetetlenek, azonban magukkal hozták egy alapvetően biológiai, fizikai érzékelési korlátok között élő társadalmi berendezkedés rendkívül gyors kiegészülését: egy megfoghatatlan, nehezen érzékelhető, mégis a mindennapi életminőséget alapvetően befolyásoló digitális réteg létrejöttét. Ennek kezelése újszerű képességeket igényel, melynek fejlődése lassabb, mint a digitális réteg mindennapi életbefolyásoló képességének mélyülése. Az újszerű érzékelés tanulása, a kényelmen alapuló szolgáltatások egyszerre teszik lehetővé a fenti előnyöket, és teszik az eddig megszokottnál kiszolgáltatottabbá a társadalom tagjait. A feszültség az új képességek megtanulásának magunkra kényszerített sebessége, és az eddig megszokott tanulási ritmusunk között fennálló jelentős sebességkülönbségből fakad. A helyzetet nehezíti a mindennapi életet befolyásoló tényezők számosságának megnövekedése a Föld összezsugorodásával, így egyszerre kell kezelni a jóval összetettebb világot és ennek új érzékelési környezetét. Emiatt tartjuk az információ-társadalom-kutatás kulcsterületének az online bizalom és tudatosság témakörét, mint az emberiség egy most fejlődő, gyorsított evolúción alapuló, gépi támogatással kialakuló környezetét.

Nem meglepő, hogy az okostelefon mára nagyon elterjedt a magyar társadalomban is, a magyar lakosság 75% rendelkezik vele. E készülékek kiemelkedő szerepét jól mutatja, hogy ma már a hazánkban internetet használók 78%-ából 64%- kapcsolódik ily módon a világhálóhoz. Laptopon 46%, asztali gépen 36,6%, tableten pedig 20,5% internetezik. A napi rendszerességgel használt szolgáltatások között az e-mailezés vezet (66%), utána következik a facebookozás (59%), majd a hírfogyasztás (54%). Az internetet naponta 54%, hetente többször 14%, legalább hetente vagy havonta többször további 8% használja hírfogyasztásra. A közösségi média szerepe kifejezetten erős a hírfogyasztásban: az internetezők 75%-a használja ezeket a szolgáltatásokat ilyen célra valamilyen rendszerességgel (37% naponta, 19% hetente többször, 9%

legalább hetente, 9% pedig havonta). A közéleti híreket a többség kifejezetten passzívan fogyasztja. 34% mondta, hogy maga keres utána az ilyen híreknek. 55% kizárólag az elé kerülő híreket olvassa el, miközben csak 10% azoknak az aránya, akiket eleve nem érdekelnek a közéleti hírek.

Az okostelefon szerepe az információs társadalomban három szempontból kritikus fontosságú.

Térben és időben kiszakította a digitális kultúrát – az okostelefon működési sajátosságai miatt megszűnt az időbeli belépési küszöb, illetve a helyhez kötöttség korlátja. Ez a forradalmi változás a mindennapi életet befolyásoló szolgáltatásoknak újabb használati szintet adott, és lehetővé tette azt, hogy a megszokott, hagyományos világunkban kitörölhetetlenül megjelenjen egy digitális réteg. Az idő belépési küszöbének megszűnése a folyamatos használat lehetőségét teremtette meg, létrehozva a mikroidő megjelenését, és olyan mentális, kulturális, kommunikációs változásokat indított el, melyben az állandó jelenlét a teljes világ felé, illetve az interakció a hagyományos és digitális világgal folyamatosná vált. A kutatás eredményei arra utalnak, hogy a magyar lakosság többségének attitűdje az online világhoz kétarcú – feszültség figyelhető meg a használat és a megítélés egyes mért jellemzői között. A teljes magyar lakosság 60,5%-a szerint az online kommunikációs lehetőségek rontják a személyes kapcsolatok minőségét, de 63% úgy gondolja, hogy a közösségi média kitűnő lehetőséget nyújt a kapcsolattartásra mind a családtagokkal, mind a barátokkal. 80% az internet előnyeként azonosítja, hogy könnyen kapcsolatba lehet lépni ismerősökkel, de 58% tart attól, hogy az online kapcsolattartási formák átveszik a közvetlen személyes kapcsolattartás helyét. Mindemellett 57% gondolja úgy, hogy az online kommunikáció túl sok időt vesz el az életéből. Az ambivalens érzésekkel együtt is markáns többség, 66,5% szerint a digitális szolgáltatások és az online tevékenységek gyors ütemű fejlődése lehetőséget jelent az egyén és a társadalom számára. 27% gondolja úgy, hogy mindez kockázatot jelent a számunkra.

A második nagy változás, hogy az okostelefon lehetővé tette a személyre szabott digitális világ létrejöttét. Olyan eszköz, mely a használat során a kényelmi szolgáltatásoknak és a növekedő számú érzékelőnek köszönhetően folyamatosan mélyülő módon egyre személyesebb. A használhatóságot és kényelmet növelő szolgáltatások használatának szükségszerű következménye a személyre szabott digitális világ létrejötte (viselkedési előzmények), mely ahhoz vezet, hogy legtöbbször látható, néha nehezen érzékelhető, professzionálisan manipulált környezetet használunk. Kutatásunkban ennek a manipulációnak a társadalmi érzékelhetőségét is vizsgáltuk. A legelterjedtebb ilyen kényelmi szolgáltatás a közösségi média. A Facebooknak a hazai társadalmi párbeszédben létező szerepére vonatkozó eredmények szerint a facebookozók 68,5%-a legalább heti rendszerességgel hírfogyasztásra használja a szolgáltatást (naponta 48%), és csak 11%-uk nem használja erre egyáltalán. A felhasználók 46%-a ért egyet – legalább nagyjából – azzal, hogy a Facebook kitűnően használható társadalmi fórumként (közéleti aktivitásra és véleménynyilván-

nítésra) vagy hírek megismerésére. 10% ezzel inkább nem, vagy egyáltalán nem ért egyet. A használati adatok azt mutatják, hogy a Facebook rendkívül erős piaci helyzetben lévő közösségi szolgáltatás Magyarországon. Míg a Facebookot az internetezők 79%-a használja legalább havonta egyszer (59% napi szinten, 16,5% legalább hetente), addig az összes többi közösségi médiát (Twitter, Instagram, LinkedIn stb.) együttevve is csak 27% keresi fel legalább havi rendszerességgel (naponta 12%, legalább hetente 11%). A hazai facebookozók 10%-a nyilatkozott úgy, hogy előfordult már vele, hogy egy bejegyzését törölte a Facebook, vagy egy időre letiltották a szolgáltatás használatáról.

A harmadik tényező, hogy az okostelefon elsőpró népszerűsége nem meglepő, hiszen olyan képességekkel ruházta fel a hozzáférőt, melyekre mindig is vágyott – technológiai segítséggel már soha nem téved el, egyszerűbb számára áthidalni a nyelvkülönbségek okozta akadályokat, a kezében van minden tudás, minden kommunikációs csatorna, és látványos, illetve interaktív módon szórakozhat. Használata elkerülhetetlen, tudatos használata versenyképesség fokozó tényező. Az adatok alapján azonban a magyar lakosság többsége több fontos kérdésben nem figyel arra, hogy minél tudatosabban és körültekintőbben használja az internetet. A teljes lakosság körében mindössze 28% képezi magát valamilyen módon annak érdekében, hogy védve legyen az online világ kihívásaival szemben. Közülük a legtöbben, 52,6% a barátoktól kapott információkkal képezik magukat, 47% szakcikkeket olvas, 20% pedig tanfolyamokon is részt vesz. A teljes lakosság 71%-a, illetve a 14 év alatti gyereket nevelők 61%-a semmilyen szűrőszoftvert nem használ annak érdekében, hogy védekezzen az interneten elérhető káros tartalmakkal szemben. Arra a kérdésre, hogy előfordult-e már, hogy azért tartózkodott az internet használatától, mert szem előtt tartotta, hogy a digitális világban mindennek nyoma maradhat, 37% válaszolt igennel. 63% azt mondta, vele ilyen még nem fordult elő.

A kutatás eredményeiből megállapítható, hogy a magyar internethasználók többsége több esetben nincs tisztában azzal, mi jogszerű és mi jogszertlen a digitális szolgáltatások használata során. Arra a kérdésre például, hogy jogszerű-e pénzt utalni az Európai Unión kívülre, 37,5% válaszolt határozott nemmel.

A digitális kultúra finom manipulációjának mérése a változók összetettségé, és a kontrollcsoport hiánya miatt szinte lehetetlen feladat. Az egyik lehetséges út a véleményformálás objektivitásának mérése. A magyar lakosság 53,7% nyilatkozott úgy, hogy érdekli a sajátjától eltérő közéleti álláspontok, de csak akkor, ha azok „maguktól” elé kerülnek. Az eltérő álláspontoknak csak 19% megy utána aktívan az interneten, 23,7% pedig csak a sajátjával megegyező nézőpontokkal szeret találkozni. Azok, akiket egyenesen dühít, ha eltérő állásponttal szembesülnek, meglehetősen kevesen vannak (2,4%). A többség, 54% azt szereti, ha a hírekhez közvetlenül, vagyis értékelés, elemzés nélkül jut hozzá, ezzel szemben 40% azoknak az aránya, akik értékeléssel, elemzéssel együtt szeretik fogyasztani a híreket. Ezzel együtt nagyon erős többség, 61% gondolja úgy, hogy az újságok és az újságírók tevékenysége a társadalmi párbeszéd na-

gyon fontos része. Ezzel ellentétesen 33% vélekedik. Az összes megkérdezett 49%-a szerint az internet előnyös, mert hétköznapi emberek is megoszthatják véleményüket a társadalmi nyilvánossággal, míg 40% véli úgy, hogy az internet inkább kockázatos, mivel a társadalmi együttélésre nézve veszélyes álláspontok szabadon terjedhetnek. A névtelen kommentelésre vonatkozóan pedig már kifejezetten negatívvá fordul a társadalmi megítélés. Ezt a lehetőséget az interneten a megkérdezettek kétharmada, 67%-a káros dolognak tartja, mivel felelőtlen megnyilatkozásokra sarkall. 26,5% vélekedik úgy, hogy ez a közlési mód jó dolog, mert sokan így mondhatják el szabadon a véleményüket. A kutatási eredmények egyértelműen azt mutatják, hogy a magyar emberek valamennyi érintett (felhasználók, platformok, tartalomszolgáltatók, politikusok, hatóságok, kormányzat) közös felelősségének látják, hogy javul-e a társadalmi párbeszéd színvonala az interneten. A magyar lakosság többsége nem tart attól, hogy az online világ egyes szereplői manipulálják őt, a manipulációtól való félelemnek a reklámozók esetében mért legmagasabb értéke is csak 23%-ot ér el. Mégsem mondható, hogy az emberek bíznának a különféle információforrások hitelességében. Leginkább barátaikat, ismerőseiket tekintik megbízható információforrásnak (48%), ugyanakkor a saját maguk által követett tévé- vagy rádióműsor információiban 29% és 38%, az általuk olvasott napilapban elérhető információkban 30%, a közösségi médián keresztül eljutó információk hitelességében pedig csupán 16% bíz.

A kutatás eredményei azt mutatják, hogy az információs társadalomhoz, a digitális világhoz való általános viszonyulás tekintetében nincsenek jelentős különbségek az egyes korcsoportok között a teljes magyar társadalomban. Ha a mért legfiatalabb (18–29 éves) és legidősebb (60 évnél idősebb) korosztályt vetjük is össze, hasonló arányban gondolják, hogy az online kommunikációs lehetőségek rontják a személyes kapcsolatok minőségét (58,3% vs. 61%). Ugyanígy hasonló arányban gondolják azt, hogy az online kommunikáció túl sok időt vesz el tőlük (58,7% vs. 53%). Mindegyik korosztályban egyértelmű többségben vannak azok, akik szerint az internet előnyös az információszerezésben, mert gyorsan és közvetlenül juthatnak fontos információkhoz. Összeségében a magyar lakosság 55%-a vélekedik így, míg 36% szerint az internet inkább kockázatos, mert ellenőrizetlen információk juthatnak el hozzá. Szintén mindegyik korosztályra igaz, hogy azok vannak döntő többségben, akik a digitális világ gyors fejlődésében a lehetőséget látják, szemben azokkal, akik szerint ez inkább kockázatot jelent. A legfiatalabbaknál 71 vs. 24,5, a legidősebeknél 61,3 vs. 29,9 a százalékos arány.

Nem figyelhető meg korosztályos különbség az eltérő közéleti álláspontok iránti nyitottságban sem. A legfiatalabbak 74,5%-át érdeklik a sajátjuktól különböző nézőpontok (de csak 24,5% keres maga utána ilyeneknek), míg ez az arány a legidősebeknél 76,7% (az aktívak 23,3%-os arányával).

Nagyon érdekes azonban az is, hogy néhány konkrét kérdés megítélésében, különösen a társadalmi párbeszéd körében szignifikáns különbség látszik a fiatalabb és idősebb generációk megközelítése között:

-
- Az összes megkérdezett 49%-a szerint az internet előnyös, mert hétköznapi emberek is megoszthatják véleményüket a társadalmi nyilvánossággal, míg 40% úgy véli, az internet inkább annak kockázatát jelenti, hogy a társadalmi együttélésre nézve veszélyes álláspontok szabadon terjedhetnek. A legfiatalabbaknál azonban 60–36 a százalékos megoszlás, míg a legidősebbeknél 40–46.
 - A fiatalabbak közül jóval többen ítélik meg pozitívan a névtelen kommentelés lehetőségét. Bár a többség (56%) náluk is felelőtlen megnyilatkozásra sarkalló, káros jelenségnek tartja az anonim hozzászólásokat, 41%-uk a szabad véleménynyilvánítás lehetőségét jelentő megoldást lát benne. Ugyanez az arány a legidősebbeknél 70–19.
 - Bár a fiatalok többsége is (52%) az újságírást a társadalmi párbeszéd nagyon fontos részének tekinti, 44%-uk szerint az internet korában egyre kisebb szükség van újságokra és újságírókra. Ehhez képest a legidősebb korosztályban 63–27 arányban látják továbbra is nélkülözhetetlennek az újságírás szerepét.

Első primer kutatásunk segített árnyalni az internethasználat leegyszerűsítő generációs megközelítését. Ugyancsak kirajzolódott, hogy a bizalom-aggodalom kérdésköre is jóval összetettebb annál, mint hogy amitől félnek, azt nem használják, és ennek ellenkezője. A digitális kultúra kétarcúsága immár adatolva jelenik meg. 2020-ban utánkövető kérdőívvel, illetve a kérdőív nemzetközi lekérdezésével (Csehország, Lengyelország, Románia) bővítettük vizsgálatunkat, ennek eredményeiről következő cikkünkben fogunk beszámolni. Az azonban már most is látszik, hogy ugyanilyen finomhangolások nem csak az adott országokon belül figyelhetők meg, de figyelemreméltó különbségek látszanak a nemzeti karakterológiában is.

replika

TÁRSADALOMTUDOMÁNYI FOLYÓIRAT

A SZEX POLITIKAI GAZDASÁGTANA

117–118

2020/4–5

FUCKAPITALISM

Tartalom

A szex politikai gazdaságtana

Szerkesztette: Csányi Gergely és Dés Fanni

Csányi Gergely és Dés Fanni	
Bevezető: „A szex politikai gazdaságtana”	7
Claudia von Werlhof	
Megjegyzések a szexualitás és a gazdaság kapcsolatáról	11
Csányi Gergely	
A szexuális forradalom politikai gazdaságtana	
„Vaginális orgazmus”, pornó és homofóbia a modern világrendszerben	19
Gregor Anikó, Csányi Gergely és Dés Fanni	
„Pest megér egy testet”	
A magyarországi pornóipar a hosszú kilencvenes években mint a világ gazdaságba való reintegráció egy patriarchális formája	53
Barna Emília és Katona Noémi	
A magyarországi szexkamera-iparág	
Digitális technológia, platformkapitalizmus és a szexipar normalizálása	93
Dés Fanni	
A patriarchátus elbeszélhetetlensége	
A távolság szerepe a prostitúciós iparban használt és a prostitúciós iparból kiszállt nők traumanarratíváiban	127

Nők és a tudomány

Takács Izolda	
Nők a tudományos elitben	
A nemi identitás tartalma és a nemi sztereotípiák kölcsönhatása az akadémikus nők karrierjében Magyarországon	151

A hivatalos statisztika problémái az adatrobbanás korában

Németh Zsolt	
A hivatalos statisztika válsága az adatforradalomban	179

Moralizálás nélküli hit

Bognár Bulcsu és Kmetty Zoltán	
Moralizálás nélküli hit	
Szekularizált vallásosság és tradicionalizmus Magyarországon	213

Az időskor társadalmi konstrukciója

Zsinka Flóra	
Időskor: társadalmi konstrukció és saját narratívák	237

Recenziók

Bartha Diána	
A cselekvés és a tiszta tudomány összeegyeztethetősége	
Fáber Ágoston (2018): <i>Pierre Bourdieu: Elmélet és politika</i>	267
Kollár Dávid	
A Protestáns etika kémiaja	273
Tallár Ferenc	
Lányi András: Bevezetés az öko-filozófiába	285