

# KUTATÁSI BESZÁMOLÓ

A KUTATÁS CÍME: *Virtuális közösségek, virtuális habitusok. Erdélyi képek a digitális világból*

KUTATÁSVEZETŐ: Tőkés Gyöngyvér, PhD, adjunktus, Sapientia – EMTE, Marosvásárhely

TAGOK: Madaras Szidónia, mesteri hallgató, Babes-Bolyai Tudományegyetem, Kolozsvár

Molnár Beáta, egyetemi hallgató, Sapientia – EMTE, Marosvásárhely

Puskás Eszter, egyetemi hallgató, Sapientia – EMTE, Marosvásárhely

A KUTATÁS IDŐTARTAMA: 2011. november 1. – 2012. március 31.

A 2011. november 1.–2012. március 31. közötti időszakban támogatást nyertünk az Erdélyi Múzeum-Egyesülettől kutatás elvégzésére a digitális világhoz való alkalmazkodás helyi mintáiról a tizenévesek és fiatalok körében. Az internet legaktívabb felhasználói a fiatalok, akik már (hagyományos és új) médiaeszközökkel telített világban nőnek fel, természetes számukra az innovatív IKT környezet, nyitottak az újra, és szabadidejük is van a virtuális kísérletezéshez, felfedezéshez, részvételhez. A kutatásunk célja az erdélyi magyar fiatalok virtuális jelenlétének és digitális szokásainak a vizsgálata volt.

A kutatási periódus első felében a kutatás tagjai a szakirodalom feldolgozásával foglalkoztak. Minden tag önállóan gyűjtötte a szakirodalmat, amelyet a kutatásvezető átnézett. A szakirodalom alapján a tagok elkészítették a tanulmányaik elméleti háttérét. A szakirodalom feldolgozását az empirikus adatok összegyűjtése és elemzése követte. Az empirikus adatok elemzését az eredmények értékelése és az egyéni szakmai tanulmányok elkészítése követte.

Tőkés Gyöngyvér az *EU Kids Online* nemzetközi projekt romániai SPSS adatbázisának másodelemzését végezte. Ezt egészítette ki a romániai magyar diákokra vonatkozó saját gyűjtésű empirikus adatbázisok másodelemzésével.

Madaras Szidónia a hangsúlyt a digitális generációról szóló szakirodalom értelmezésére helyezte. A tanulmányának megállapításaihoz további két adatgyűjtést is végzett. Követte és tartalomelemezte a digitális generációról szóló sajtócikkeket a 2011. szeptember–december időszakban. Az empirikus adatgyűjtést fókuszcsoportokkal egészítette ki, amelyet a gyergyószentmiklósi Salamon Ernő Gimnáziumban készített.

Molnár Beáta a művész (zenész és képzőművész) fiatalok virtuális szokásait elemezte, amelyhez 61 személy Facebook tevékenységét követte 2011. szeptember–december időszakban.

Puskás Eszter két marosvásárhelyi líceumban végzett kérdőíves adatfelvételt a fiataloknak a Facebook és Messenger használatáról. A kérdőív az online bizalom kérdésére fókuszált.

Jelen kutatási beszámoló mellé csatoljuk a kutatás tagjainak tanulmányait, amelyek tartalmazzák a vizsgálatok eredményeit.

Köszönjük az Erdélyi Múzeum-Egyesületnek, hogy a jelen kutatómunkát az elmúlt 5 hónapban támogatta.

Tőkés Gyöngyvér

Kolozsvár, 2012. március 16.

# KIVONAT A KUTATÁS EREDMÉNYEIBŐL

Tőkés Gyöngyvér–Madaras Szidónia–Molnár Beáta–Puskás Eszter: *Virtuális közösségek, virtuális habitusok. Erdélyi képek a digitális világból*

A kutatásunk célja a romániai és az erdélyi magyar fiatalok virtuális jelenlétének és digitális szokásainak a vizsgálata volt.

Az internet legaktívabb felhasználói a „digitális generációnak” nevezett fiatalok, akik már (hagyományos és új) médiaeszközökkel telített világban nőnek fel, természetes számukra az új IKT állandó használata, nyitottak az újra, és szabadidejük is van a virtuális kísérletezéshez, felfedezéshez, részvételhez.

A felnövő generációknál magától értetődő a hálószobában/saját szobában internet-hozzáféréssel rendelkező számítógép. Ehhez a szülői érdeklődés szinte teljes hiánya társul, így a média-használat a gyakorlatban csak a kompetenciák korlátai közé szorulhat. Az esetleges hiányosságokat azonban a társas tanulás gyorsan áthidalja, hiszen a hálózatba kapcsolt működésben azonnal segítség kérhető. A közösségi média és az azonnali üzenetküldő programok (Facebook, Messenger, Skype) állandóan működésben vannak, a számítógép előtt ülés azonban nem folytonos. Online és offline tevékenységek természetes rétegződésben épülnek egymásra. Az azonnali hozzáférés és a gyorsaság alapkövetelmény a felnövő generáció számára, a korlátok, megszorítások azonban ugyanilyen gyorsan kerülnek megszüntetésre, kikerülésre. A szórakozás és az oktatás látványosan elkülönül egymástól, a digitális technológiák egyelőre az előbbi szolgáltatásban állnak.

Az empirikus adatok igazolják, hogy a tizenévesek kultúrájának alakításában az internetnek és általában az új médiának jelentős szerep jut, azonban a tizenévesek nem jellemezhetők egységes kultúrával és digitális habitusokkal. Az internet interaktív jellege kielégíti a tizenévesek identitásépítési és kapcsolódási igényeit, a virtuális terekben kedvükre próbálhatják a társas szerepeket, kommunikálhatnak és gyűjthetik az egyéni és közösségi tapasztalataikat. A virtuális közösségek megfogalmazzák saját működési elveiket, etikájukat, és virtuálisan szocializálják a tagjaikat. Befogadnak és identitást kínálnak, jutalmaznak a hasznos tagokat, és büntetik a rombolókat.

A gond viszont az, hogy a romániai tizenévesek nem alkotnak egységes és homogén közösséget, amelynek tagjai mind kiemelkedő digitális jártassággal rendelkeznek. A tizenévesek kultúráján belül további szubkultúrák azonosíthatók be, ezek között jelen van a digitális (geek) szubkultúra is. A romániai fiataloknak kb. 10-17 százaléka vonzódik a technológiához, rendelkezik a digitális műveltség magas szintjével, otthonosan kezeli az infokommunikációs eszközöket, jártas a mediatizált kommunikációban és kreatívan használja az interaktív média kínálta lehetőségeket. A digitális (geek) szubkultúrához tartozó tizenévesek általában büszkék technológiai jártasságukra és digitális státusukra, pozitívan viszonyulnak az innovációhoz és életüket a technológiai fejlődés és a virtuális jelenlét köré szervezik. A napi tevékenységeik és rutinjaik a virtuális élet ritmusát követik, és tartós kapcsolatokat ápolnak ebben a térben. Megvannak a virtuális találkozóhelyeik, eseményeik, hálózataik, amelyek hozzájárulnak a digitális szubkultúra fennmaradásához.

Az eredmények arra is utalnak, hogy az online jelenlét és megnyilvánulások beépülnek a fiatalok mindennapjaiba, de a virtualitás terek nem képeznek különleges helyeket rendhagyó viselkedésekkel, inkább az offline világ meghosszabbításai, a társas cselekvések alternatív keretei, ahová a fiatalok bevonulnak, és amelyeket tartalommal töltenek fel. Ezt az állítást támasztja alá a művészek arculatépítéséről végzett elemzés, mely szerint a fiatal zenészek és képzőművészek kevesebb időt szentelnek a virtuális jelenlétnek, és a Facebookon nem törekszenek tudatosan az arculatépítésre. Az idejük jó részét gyakorlással/festéssel (alkotással) töltik, amely szellemi erőfeszítést igényel, és szabadidejükben nem a virtuális szórakozásokat részesítik előnyben. Ez nem jelenti azt, hogy életükből kimaradna a virtuális részvétel, azonban a súlya az offline életük természete által befolyásolt.