

Székely Levente

# VIRTUÁLIS IFJÚSÁGI MUNKA



SZÉKELY LEVENTE

# Virtuális Ifjúsági Munka

2012

**Az ifjúságsegítő képzés interprofesszionális fejlesztése  
TÁMOP-5.4.4.-09/2-C-2009-0002**

Tisztelt Olvasó!

A TÁMOP-5.4.4-09/2-C-2009-0002 „Az ifjúságsegítő képzés interprofesszionális fejlesztése” című projekt keretében az ifjúságsegítő és a pedagógusképzés határterületein egyaránt hasznosítható tantervi egységekhez kapcsolódó, lektorált tananyagok készültek. A sorozat kötetei a felsőoktatás különböző szegmenseiben (szociális, pedagógiai, andragógiai stb.) és szintjein (felsőoktatási szakképzés, alapképzés, továbbképzés, felnőttképzés) egyaránt használhatók. Az Európai Unió társfinanszírozásában megvalósult tananyag-fejlesztési és képzési projekt szlogenje: „Az ifjúságsegítés rangjáért”, amely az ifjúsággal közvetlenül foglalkozó szakemberek és intézmények, szervezetek társadalmi elismertségének növelésén túl a szakmai színvonal emelésére, a felsőoktatási alapképzés szintjének megfelelő követelmények elérésére való törekvést tükrözi.

A kompetencia-fejlesztést célzó tananyagokban az elméleti megközelítéshez és a gyakorlati, tréning jellegű képzéshez egyaránt hasznos információkat találhatnak az érdeklődők. Bár a tananyagok elsősorban a tanárok (képzők) munkáját segítik, egyes fejezetek a hallgatók számára is hozzáférhetővé tehetők.

A sorozat füzetei 2011-ben készültek, többségük az akkori jogi, intézményei háttér információit tartalmazza, bár az utólagos szerkesztés néhány esetben megkövetelte az azóta bekövetkezett változások beépítését, vagy az azokra történő utalás jelzését. Mindez a szerzők, szerkesztők, projektvezetők számára azt az üzenetet hordozza, hogy egy viszonylag fiatal szakma a folyamatosan változó társadalmi környezetben is próbálja megtalálni azokat az elvi és gyakorlati fogódzókat, amelyek az interprofesszionális jegyében történő fejlesztés alapvetései és eredményei.

Tapasztalatokban és sikerekben gazdag felhasználást kívánunk!

Kecskemét, 2012

A projekt vezetői

## TARTALOMJEGYZÉK

<i>Célok – alapvetések</i> .....	4
<i>Digitális bennszülöttek</i> - fiatalok az információs társadalomban.....	6
<b>1-2 óra:</b> Az információs társadalom fejlődése és jellegzetességei.....	7
<b>3-4 óra:</b> Generációs specifikumok.....	9
<i>Ifjúsági munka a digitális közegben</i> .....	12
<b>5-6 óra:</b> Digitális közeg és az e-részvétel .....	12
A digitális közeg jellegzetességei - emberek és közösségek a virtuális világban.....	12
Az e-részvétel.....	18
<b>7-8 óra:</b> A virtuális ifjúsági munka céljai, feladatai, eszközei és a virtuális ifjúsági munkát végzők alapszabályai .....	23
A virtuális ifjúsági munka céljai, feladatai .....	23
A virtuális ifjúsági munka eszközei.....	25
A virtuális ifjúsági munkát végzők alapszabályai .....	26
<b>9-10 óra:</b> Gyakorlati tanácsok.....	30
<i>Ismerkedés gyakorlatban a virtuális ifjúsági munkával</i> .....	37
<b>11-14 óra:</b> Online felületek – eszközök .....	37
<i>Esetmegbeszélések – hallgatói prezentációk</i> .....	39
<b>15-28 óra:</b> Hallgatói feladatok bemutatása .....	39
<b>29-30 óra:</b> Összegzés – hallgatói visszajelzések .....	40

## CÉLOK – ALAPVETÉSEK

A kurzus célja az információs társadalom kihívásainak (a megváltozott feltételrendszer) tudatosítása a hallgatókban; az elektronikus és infokommunikációs technológiák hatékony felhasználásának lehetőségeit megismertetni; felkészíteni a hallgatókat a fiatalokkal való virtuális, interaktív módon történő foglalkozásokra. A kurzus célja továbbá a mindezek alapjául szolgáló kompetenciák, tudások, valamint attitűdök fejlesztése.

A fejlesztendő kulcskompetenciák elsősorban a következők: kommunikációs készségek; információs írástudás, digitális kompetenciák; önfejlesztés; közösségfejlesztés és a személyes ifjúságsegítés kompetenciahalmaza.

A kurzus eredményeként elvárt, hogy a hallgató

- ismerje az elektronikus és infokommunikációs technológiák alapvető (köznapi, a fiatalok által leggyakrabban használt) eszközeit
- ismerje az infokommunikációs technológiák alkalmazásának előnyeit, lehetőségeit és lehetséges kockázatait, korlátait
- ismerje a virtuális ifjúsági munka tereit, eszközrendszerét és sajátos viszonyait
- legyen képes az aktuális infokommunikációs technológiák (népszerű online és mobiltechnológiai alkalmazások) használatára
- legyen képes követni a technológiai fejlődés fősodorát
- legyen képes alkalmazni az ifjúsági munka módszereit virtuális környezetben (létrehozni, működtetni virtuális közösségeket)
- köteleződjön el az online és offline ifjúsági munka komplex szemlélete (egyenrangúsága és egymást kiegészítő jellege) iránt, ahol az online alatt egyaránt értjük a virtuális találkozási módokat és a hálózati logikát, az offline alatt a személyes találkozást és a tradicionális technikákat
- köteleződjön el a folyamatos technológiai fejlődés trendjeinek (új kommunikációs, közösségi alkalmazások) követése és alkalmazása mellett

Jelen tananyag 30, 10 (elmélet) + 20 (gyakorlat) órás modulként épül fel. Az „elméleti” rész az információs társadalomra vonatkozó általános társadalmi ismeretek és korosztály-

specifikus elemek mellett tudottan a szemléletformálás céljából készült. Az elméleti rész frontális csoportmunka, amelynek természetesen részét képezi az egyéni felkészülés, a szakirodalmak (elektronikus és hagyományos) tanulmányozása, a gyakorlati rész egyéni-csoportos gyakorlat, amely nem feltétlenül igényel az oktatóval való személyes találkozásokat. Az elméleti oktatás után a képzéssel párhuzamosan (kb. a 10. kontaktórától) egy választott virtuális térben egy ifjúsági csoport létrehozása, koordinálása, animálása.

A kurzus végén gyakorlati jegyet lehet szerezni (esetmegbeszélés, minitanulmányírás, prezentáció). További elvárás, hogy minden hallgató legalább egy általános, „tananyagfejlesztő” jellegű megállapítást tegyen. Mindez különösen fontos, hiszen a tananyag mind a terület újdonságértékénél fogva, mind a változó környezet miatt évente egy tananyagfejlesztői workshopon felülvizsgálandó, kibővítendő, ahol a hallgatói véleményeknek is szükséges megjelenniük.

**Kötelező olvasmány/ok:**

Ifjúságügy – ifjúsági szakma, ifjúsági munka (szerk.: Nagy Ádám. Palócvilág Alapítvány, Új Mandátum Kiadó - Bp, 2008.)

Ifjúságügy – ifjúsági szakma, ifjúsági munka c. módszertani kézikönyv (Mobilitás - ISZT - ÚMK, Bp, 2010.)

# DIGITÁLIS BENNSZÜLÖTTEK - FIATALOK AZ INFORMÁCIÓS TÁRSADALOMBAN

Elsajátítandó ismeretek és fejlesztendő képességek	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Információs társadalom fogalomrendszere, információs társadalom paradigma ismerete</li> <li>• Ifjúság, mint „különleges” csoport (digitális bennszülöttek szerepének, jellemzőinek ismerete)</li> </ul>
Tanulási tevékenységek – gyakorló feladatok	<ul style="list-style-type: none"> <li>• A hallgatók dolgozzák fel csoportmunkában az elméleti anyagot.</li> <li>• A hallgatók vitassák meg az információs paradigma jelentőségét, alkalmazhatóságát a mindennapi tapasztalatok szerint</li> </ul>
Tanítási módszerek	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Frontális csoportmunka, előadás, gyakorlati példák bemutatása</li> </ul>
Olvasmányok	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Carr, Nicolas [2010]: The Shallows: What the Internet Is Doing to Our Brains (2010, W. W. Norton)</li> <li>• Goldhaber, Michael H. [2004]: The Mentality of Homo Interneticus: Some Ongian Postulates (In First Monday, volume 9, number 6, June 2004)</li> <li>• Pintér Róbert [2007]: Úton az információs társadalom megismerése felé (In: Az információs társadalom (szerk.: Pintér Róbert. Gondolat – Új Mandátum, Bp, 2007))</li> <li>• Pintér Róbert – Székely Levente (2006): Bezzeg a mai fiatalok – a tizenéves korosztály médiafogyasztása a többségi társadalom tükrében. (In: Internet.hu A magyar társadalom digitális gyorsfényképe 3.)</li> <li>• Prensky, Marc (2001): Digital natives, digital immigrants. MCB University Press, Vol. 9 No. 5 October 2001.</li> <li>• Rab Árpád – Székely Levente (2007): Változó ifjúság az információs társadalomban (Ifjúságsegítés – Probléma vagy lehetőség az ifjúság /Nagy Ádám szerk./ Belvedere – Palócvilág – Új Mandátum, Budapest – Szeged, 2007)</li> <li>• Rushkoff, Douglas: (1999) Playing the Future. What we can learn from digital kids. Berkley Publishing Group, 1999.</li> <li>• Székely Levente (2007): A jövő médiafogyasztói. (In: Új Ifjúsági Szemle, 5. évf. 1. szám)</li> <li>• Székely Levente (2006): Másvilág – Fiatalok az információs társadalomban. (In: Új Ifjúsági Szemle, 4. évf. 3. szám)</li> <li>• Tapscott, Don (1998): Growing up Digital – The Rise of the Net Generation. McGraw-Hill, 1998. (www.growingupdigital.com)</li> <li>• Z. Karvalics László [2007]: Információs társadalom – mi az? Egy kifejezés jelentése, története és fogalomkörnyezete (In: Az információs társadalom (szerk.: Pintér Róbert. Gondolat – Új Mandátum, Bp, 2007))</li> </ul>

## 1-2 ÓRA: AZ INFORMÁCIÓS TÁRSADALOM FEJLŐDÉSE ÉS JELLEGZETESSÉGEI

Az ipari társadalmak után kifejlődő új szerkezet, amelyet Daniel Bell<sup>1</sup> posztindusztriális társadalomnak, vagy Manuel Castells<sup>2</sup> információs társadalomnak nevez az egész világot érintő és átható a napjainkban is zajló gazdasági – társadalmi – kulturális átalakulás.

Az információs társadalmi átmenet leglátványosabb megmutatkozása kétségtelenül az infokommunikációs technológiák így a számítógép, a mobiltelefon, az internet, stb. megnövekedett szerepéhez kapcsolódik, a lényegi változások ugyanakkor az egész (gazdasági – társadalmi – kulturális) struktúrára érvényesek.

A szakirodalomban közel félszáz ismertebb definíciós kísérlet található az információs társadalomról, Z. Karvalics László ezek közül választott ki néhány olyat, amelyik megőrizte erejét a mai napig is. Az összegyűjtött definíciók egészen eltérő aspektusokat emelnek ki így az innovációt, a tudást (pl.: Bell) az információs javak termelését (pl.: Masuda, Nick Moore), vagy az információs és telekommunikációs technológiák szerepét (Murányi). Az alábbi rövid definíciók egészen eltérő aspektusokat emelnek ki, miközben azt a fentebb említett valami mást – azaz az információ és a tudás jelenségcsaládjának valamelyik kiterjedését – állítják szervező elvvé, vagy a központi elemmé. (Z. Karvalics, 2008)

- „Olyan társadalom, amely a társadalmi kontroll, valamint az innováció és a változás kezelése érdekében a tudás körül szervezi magát...” (Daniel Bell).
- „Új típusú társadalom, amelynek átalakulása és fejlődése mögött az információs (és nem az anyagi) javak termelése a hajtóerő [...] (és amely ezzel) az emberi intellektuális kreativitást virágoztatja fel” (Yoneji Masuda).
- „Olyan társadalom, amelyben [...] az információt gazdasági erőforrásként használják, a közösség jobban kihasználja azt, s mindezek mögé kifejlődik egy olyan iparág, amely a szükséges információkat állítja elő...” (Nick Moore).
- „Olyan új típusú társadalom, melyben az információs és telekommunikációs technológiák globális elterjedésének segítségével az emberiségnek új típusú

---

<sup>1</sup> Bell, Daniel [1973]: The Coming of Post-Industrial Society New York, Basic Books

<sup>2</sup> Castells, Manuel [2005]: Az információ kora: Gazdaság, társadalom és kultúra I. kötet: A hálózati társadalom kialakulása (Gondolat-Infonia, Budapest)



életvitelre, magasabb minőségű életre, munkavégzésre, társadalomban betöltött szerepre van lehetősége” (Murányi Béla).

Habár az információs társadalom fogalma egészen az 1960-as évekig nyúlik vissza a fenti definíciós kísérletek is mutatják, hogy lehetetlen egyetlen meghatározással leírni. Ennek oka, hogy nehéz meghatározni a legalapvetőbb, megkülönböztetésre és azonosításra alkalmas karakterisztikus jellemzőit. Az információs társadalom egyfajta jövőkép, társadalmi eszmény, azaz kevésbé határozott körvonalú technikai-társadalmi alakulat.

Az információs társadalom elméletének egyik alaptézise a megváltozó kommunikációs és médiafogyasztási szokások. Az információs társadalom mérhetőségének két fontos próbaköve (1) az inter-konnektivitás, amely a kölcsönös összekapcsoltság mértékében telefonhálózatnál 50 százalék feletti és (2) a fogyasztás, amely a vásárolt információs és kulturális javak, eszközök és szolgáltatások tekintetében egyharmados (a fogyasztói kosár szerinti) lélektani határt határoz meg. (Z. Karvalics, 2008) Z. Karvalics az információs társadalom mérhetőségének alapvetéseit elsősorban Bell (1979), Masuda (1988) és Schement – Curtis (1997) modelljeire építve határozza meg. Célja meghatározni, hogy mely ponttól, milyen abszolút vagy relatív mutató elérésétől számít egy társadalom „információs”. (Z. Karvalics, 2008)

**1. táblázat:** Az információs társadalom szintetikus alapkategóriái, ezek mérhetősége és metaforái (Z. Karvalics, 2008)

Alapkategória	Mérés és „átbillenési pont” (tipping point)	Metafora
<b>Termelés (Gyártás)</b>	Az információs szektorhoz tartozó, információ- és tudásterméket gyártó vállalkozások aránya a többi szektorhoz képest (relatív dominancia: amikor ez a legnagyobb szektor; abszolút dominancia: amikor ez a szektor egymaga 50% felett produkál, tehát egyedül nagyobb, mint az összes többi).	<i>Információipar, tudásipar, információ- és tudásipar, információgazdaság, tudásgazdaság, tudásalapú gazdaság</i>
<b>Foglalkoztatás</b>	Az információs és tudásszektorban foglalkoztatottak száma és aránya a többi szektorhoz képest (relatív dominancia: amikor ez a legnagyobb szektor; abszolút dominancia: amikor ez a szektor egymaga 50% felett produkál, tehát egyedül nagyobb, mint az összes többi).	<i>Fehérgallérosok, információ- és tudásmunkások, immateriális dolgozók, tudásosztály</i>
<b>Munka</b>	A végzett tevékenység jellege szerint hányan és milyen mélységben foglalkoznak „hivatásszerűen” információs tevékenységgel (lélektani határ: 50%).	<i>Szimbólumfeldolgozók, intelligencia, agymunkás (brainworker, mind worker)</i>
<b>Erőforrás és technológia</b>	Az információ és a tudás belép a hagyományos erőforrások és tőkeformák mellé (a növekedés elmélete és a számvitel törekszik a matematizálásra, de egyelőre nincsenek elfogadott algoritmusok). (Azt azonban már mérik, hogy az információ- és tudástechnológia milyen mértékben járul hozzá a	<i>Szellemi tőke, humán tőke, információs tőke (information capital), vállalati információs és tudásvagyon</i>

	növekedéshez.)	
<b>Jövedelem és vagyon</b>	Nemzetállami szinten a GNP, az egyén szintjén a havi kereset mértéke. (Elfogadott mérések arra vonatkozóan, hogy mekkora összegekről van szó, nincsenek – ráadásul ez az információs társadalomba való belépés időfüggvényével változik is. Az USA-ban az 1960-as évek fordulóján 5000 dollár/ fő/hó jövedelem volt a lélektani határ.)	<i>Jóléti társadalom (affluence), jóléti állam (welfare state)</i>
<b>Fogyasztás</b>	A vásárolt információs és kulturális javak, eszközök és szolgáltatások aránya a fogyasztói kosárban, különös tekintettel a médiatartalmakra (lélektani határ: 33%).	<i>Consumer society, prosumers, mediatisált társadalom</i>
<b>Végzettség (iskolázottság)</b>	A felsőfokú végzettségűek (diplomások) aránya a társadalmon belül. Lélektani határ: 50%.	<i>Tanuló társadalom, meritokrácia</i>
<b>Megismerés</b>	A megismerés mérhető dimenzióiban (mikroszkopikus nagyságrendek, csillagászati távolságok és méretek, felderített genomkombinációk, jelfeldolgozás stb.) elért eredmények és nagyságrendek. (Ennek a „skálája” még kidolgozásra vár.)	<i>Élethosszig tartó tanulás, tudományos forradalom, nanoskála, petaskála</i>
<b>Konfliktuskezelési mód és hatalomtechnika</b>	A hagyományos hadviselési formák felcserélése, a gazdasági érdekütközések információs síkra terelése (üzleti hírszerzés, innovációs verseny). A társadalom „demokráciaállapota”, a kontroll típusai és közvetítői. (A demokrácia „fokának” mérésére több módszer is elterjedt.)	<i>Információs hadviselés, cyberháborúk, üzleti intelligencia, bürokrácia, kontrollválság és forradalom, kockázattársadalom</i>
<b>Interkonnektivitás</b>	A kölcsönös összekapcsoltság mértéke (telefonhálózatnál: 50% feletti ellátottság elérése).	<i>Telematikai társadalom, „behuzalozotttársadalom”</i>
<b>Világkép és logikai keret</b>	A statikus, illetve energaközpontú világképet felváltotta-e már az információközpontú világkép? Elemzési-értelmezési keret-e már a globális rendszerszint és az „úrkorszak”? Jellemző-e a jövőre orientáltság?	<i>Globális falu, technokultúra, információs civilizáció</i>

### 3-4 ÓRA: GENERÁCIÓS SPECIFIKUMOK

Az információs társadalom korának egyik legfontosabb problémája, hogy a felnövekvő generációk, beleszületve a digitális korba, miképpen alakítják át az ismert társadalmat - és hogyan alakítja az őket. A fiatalok számos okból tekinthetők – Marc Prensky szavaival élve – „digitális őslakosnak” (digital natives). Ők azok, akik elsőként képesek elsajátítani az új technikai eszközök használatát. Az ilyen ismeretek elsajátítása nem pusztán kevésbé megterhelő a netgeneráció<sup>3</sup> számára, hanem spontán és természetes módon történik (Rushkoff, 1996), továbbá e generáció tagjai nemcsak magukévá teszik, hanem a mindennapokban használják és a maguk képére formálják ezeket az eszközöket és

<sup>3</sup> Elterjedt rövidítése szerint: N-Gen

tartalmakat. Ez a mindennapos használat nagymértékben átalakítja az információszerzési – információfogyasztási, kommunikációs és médiafogyasztási szokásaikat, azok egyre inkább eltérnek az idősebbek szokásaitól (Prensky, 2001).

Az ifjúság megkülönböztetett helyzete (információs társadalmi szempontból) világosan megmutatkozik, amint a nemzetközi infokommunikációs technológiákhoz kapcsolódó hozzáférési és használati indexeket vizsgáljuk, ahol Magyarország – a lakosság egészét tekintve – rendre rosszul szerepel, ugyanakkor a korosztályos bontások szerint az ifjúság együtt mozog a globális változásokkal. 2010 év elején a magyar társadalom több mint fele<sup>4</sup>, ezzel szemben a fiatalok (14-29 évesek) kilenczede<sup>5</sup> használt internetet - a tizenévesek esetében ez az arány még magasabb. A kutatók számára világossá vált, hogy ez a nemzedék sok szempontból különbözik más generációktól. Ennek a generációnak három olyan fontos jellemzője van, amely a szolgáltatásokat tervezők szempontjából különösen fontos:

- multitasking: egyidejűleg több csatornán „fogyasztanak” (az együttes fogyasztásuk meghaladja az egy fő által „fizikailag” elérhető mennyiséget). Hazai és nemzetközi kutatások eredményei szerint a heti médiafogyasztással több idő megy el, mint egy teljes állással. 2007-es adatok szerint egy átlagos nem internetező több mint 40 órát, egy internetező több mint 50 órát tölt médiával hetente. (Székely, 2008)
- info-support: környezetüktől egy ideje információs segítséget igényelnek a technológiai támogatás (tech-support) mellett.
- nagy részükben nincs semmilyen reflektív tudatosság a tipikus és megszokott internet-használatuk (pl. letöltés, fájlcsere) jogi-intézményi környezete iránt. Az Ifjúság2008 adatai szerint a fiatalok komoly CD-DVD gyűjteménnyel rendelkeznek otthonukban, amelyeknek mintegy fele másolt lemez.

A digitális nemzedék jellemzőit már többen is megkísérelték összefoglalni. Prensky alapján a digitális őslakosok jellemzői a következők:

- gyorsan befogadják az információkat,
- az információkat párhuzamosan dolgozzák fel, tevékenységeiket szimultán végzik (multitasking),

---

<sup>4</sup> Az NRC Piackutató 2010. májusi adatai szerint 55% a 14-69 éves populációban.

<sup>5</sup> Az Ifjúság 2008 kutatás adatai szerint a 14-29 évesek 84 százaléka internetezik.

- a szöveg helyett a képet és a hangot preferálják,
- előnyben részesítik a véletlenszerű kapcsolódásokat (hipertext),
- kitűnően dolgoznak hálózatban,
- vágyaik azonnali és gyakori kielégítésére törekszenek,
- előnyben részesítik a játékot a „komoly” munka helyett,
- a technológiában a kényelmetlen, de szükségszerű társ helyett barátot látnak.

Azonban nem mindenki osztja a fiatal korosztályokhoz kapcsolódó optimista nézeteket. Nicolas Carr legfrissebb könyvében sokat foglalkozik azzal, hogy az infokommunikációs eszközök – elsősorban az internet – egyszerű és konyhakész megoldásai leépítik a gondolkodást és végeredményben elbutítanak. A hipertext, azaz a szövegek egymásba kapcsolódása egyre felületesebbé teszi az olvasást, a gyors előszűrt keresések megspórolják a mély gondolkodást. (Carr, 2010) A Carrhoz hasonlóan gondolkodók elsősorban az elmélyülés képességét hiányolják az információs társadalomban szocializálódott korosztályok esetében, felületes tudást, gyorsabb felejtést, ráadásul a multitasking révén a hatékonyság helyett valójában hatékonyságcsökkenést érzékelnek. Goldhaber a *homo interneticus* azaz az internethasználó ember, amellyel az olvasás képessége utáni fázist írja le. Goldhaber érvelése szerint a korábbiak (szóbeli kommunikáció, írásbeli kommunikáció) nem vesznek ugyan el, azonban gyökeresen átalakulnak felületesebbé válnak az új paradigma érvényesülésével. (Goldhaber, 2004) A tudományos vita társadalomtudományos, pszichológiai és fiziológiai vizsgálatok eredményeivel alátámasztva jelenleg is zajlik.

## IFJÚSÁGI MUNKA A DIGITÁLIS KÖZEGBEN

Elsajátítandó ismeretek és fejlesztendő képességek	<ul style="list-style-type: none"> <li>• A digitális közeg és a face-to-face szituációk hasonlóságainak és a digitális közeg sajátosságainak ismerete</li> <li>• A virtuális ifjúsági munka céljainak, feladatainak ismerete</li> <li>• A virtuális ifjúsági munka eszközeinek ismerete</li> <li>• A virtuális ifjúsági munkát végzők alapszabályainak ismerete</li> </ul>
Tanulási tevékenységek – gyakorló feladatok	<ul style="list-style-type: none"> <li>• A hallgatók dolgozzák fel csoportmunkában az elméleti anyagot</li> <li>• A hallgatók vitassák meg a virtuális eszközök alkalmazhatóságát az ifjúsági munkában</li> <li>• Jó gyakorlatok gyűjtése és bemutatása</li> </ul>
Tanítási módszerek	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Frontális csoportmunka, előadás, gyakorlati példák bemutatása</li> </ul>
Olvasmányok	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Davies, Tim [2009]: Youth work in a digital age. In: Children &amp; Young People Now <a href="http://www.cypnow.co.uk/Archive/945230/Youth-work-digital-age/">http://www.cypnow.co.uk/Archive/945230/Youth-work-digital-age/</a></li> <li>• Davies, Tim - Pete Cranston [2008]: Youth Work and Social Networking. 2008. <a href="http://www.nya.org.uk/files/119441/FileName/Youth_Work_and_Social_Networking_-_Final_Report_-_August_2008.pdf">http://www.nya.org.uk/files/119441/FileName/Youth_Work_and_Social_Networking_-_Final_Report_-_August_2008.pdf</a></li> <li>• Molnár Szilárd – Kollányi Bence – Székely Levente [2007]: Társadalmi hálózatok, hálózati társadalom (In: Az információs társadalom (szerk.: Pintér Róbert. Gondolat – Új Mandátum, Bp, 2007))</li> <li>• Székely Levente [2010]: Ifjúsági munka virtuális térben (in: Ifjúságügy – ifjúsági szakma, ifjúsági munka Módszertani kézikönyv / Nagy Ádám dr., Földi László, Járosi Éva szerk./ ISzT–Mobilitás–UMK Budapest, 2010)</li> </ul>

### 5-6 ÓRA: DIGITÁLIS KÖZEG ÉS AZ E-RÉSZVÉTEL

#### *A DIGITÁLIS KÖZEG JELLEGZETESSÉGEI - EMBEREK ÉS KÖZÖSSÉGEK A VIRTUÁLIS VILÁGBAN*

Fentebb láthattuk, hogy a médiafogyasztás – amely a szabadidő tehát a harmadlagos szocializációs közeg nagy részét elfoglalja – egyre inkább az infokommunikációs eszközökhöz, a *digitális közeghez* kötődik. Természetesen, amikor digitális közegről, virtuális környezetről kezdünk beszélni, azt akaratlanul is a „valódi világhoz” viszonyítjuk. Fontos azonban, hogy ezeket ne egymással szemben álló dolgokként, hanem egymás kiegészítőiként

értelmezzük. Alapvetően hibás az az elgondolás, amely szerint a virtuális környezetben zajló cselekmények a valódi élettől, a valódi viszonyoktól való eltávolodást jelentik. A digitális közeg csupán egy része a valóságnak, nem attól különálló entitás (pl.: egy tizenéves fiatal személyiségéhez hozzátartozik a fizikai megjelenésén és kedvenc zenei stílusán túl a blogja vagy valamely online játékban megtestesített karaktere is). Mindebből az is következik, hogy a virtuális közösségek nagyban hasonlítanak az igazi közösségekhez, legalábbis ami az egyéni viszonyulást illeti.

A közösségek kialakulásának egyik legerősebb meghatározója sokáig a földrajzi közelség volt: nem alakulhattak ki közösségek egymástól távol élő (így a sűrű interakcióra képtelen) egyének között. A földrajzi meghatározottság az infokommunikációs eszközök révén feloldható, így az emberi kapcsolatok és érzelmek megannyi módon kifejeződhetnek. Howard Rheingold nevéhez köthető az első ismertté vált virtuális közösség a The WELL (The Whole Earth 'Lectronic Link), amely „olyan emberek csoportját jelenti, akik lehet, hogy személyesen is ismerik egymást, de alapvetően számítógép-hálózatok segítségével, gondolatcserék során érintkeznek egymással”. Bár ezek a közösségek általában rendelkeztek földrajzilag meghatározható lokális központtal, az internet révén távoli helyekről is be lehetett kapcsolódni a társaságba. Az ilyen típusú online közösségek leginkább valamilyen cél vagy probléma, közös érdeklődés mentén szerveződtek és szerveződnek.

A virtuális közösségeket minden esetben a hagyományos értelemben vett közösségek oldaláról, azokkal összehasonlítva közelítették meg. Az összehasonlítás sokszor szembeállításként jelent meg, azaz a közösség jellemzőit állították szembe a virtuális közösség jellemzőivel. Kérdés, hogy különbözik-e a virtuális közösség a hagyományos értelemben vett közösségektől, és amennyiben igen, milyen paraméterek szerint. A különbségekre szavazók ugyancsak két csoportra oszthatók aszerint, hogy a különbségek alapján melyik típust tekintik előnyösebbnek. A technológiai fejlődéshez pozitív attitűddel közelítők közül kerülnek ki azok, akik szerint a virtualitás merőben új tapasztalatokat nyújt, mondhatni az ember hátrahagyja testi adottságait, és úgy csatlakozik ezekhez a közösségekhez. A külsődleges (testi) adottságok kiiktatásának, háttérbe szorulásának nagy előnye, hogy az előítélettel körülvett (pl. kisebbségben vagy fogyatékossgal élő) egyének számára lehetőség nyílik az előítélet-mentes környezet biztosítására. A virtuális közösségeket a „valódi” közösségekkel szembeállítók vélekedése szerint az előbbiek kevésbé értékesek, személytelenek, csupán árnyékai a való világban szerveződő társaiknál. A különbségek helyett a hasonlóságokat előnyben részesítők szerint a „közösség” - legyen az online vagy

offline - maga is virtuális abban az értelemben, hogy közvetett és képzeletbeli - ennek alapján, pusztán a személyes kontaktus hiányából adódóan, nem lehet a virtuális közösségeket alacsonyabb rendűnek tekinteni. Gyakran nem is beszélhetünk tisztán virtuális közösségekről, csak abban az esetben, ha az adott közösség tagjai kizárólag az internet (vagy más infokommunikációs eszköz) révén tartják egymással a kapcsolatot. Ezekben az esetekben leggyakrabban maga az internet, illetve valamilyen internetes tevékenység (pl. online játék) köré szerveződik a társaság. Más esetekben a kapcsolattartás nem korlátozódik egyedül az internetre, gyakran jelen van a mobiltelefon, valamint a személyes találkozás is.

Mindezek alapján arra lehet következtetni, hogy a valódi és a virtuális környezetben végzett ifjúsági munkában hasonlóak a célok, és a siker kritériumai is nagyban hasonlítanak egymásra. Ugyanakkor alapvetően téves kizárólag olyan elvárásokat támasztani a virtuális ifjúsági munkával szemben, amelyek a részvételre ösztönzést nem általános értelemben fogják fel, hanem leszűkítik, a fizikai részvételre korlátozzák. Azaz korántsem kizárólag akkor teljesít jól egy ifjúságsegítő, ha a soron következő offline rendezvényen több fiatal vesz részt.

Maga a digitális környezet azonban sok esetben más jellemzőkkel rendelkezik, mint a személyes találkozást lehetővé tevő (face-to-face) helyzet, ebből adódóan gyakran másfajta viszonyulásokat kíván meg. A különbségeket az alábbiakban lehet összefoglalni:

**Tér és idő:** A közösségek formálódásában eddig meghatározó szerepet játszott a természeti környezet – a digitális környezetben ez a szilárd alap eltűnik. A fizikai világ határvonalai elmosódnak, ahogy az idő is másfajta hangsúlyt kap, így például bármi, amit digitális környezetünkben teszünk, nyomot hagy maga után.

**Sebesség:** A digitális környezetben az információ (az üzenet) szédületes sebességgel terjed, gyorsan átalakítható, megosztható, szinte mindig visszakereshető. Ez a felfokozott sebesség sokak számára nyomasztóan hat, és korunk egyik jellemző hátrányaként szokás emlegetni.

**Szabadság:** A technológia demokratikus jellege miatt – a hozzáférési küszöböt átlépve – bárki vagy bármely közösség meglehetősen nagy nyilvánossághoz juthat a világhálón.

**Összetettség:** A digitális média a szöveget, a képet, a hangot és az adatokat kombinálja egymással, az összetett üzenetet pedig mi, a befogadók is összetettebb módon, multimediális érzékeléssel, multi-hálózatokba csatlakozva érzékeljük.

**Interaktivitás:** A digitális környezet nem pusztán lehetőséget ad az interakciók kiterjesztésére, hanem az interaktivitás természetes és bevett gyakorlattá válik, így egyre inkább a „fogyasztó” szerkeszti a tartalmakat.

**Interkonnektivitás (always on):** Az információs társadalom elektronikus eszközei a folyamatos kapcsolatban maradás érzésével ajándékoznak meg bennünket. Az IKT eszközök konvergenciája miatt a mobiltelefon, a számítógép és az internet egyre inkább egységes, állandó, interaktív kapcsolatot biztosító eszközrendszerrel olvad össze.

**Hálózatosodás:** Az információs társadalomban az emberek egyszerűbb-összetettebb, lazább-szorosabb virtuális hálózatokba rendeződnek, a legnagyobb hálózat „a hálózatok hálózata”: maga az internet.

**Egyszerűség és komplexitás:** A mindennapokban használt IKT eszközeink egy-egy gombnyomásra összetett munkafolyamatokat végezhetnek el.

**A szóbeliség és az írásbeliség összeolvadása:** A digitális környezetben az írásbeli kommunikáció sokkal inkább a szóbeliség jegyeit hordozza, az írásbeliség és a szóbeliség összemosódik.

**Megfoghatatlanság:** A digitális környezetben eltávolodunk a megfogható világtól, legtöbbször nem támaszkodhatunk érzékeinkre, ezért megnövekszik a bizalom és a megbízhatóság szerepe. Az elkövetkező évtizedekben azonban minden bizonnyal elfogjuk fogadni, hogy a digitális tett, a digitális szó és a digitális tárgy is mindenféle értelemben valódi tett, valódi szó és valódi tárgy.

**Konvergencia:** A konvergencia két legfontosabb szintje az eszközök konvergenciája és a szolgáltatások konvergenciája. Az előbbi a különböző hálózati platformok azon képességét jelöli, hogy alapvetően hasonló szolgáltatási fajtákat hordoznak, így a távközlés, az informatika és a média gyakorlatilag összeolvad. Az utóbbi olyan fogyasztói eszközök összefonódásának kifejezésére szolgál, mint például a telefon, a televízió és a személyi számítógép.

**Megjósolhatatlanság:** Az infokommunikációs technológiák fejlődése óriási léptékű. Az olyan megoldások sikere, mint az SMS vagy az internet stb., arra figyelmeztetnek, hogy a korábbi tapasztalatok alapján a mai állapotokból nem következtethetünk a jövőre.



Multitasking: A multitasking a gyakorlatban azt jelenti, hogy sok mindent csinálhatunk egyidejűleg, az összefonódó, párhuzamos tevékenységek felaprózhatják a figyelmet, így egyes elemek könnyen háttérbe szorulhatnak. A folyamatos online jelenlét lehetővé teszi akár a több párhuzamos kommunikációs térben történő interakciót, ezáltal szinte elkerülhetetlen a személyes, a csoportos és a tömegkommunikáció „összeolvadása”. A háttér-médiafogyasztáshoz hasonlóan megjelenik a háttér-kommunikáció is, ami a folyamatos szélessávú kapcsolatból adódóan egyidejűleg többféle kommunikációs térben való jelenlétet eredményez.

Biztonság: A digitális megjelenés függetlenné válhat hagyományos (ős)forrásától, s a digitális információk térnyerése éppen ezért sokakban félelmeket és kétségeket vált ki, miközben valóban lehetőséget is ad sokféle visszaélésre.

A 2008-ban Tartuban (Észtország) az ifjúsági munka témájában megrendezett nemzetközi konferencia (International Youth Work Conference „Youth Worker Found in Cyber Jungle”) szekciói megkísérelték összegyűjteni azokat az elemeket, amelyek az információs társadalomban szocializálódott digitális nemzedéket és a velük kapcsolatba kerülő ifjúsági munkát jellemzik. Megállapításaik szerint a mai fiatalok másképp gondolkoznak, mint a korábbi korosztályok fiataljai – a felnőttek irányító, egyeduralkodó, a tudást kizárólagosan birtokló szerepe megszűnt. Korábbi kutatások alapján leírható a fordított szocializáció jelensége, amely szerint egyes területeken (jórészt az infokommunikációs technológiákkal kapcsolatosan) megfordult az edukációs folyamat, azaz nem az idősebbek tanítanak, hanem a fiatalabbak tanítják az idősebbeket.

A fiatalok ott vannak az interneten – ma az idősebb korosztályok tagjainak, így az ifjúsággal foglalkozóknak elviekben könnyebb velük egy közösségbe kerülni, mint korábban bármikor, pusztán eszközök és tudás kérdése. Ugyanakkor megváltoznak a kommunikációs szokások – ebből adódóan a korábbi tudások elavulttá válnak. Problémát jelent, hogy a régi iskolák képviselői nem tudnak hatékonyan dolgozni az új eszközökkel.

Mindebből az is következik, hogy a hatékony ifjúsági munkának az internetes kommunikáción kell alapulnia. A fiatalok legtermészetesebb közösségeit ma az interneten találjuk, jellemzően ezekben a virtuális közösségekben a fiatalok őszintébben viselkednek, sokszor otthonosabban érzik magukat, mint az offline világban.

Az Ifjúságügy című könyv<sup>6</sup> a digitális közegben végzett ifjúsági munkára a „virtuális ifjúsági munka” megnevezést használja. A nemzetközi szakirodalom ismeri ugyan - és alkalmazza is - a „virtual youth work” fogalmát, azonban a digitális környezetben végzett ifjúsági munka meghatározására a gyakorlatban többet szerepel a „digital youth work” és ennél is többet az „online youth work” megnevezés, ami nem meglepő, hiszen a legfontosabb és a legtöbb lehetőséget kínáló eszköz kétségkívül az internet. Jelen munka nem a fogalom-etimológiára szakosodott, így ettől most tekintsünk el, és érzük be azzal, hogy akár a virtuális ifjúsági munka, akár a digitális közegben végzett ifjúsági munka megfelelő elnevezés, azokat a továbbiakban is egymás szinonimájaként fogjuk alkalmazni.

A virtuális ifjúsági munka egyre fontosabb feladata lesz az ifjúságsegítőknek, ugyanis egyre többféle infokommunikációs technológia (IKT) kapcsolódik az életünkhöz, és ez a fiatalokra hatványozottan igaz. Ma Magyarországon a fiatalok túlnyomó többsége (80-90 százalék) használ számítógépet, internetezik, mobiltelefonál, sokuk hallgat digitálisan zenét, olvas elektronikus könyvet stb. Mindez azt jelenti, hogy a digitális közeg alkalmas terep lehet az ifjúsági munka számára, vagyis halban gazdag vizekről beszélünk - már csak a megfelelő hálót kell megkeresnünk.

A virtuális környezetben végzett ifjúsági munkának alapvetően két gyakorlati megközelítésmódja van, amelyeket a virtuális ifjúsági munka két szintjeként is lehet jellemezni. Első szint a passzív, második az interaktív viszonyulás.

A passzív munka során a digitális környezetet gyakorlatilag információterjesztésre használjuk fel, kihasználva azt, hogy a könnyű másolhatóság és az internetes eszközök miatt ezt olcsón és látványosan megtehetjük. Egy rendezvényről szóló híradást nem kell minden iskolában kiplakátolni, elég mindegyikbe elküldeni e-mailben, és ők közzéteszik, vagy közvetlenül elérhetjük az érdeklődőket weblapon, levelezőlistákon stb. keresztül. A konvergencia miatt a gyakorlatban ez azt jelenti, hogy nem elegendő csak egyik vagy másik megoldás mellett lándzsát törni, hanem az elektronikus és az offline módszerekkel is egyaránt élni kell. Ne feledjük, hogy míg néhány éve az elektronikus megoldásokat alkalmazók nagy sikerre számíthattak, ma már sokkal bonyolultabb a képlet, hiszen szinte minden szervezet és minden program „fent van a hálón” is. Valahogy úgy lehetne ezt megfogalmazni, hogy míg néhány éve az elektronikus megoldások relatív előnyt jelentettek a használóknak, ma már relatív hátrányt jelentenek a nem használóknak.

---

<sup>6</sup> Nagy Ádám (szerk.): Ifjúságügy, ifjúsági szakma, ifjúsági munka. Palócvilág – Új Mandátum, 2008.

Az információterjesztésen túl kezdődik azonban az igazi virtuális ifjúsági munka – az interaktív szint. Az interaktív szinten az információ-megosztás nem egyirányú: nem egy adatközlőtől halad egy fogyasztó felé, hanem kétoldalú: a felhasználó tartalom-befolyásolóvá, -előállítóvá, -tulajdonossá, partnerré válik. Egyébként ez a szint a gyökere a web 2.0-nak hívott jelenségegyüttesnek is. Az igazi virtuális ifjúsági munka eszközei tehát leginkább az interaktív megoldások lehetnek, ahol a szakember és a fiatalok egy kvázi közösség részeként folytathatnak interakciókat egymással.

### *AZ E-RÉSZVÉTEL*

A fejlett demokráciákban folyamatosan jelenlévő probléma a fiatalok részvételének kérdése. Úgy is fogalmazhatnánk, hogy részvételi válság jellemző a fiatal korosztályokra, nem véletlen tehát, hogy pl. az Európai Unió is kiemelten foglalkozik a fiatalok közösségi életbe való bekapcsolásának lehetőségeivel. A részvételt elsősorban az információs forradalom folyamataira ráépült generációs törésvonalak nehezítik, aminek eredményeként egy sokszor egymásnak feszülő kétpólusú világ jött létre, ahol különbözőek a szabályok, különbözőek a normák.

Az információs társadalom először a fiatalokat szippantja be, ők azok, akik elsőként kezdik el alkalmazni a legújabb infokommunikációs technológiákat, az idősebbek csak jóval később követik őket. A legfrissebb kutatási adatok alapján elmondható, hogy a fiatalok esetében már Magyarországon is elsősorban az internet, szemben az idősebbek televízió és rádió uralta médiavilágával. Az eltérő információszerzési szokások könnyen eredményezhetnek a generációs különbségeken túli kommunikációs problémákat a fiatalok és az idősebb generációk között, komoly akadályokat gördítve az ifjúsági részvétel elé. Az ifjúság akadozó szerepvállalásának is több olvasata van az aszociálisság, apolitikusság ítéletétől egészen az ifjúságot magából kizáró társadalomképig. Az igazság, mint oly sokszor, ezúttal is leginkább a kettő között helyezkedhet el: azaz sokkal inkább arról lehet szó, hogy a fiatalok egyszerűen mást és másképpen akarnak, mint ahogy azt eddig megszokhattuk.

A fentiekben már láttuk, hogy a virtuális környezetben történő bevonódás hasonlóan működik a való világban történő bevonódáshoz. Jogos a kérdés azonban, hogy mi tekinthető ténylegesen e-részvételnek? Az internet prófétái szerint szinte minden online tevékenység annak minősül, míg a tamáskodók szerint nincs olyan, hogy e-részvétel, vagy szerepe teljesen jelentéktelen. A gyakorlatban sokszor a kezdeményezőkézség alacsony színvonalát

tapasztaljuk, amely leginkább abban nyilvánul meg, hogy viszonylag kevesen hoznak létre tartalmat, talán mert félnek a kudarctól, attól, hogy kinevetik őket. Másrészt vannak arra is példák, hogy a fiatalok szívesen kapcsolódnak be különösebb ösztönzés nélkül egy-egy folyamatba, ilyenek azok az önkéntes „márka-nagykövetek”, akik egy-egy márka mellett kampányolnak ellentételezés nélkül és lelkesen.

Az e-részvétel koncepcióját egyáltalán nem könnyű megalkotni, mindezt bizonyítja, hogy egy, a strasbourgi Európai Ifjúsági Központban megrendezett szemináriumon részt vevő szakértők is számos nehézségről számoltak be a definíciós kísérletük kapcsán. A konszenzusos megoldást kiegészítve: az e-részvétel egy olyan eszköz, amely a fiatalokat közvetlen hangon megszólítva, az infokommunikációs eszközök segítségével próbál részvételre buzdítani az alulról jövő és a központilag irányított aktív vagy passzív folyamatokban egyaránt. Az e-részvétel nyílt közeget jelent, amely lehetőséget kínál a civil szerveződésre, a döntéshozatalba való bekapcsolódásra, ugyanakkor nem kívánja az offline viszonyokat helyettesíteni.

Milyen eszközökre kell gondolni, amikor az e-részvételre ösztönzésről beszélünk?

- Blogok: Az eredeti „weblog” kifejezés a „web” és „log” szavak összetételéből keletkezett, azonban sokkal többet jelent, mint egyszerű internetes naplót. Technológiailag a blog egy folyamatos bejegyzésekkel frissülő weboldal, valójában viszont jóval szerteágazóbb annál. Blogot írni, megosztani gondolatainkat a világgal (vagy csupán a barátainkkal) a fiatalok egyes csoportjaiban már-már kötelező jellegű tevékenység. A blogírás egyben azt is jelenti, hogy megállunk egy pillanatra számot vetni azzal, amiről a bejegyzéseink szólnak, elgondolkodunk az adott dologról, hiszen meg kell fogalmazni, szavakba kell önteni a gondolatainkat. Habár a blogok legtöbbször ún. „énblog”, azaz egy személyes internetes napló, amelyben valójában csupán valaki életébe pillanthatunk bele, számos speciális blog létezik, amely egy-egy téma köré szerveződik (közéleti blogoktól a különböző kritikai, pl.: zenei vagy irodalmi blogokig). Ezekre az jellemző, hogy ugyan szubjektív hangvétellel és adott esetben igencsak laza stílusban, de egy konkrét témával való folyamatos foglalkozást feltételeznek. A bejegyzéseket publikáló bloggerek sokszor az ifjúság köreiből kerülnek ki, akiket a közönségükkel kapcsolatos folyamatos kommunikáció és kooperáció jellemez. Azonban nemcsak a blogok írói oldaláról, hanem az olvasók oldaláról is komoly jelentősége van ennek az eszköznek. A sikeresebb blogok köré összetartó, erős közösség épül, amelynek tagjai nem pusztán olvasnak: gyakran

kapcsolatba is lépnek a szerzővel vagy más látogatókkal. Sokszor tapasztalható, hogy egy-egy blog közönsége - általában a blogger kezdeményezésére - offline találkozót szervez (közös buli, sörözés, beszélgetés). A blogok egy része nem csupán egy szerző írásaira épül, hanem többen is postolhatnak (írhatnak) ugyanabba a blogba, ami folyamatosan frissített tartalmat jelent, így állandó figyelemre számíthat.<sup>7</sup>

- Elektronikus hírlevelek: Rendszeres időközönként (általában naponta, hetente vagy havonta), elektronikus formában terjesztett, legtöbbször aktualitásokat tartalmazó kiadvány, amely előre meghatározott témakörökkel és tartalommal jelentkezik (pl.: a vállalati hírlevél a cégnél történt eseményeket jeleníti meg, míg egy-egy hírportál a hírlevelében a legfrissebb tematikus híreket közli). A hírlevelet az arra feliratkozók e-mailen kapják meg, de minden esetben biztosítani kell a leiratkozás lehetőségét is. A hírlevelek leggyakrabban az egyoldalú kommunikáció eszközei, ugyanis nagyon ritka eseménynek számít, hogy egy-egy általános hírlevélre válasz érkezik. A hírlevélnek komoly jelentősége lehet nem csupán a tájékoztatásban, hanem a toborzásban is.
- Online fórumok: Az online fórumok általában egy-egy konkrét téma köré szerveződnek, legyen az valamilyen politikai téma vagy valamilyen termékkel kapcsolatos technológiai információcsere. A blogokhoz hasonlóan egy-egy online fórumnak is lehet aktív közönsége, és a fórumok esetében is igaz, hogy ez a közönség szerveződhet olyan közösséggé, amelyben nem csupán a „virtuális szolidaritás, a reciprocitás” van jelen, de a beszélgető- és vitapartnerek adott esetben személyesen is találkozhatnak egymással.
- Közösségi oldalak: A közösségi oldalak (Facebook, iWiW, hi5 stb.) a web 2.0-ás paradigma legnépszerűbb alkalmazásai. Számos olyan lehetőséget kínálnak a felhasználóknak, amelyek a kooperáció és kommunikáció köré szerveződnek. Nem pusztán kapcsolatba léphetünk és információt cserélhetünk egyénnel és csoportokkal, hanem az esetek többségében képet kapunk azok körülményeiről, szerteágazó információhoz juthatunk kapcsolathálójukról, és a hozzászólásaik alapján egyes személyiségek megismerésére is lehetőségünk van, illetve ismeretségeinket folyamatosan alakíthatjuk, karban tarthatjuk. A közösségi oldalak egyrészt a „valódi közösségek” online lenyomatát adják, másrészt fejlesztenek is, hiszen olyanokkal is kapcsolatot tarthatunk, akikkel egyébként nem tennénk: megtalálhatjuk régen

---

<sup>7</sup> Számos példa van erre, ilyen az ifjusagugy.blog.hu is.

elveszettek hitt barátainkat, régi szomszédjainkat stb., emellett új kapcsolatokat is építhetünk.

- Interaktív weboldalak: Az interaktivitás azt a minőségi továbblépést jelenti az internetes megjelenésben, amely lehetőséget ad akár az azonnali, közvetlen kommunikációra az oldalon. Az interaktív modulok magukban hordozzák az e-részvétel lehetőségét, az ilyen alkalmazások hozzászólásra, bekapcsolódásra ösztönzik a közönséget.
- E-learning modulok: Az infokommunikációs eszközökkel támogatott tanulás izgalmas kalandot jelent azok számára, akik eddig csak az iskolapadban végezték ezt a tevékenységet. Az e-learning nem pusztán azt jelenti, hogy a tanulásban jelen vannak az infokommunikációs technológiák, hanem egy újfajta szemléletmódot tanulási módot feltételez, amelyben egy közös online felületen folyik a tudásmegosztás az oktató és a hallgatók között. Rugalmas, költség- és időkímélő megoldás ez új ismeretek szerzésére.

A következőkben vegyük sorra, hogy milyen feltételek szükségesek ahhoz, hogy az e-részvételre való buzdítás sikeres legyen, másképpen: milyen kihívásokkal szembesülhetünk az e-részvétel területén? Több ilyen is van. A ma már kevésbé fontos, az egyéntől független tényező a hozzáférési korlát. Habár Magyarországon is a fiatal korosztályok a leginkább „behálózottak”, körükben is előfordul, hogy egyesek kimaradnak az információs társadalomból - jórészt olyanok, akik kedvezőtlenebb társadalmi, gazdasági jellemzőkkel rendelkeznek (pl. alacsony iskolai végzettségűek, nehéz anyagi helyzetben élők). Ezeket a korlátokat leginkább anyagi eszközökkel, de sokszor pusztán információ nyújtásával is le lehet küzdeni, ami kevésbé költséges. Mindez egy gyakorlati példával élve azt jelentheti, hogy nem számítógépet és internet-előfizetést nyújtunk a kimaradók számára, hanem információval látjuk el őket arról, hogy hol férhetnek hozzá az internethez (pl.: könyvtár, teleház stb.).

A gazdasági meghatározottságú tényezők mellett hozzáférési korlátot jelenthet a fogyatékoság is, pl. a látássérültség, amely nagyban megnehezíti a különböző folyamatokba történő bekapcsolódást. Ez a korlát azonban a szolgáltató oldalán ma már orvosolható, léteznek olyan megoldások, amelyek a weblapok felolvashatóságát lehetővé teszik.

Az egyéntől jobban függenek, ezért nehezebben leküzdhetők a használati korlátok. A használati korlátoknak több szintjét is megkülönböztethetjük, a legalapvetőbb szint az infokommunikációs technológiák használatában való jártasságot foglalja össze, és digitális írástudásnak szokták nevezni. A pusztán az eszközhasználati készségeket jelentő digitális írástudást nem szabad összekeverni az információs írástudás fogalmával, amely az információval való bánás készségeit is magában foglalja. Az információs írástudásnak több szintje is megkülönböztethető (erről bővebben az Ifjúságügy című könyvben<sup>8</sup>).

Ebbe a körbe tartoznak a különböző nyelvi korlátok, pl. az angol nyelvű web használata igencsak korlátozott lehetőségeket kínál a legtöbb magyar felhasználó számára. Igaz ugyan, hogy Magyarországon a fiatal korosztályok körében a legmagasabb az idegennyelvtudás, még mindig szép számmal vannak fiatalok, akik a magyar mellett más nyelven nem képesek kommunikálni.

A fentiek azonban - a nyelvtudás kivételével - nem jelentenek túl magas küszöböt, illetve ezekre a meghatározottságokra az ifjúsággal foglalkozók leginkább csak áttételesen képesek hatni, ugyanakkor vannak olyan szempontok is, amelyek sokszor a szolgáltatók oldaláról jelentenek korlátot. Ilyen az, amikor az információk áramlásának keretei nincsenek maradéktalanul kidolgozva, azaz a felhasználó számára kevés információ áll rendelkezésre.

További fontos tényező lehet a vonzó dizájn és a vonzó szolgáltatások megléte vagy hiánya. Kívülről nézve a részvételre buzdítás is csupán egy a sok-sok inger közül, amely a fiatalokat éri nap mint nap, ezért érdemes azt úgy csomagolni, hogy találkozzon az ifjúság gyorsan változó ízlésével.

Természetesen a forma mellett a tartalom sem mellékes, a fiatalok bevonásához nélkülözhetetlen olyan témák választása, amelyek érdekesek a számukra, amelyekben szívesen elmélyednek.

Megkerülhetetlen a biztonság és törvényesség kérdése. A nyújtandó elektronikus szolgáltatásoknak a biztonság és a törvényesség alapjain kell állniuk. Ide tartozik az érzékeny adatok védelmének kérdése is, amelyeket mindig körültekintően szükséges kezelni. Az ifjúsági munka számos érzékeny adattal dolgozik, amelyeket maradéktalanul meg kell védeni az illetéktelenektől. Az alkalmazott elektronikus megoldásoknak olyannak kell lenniük, hogy ne fordulhasson elő, hogy egy felhasználó privát adatai a

---

<sup>8</sup> Nagy Ádám (szerk.): Ifjúságügy, ifjúsági szakma, ifjúsági munka. Palócvilág – Új Mandátum, 2008.

beleegyezése nélkül nyilvánosságra vagy illetéktelenek kezébe kerülnek. Természetesen lehetőséget kell nyújtani a fiataloknak arra is, hogy amennyiben akarnak, anonim módon vegyenek részt a folyamatokban.

Még ha a fenti feltételek mind adottak is, ahhoz, hogy jelentőségteljes e-részvételt beszélhessünk, elsősorban a közös érdeklődés mentén kialakuló közösségekre van szükség. Elmondható, hogy az e-részvétel előszobája az offline világban történő részvételnek. Jól érzékelhető ugyanakkor, hogy az infokommunikációs eszközök segítségével megvalósuló részvétel elsősorban azokon a pontokon gyengélkedik, amelyek az e-demokrácia felé terelnék a fiatalokat. Általános probléma, hogy szinte teljesen hiányzik az e-részvétel tanítása formális, nemformális és informális szinteken és módokon egyaránt.

## 7-8 ÓRA: A VIRTUÁLIS IFJÚSÁGI MUNKA CÉLJAI, FELADATAI, ESZKÖZEI ÉS A VIRTUÁLIS IFJÚSÁGI MUNKÁT VÉGZŐK ALAPSZABÁLYAI

### *A VIRTUÁLIS IFJÚSÁGI MUNKA CÉLJAI, FELADATAI*

A fentiekben láttuk, hogy a digitális nemzedék lényegét tekintve más, mint az információs korszakot megelőző fiatalság. Azon túl, hogy ezek a fiatalok leginkább az interneten érhetőek el és az infokommunikációs eszközökkel készségi szinten bánnak, számos olyan terület van, amelyben az ifjúsági munkának komoly szerepe lehet. Ezek az ifjúsági munka általános céljai és feladatai mellett elsősorban információs és prevenciósi feladatokat jelentenek.

- Megkerülhetetlen az információs technológia és a hozzá kapcsolódó veszélyek tárgyalása. Habár a fiatal korosztályok meglehetősen tudatosak amennyiben a digitális világ különböző eszközeivel való bánásmódról van szó, vannak olyan veszélyek, amelyek digitális környezetben is veszélyeztethetik őket.
  - a. Kóros használat: Természetesen nem arról van szó, hogy ezek az eszközök önmagukban veszélyesek lennének, kerülni kell ezért az olyan „vélt prevenciósi” tevékenységet, amely pl. önmagától az internetről akarna megóvni. Azonban, ahogyan a túlzásba vitt olvasás vagy a túlzásba vitt sporttevékenység is káros lehet az egyén számára, úgy az infokommunikációs eszközök vagy azok egyes szolgáltatásainak túlzott használatával is ugyanez a helyzet. Helye van tehát az olyan irányú prevenciónak, amely a túlzott használat veszélyeire



figyelmeztet és azt igyekszik megakadályozni. A mértéket illetően azonban nem csitulnak a szakmai (és indulatoktól vezérelt) viták. Nem árt tehát óvatosan kezelni a kérdést, mert könnyedén túlzásokba eshetünk.

- b. Biztonság: Az információs-prevenációs tevékenység másik eleme a biztonsághoz kapcsolódik: szükség van a használatához kapcsolódó tudatosság növelésére. Az infokommunikációs eszközökhöz kapcsolódó szolgáltatások sokféle biztonsági kockázatot rejtenek magukban, amelyekre a fiatalok nem minden esetben vannak felkészülve. Az elektronikus adatok védelme (adathalászat elleni védelem) mellett természetesen fontos a káros tartalmaktól való megóvás is, bár a gyakorlatban az utóbbi szerepének megítélését szintén viták tarkítják.
  - c. Jog: Fentebb már volt arról szó, hogy a fiatalok jogértelmezése sokban különbözik az idősebb korosztályokétól. Nem pusztán arra kell gondolni, hogy a szerzői jogi kérdéseket az ifjúság meglehetősen laza természetességgel kezeli - a szórakoztatóipar vélt vagy valós kárára -, hanem számos olyan kockázati tényezőre, amely biztonsági szempontból komoly következményekkel járhat. Ezekre sokféle példa akad, pl. iskolai verekedésről készült videofelvétel megosztása az interneten, illegális forrásból vagy törvénybe ütköző cselekményekről készült felvételek tárolása stb.
- A digitális írástudás, azaz az eszközök használatának készsége nem egyenlő azzal a képességgel, amely az értéket képes kiválogatni az információk tengeréből. Ebből adódóan a virtuális ifjúsági munka feladata megtanítani, hogy mi mennyit ér, melyik a fontos információ, melyik haszontalan - azaz az információs írástudás elsajátításának elősegítésében is szerepet vállalhat.
  - Hasonlóan tudásmegosztási funkciót tölthet be az ifjúsági munka a különböző nemzetközi anyagok megosztása, kivonatolása, lefordítása által. Az értékes anyagok lefordítása és megosztása az interkulturális tanulás egyik alapkövét is jelentheti.
  - A virtuális ifjúsági munka feladata lehet olyan kontrollált, biztonságos terek kialakítása, amelyek lehetővé teszik a fiatalok számára a számítógépekhez, internethez való hozzáférést. Nem pusztán az ifjúsági irodákban megtalálható, a fiatalok számára hozzáférhető számítógépekre lehet itt gondolni, hanem az olyan hálózatba kötött

számítógépparkokra is, amelyekben a fiatalok az együttműködés különböző fajtáit gyakorolhatják a játékoktól a komolyabb tevékenységekig.

- A generáció eltérő mentalitásából következik, hogy a virtuális ifjúsági munka nagyfokú rugalmasságot kíván. A gyakorlatban ez a fiatalok számára nyújtott jelentős szabadság mellett a folyamatos rendelkezésre állást, tehát az „always on” hozzáállást követeli meg az ifjúsággal foglalkozóktól is. A kérdésekre való gyors válaszadás a bizalom kiépítésének sarokköve, ha a válasz késik, a bizalom nem épül ki, innentől kezdve a részvételre való buzdítás nem hiteles.

#### *A VIRTUÁLIS IFJÚSÁGI MUNKA ESZKÖZEI*

Gyakorlatilag a modern számítógépek és az internet minden létező csatornáját igénybe lehet venni a virtuális ifjúsági munka során. Ne feledjük, hogy itt nem csak arról van szó, hogy könnyebben elérhetjük célcsoportunkat, hanem hogy költségkímélő és hatékony módon tehetjük azt. A VoIP telefon segítségével ingyen beszélhetünk bármeddig a világ bármely pontján lévő társunkkal, egy hírlevelet egy mozdulattal akárhány ember postafiókjába eljuttathatjuk, egy jól felépített közösségi alkalmazás segítségével online közös munkát építhetünk fel, a mobil eszközökkel a térbeli helyváltoztatás is mellékes tényezővé válik.

A virtuális ifjúsági munkának már ma is rendkívül gazdag a kelléktára, amely folyamatosan fejlődik. Az eszközöket alapvetően két részre oszthatjuk: egyik részt a passzív, elsősorban az információ-megosztásra szolgáló eszközök, míg a másikat az interaktív alkalmazások jelentik.

Passzív eszközök: az egyirányú kommunikációt lehetővé tévő megoldások, pl. hagyományos honlap, offline és online hírlevél, gerilla-marketing stb.

(Inter)aktív eszközök:

- Interaktív online megjelenés (közvetett párbeszéd) – olyan weblap, blog vagy wiki, mely kommentálható, kiegészíthető, amely kapcsán beszélgetés indítható. Ingyenes szerkesztőségi rendszerekkel gyakorlatilag bármilyen cél megvalósítható.
- Közvetlen, általában késleltetett párbeszéd – mobiltelefonos SMS-kampány, e-mail lista használata.

- Közvetlen, azonnali párbeszéd – chat, telefon, a virtuális világban avatárokon<sup>9</sup> keresztüli beszélgetés – nem a csatorna, hanem a beszélgetés tartalma a fontos.
- Közösségi oldal – már meglévő közösségi oldalon alcsoport létrehozása, saját kiépítése. Ezek a megoldások már megszokottak szinte minden magyar fiatal számára. Általuk kényelmes módon olyanok is elérhetők, akik a fizikai térben egyébként nem (pl. egyszerű lustaság, távolság vagy egyéb, sokszor banális okok miatt).
- Videoportál – ma már politikusok, kormányok, üzleti szervezetek is használják a mozgófilmet online körülmények között üzenetek közvetítésére, toborzásra, felhívásra stb. Az Európai Uniónak is külön videoportálja van (Eutube).
- Játékok – a komoly játékok (serious games) több milliárdos piacot alkotnak, és potenciális lehetőséget jelentenek az oktatásban, képzésben, közösségépítésben. A világon egyelőre elvétve találkozunk csak a komoly játékok ilyen jellegű felhasználásával – pedig rendkívül nagy a közösségképző, motiváló- és megtartóerejük.
- Virtuális világok – a digitális kultúra legújabb, leginnovatívabb szinterei. Ezeket a környezeteket nemzetközi szinten is még csak kezdik fejleszteni. Ilyen pl. a finn Netari<sup>10</sup> projekt.

### *A VIRTUÁLIS IFJÚSÁGI MUNKÁT VÉGZŐK ALAPSZABÁLYAI*

Az ifjúsági munka egyik legfontosabb követelménye a bizalom kiépítése és a hitelesség megtartása, aminek megvalósulása a sikeresség legfontosabb próbaköve. Ezzel kapcsolatban van néhány általános szabály, amelyek betartása szükséges, de nem elégséges feltétele a sikernek.

A virtuális ifjúsági munkát végző

- *legyen azonosítható!* – A bizalom elnyerése érdekében digitális azonosítója (mobil száma, e-mail címe, chat-neve, nick-je egy közösségi oldalon stb.) legyen

<sup>9</sup> Vallási eredetű fogalom, amely az isteni lény földi megtestesülésére utal. A virtuális környezetben az avatár jelentése: a valódi megtestesítő digitális személyiség, karakter.

<sup>10</sup> A Netari.fi (<https://www.netari.fi/>) 2004-ben startolt Helsinkiben, a virtuális ifjúsági házat pedig 2005-ben hozták létre a Habbo (<http://www.habbo.com/>) virtuális világában. A projekt célkitűzése leginkább arra vonatkozott, hogy megpróbálják feltérképezni a virtuális ifjúsági munka lehetőségeit, illetve megkíséreljenek kapcsolatot felvenni a fiatalokkal online. A célok közé tartozott egy koherens munkamodell és munkakultúra felépítése. A projekt sikerességét mutatja, hogy az jelenleg a 2007-2011-es finn kormányzati program részét képezi.

értelmezhető, beazonosítható és legyen ellenőrizhető egy másik forrás segítségével (ifjúságügyi szervezet honlapján lévő névsor stb.). Az ifjúsági munka felelősségteljes feladat. A szellemes vagy titkos üzeneteket hordozó (máshol remekül felhasználható) azonosítók csak bizalmatlanságot szülnek. Kezeljük úgy a helyzetet, mintha élőben találkoznánk egy idegennel: Hogyan mutatkozunk be? Mi van a névjegykártyánkra írva?

- *legyen elérhető!* – A digitális világ interaktív. Egy név vagy egy cím önmagában mit sem ér – szerepeljen mellette interakciós lehetőség: e-mail cím, telefonszám, chat-azonosító, bármi. Nincs hiteltelenebb és lehangolóbb az üres névsoroknál. Ha az ifjúságsegítő online megjelenik, tudjon is így kommunikálni! Az internet több annál, mintsem hogy az offline környezetet erősítsük vele. Ha megszűnik vagy megváltozik a digitális azonosítónk, a mi feladatunk megoldani, hogy elérjenek minket, nem pedig az érdeklődőnek, hogy kinyomozza az új azonosítónkat.
- *reagáljon!* – Udvariatlanság és felelőtlenység nem használni az elérhetőséget, amit megadtunk. Belátható időn belül válaszoljunk, használjuk a kommunikációs jeleket (pl. chat-programban a távol vagyok jelzés stb.). Ha nincs időnk, csak jelezzük, hogy mikor tudunk reagálni. Alapszabály, mégis rengeteg izgalmas kezdeményezés fullad el nap mint nap üzleti környezetben is e szabály be nem tartása miatt. A megadott elérhetőség felelősség.
- *az írásbeli szóbeliség szabályai szerint kommunikáljon!* Mintha a kommunikációs partnere előtte állna. - A digitális kommunikáció könnyedségre, lazaságra, felelőtleniségre csábít. Nem véletlen, hogy chat-en keresztül mindenki merészebben kommunikál akár idegenekkel is, mint tenné azt élőszóban. A fiatalok személyes bemutatkozó honlapjaikon olyan adatokat, képeket is közölnek egymással, melyeket személyesen hosszú ismeretség után sem adnának meg. Aki ifjúsági munkát végez, nem eshet ebbe a hibába – a digitális szó ugyanúgy sebezhet, mint az élőszó, ugyanolyan súlya van pozitív és negatív értelemben is – ne feledjük!
- *vegye figyelembe, hogy a digitális kommunikáció sosem egyirányú, hanem legalább kétirányú!* Ha egyirányú, tegye két- vagy többirányúvá! – Értéktelen az a hírlevél, amire nem lehet reagálni, amit nem lehet kiegészíteni, haszontalan az a honlap, mely segítségével nem lehet felvenni senkivel a kapcsolatot, felesleges az az online innovátor, aki nem reagál a levelekre, csak fogad és továbbít.

- *ne egy-egy kapcsolatot, hanem hálózatot építsen!* – A digitális környezet, főképpen az internet, nem oda-vissza kapcsolatokból áll, hanem hálózatokból. Virtuális ifjúsági munkánk akkor lesz eredményes, ha nem sok egymás mellett lévő direkt kapcsolatra, hanem hálózatra épül. A hálózat (önkéntes és öngerjesztő) tudásmegosztást, közösséget, reakciókat jelent. Az ifjúsági munka akkor sikeres, ha nem top-down megoldásokat erőtlet, hanem bottom-up hálózatokat hoz létre. A digitális kultúra eszközkészlete erre remek lehetőségeket kínál.
- *legyen élenjáró!* – A digitális környezetben fokozottan igaz az amúgy az ifjúságra általánosan is jellemző megállapítás: az újszerű, a (pillanatnyilag) divatos vonzerővel bír. Ha az ifjúsági munka során élenjáró technikai megoldásokat alkalmazunk, akár csak figyelemfelkeltés céljával, sikerrel fogunk járni.
- *munkája és a közeg, amiben dolgozik, nem virtuális: reális!* – Bár már többször elhangzott, nem árt újra és újra elismételni: a digitális környezet nem virtuális, nem súlytalan, hanem **reális**. Digitális tetteink ugyanolyan súlyúak, mint mindennapi, való életbeli megfelelőik.

A virtuális ifjúsági munka alapelvei összefoglalva tehát a következők: aki erre a munkára vállalkozik, annak *legyen azonosítható, felelős, interaktív digitális azonosítója, éljen vele, építsen hálózatot, vonjon be minél több résztvevőt és aktivizálja őket.* A létező digitális hálózatot információközléstől kezdve a mozgósításon át már mindenre lehet használni.

Az információs tartalmakkal szemben elvárt alapvető követelményeket az Európai Ifjúsági Információs és Tanácsadó Ügynökség (ERYICA) 20. Közgyűlésén, 2009. december 5-én Rotterdamban határozta meg. A Ügynökség célja az volt, hogy az online ifjúsági információ megfeleljen az Európai Ifjúsági Információs Chartában megfogalmazott valamennyi alapelvnek. Az alapelveket 16 pontban foglalták össze:

1. Az online ifjúsági információnak hitelesnek, azaz pontosnak, naprakésznek és ellenőrizhetőnek kell lennie. Létrejöttének vagy frissítésének dátumát egyértelműen meg kell jeleníteni.
2. A tartalmat a fiatalok igényei alapján kell kialakítani. Ezeket az igényeket folyamatosan azonosítani és értékelni kell.
3. A megjelenített tartalom releváns és ingyenes információk összessége legyen, ami lehetővé teszi a különböző lehetőségek áttekintését és elérését. Az alkalmazott válogatási szempontrendszernek publikusnak és érthetőnek kell lennie.

4. Az online ifjúsági információt a fiatalok számára érthető módon és attraktív formában kell közzétenni.
5. Az online ifjúsági információs szolgáltatásoknak mindenki számára elérhetőnek kell lenniük, különös tekintettel a speciális igényű felhasználókra és csoportokra.
6. Ha a fiataloknak lehetőségük van online kérdésfeltevésre, akkor egyértelműnek kell lennie, hogy mennyi időn belül kapnak választ. A válasznak egyénre szabottnak kell lennie és egyértelműen ki kell derülnie, hogy azt ki szolgáltatta.
7. Ha a fiatalok részt vesznek az információs tartalom létrehozásában, a végleges verzió pontosságáért az ifjúsági információs szervezet felel.
8. A fiatalok visszajelzésre való ösztönzése az online ifjúsági információs szolgáltatások fejlesztésének szerves része kell, hogy legyen. Egyszerű visszajelzési lehetőséget kell biztosítani, amelyet kiértékelésük után a tartalom átalakításakor figyelembe kell venni. A fiatalok minden esetben kapjanak visszajelzést arról, hogy javaslataik hogyan befolyásolták a szolgáltatást.
9. Az online ifjúsági információ szerzőjének és céljának egyértelműnek és láthatónak kell lennie. Ha harmadik féltől származó tartalom jelenik meg, annak forrását nyíltan meg kell jeleníteni.
10. A felhasználók számára egyértelműen meg kell jeleníteni, hogy kik és milyen célból biztosítják az ifjúsági információs szolgáltatást. A közvetlen kapcsolatfelvételi lehetőségeket egyértelműen meg kell jeleníteni. Az anyagi támogatás forrását nyíltan fel kell tüntetni.
11. Az online ifjúsági információs szolgáltatásoknak olyan módszereket és útmutatást kell biztosítaniuk, amelyek elősegítik a fiatalok információ-felhasználó képességének és online kompetenciáinak fejlesztését.
12. Az online ifjúsági információs szolgáltatásoknak információt és iránymutatást kell adniuk a fiataloknak arra vonatkozóan, hogy hogyan viselkedjenek biztonságos és felelős módon online környezetben.
13. Az online ifjúsági információs szolgáltatásoknak biztonságos környezetet kell jelenteniük a fiatalok számára.

14. Az online ifjúsági információ tiszteletben tartja és védi a felhasználók magánszféráját, és lehetővé teszi számukra, hogy módosítsák vagy töröljék a saját maguk által közzétett adataikat.
15. Az online ifjúsági információs szolgáltatások tiszteletben tartják harmadik felek szerzői jogát és tisztában vannak saját jogaikkal is.
16. Az ifjúsági információs munkatársaknak kompetensnek kell lenniük az online eszközök használatában és információ-felhasználó képességük megfelelő szintű kell hogy legyen. Ismerniük kell az új fejlesztéseket, vonatkozó jogszabályokat, és folyamatosan informálódniuk kell a fiatalok körében élő trendekről és új online alkalmazásokról.

## 9-10 ÓRA: GYAKORLATI TANÁCSOK

Az infokommunikációs eszközök használata mára a mindennapi élet részévé vált. Míg korábban (10-15 évvel ezelőtt) a fiatalok idejük jelentős részét töltötték el kortárs csoportokban „face-to-face” helyzetekben, addig ma egyre több időt töltenek a kortársaikkal online. A konvergencia hatására az infokommunikációs eszközök egyre több funkciót hordoznak magukban, pl. a mobiltelefonok vagy a játékkonzolok ma már rendelkeznek internet-eléréssel, speciális alkalmazásokkal (pl. Facebook kliens), ami eszköz a kapcsolatépítésre és a kapcsolatápolásra fiatalokkal és fiatalok csoportjaival.

Az ifjúsági munka alanyai az interneten vannak, ezért egyre inkább felértékelődik a digitális környezet, elsődlegesen is azon részei, amelyeket a fiatalok kifejezetten kapcsolatlétesítésre, kapcsolatápolásra, közösségi tevékenységre használnak. Az olyan web 2.0-ás alkalmazások, mint a blogok vagy a közösségi oldalak, alkalmasak a fiatalok megismerésére is: a profiloldalak számtalan információt árulnak el az egyénről és közösségéről. A következőkben - az eddigieket összefoglalandó - arról lesz szó, hogy az ifjúsági munka hogyan tudja ezeket az eszközöket felhasználni.

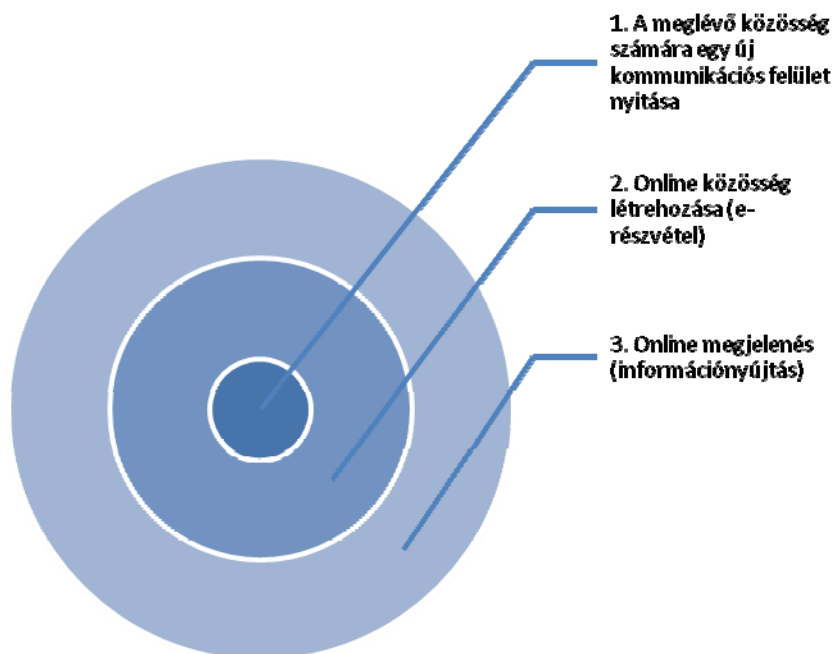
Az ifjúsággal foglalkozó szervezetek számára újabb kihívást jelent, hogy a fiatalok mind több időt töltenek online, és információik jó részét ilyen módon szerzik. Számukra az online világ épp olyan, mint az offline, gyakorta ellenőrzik értesítéseiket online, ezért a velük foglalkozó, számukra programokat kínáló szervezetek jelenléte elengedhetetlen mindkét közegben.

1. A szervezetek működésének egyik bizonyítéka a rendszeresen frissített honlap, a szervezet (munkatársainak) működő blogja, az élő fórum stb. Statikus, alapinformációkat megjelenítő oldal, ahol nem szerepelnek aktualitások, vagy az utolsó információ hónapokkal ezelőtti, már régen nem kielégítő.
2. Fontos a tartalmak formai sokszínűségére figyelni. A szöveges tartalmakra építő oldalak a távolságtartást, a túlzott komolyságot sugallják. Érdemes kihasználni a technológiában rejlő lehetőségeket, és az üzenetet (a bemutatkozást, projektek, programok leírását) szöveg, videó, hangok (zene) és képek formájában megjeleníteni, ezek kombinációját kreatívan felhasználni. Egy program létezését képek, videók sokkal jobban képesek hitelesíteni, mint a róla szóló leírások. Könnyű eldönteni, hogy adott szervezet oldala megfelel-e ezeknek az elvárásoknak, csak látogassuk meg egy-két, a célcsoport által kedvelt együttes vagy termék honlapját.
3. Lehetőséget kell biztosítani a szervezet oldalait látogató fiatalok számára, hogy a tartalmakhoz hozzászóljanak, azokat megoszthassák, ezáltal növelve meg a hálózat nagyságát.
4. Az online jelenlét a szervezetek számára azt is jelenti, hogy lehetőséget kell biztosítani a kapcsolatfelvételtre, nemcsak a hagyományos módokon (telefon, e-mail), hanem például chat-programokon keresztül, a cikkekhez, információkhoz való megjegyzések fűzésének lehetővé tételével. A kapcsolatot kezdeményező fiatalnak válaszolni kell a lehető leghamarabb, de mindenképpen 24 órán belül.

Az infokommunikációs technológiák felhasználására az ifjúsági munkában számos lehetőség kínálkozik, a technológiai fejlődéssel ezek folyamatosan bővülnek és változnak. Az ifjúsági munkának - figyelembe véve, hogy kiknek szól - alapvetően a következő fő céljai lehetnek az infokommunikációs technológiák használatával:



**1. ábra:** Az ifjúsági munka lehetséges céljai az infokommunikációs technológiák használatával (Forrás: Székely, 2010)



1. Az online ifjúsági munka gyakran csupán egy már meglévő közösség számára létrehozandó, új kommunikációs felület megnyitását jelenti. Olyankor lehet erre szükség, amikor a személyes kontaktus megvan, de szélesebb és sűrűbb kapcsolattartás igénye lép fel. Általában valamilyen elektronikus csatorna már jelen van az ilyen közösségekben (leginkább e-mail vagy mobiltelefon), a hálózati szervezettségnek köszönhetően ezek lehetnek egészen hatékonyak is. Az ifjúsági munkát végzőknek arra kell törekedniük, hogy a hálózatban egyfajta csomópontot alkothassanak, azaz a közösség tagjait közvetlenül képesek legyenek elérni, motiválni.
2. Az elmúlt években a digitális média szórakoztató, kommunikációs és információs funkciói mellett előtérbe került a különböző tartalmak létrehozása és megosztása. A fiatalok létrehozzák saját tartalmaikat és megosztják azokat, csatlakoznak különböző fórumokhoz, közösségi oldalakon futó kampányokhoz. Az ifjúsági munka feladata, hogy építő hatású tevékenységeket kezdeményezzen a fiatalok számára. Az olyan közösségi oldalak, mint az iWiW, a MySpace vagy a Facebook, számos lehetőséget kínálnak, amelyek ingyenesek, használatuk egyszerű és sikerrel kecsegtetnek.
3. Az ifjúsági munkát végző szervezettel szembeni alapvető elvárás, hogy legyen jelen az online térben. Az ifjúsági irodák már egy ideje felismerték, hogy szükségük van egy

olyan online felületre, ahol bemutatkozhatnak, leginkább ennek érdekében fejlesztenek. Fentebb láthattuk, hogy a statikus megjelenés ma már nem elegendő, szükséges kreatívan bánni a különböző formátumú tartalmakkal.

A nemzetközi tapasztalatok azt mutatják, hogy egy-egy Facebook kampány komoly eredményekkel járhat az ifjúsági munka számára is, azt tökéletesen fel lehet használni pl. toborzásra. A kampányokhoz csatlakozhat bárki, a hálózati logika és a Facebook működése révén a hír gyorsan elterjedhet. A rajongóvá lett fiatalok ismerősei könnyedén bekapcsolódhatnak, további potenciális résztvevőkhöz juttatva el a hírt. Tim Davies, az online ifjúsági munka egyik gyakorlója számolt be arról, hogy az Egyesült Királyságban a Facebookon hirdetett és karbantartott (folyamatos információ- és tartalommegosztás) Tower Hamlets Summer University (<http://www.summeruni.org/>) projektje esetében túljelentkezést tapasztaltak.

Az SMS-kampányok is sok haszonnal kecsegtetnek, ha azokat megfelelő módon használják. Elsősorban programok emlékeztetőjéül szolgálhatnak, egy ifjúsági klubdelután előtti SMS-kampány akár meg is duplázhatja a résztvevők számát. A kampány lefolytatásához érdemes kihasználni az ingyenes vagy olcsó webes üzenetküldő szolgáltatásokat, hazánkban a két legnépszerűbb a 999sms.hu (<http://www.999sms.hu>) és az olcsosms.hu (<http://www.olcsosms.hu>), amelyek segítségével tömegesen és kedvező tarifákkal tudunk egyszerűen üzenetet küldeni.

A pusztán textalapú kampányokat érdemes kiegészíteni egyéb tartalmakkal is, itt elsősorban a képekre, videókra gondolhatunk. Néhány kép az ifjúsági klub eseményeiről többet mond el a fiatalok számára, mint akár egy teljes körű programleírás, nem beszélve arról, hogy egy programleírást alig olvasnak el, viszont a képeket általában szívesen megnézik. Egy rövid videoklip, amely bemutatja magát a projektet működés közben, kiváló lehetőség az ifjúsági munka számára. (Nem profi klipre kell gondolni, a tapasztalatok szerint az amatőrök is hasonló mértékben lehetnek sikeresek. Egy digitális kamerával vagy akár a mobiltelefon kamerájával készült videoklip feltöltése egy népszerű videomegosztóra (pl. YouTube) tökéletesen megteszi.) Kiemelten fontos az interaktivitás lehetőségének biztosítása: megosztható, véleményezhető tartalmakra van szükség. Szintén fontos, hogy lehetőleg ne csak egy video- és képes tartalom készüljön, hogy az érdeklődők ne csak egy alapján szűrjék le a következtetéseiket.

Egy másik lehetséges felosztás a virtuális térben zajló ifjúsági munka lehetséges céljait a következőkben határozza meg:

1. Online prevenció: A fiatalok digitális világban való boldogulásának elősegítése, a kockázati tényezők csökkentése, elsősorban tájékoztatással. Az ifjúsági munka célja ebben az esetben a veszélyek bemutatása (kóros használat, adatbiztonság, internetes bűnözés, jog). Ennek érdekében szervezhetünk csoportfoglalkozásokat, ahol a fiatalokkal megbeszéljük, tudatosítjuk bennük a különböző kockázati tényezőket és a veszélyek elkerülésének eszközeit.
2. Online promóció: A „való világban” létező ifjúsági projektek meghirdetése infokommunikációs eszközök segítségével (pl. SMS- vagy Facebook kampány, de ide tartoznak az olyan hagyományosnak számító utak is, mint az online reklám és banner).
3. Komplex ifjúsági munka<sup>11</sup>, amely felosztható a következő részterületekre:
  - a. Online-offline ifjúsági munka: A virtuális térben zajló munka az ifjúsági munka része, ennek következtében az egyes tevékenységek az offline és az online térben egyaránt működhetnek (pl.: egy-egy program elkezdődhet online és folytatódhat személyesen vagy fordítva).
  - b. Online egyéni: Személyesen ismert vagy akár ismeretlen fiatalok segítése a problémáik megoldásában a rendelkezésre álló eszközökkel (e-mail, Messenger, SMS, közösségi oldalak üzenetküldői stb.).
  - c. Online csoportos: Elsősorban a közösségi hálózatokon zajló ifjúsági munka, amely az e-részvételre buzdít. Ide tartoznak az online fórumok vagy a virtuális csoportos foglalkozások.

Azok számára, akik nem gondolkoztak még azon, hogy kihasználják az infokommunikációs eszközökben rejlő lehetőségeket, sorvezetőül szolgálhat az alábbi néhány egyszerű lépés az elinduláshoz. (Youth Work and Social Networking Report, 2008)

---

<sup>11</sup> Az ezzel kapcsolatos, egyedülálló kísérleti projektről lásd bővebben: <http://www.excenter.eu/index.php/e-youth-office>

**2. ábra:** Az infokommunikációs technológiák bevonásának lépései (Forrás: Székely, 2010)



- Felmérés:* Ahhoz, hogy sikeresen kihasználhassuk az infokommunikációs technológiák által kínált lehetőséget, számba kell vennünk a rendelkezésünkre álló eszközöket, a célcsoportunk szokásait és érdeklődését. Be kell kapcsolódnunk azokba az online közösségekbe, ahol a célcsoportunk éli közösségi életét.
- Stratégia:* Szükséges stratégiát alkotnunk a tekintetben, hogy milyen módon vonjuk be a munkánkba a rendelkezésre álló eszközöket. Ehhez fontos tisztában lennünk azzal, hogy mit akarunk: meghirdetni az offline programjainkat, online közösségeket szervezni, e-részvételt generálni, az offline közösségeinknek online megjelenést biztosítani?
- Biztonság:* A használható eszközök mindegyike hordoz magában kisebb-nagyobb biztonsági kockázatot, ezekkel tisztában kell lennünk, mielőtt élesben hozzálátunk az e-ifjúsági munkához. Az ifjúsági munka számára kétségtelenül a közösségi oldalak (iWiW, Facebook stb.) jelentik a legjobb terepet, amelyek sok lehetőséget kínálnak a fiatalok számára, de bizonyos kockázatokat is hordoznak. A közösségi oldalak biztonságosabbá tehetők, ha az ifjúságsegítők aktívan részt vesznek ezek életében.

4. *Készségek*: Határozzuk meg a helyzetünket a választott platformhoz képest. A fiatalok, akikkel dolgozni szeretnénk, gyakorlatilag az anyatejjel szívták magukba az infokommunikációs eszközök használatának képességét, ezért fontos, hogy tisztában legyünk azzal, mennyire leszünk bevándorlói ennek a közösségnek. Hozzávetőlegesen három szintet határozhatunk meg aszerint, hogy hol találkoztunk először a számítógéppel, internettel, mobiltelefonnal stb.:
- a. otthon – Ez esetben nincs szükség különösebb akklimatizációra.
  - b. az iskolában – Gondoljuk át, mennyire magabiztos a tudásunk, képesek vagyunk-e új szolgáltatásokat magunk megtanulni.
  - c. a munkahelyen – Semmi sem lehetetlen, de tartsuk észben, hogy míg számunkra az internet egy másik világ, a fiatalok számára *A világ*.

A virtuális térben végzett ifjúsági munkának már léteznek (természetesen online) fórumai, ahol a fiatalokkal foglalkozó szakemberek megoszthatják egymással a gondolataikat. (<http://ukyouthblog.wordpress.com/>; <http://breakfastsociety.com>; <http://www.timdavies.org.uk/>; <http://network.youthworkonline.org.uk/> stb.)

## ISMERKEDÉS GYAKORLATBAN A VIRTUÁLIS IFJÚSÁGI MUNKÁVAL

Elsajátítandó ismeretek és fejlesztendő képességek	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Az aktuális infokommunikációs technológiák (népszerű online és mobiltechnológiai alkalmazások) használata.</li> <li>• A technológiai fejlődés fősodorának követése.</li> <li>• Az ifjúsági munka módszereinek virtuális környezetben való alkalmazása (létrehozni, működtetni virtuális közösségeket).</li> </ul>
Tanulási tevékenységek – gyakorló feladatok	<ul style="list-style-type: none"> <li>• A hallgatók regisztráljanak a népszerű azonnali üzenetküldő szolgáltatásokra (pl. Messenger, Skype, Google Talk, stb.).</li> <li>• A hallgatók regisztráljanak a népszerű közösségi oldalakra (pl. Facebook, iWiW, MyVIP, stb.).</li> <li>• A hallgatók lépjenek be olyan virtuális világokba, ahol találkozhatnak a célcsoporttal (pl. Second Life, TeveClub, EVI<sup>2</sup>, stb.).</li> <li>• Ösztönözzék a célcsoport felhasználói aktivitását ezeken a felületeken, kezdeményezzenek.</li> <li>• Építsenek ki kapcsolatokat a célcsoportba tartozókkal.</li> </ul>
Tanítási módszerek	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Egyéni és csoportmunkában „élesben” zajlik az egyes eszközök megismerése.</li> <li>• A tanár feladata a különböző megoldások bemutatása és a segítségnyújtás.</li> </ul>
Olvasmányok	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fórumok, szakmai (fejlesztői) blogok</li> </ul>

### 11-14 ÓRA: ONLINE FELÜLETEK – ESZKÖZÖK

A gyakorlati órák első néhány alkalmát szükséges (ideális esetben kb. négy órát) az online felületek és eszközök élőben való megismerésére fordítani. Ezekben az órákon részletesen bemutatásra kerülnek, meglévő tapasztalat esetén (valószínű, hogy a hallgatók számottevő aktív tudással rendelkeznek a területen) átismétlődnek azok a felületek és eszközök, amelyek a virtuális ifjúsági munka során sikerrel használhatóak.

Ezek az alkalmak ideális esetben online környezetben kerülnek megrendezésre, ami lehet egy kibővített e-learning rendszer, illetve egy olyan „védett” virtuális környezet, ahol a hallgatók az oktató segítségével dolgoznak online kommunikációs eszközökkel.

Kimenetként a hallgatóknak:

- Tudniuk kell E-mailt és azonnali üzenetküldő szoftvert használni
- Tudniuk kell levelezőlistát készíteni
- Tudniuk kell fórumokat létrehozni, az ottani kommunikációban aktívan részt venni
- Ismerniük kell a közösségi hálózatok alapvető kommunikációs lehetőségeit (pl. üzenőfal, csoportos üzenet, csoport létrehozása, stb.)
- Használniuk kell a nyílt üzenetküldőket is (pl. chat).

## ESETMEGBESZÉLÉSEK – HALLGATÓI PREZENTÁCIÓK

Elsajátítandó ismeretek és fejlesztendő képességek	<ul style="list-style-type: none"><li>• Az aktuális infokommunikációs technológiák (népszerű online és mobiltechnológiai alkalmazások) használata.</li><li>• A technológiai fejlődés fősodorának követése.</li><li>• Az ifjúsági munka módszereinek virtuális környezetben való alkalmazása (létrehozni, működtetni virtuális közösségeket).</li></ul>
Tanulási tevékenységek – gyakorló feladatok	<ul style="list-style-type: none"><li>• A gyakorlati feladatok megvalósítása egyénileg vagy párban történnek.</li><li>• A gyakorlati tapasztalatokról prezentációval számolnak be a hallgatók, amit csoportos esetmegbeszélés/vita követ.</li></ul>
Tanítási módszerek	<ul style="list-style-type: none"><li>• A szakmai kontrol gyakorlása a prezentációk és a viták folyamán.</li><li>• Javaslatok összegyűjtése.</li></ul>
Olvasmányok	<ul style="list-style-type: none"><li>• Fórumok, szakmai (fejlesztői) blogok</li></ul>

### 15-28 ÓRA: HALLGATÓI FELADATOK BEMUTATÁSA

A hallgatók a kiválasztott feladatot részletesen bemutatják célok – eredmények – további tervek struktúrában. Megosztják a csoporttal a felmerült dilemmákat, megoldásokat, praktikus (tippek-trükkök) ismereteket. Minden egyes alkalommal két-három beszámolóra kerül sor, amelyeket csoportban az oktató közreműködésével, akár virtuális körülmények között megvitatnak a hallgatók. A tapasztalatokból rövid írásos beszámoló is készül, amit a hallgatók megosztanak egymással, ideális esetben egy virtuális ifjúsági munkával foglalkozó tematikus blog segítségével.

A feladat: valamely virtuális (leginkább online) felületen a célcsoport (fiatalok) meglévő, vagy kreált kisebb-nagyobb csoportjának animálása (információs és/vagy tanácsadói tevékenység ellátása; programok, akciók online és offline szervezése). A feladatot végző hallgató munkájáról blogbejegyzést készít, illetve prezentációját video-megosztón teszi közzé, amit a csoport megjegyzésekkel lát el.

1. Példa: egy fiatalokból álló Facebook-csoport létrehozása a közösségi oldalon, amelynek célja a település környékének tisztántartása. A csoport elsősorban online



kommunikál, a feladatot végző hallgató hathatós közreműködésének eredményeként közös szemétyűjtést szerveznek.

2. Példa: egy olyan blog létrehozása, amely a tinédzserek párkapcsolati problémáival foglalkozik. A blog olvasótáborának (közönség és közösség) kialakítása esetleírások, tanulságos történetek közzétételével, tanácsadói feladatok<sup>12</sup> ellátásával.
3. Példa: egy olyan fórum, vagy levelezőlista menedzselése, amely a demokratikus értékekkel foglalkozik. A tagok megosztanak egymással híreket és gondolataikat a témában.

A feladatokban cél lehet egy meglévő közösség online transzformációja (pl. ifjúsági klub levelezőlistája) is éppúgy, mint egy csupán online létező közösség kialakítása (pl. felsőoktatásba készülők fóruma). A virtuális ifjúsági munkának célja lehet (semmiképpen sem kötelező) offline akciók létrehozása is (pl. online csoport offline is találkozik).

## 29-30 ÓRA: ÖSSZEGZÉS – HALLGATÓI VISSZAJELZÉSEK

A kurzus utolsó alkalmát a tanultak és a gyakorlatban tapasztalatok összefoglalására és a hallgatói visszajelzések megtételére használjuk. A hallgatók további feladata tananyagfejlesztési javaslatokat tenni a virtuális ifjúsági munka tananyagának fejlesztéséhez.

---

<sup>12</sup> A tanácsadói munka ebben az esetben a sokkal inkább jelenti a blog közösségéből érkező tanácsok inspirálását, moderálását, mint saját tanácsok megfogalmazását.

A TÁMOP-5.4.4-09/2-C-2009-0002 "Az ifjúságsegítő képzés interprofesszionális fejlesztése"  
c. projekt konzorciumának megbízásából kiadja a  
Kecskeméti Főiskola  
Tanítóképző Főiskolai Kara

Felelős kiadó: Dr. Steklács János dékán

A konzorcium tagjai: Kecskeméti Főiskola, Magyar Pedagógiai Társaság, NCSSZI Mobilitás  
Ifjúsági Igazgatóság.  
Együttműködő partner: Excenter Kutatóközpont

Sorozatszerkesztők: Horváth Ágnes, Letenyeiné Mráz Márta, Nagy Ádám, Trencsényi László  
Technikai szerkesztő: Makra Csaba

ISBN 978-615-5192-15-9

Kecskemét, 2012

# ÚJ SZÉCHENYI TERV

