

## **Zsácutcás médiumok**

**Debreceni Ilona** - 2020. 03. 07.

Az okok között szerepelhet: megjelenik egy új, jobb technológia vagy a meglévő technológia „lebutított” változata; a marketing és az ár, ami erősen befolyásolja felhasználók viselkedését. Hosszabb távon a legtöbb médium zsácutcás. A lényeg egy technológia élettartamában és hatásnyalábjában van.

Kulcsszó: egymást felváltó technológiák – zsácutcás médium – menekülő továbbfejlesztés – 3D

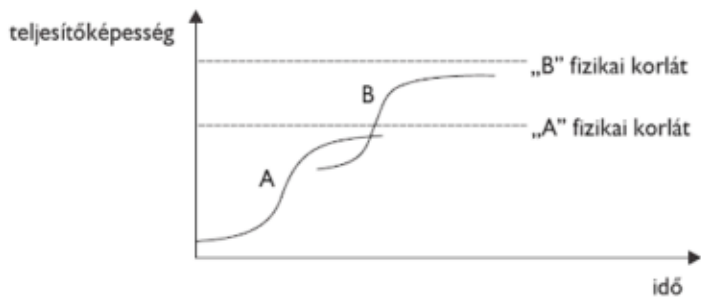
Dead-end media

Abstract: Dead-end media comprise technologies that are emerging rapidly for some reason but are later ignored and abandoned. The underlying reasons include the emergence of a new, better technology; the release of a “dumbed down” version of an existing technology; and marketing and pricing, which strongly influence consumers. In the long term, most technologies come to a dead end. The most important factor is the lifecycle and impact of a technology.

Keyword: successive technologies – dead-end medium – develop to survive – 3D

Közelmúltunk a zsácutcás technológiák tucatjait mutatta fel, végső soron azonban minden technológia zsácutcás; a lényeg talán egy technológia élettartamában és hatásnyalábjában van. Múló hóbortok, némelyik előbb, némelyik később fut zsácutcába. (Forrás: epa.oszk.hu) A továbbiakban Pataki Béla A technológia menedzselése című könyvéből a Régebbi és újabb technológiák S-görbéi című

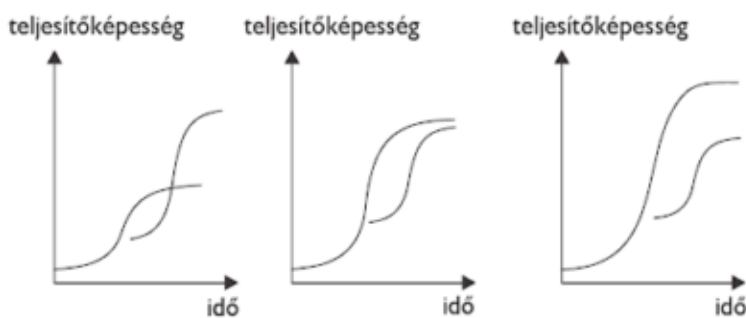
fejezet alapján mutatom be, hogy mi az oka, magyarázata a médiumok zsákcás mivoltának.



1. ábra: Egymást felváltó („A” és „B”) technológiák S-görbéinek idealizált ábrázolása

Az egymást felváltó, egyre jobb teljesítőkéességű technológiák S-görbéinek egymásutánját gyakran az 1. ábrán látható, meglehetősen idealizált módon szemléltetik, azt sugallva, hogy az újabb technológia teljesítőkéességének fizikai korlátja mindig magasabb, mint a régié, és ennek köszönhetően idővel kiszorítja azt. A valóság azonban ennél jóval bonyolultabb és változatosabb, legalább három vonatkozásban.

Először is, egyáltalán nem biztos, hogy az új technológia jobbnak bizonyul, mint a régi. Teljesítőkéességének fizikai korlátja közel azonos vagy alacsonyabb is lehet – ezt előre nem mindig lehet látni, éppen azért, mert még új, mert kezdetben még csak nagyon keveset tudunk róla. Ezeket a lehetőségeket mutatja a 2. ábra:



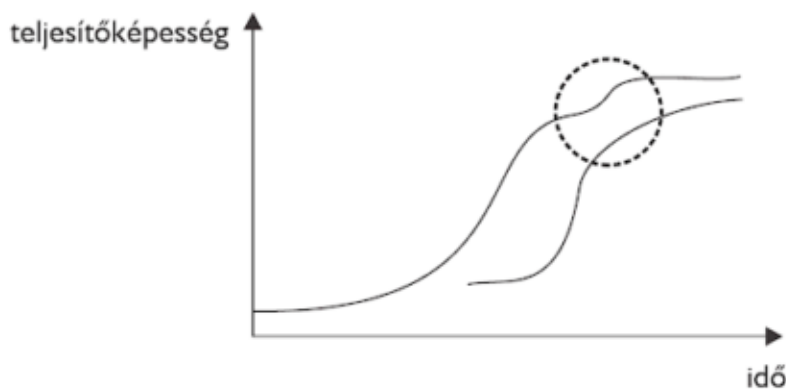
2. ábra: Régebbi és újabb technológiák S-görbéinek lehetséges alakulása

Éppenséggel arra is akad egy sor példa, hogy egy meglévő technológiának kifejlesztették egy „lebutított” változatát egy alacsonyabb minőségi és árkategória számára. Gondoljunk csak a hagyományos, palackos erjesztésű pezsgő után az olcsóbb, és gyengébb minőséget eredményező tartályos erjesztési eljárás (az ún. „tankpezsgő”) kifejlesztésére vagy a WWW után a WAP megjelenésére. Ezekben az esetekben éppen az volt a cél, hogy a korábbinál alacsonyabb teljesítőképességű technológiát hozzanak létre, más célra, más igény- és árszinthez alkalmazkodva.

Másrészt egyáltalán nem törvényszerű, hogy a jobb teljesítőképességű technológia mindenképpen kiszorítsa a rosszabb teljesítőképességűt. Ha a fejlettebb technológiájú termékeknek/szolgáltatásoknak például sokkal gyengébb a marketingjük, vagy például aránytalanul drágábbak, akkor könnyen alulmaradhatnak a piaci versenyben fejletlenebb technológiájú termékekkel/szolgáltatásokkal szemben. A jobb teljesítőképesség, a fejlettebb technológia nagyon fontos sikertényező ugyan, de korántsem az egyetlen! Jó példa erre a kvadrofónia sikertelensége a sztereofóniával szemben az 1970-es években, vagy a kompakt kazetta versenytársának szánt Elcaset piaci kudarca, amely dupla szalagsebességének, szélesebb szalagjának, és vastagabb jelhordozó rétegének köszönhetően fölényesen jobb műszaki jellemzőkkel és szubjektív hangminőséggel büszkélkedhetett, de hiába.

Ha az árkülönbségek arányosak a teljesítőképességek különbségeivel, akkor a különböző igény szintű piaci szegmenseket kiszolgáló különböző színvonalú és árú technológiák békésen megférhetnek egymás mellett, anélkül, hogy bármelyik kiszorítaná valamelyik másikat. Lásd például a katódsugárcsöves és a folyadékkristályos képernyők vagy a dinamikus, az elektrosztatikus és a plazma hangszórók példáját.

Harmadrészt pedig egyáltalán nem biztos, hogy az új technológia megjelenése nem gyakorol hatást a régi technológia továbbfejlesztésére, és a régi S-görbe ugyanúgy halad tovább, mintha nem is létezne az új. Ha az új technológiát egy versenytárs fejleszti ki, akkor a régi technológia művelői gyorsan újult erővel látnak neki a régi technológia gyorsított továbbfejlesztésének, amennyire azt a teljesítőképesség fizikai korlátjának közelsége még lehetővé teszi számukra. (Tehát nem arról van szó, hogy „feljebb tolják a régi technológia teljesítőképességének fizikai korlátját” – az előző alfejezetben tisztáztuk, hogy ez lehetetlen, a fizikai korlát attól korlát, hogy elmozdíthatatlanul ott van, ahol van, a megváltoztathatatlan természeti törvények miatt.) Gondoljunk például az analóg lemezjátszók fejlődésének feltűnő felgyorsulására – a hanglemez vákuumos rögzítése, a lejátszókar rezgéseinek szilikonolajjal való csillapítása, a hangszedő tűjének újfajta (Van den Hul-féle geometriájú) metszése stb. gyors egymásutánban való kifejlesztésére – a CD-játszók megjelenésekor, az 1980-as években. Ezzel a „menekülő továbbfejlesztéssel” késleltethető vagy szerencsés esetben el is kerülhető, hogy az újabb, nagyobb teljesítőképességű technológia kiszorítsa a régit.



3. ábra: A „menekülő továbbfejlesztés” jelensége

Ezt a jelenséget szemlélteti a 3. ábrán látható ugrás a régi technológia S-görbéjén az új technológia megjelenésének és veszélyes mértékű fejlődésének hatására. (Pataki, 2005)

Ezután lássunk még néhány konkrét példát is a zsácutcás médiumokra: MMS, SMS (úton van a zsácutcába), MSN (Windows Live Messenger), és egy szakértő szerint a 3D-s képalkotó technológia is sikertelen – érdekességképp nézzük is meg, miért.

### Miért nem sikeres a 3D, és miért nem is lesz az?

A bevezetőben említett sorokat **Walter Murch** írta levelében, és talán egy legyintéssel el is intézhetnénk a dolgot, ha nem Hollywood egyik legnagyobb, Oscar-díjas „pápájáról” lenne szó, aki többek között **olyan filmek elkészítésénél bábáskodott** mint a Keresztapa 2, az Amerikai Graffiti vagy az Apokalipszis most. Murch levelét a Suntimes blogjában olvashatjuk **eredetiben** – a történet lényege röviden: a jelenlegi 3D-s képalkotó technológia Walter szerint egy zsácutca, márpedig ha valaki tudja, mit és hogyan lát az emberi szem, és élvez a néző, akkor ő biztosan... De miért is bukás a 3D? Murch levelében megemlíti: „ [...] magam is rendeztem 3D-s filmet még a nyolcvanas években (Captain Eo), és már akkor feltűnt, hogy a horizontális mozgás sokkal jobban (és hamarabb) vibrál a 3D-s verzióban, mint hagyományos 2D-ben. Ez a jelenség azóta sem változott...” Hogy őszinték legyünk, ez talán egy kicsit túl szakmai nekünk, szerencsére Walter itt hangnemet vált, és továbbviszi okfejtését, immár közérthetőbb nyelvezettel. „A 3D legnagyobb problémája a fókusz és a konvergencia (összefutás). A nézőnek egy stabil pontra, azaz a vászonra kell fókuszálnia a tekintetét, ami tegyük fel nyolcvan lábra van tőle. A 3D mozi esetében ez jelenetenként változik: hol 10 lábra kellene fókuszálnia, hol pedig 120 lábra, a jelenet <mélységétől> függően”. Walter szerint ez tehát a probléma: míg a fókusz és a konvergencia (azaz, ahogy „összerakjuk” a képet, filmet a fejünkben, egységes egésszé) a 2D esetében stabil (a példánál maradva mindkettő nyolcvan láb távolság a szemünktől), addig a 3D esetében a fókusz változik, a konvergencia pedig továbbra is stabil. A többi pedig szegény

néző agyára van bízva: rakja össze, ahogy tudja. „600 millió éves evolúció bizonyítja, hogy minden élőlény, amelynek szemei vannak, egyforma távolságra fókuszál és konvergál, így állítja elő az agy számára a képet” – fejtegeti a filmes. „... [...] olyasmi ez, mint egyszerre ütögetni a fejedet, míg a másik kezeddal körözöl a hasad felett. Nehézkes. Az emberi agy rengeteg extra feladatra van kényszerítve a 3D hatás érdekében, ezért van az, hogy sokan már húszperces „háromdés” mozizás után fejfájásra vagy szédülésre panaszkodnak. Olyasmit akarnak művelni a szemeikkel és az agyukkal, amire a hatszázmillió éves evolúció sem készítette fel őket.”

Murch szerint ezt a problémát semmilyen technikai varázslattal és ügyeskedéssel nem lehet feloldani, ezt majd csak a teljes, holografikus, valóban háromdimenziós álló- és mozgóképek fogják megoldani. Ráadásnak még hozzáteszi, hogy a 3D-s filmek esetében még a fényerővel is bajok vannak: a technológia korlátai miatt minden ilyen film jóval sötétebb és kontrasztosabb, mint ez optimális lenne. Levele végén Walter megjegyzi, hogy a háromdimenziós mozifilm „...vibráló, túl sötét, szédülést okoz, ráadásul nagyon drága előállítani. A kérdés csak az, mennyi időnek kell eltelnie, hogy a nézők erre rájöjjenek, és elégük legyen belőle?” (Forrás: hvg.hu)

## Digitális forradalom vagy zsákutca?

Társadalomkutatók, neurológusok és tech-szakemberek egész hada veti rá magát a friss „digi-húsrá”, hogy kiderítsék kinek jó az online irodalom, és **próbálják megjósolni**, hogy a nyomtatott irodalom komplementerével, vagy helyettesítőjével állunk szemben.

A fejlett világ már egy ideje lelkesen görgetheti az e-olvasóját, míg nálunk egyelőre még csak álom az olyan kütyü, mint az Amazon – iPodra hajazó – Kindle-je. Már akinek álom. Míg a digi-rajongók egy olyan új technikai

forradalomról beszélnek, amely lemoshatja a papíralapú irodalmat, addig az irodalmárok és könyvmolyok a hajukat tépik a „virtuális könyvtár” szavak hallatán. Nem érhetnek senkit meglepetésként az amerikai szociológusok olyasféle kutatási eredményei, melyek szerint az online és a papíralapú irodalom közti verseny inkább azon rétegek esetén kiélezettebb, kiknek szabadideje korlátozottabb, és nincsenek határozott olvasási szokásaik. Bár az online irodalom preferálásánál nyilvánvalóan közrejátszanak jövedelmi tényezők is, a Northwestern Egyetem szociológusai mégis határozottan állítják, hogy a verseny kimenetelében mégis a szocializáció fogja játszani a döntő szerepet. A vízváltó az a primer szocializációs terep, ahol a szülők vagy megszerettetik a gyerekekkel a klasszikus értelemben vett olvasást, és belecsepegtetik a könyv iránti szeretetet, vagy hagyják, hogy más médiumok neveljék, hogy később legyen majd mivel megküzdenie a tanárnak is. Griswoldék szerint azonban egyelőre még nyitva marad a kérdés, hogy ez az újfajta tevékenység fog-e kulturális tőkét is hordozni, vagy csupán hobbivá degradálja majd az olvasást.

A szakértők egybehangzóan állítják, hogy az online olvasás minőségileg is eltér a hagyományos értelemben vett irodalom-fogyasztástól. A British Library 2008-as jelentése szerint mind tanárok, mind diákok rosszabbul teljesítettek az online olvasás terén. A digitális formátum inkább az olyan célirányos módon való olvasást teszi lehetővé, mint amikor az ember bizonyos információkra vadászik. Az online felület sokkal hektikusabbá teszi az olvasást, és korántsem biztosít olyan mértékű elmélyedést, mint a papíralapú irodalom. Többen még azt a kijelentést is megkockáztatják, hogy a képernyővizslatás nem is tekinthető olvasásnak a szó valódi értelmében.

A vérbeli könyvmolyokat még az olyan techcsodák sem tudják megingatni, mint a Kindle. Hiába a szemkímélő megoldások (semmi vibrálás, látóidegeket kímélő fakószürke

kijelző), a megrögzött olvasónak mégis hiányozhatnak az olyan érzelmi jellegű töltetek, mint a jellegzetes illat, az előző olvasó lenyomatai (a foltok, a gyűrődések, a számárfülek), vagy egyszerűen az az élmény, amit egy könyv egyszerű tapintása okozhat. Bár kétségtelen, hogy számottevő előnyre tehet szert papírtársával szemben például egy utazás során.

Az irodalomfélők mégis leginkább a gyerekeket óvnák az elektronikus könyv kísértéseitől. Akinek már volt az egyik kezében gyerek, a másikban meg bármiféle technikai kütyü, az tudja, hogy mire számíthat, ha majd nálunk is felbukkan az e-olvasó. Semmiképpen sem ajánlott az online olvasás. Tapasztalatból tudom, hogy még egy Andersen is csak nehezített körülmények közt mesélhető, ha a hallgatóság megkaparintja az egeret. Arról nem is beszélve, hogy egy nagyobb lélegzetvételi történetnek esélye sincs ilyen körülmények közt. A sok gomb meg a görgő biztos több érdeklődést vált ki belőlük, mint maga a mese.

A szakértők szerint azonban a nagyobbakat sem árt távol tartani a digitális világtól. Bár a mai fiatalok már meglehetősen magabiztosan mozognak a virtuális térben, és a mobilok, videójátékok és iPodok tengerében játszi könnyedséggel működtetnek bármiféle techcsodát, ez mégis inkább hátráltathatja őket az irodalom-fogyasztásban. A pedagógusok egyre többet panaszkodnak, hogy az ifjúság olyan mértékű szövegértési- és koncentrációs problémákkal küzd, ami már komoly aggodalomra adhat okot. A hozzáértők szerint pedig az online olvasás nem hogy segítene, hanem – a fentebb említett okok miatt – még ronthat is a helyzeten.

Az online olvasó nem egyszerűen olvasó, hanem egyenesen fogyasztó – mondja Christine Rosen, a The New Atlantis egyik cikkének szerzője. Az ilyen felhasználó nem elmélyülten olvas, hanem „kommentel”, „bookmarkol”, „linkel” és nem áttal még akár a klasszikusok szövegeihez is hozzányúl. (konyves.blog.hu)

## Irodalom:

Balázs Géza: A devolúció felé? – Bevezető a digitális demencia témájához. In: E-nyelv Magazin, 2013/1.

Pataki Béla (2005): A technológia menedzselése. Typotex kiadó, Budapest, 65-69.

[https://hvg.hu/tudomany/20110203\\_3d\\_mozi\\_walter\\_murch](https://hvg.hu/tudomany/20110203_3d_mozi_walter_murch)

[https://konyves.blog.hu/2009/01/10/digitalis\\_forradalom\\_vagy\\_zsakut](https://konyves.blog.hu/2009/01/10/digitalis_forradalom_vagy_zsakut)

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.