



A digitális identitás titkos jelei

Szirmai Éva - 2019. 09. 04.

Bevezetés

2018 első felében különleges jelentőségre tett szert a GDPR mozaikszó. Kevesen tudták, hogy mit is jelent pontosan a rövidítés (General Data Protection Regulation)[1], de a 2016 májusában életbe lépett, viszont csak kétéves türelmi idő után alkalmazni rendelt egységes európai adatvédelmi szabályozás bevezetésére sem az emberek, sem az intézmények nem készültek fel igazán. Miközben pedig élénk viták folytak személyes adataink mások általi felhasználásáról, az adatkereskedelemről és a kiberbűnözésről, sokkal inkább egyfajta türelmetlenség volt tapasztalható az emberek részéről az intézmények által rigorózan alkalmazott új szabályok miatt, hiszen ezek mind jogilag, mind technológiai szempontból jelentős terhet jelentettek a cégek számára, és feleslegesnek látszó adminisztrációt a regisztrációs folyamatokban a felhasználók számára.

A figyelem középpontjába került adatvédelmi szabályozás azonban láthatóan nem változtatott az internethasználati szokásokon. A közösségi oldalak felhasználóinak száma folyamatosan növekszik, az újmédia újabb és újabb területeket hódít el a hagyományos médiumoktól, digitális ujjlenyomatunk megtapad minden felületen, követők és követhetők vagyunk, választásaink, magán- és társas életünk minden eleme megőrződik a legártatlanabbnak látszó felületeken is. Tudjuk, hogy ma már egy állásinterjút is megelőz a közösségi oldalon megjelenített profilunk tanulmányozása, hogy a rendőrség és a nemzetbiztonság külön osztályokat tart fenn, amelyeknek feladata a folyamatos adatgyűjtés, hogy „számon tarthatják, mit telefonoztam, s mikor, miért, kinek. Aktákba írják, miről álmodoztam s azt is, ki érti meg” (József Attila). Miközben ügyelni próbálunk személyiségünk integritására, folyamatosan konstruálódik digitális identitásunk (Fehér 2014: 140), minden eszközzel

igyekszünk kihasználni az énreprezentáció online lehetőségeit.

Jelen tanulmányban azt vizsgálom, hogy milyen eszközökkel lehetséges felfedni az offline és online személyiség közötti esetleges inkongruenciát, mennyiben befolyásolják a használt platformok az én bemutatásának (Goffman 1959/2000) módszereit, milyen nyelvi, vizuális és egyéb jelek segítségével igazolható a digitális identitás koherens vagy éppen inkohereus jellege.

Közösséghez idomított identitás

Erving Goffman énreprezentációról szóló elmélete (1959/2000) termékeny alapul szolgálhat a digitális identitás kiépítésének, összetevőinek elemzéséhez. A színházi-dramaturgiai metaforára épülő megközelítésmód a társas interakciók elemzésében arra a feltevésre épül, hogy „(amikor az egyén más emberek közé kerül) a jelenlévők számára számos információforrás nyílik meg, és sok «jelhordozó» áll rendelkezésünkre ezek átadására” (Goffman 2000: 13), olyanok, mint a külső megjelenés, magatartás, hasonló emberekre vonatkozó korábbi tapasztalatok, de akár sztereotípiák is. Ugyanakkor az egyén „igazi” vagy valódi attitűdjéről, véleményéről és érzelmeiről például csak „közvetve, saját bevallása vagy akaratlan kifejező viselkedése révén lehet megbizonyosodni” (uo.). Az önreprezentáció digitális (vagy online) formája az alapvetően pozitív kép kialakítására irányul (Fehér 2014: 140), és sokkal inkább a goffmani forgatókönyv alapú ideális én bemutatása, semmint a megtévesztés mintája (Hall–Caton 2017).

Stalder (2000) értelmezésében a digitális identitás „nem más, mint korlátozások nélküli alkotás, annak az egyénnek az alkotása, amelyet leképez”, hiszen a fizikai identitással szemben a digitális identitás bármely vonatkozásában szabadon alakítható, egyfajta új szabadságeszme. Leglényegesebb vonásai, hogy 1. nem befolyásolják fizikai paraméterek, fizikai térhez nem köthető; 2. nem befolyásolja központi irányító autoritás; 3. folyamatosan alakul, változékony; az individuum közvetlenül befolyásolhatja az őt leképező információ egy részét (Stalder 2000, Csókai 2012).

Pintér Róbert ugyanakkor a digitális identitás kifejezés helyett az „identitás digitális reprezentációja” (idézi Fehér 2014: 140) megfogalmazást tartja helyénvalónak, hiszen az egyetlen identitás, platformtól független (online és offline) folyamatos konstruálódása zajlik – olyan társas interakciókban, amelyekben az énreprezentáció a közegtől függő alakításokban zajlik, végső soron pedig ezekből épül fel a szerep a maga goffmani értelmében. E „kulturálisan és kontextuálisan sokkal összetettebb identitás” esetében (Fehér 2014a: 32) már irreleváns az offline és online jelleg megkülönböztetése, egyfajta „vegyes üzemmód” (uo.) jön létre. Megítélésem szerint ennek a vegyes üzemmódnak a vizsgálata fontos következtetésekre vezethet, leginkább abból a szempontból, hogy az egyes alakítások mennyiben képesek komplex képet közvetíteni a személyiségről, létezik-e a társas érintkezésben olyan eszköztár, amely a „jelhordozók” adekvát dekódolására alkalmazható.

A 2000-es évek elején – bár akár a világhoz, akár az Európai Unióhoz képest jelentős lemaradással – lassan, de folyamatosan növekedett hazánkban az internetezők száma. 2001-ben a lakosság 12%-a használta a világhálót, igaz, ezek mintegy 80%-a a munkahelyéről, ill. egyéb nyilvános hozzáférési pontokról netezett, még 2003-ban is csak a háztartások 12%-a rendelkezett internet-hozzáféréssel (Pál 2004). Ugyanakkor az ezt az időszakot követő dinamikus fejlődési szakasz arra készítette a legkülönbözőbb tudományágak (szociológia, informatika, pszichológia, pedagógia, filozófia, nyelvtudomány stb.) képviselőit, hogy változó szempontrendszerrel ugyan, de szembenézzenek azokkal a jelenségekkel, amelyek ebből a jelenségből következnek. A vizsgálatok egy jelentős köre éppen arra irányult, hogy az – elsősorban – szabadidős nethasználat miként hat az emberi kapcsolatokra, a virtuális ismeretségeknek és közösségeknek vannak-e veszélyei, és kiket fenyeget elsősorban ez a veszély. Abban az időszakban, amikor az akkor monopolhelyzetben lévő távközlési szolgáltatók (igaz, az átlagkeresetekhez képest borsos áron!) általánosan elérhetővé tették a telefonvonalhoz kapcsolt netszolgáltatást, módosultak a webhasználók demográfiai jellemzői és a használat időbeli megoszlása és motivációi

(NetSurvey 2002: 17). Feltűnő, hogy mind a munkahelyi, mind a szabadidős nethasználatban jelentős időt tesz ki az online játék és a csevegőcsatornák használata. Párhuzamosan a mobil- és webes kommunikáció előretörésével világszerte megszülettek az első komoly publikációk, amelyek az újmédia működésmódját igyekeztek értelmezni, különös tekintettel ezek társadalmi beágyazottságára, így pl. a nyelvhasználatra gyakorolt hatásukra. A Nyíri Kristóf (2001) által szerkesztett tanulmánygyűjtemény elsősorban a mobil-, míg a Balázs Géza és Bódi Zoltán (2005) szerkesztésében megjelent kötet az internetkorszak kommunikációjával foglalkozik, meghatározott igyekezettel hozzáalkalmazva/magyarítva az e formára jellemző terminológiát. A chat- (vagy csevegő-) csatornák nyelvi vizsgálatának elméleti kereteit jelölik ki Andó Éva (2010), Balaskó Mária (2005), Balázs Géza (2005), Bódi Zoltán (2004), Domonkosi Ágnes (2005), Érsok Nikoletta (2004) és Veszelszki Ágnes (2013) tanulmányai. A leíró jellegű tanulmányok mellett megjelennek azok is, amelyek a nyelvi azonosításnak különleges funkciót szánnak – vagyis pl. a kiberbűnözés megelőzése, a potenciális bűnözők felderítése céljából alkalmazzák az internetfelhasználók azonosításának nyelvi és stiláris eszköztárát. Hall és Caton (2017) az önreprezentáció és a digitális identitás feltárására tekintik alkalmasnak az LIWC (Linguistic Inquiry and Word Count) módszerét, míg Vorobjova (2017) a webfelhasználók rövid online szövegeinek elemzési szempontjait foglalja össze tanulmányában. Ez utóbbi nem különbözik jelentősen a Domonkosi (2005) által célravezetőnek gondolt empirikus kutatási lehetőségektől, ill. az Andó (2010) által kapott eredményektől.

Chat és csetelők

Gyakorló „csetesként” volt alkalmam személyesen is megtapasztalni Magyarország legrégebben – és mind a mai napig működő – chatcsatornájának változásait, működési mechanizmusait. A gyalogló.chat 2000 körüli indulása összefügg a fentebb elemzett internetpenetrációs tendenciákkal. Nagyon hamar vált közkedvelt platformmá, és működése során – tapasztalataim szerint – pontosan tükrözte azokat a demográfiai változásokat, amelyeket a webhasználatot vizsgáló kutatások kimutattak. A chat

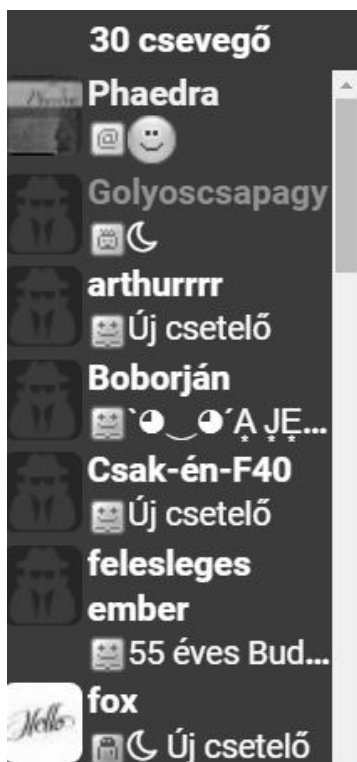
leglényegesebb sajátossága az anonimitása, a kezdeti időkben még a platform kezelői sem regisztrálták semmilyen módon a felhasználók személyes adatait (név, tartózkodási hely, IP-cím). Mára – bár szabadon rendelkeznek a felhasználók arról, hogy milyen adataikat teszik publikussá – a regisztráció többlépcsős folyamattá vált. Az elsődleges motiváció ezen a csatornán az ismerkedés és a partnerkeresés (Fehér–Kovács 2005), de a tematikus vagy életkori közösséghez tartozás igénye is jellemzőnek tűnik. A kezdeti időkben két nagy csoportja volt a csetelőeknek: a nappalosok, akik elsősorban a munkahelyükről neteztek, ők, még ha rendelkeztek is otthoni nethez férővel, az „éjszakásokkal” nem tartottak szorosabb kapcsolatot. Este 6 órakor a telefontarifáknak és előfizetési konstrukcióknak megfelelően indult el a második nagyobb hullám, ebben már külföldön élő (kanadai, amerikai és nyugat-európai) magyarok is jelentkeztek. Az 1. ábrán egy véletlenszerű (délelőtti) időpontban rögzített beszélgetésrészlet látható. A belépésemről [2] számított kb. tíz perc „eseményeit” tartalmazza a screenshot, de illusztrációként és a javasolt értelmezési szempontok illusztrálására talán elegendő is ez a részlet. Balaskó Mária (2005) a virtuális közösségekben folyó interaktív írott diskurzusok elemzéséhez a következő szempontokat javasolja: a felhasználók; a diskurzuselemzésen belül a szóátadás, szomszédsági párok, a nyitás, a témák és a befejezés. Az (angol nyelvű) példaanyag meggyőzően igazolja a választott szempontok létjogosultságát, ugyanakkor azt is látnunk kell, hogy a korábbi elemzésekhez képest jelentős változásokon mentek át a csevegőcsatornák mind tartalmi, mind formai szempontból.



1. ábra: <http://www.gyaloglo.hu> (2019. 02. 14.)

A leginkább szembeötlő, hogy a jelhasználatban különös jelentőségre tettek szert a színek (időnként az olvashatóság rovására is), az emotikonok és egyéb jelölők, amelyek dekódolása időnként komoly nehézségekbe ütközik. A csevegők névsorában (2. ábra) például a korábbiakhoz képest minden nicknév kétsorosra vált, a második sor olyan járulékos információkat tartalmaz (férfi, ill. nő; kiemelt pozíció a szobában), amelyet vagy a csetelő ad meg magáról, vagy a chatprogram generál. *Phaedra* pl. maga állította be a (feltehetően a nevet tartalmazó lila) névjegyet, a citromsárgával kiemelt név, ill. a második sorban megjelenő stilizált „@” jel a szobában betöltött pozíciójára („szobaop”) utal, míg a smiley az általánosan rögzített jelentést hordozza. *Golyoscsapagy* azért szürke, mert ő egy „bot”, vagyis robot, egy olyan informatikai megoldás, amely a beszélgetések rögzítésében, reprodukálásában vesz részt. A chat-szabályzat tiltja a „nemváltást”, tehát a regisztrációs folyamat során ellenőrzik (nem túl hatékonyan), hogy női neveken férfiak ne jelentkezhessek be. A nicknevek alatti második sor szabadon módosítható, de a férfiak és a nők eltérő ikonnal jelölődnek. Az „Új csetelő” megjelölés automatikusan kerül a név után, de módosítható, kiegészíthető. Látható tehát, hogy a nicknevek esetében nem rendelkezünk elégséges információval ahhoz, hogy a diskurzusban részt vevő csevegőket reálisan megítéljük, az az alakítás vagy szerep, amelyet a diskurzusban részt vevők játszanak, további jelek nélkül nem feltárható. A leginkább kézenfekvő megoldás a Vorobjova által (is) javasolt eszközök alkalmazása. A jelek és szavak szintjén rögzíthető lexikai jellemzők (mint pl. a kis-, ill. a nagybetűzés, a számok helyettesítő használata [c6 – chat, 1ütt – együtt, stb.] és egyéb rövidítések, a szavak száma egy-egy megnyilatkozásban, a szavak hossza, segédszavak gyakorisága), a szintaktikai jellemzők (mondatstruktúra, írásjelek és speciális szimbólumok használata), ill. az a metasztint, amely éppen a társadalmi beágyazottságra utal, mint pl. a társalgásban való részvétel ideje[3] (napszak, a hét napja). A chatműfaj a szövegstruktúra vizsgálatára csak korlátozottan ad lehetőséget, hiszen a diskurzus felszínessége és tempója nem teszi lehetővé szerkesztett szövegegeszek megjelenítését. Az illusztrációként mellékelt

„beszélgetésrészlet” egyébként azt is jelzi, hogy a résztvevők aktivitása nem elsősorban a közös felületeken nyilvánul meg, nincsen központi témája, hiányzik a koherencia a megnyilatkozásokból, a központozás nélküli, kihagyásos mondat szerkezetek szétesővé, esetlegessé teszik a diskurzust. Jellemző ebből a szempontból a „mi van veletek?” kérdésre Boborján által adott válasz: „vizilovak”. Érzékeli, hogy az utalásrendszer túlságosan összetett (ui. az *Én a vízilovakkal vagyok* című 1979-es filmre utal), ezért további két megnyilatkozásban értelmezi azt (‘1. vízilovak 2. mi a vízilovakkal vagyunk 3. ők meg velünk’). A „felesleges ember” nick értelmezésében eleve felidéződik a 19. század orosz irodalmának egy jellegzetes típusa, de a „mi van veletek” kérdésre adott válasz („itt ülök mint a fák tövén a bolond gomba, mint akinek semmire nincs gondja”) egy torzított József Attila-szakasz („most itt csücsülsz, mint fák tövén a bolondgomba [igy van rád, akinek van, gondja]” – *Karóval jöttél...*) jóval többet jelez a megnyilatkozás szintjén, mint a csevegők névsorában megjelenő információ, miszerint egy 55 éves, budapesti férfi a beszélgetőtársunk.



2. ábra: A csevegők névsora

Közösségi hálózatok

A virtuális tér másik jellegzetes platformja az online szerepjátékoké. Az elmúlt években egyre több kutató érdeklődését kelti fel a gamifikáció jelensége, amely eredetijében az elektronikus eszközök játékszerű felületekkel való felgyorsítását és élvezhetőbbé tételét jelentette (Fromann 2017: 105). A Fromann által javasolt definíció („A *gamification* a játékélményhez szükséges játékelemek, játékmechanizmusok és játékdinamikák alkalmazását jelenti az élet – játékon kívüli – területein azzal a céllal, hogy az adott folyamatokat érdekesebbé és hatékonyabbá tegye” uo. 111.) tartalmazza azokat az elemeket, amelyek túlmutatnak a hagyományosnak tekinthető, akár a digitális eszközökkel és platformokon zajló játékértelmezéseken. E tanulmány kereteit szétfeszítené, ha akárcsak vázlatosan is kitérnénk az MMORPG (Massively Multiplayer Online Role-Playing Game), vagyis az online, sokszereplős szerepjátékok résztvevőinek identitáskonstrukcióira, de lényegesnek tartom, hogy egyrészt ezeket megkülönböztessük a korábban digitális vagy online identitásként definiált jelenségtől, másrészt, hogy legalább jelzésszerűen kitérjünk a jelentősen eltérő motivációkra és a fel/kihasználás esetleges módjaira. Virtuális identitáson azokat a konstrukciókat értjük, amelyek alapvetően „nem valós, képzelt, kreált, szerkesztett, kísérletező, hamis, kvázi- vagy álmegoldásként” (Fehér 2014: 141) jelennek meg az online világban, leginkább egyfajta kivonulás, a valóságos élményeket és személyiséget elhagyó menekülés, önkiteljesítés vagy éppen a nem fizikai nemváltás lehetséges eszközeként. Az online szerepjátékok mind a külső, mind a személyiségjegyek (képességek, eszközök stb.) tekintetében biztosítják azt a repertoárt, amelyből a játékos felépítheti avatarját, amely tartalmaz(hat)ja az offline személyiség jegyeit, de lehetőséget biztosít az attól való teljes eltérésre is.

Külön elemzést igényelnének azok az online játékok, ahol maga a játékélmény, az önmagunkkal vagy játékostársakkal folytatott verseny motivál a részvételre, és tudomást sem veszünk róla, hogy amikor pl. a Facebook-profilunkkal regisztrálunk valamely játékra, olyan információkat teszünk publikussá magunkról, amelyek személyes adataink biztonságát is veszélyeztetik[4].

A közösségi oldalak – az általunk vizsgálandó, legnépszerűbb Facebookot is beleértve – egészen sajátos helyzetben vannak a digitális identitás, a magántitkok és a nyilvános adatok tekintetében. A kutatások szerint, amikor létrehozunk a nyilvános profilunkat, elsősorban a kapcsolati hálónk reprezentálása a célunk, vagyis (mint ahogy a magyar fejlesztésű Ős-Facebook, az iwiw esetében is) az ismerősökkel, barátokkal, rokonokkal, iskola- és munkatársakkal akarunk kontaktust kiépíteni. Ehhez valós adatokat kell magunkról megadnunk, lehetőleg olyan összetételben, amely biztosítja a felismerhetőségünket és azonosíthatóságunkat. Ugyanakkor a hírfolyamban (news feeds), a személyes profilunk időfolyamában (timelines) vagy státuszjelölőinkben (status updates), bejelentkezéseinkben (check-in), megosztásainkban és hozzászólásainkban nem feltétlenül tudatosan, de olyan érzékeny adatokat teszünk publikussá, mint a politikai, vallási, nemi hovatartozásunk, ill. orientációnk, kapcsolati státuszunk és hálónk, amelyek utalhatnak az általunk kialakítandó önkép inkoherens jellegére, vagy éppen megkérdőjelezhetik a nyilvános adataink hitelességét. A fotó (és annak újonnan megjelenő és egyre fontosabbá váló fajtája, a selfie) kiemelt szerepűvé válik az online profilépítésben (Fehér 2014a).

A közösségi oldalakon megjelenő önreprezentációs stratégiák vizsgálata egyelőre leginkább a hirdető és a piackutató cégek érdekeit szolgálja, de élénk érdeklődés kíséri a potenciális munkaadók, a nemzetbiztonsági és rendvédelmi szervezetek részéről is. A politikai mozgalmak és szerveződések a mozgósítás, az offline térben való megjelenés elősegítésére is felhasználják a közösségi oldalakat. Egészen sajátos jelenségként kell értelmeznünk az egyre nagyobb teret hódító „élőzést”, vagyis azt az aktivitást, amikor akár egy mobiltelefon kameráján keresztül élő közvetítést ad valaki a saját Facebook-oldalán. 2018 decemberében a magyar országgyűlésből, ill. az MTVA székházából közvetítettek országgyűlési képviselők élőben, egyértelművé téve bizalmatlanságukat az állami (közszolgálati) média működésével kapcsolatban.

Azt is tudomásul kell azonban vennünk, hogy – bár a Facebook üzemeltetői igyekeznek ez ellen fellépni^[5] –

különösebb nehézség nélkül létre lehet hozni ún. fake profilokat, amelyek alapesetben csak rejtőzködést, egyfajta voyeur-mentalitást jeleznek, de sokkal gyakrabban az anonimitás biztonságából igyekeznek véleményt formálni, akár álhírek terjesztésével is. A Facebook-zsargonban trollnak nevezett személy kifejezetten provokál, erőszakos kinyilatkozásaival gátat szab az értelmes párbeszédnek, amellyel szemben egyetlen ellenszer létezik, a DNFTT (vagyis Do not feed the trolls! – Ne etesd a trollokat!). A trollok és a fake személyiségek felismerése összetettebb feladat, mint a chat esetében láttuk. A személyes oldalak komplex vizsgálata, ill. a LIWC (Linguistic Inquiry and Word Count) módszer alkalmas lehet ezeknek a hamis profiloknak a kiszűrésére. Schwartz és munkatársai 75 ezer felhasználó 700 millió szavas korpuszán végeztek számítógépes elemzést a nem, az életkor és a személyiség meghatározására (idézi Hall–Caton 2017: 4). Ennél egyszerűbb megoldást választott az USA Nagykövetsége, amely egy, a randioldalakon és Facebookon terjedő csalási módszer veszélyeire hívja fel a figyelmet. Az Amerikai Hadsereg Bűnügyi Nyomozó Különítménye (CID) felhívja az online társkeresők figyelmét azokra a gyanús jelekre (mint pl. a nyelvi és helyesírási hibákkal teli e-mail, a túlságosan gyors és közvetlen érzelemkifejezés, a személyes/telefonos vagy webkamerás kapcsolatfelvétel stb.), amelyek kiberbűncselekményre utalhatnak.[6]

Összegzés

A digitális identitás, az online térben megjelenő önreprezentáció néhány olyan elemét kíséreltem meg elemezni, amelyek az offline és online személyiség kiegyensúlyozatlan viszonyára utalhatnak. A fizikaitól eltávolított virtuális közösségekben más-más kommunikációs stratégiákat, jelrendszereket alkalmazunk a személyiségünk bemutatására, alapvető célunk azonban egy pozitív énkép közvetítése. Akár demográfiai (nem, életkor, lakóhely, iskolai végzettség), akár fizikai (külső megjelenés) jellemzőink, de még politikai és vallási meggyőződésünk nyilvánossá tétele is ellentmondásos helyzetet eredményezhet. Egyrészt a közösségben megjelenő kapcsolati háló megköveteli a hitelesnek tekinthető információk rögzítését, másrészt ez akár

veszélyes is lehet az általunk alakított szerep szempontjából. Megnyilatkozásaink vizuális és nyelvi jelei feltárhatják vagy elfedhetik az esetleges inkongruenciát, igazolhatják vagy leleplezhetik a digitális és a fizikai személyiségünk közötti eltérést.

Irodalom

Andó Éva 2010. E-nyelv, netbeszéd. *Tudományos Közlemények* 23. április, 31–46. Általános Vállalkozási Főiskola.

Balaskó Mária 2005. Virtuális közösségek kommunikációja a cybertérben. In: Balázs Géza – Bódi Zoltán (szerk.): *Az internetkorszak kommunikációja*. Gondolat Kiadó, Budapest. 58–88.

Balázs Géza – Bódi Zoltán (szerk.) 2005. *Az internetkorszak kommunikációja*. Gondolat Kiadó, Budapest.

Balázs Géza 2005. Az internetkorszak kommunikációja. In: Balázs Géza – Bódi Zoltán (szerk.): *Az internetkorszak kommunikációja*. Gondolat Kiadó, Budapest. 25–57.

Bódi Zoltán 2004. *A világháló nyelve – Internetezők és internetes nyelvhasználat a magyar társadalomban*. Gondolat Kiadó, Budapest.

Bódi Zoltán 2005. Szimbolikus írásbeliség az internetes interakcióban. In: Balázs Géza – Bódi Zoltán (szerk.): *Az internetkorszak kommunikációja*. Gondolat Kiadó, Budapest. 195–212.

Csókai Ákos 2012. DI vs ID, avagy mi is az a Digitális Identitás; https://digitalisidentitas.blog.hu/2012/04/04/di_vs_id_avagy_mi_is_az_a_digitalis_ic

Domonkosi Ágnes 2005. Az internet nyelvhasználatának empirikus kutatási lehetőségei. In: Balázs Géza – Bódi Zoltán (szerk.): *Az internetkorszak kommunikációja*. Gondolat Kiadó, Budapest. 143–160.

Érsok Nikoletta Ágnes 2006. Szóbeliség és/vagy írásbeliség. *Magyar Nyelvőr* 2. 165–176.

Fehér Katalin – Kovács Ferenc 2005. Chat-használat: kommunikációs szokások és attitűdök. *Jel – Kép* 1. 61–77.

Fehér Katalin 2014. Milyen stratégiák mentén épül fel a digitális identitás? – Feltáró kutatási szakasz: a munkavállalás előtt álló egyetemisták. *Médiakutató* 2. 139–154.

Fehér Katalin 2014a: Selfie és ussie: reputáció, kontroll, digitális identitás. In: Hetesi Erzsébet – Révész Balázs (szerk.): „Marketing megújulás” Marketing Oktatók Klubja 20. Konferenciája Előadásai, Szeged.

Fromann Richárd 2017. *Játékoslét. A gamifikáció világa*. Typotex, Budapest.

Goffman, Erving 1959/2000. *Az én bemutatása a mindennapi életben*. Thalassa Alapítvány, Pólya Kiadó, Budapest. Eredetije: *The Presentation of Self in Everyday Life*. Doubleday Anchor Books, New York 1959.

Hall, Margaret – Caton, Simon 2017. Am I who I say I am? Unobtrusive self-representation and personality recognition on Facebook. *PLoS ONE* 12 (9)

NetSurvey Kft. 2002. *Internet-használói célkutatás*. Virtuális-tér Figyelő Rendszer, Információs Társadalom Monitoring Tanulmányok, 7. <http://old.tarki.hu/adatbank-h/kutjel/pdf/a076.pdf> [2019. február 13.]

Pál Attila 2004. Globális internethasználati körkép; *ITcafé* november, https://itcafe.hu/cikk/globalis_internethasznalati_korkep/penetracio_magyarorszagon.html [2019. 02. 13.]

Stalder, Felix 2000. Az analógtól a digitális identitás felé. *Korunk*, április. <http://felix.openflows.com/html>

Veszelszki Ágnes 2013. A digilektus hatása az írásbeli és a szóbeli kommunikációra egy kérdőíves vizsgálat alapján; *Magyar Nyelvőr* 3. 248–274.

Vorobjova, A. A. 2017. Отбор информативных признаков для идентификации Интернет-пользователей по коротким электронным сообщениям; *Научно-технический вестник*

информационных технологий, механики и оптики. 1. 117–128. Университет ИТМО, Санкт-Петербург.

[1] A Google Trends elemzéseinek tanúsága szerint Magyarországon 2017 augusztusától kezdett növekedni a fogalom iránti érdeklődés, miközben akár az „adattvédelem”, akár az „adattvédelmi szabályozás” keresőszavak semmilyen kiugrást nem mutattak (vö. <https://trends.google.hu/trends/explore?date=today%205-y&geo=HU&q=gdpr,adattv%C3%A9delmi%20szab%C3%A1lyoz%C3%A1s>).

[2] A konferenciaelőadás ill. jelen írás készítésének időszakában (újra)regisztráltam egy korábbi, ritkán használt csetes nickemet, amelyet eredetileg Kalamol(l)ként használtam, de az új csetszabályzat elnyerhető vagy megvásárolható privilégiumként kezeli ennek az írásmódnak a lehetőségét. Abba a szobába (50-en túl) léptem be, amelyben, lévén egy generációs csoport gyűjtőhelye, nagy eséllyel találkozhattam a „régiekkel”, az akkori 40-en túliakkal. Így lett, én felismertem nickemet, de az enyém senkinek nem volt ismerős.

[3] Aktív csetelő korszakomban gyakran megesett, hogy az akkor általános iskolás fiam bejelentkezett a gyaloglóra, és erős negyvenes férfinak kiadva magát privát beszélgetéseket kezdeményezett. A kulturális tapasztalataink eltérő jellege miatt legfeljebb 3 kérdés-válasz után lelepleződött, de azt is elegendő volt megjegyezni, hogy mikor van az iskolában számítástechnika-órájuk, amikor csatlakozhatnak az internethez.

[4] Legutóbb az ártatlan facebookos játéknak tűnő #10yearchallenge kapcsán vetődött fel, hogy a 10 évvel ezelőtti és jelenlegi fényképek önkéntes összerendezése és publikálása az arcfelismerő szoftverek (és üzemeltetőik) számára biztosítanak felbecsülhetetlen értékű adatbázist, aminek persze akár pozitív hatásai is lehetnek (ld. erről: <https://pcworld.hu/pcwlite/facebook-instagram-10yearchallenge-nem-csak-jatek-258387.html>).

[5] 84 éves, szellemileg friss, az új technológiákra nyitott hölgy regisztrált a Facebookon elsősorban azért, hogy a távol

élő rokonokkal folyamatosan kapcsolatban maradjon. 1 hét után az üzemeltető értesítette, hogy profilját mindaddig blokkolják, amíg hitelt érdemlően nem bizonyítja, hogy személyazonossága valós.

[6] <https://hu.usembassy.gov/hu/vigyazat-romantikus-atveresek/>

Nincs hozzászólás!

Your Email address will not be published.

Save my name, email, and website in this browser for the next time I comment.

This site uses Akismet to reduce spam. [Learn how your comment data is processed.](#)

© 2025 e-nyelvmagazin.hu. All rights reserved.