

KUTATÁSI TERV

EFOP-5.2.2-17-2017-00135 számú projekthez

Projekt címe:

„Kulturális együttműködések fejlesztése a magyar-szlovák-ukrán
térásban”



Kedvezményezett:
Tabulapláza Alapítvány

TARTALOM

BEVEZETÉS	2
A KUTATÁS MEGVALÓSÍTÁSÁNAK LÉPCSŐI	4
Az előkészítő interjúk:	12
A kérdőív felépítése:	13
A KUTATÁS MENETE	34
Az online kérdőív megszerkesztése:	34
Adatkezelés:	35
Ösztönzők:	36
AZ ADATFELDOLGOZÁS TERVEZETT MENETE	37
A KUTATÁS CÉLCSOPORTJA	38
FELHASZNÁLNI TERVEZETT SZAKIRODALOM	41

BEVEZETÉS

Az elmúlt egy évtizedben jelentős változáson ment keresztül társadalmunk és talán nem túlzás azt állítani, hogy civilizációnk egésze. Ennek a folyamatnak egyik meghatározó tényezője az infokommunikációs eszközök beépülése mindennapjainkba, mely teljesen átalakította kommunikációnkat, életvitelünket, fogyasztási szokásainkat, de még tanulási módszereinket is. Annak ellenére, hogy életünk jelentős százaléka zajlik a virtuális térben, számtalan informatikai eszközön keresztül folytatjuk életünket, igen keveset foglalkozunk annak a kultúrára gyakorolt hatásával. Ahhoz, hogy megértsük ennek jelentőségét, újra kell fogalmaznunk a kultúra fogalmát is. Definiálnunk kell azt, mit jelent a 21. század embere számára a kultúra, melyek azok a pontok, ahol találkozik, találkozhat a kultúrával.

A kultúra, bár, körülírására nincs egységes definíció, mégis tudható, hogy egyfelől az emberiség által létrehozott szellemi értékek összességét jelenti, egy csoport, egy nép valamely korszakban való megnyilvánulását. A huszonegyedik század embere egyértelműen „infokulturális” nép, nyomait jelentős százalékban a virtuális térben, adathordozókon hagyja, öröksége a jövő számára mindinkább tárolt adatok és nem monumentális épületek formájában marad majd fenn.

Hogy lehet az, hogy miközben életünk minden szegmensét behálózza az informatika, annak kizárólag technikai oldalát, konkrétan az eszközök üzembe helyezését és üzemeltetését tanítjuk gyermekeinknek, azt a kultúrát, mely a virtuális térben történő viselkedést jelenti, csak abból eredő lehetséges veszélyek irányából közelítjük meg. Ha egyáltalán megközelítjük.

Az informatika és technológia adta lehetőségek kiölnék társadalmunkból számos hagyományt és nem adnak helyettük semmit. Ennek egyik oka, hogy újszerűsége tömegek érdeklődését kelti fel és tartja fel folyamatosan, miközben szinte képtelenség lépést tartani

annak folyamatos fejlődésével. Trendek, „internetes örületek”, új fogalmak ezrei zúdulnak ránk folyamatosan és érnek sokszor felkészületlenül. Ingerküszöbünk folyamatosan tolódik, összemosódik a valóság és az illúzió, felkelti és eltereli figyelmünket egy-egy médium, egy újabb trend. Letöltött zenék, letöltött filmek, percenként felbukkanó hírességek, e-könyv, webshop, közösségi háló, bloggerek, mind-mind kulturális örökségünk lesz egykor. Markáns része életünknek, sorsokat képes befolyásolni, mégsem kezeljük kultúránk részeként.

Mindezek ismeretében magától értetődően merül fel a kérdés újra: mi a kultúra a 21. századi ember számára? Hol találkozhat vele? Akar-e egyáltalán? Felismeri-e, hogyan találkozik vele?

A digitális technológia rohamos fejlődése azok számára, akik felnőttként találkoznak vele, szinte követhetetlennek tűnik. Azok a fiatalok viszont, akik már születésüktől kezdve digitális eszközök környezetében nőnek fel, sokkal inkább magától értetődőnek tekintik azokat. Ez az alapvető generációs különbség a technológia használati szokásain túl az élet más területein is megmutatkozik. Az egyik ilyen kérdéses terület, amelyre jelen kutatás is irányul, az a kultúrafelfogás, illetve kultúrafogyasztás. A középiskolás fiatalok köre jelenti azt a korosztályt, amelyik már rendelkezik kellő tapasztalattal és tudással ahhoz, hogy önálló véleményt alkosson arról, mit jelent számára a kultúra, viszont éppen elég fiatal ahhoz, hogy már digitális bennszülöttként a technológiai fejlődés szerves részévé vált életének.

A KUTATÁS MEGVALÓSÍTÁSÁNAK LÉPCSŐI

A kutatás előkészítése során először a témakörben végzett esetleges más kutatások anyagát, és egyéb releváns szakirodalmakat szükséges tanulmányozni, illetőleg feldolgozni (L.: Helyzetelemzés). Fekete Marianna és Prazsák Gergő a Kulturális kasztrendszer című tanulmányában az autonómia és a közösség szerepéről írnak a fiatalok kulturális aktivitásában. A fiatalok kulturális életben való részvételét vizsgálják figyelembe véve attitűdjeiket, a korszerű infokommunikációs eszközök használatát.

A korábbi kutatások eredményei azt mutatják, hogy a kulturális és társadalmi rétegződésnek ma már szerves része az online világban való részvétel, a társadalmi rétegződéssel összefüggő online hálózati pozíció, lélektani értelemben pedig az autonómia, amelyhez széleskörű kultúrafelfogás és aktív online részvétel társul” (Csepeli-Prazsák 2008; 2009; 2010).

Tanulmányukban arra a kérdésre, hogy milyen gyakran járnak el moziba, étterembe, kávézóba, borozóba, könyvtárba, múzeumba, színházba, art moziba, komolyzenei hangversenyre vagy operába a fiatalok, az alábbi válaszok születtek. A vizsgált személyek nagy része, körülbelül 89 %-a nem volt még operában, a megkérdezettek közel 58%-a multiplexbe, moziba jár. Az opera mellett art moziba, színházba és komolyzenei hangversenyre járnak a legkevesebben, s ezzel párhuzamosan a legritkábban, csupán évente 1-2 alkalommal. A mozi mellett pedig az éttermet, kávézót és borozót választják a legtöbben. Ezekből az adatokból kiderül, hogy a fiatalok szívesebben választják azokat a helyeket, ahol elsősorban társas, beszélgetős kikapcsolódásra van lehetőség.

Négy kultúrafogyasztói csoportra bontották a válaszadókat: kulturális szegény, könnyed szórakozó, omnivore, és az elit. A mintában csaknem a megkérdezettek fele kulturálisan szegény, akik gyakorlatilag semmilyen kulturális magatartást nem tanúsítanak. A második legnagyobb csoportba a könnyed szórakozók tartoznak, akik többnyire a klasszikus kultúrát kerülik, viszont fontos számukra a társas kikapcsolódás. A mintában körülbelül a megkérdezettek ötöde mondható „kulturális mindenevőnek”, vagyis ők tartoznak az omnivore csoportba, akik idetartoznak többnyire nem válogatnak a kulturális lehetőségek közül, mindenre nyitottak, kulturális életük igen aktív. A legkisebb csoportot az elitek alkotják gyakran látogatják a szimbolikus kultúra művelésére létrejött intézményeket.

A tanulmányban kitérnek a válaszadók közötti életkori és a nemi különbségekre is és csak az utóbbi mutat látványos különbséget. A nők kevésbé hívei a könnyed szórakozásnak, többen tartoznak az elit csoportba, a kultúrafogyasztók közel 58%-a. A férfiak ezzel szemben inkább választják a könnyed szórakozást, a megkérdezettek csupán 42%-a sorolható az elit csoportba.

A kultúrafogyasztást az iskolai végzettség is befolyásolja. A mintába került 15-29 éves nők iskolázottabbak, mint a férfiak, a diplomások 62%-a nő, a közép- és az alapfokú végzettségűek között viszont több a férfi. A tanulmányban egyenes arányosság figyelhető meg, hiszen minél magasabb iskolai végzettséget szerez az adott válaszadó, annál valószínűbb, hogy nem sorolható a kulturálisan szegény csoportba, inkább tartozik az elithez.

A magasabb iskolai végzettség szorosán együtt jár a magasabb autonómiára irányuló igénnyel, valamint a szerzők arra is rávilágítottak, hogy minél több iskolába jár valaki, annál többféle ismerősre tehet szert, akik később formálhatják is kulturális igényünket.

A kultúrafogyasztást jelentősen befolyásolja a szülői háttér, a szülők iskolai végzettsége. A tanulmányból kiderült, hogy azok a válaszadók, akiknek az édesanyja

rendelkezik diplomával, többségük az elit csoportba sorolható. Az alacsony iskolai végzettséggel rendelkező édesanyák gyerekeit a kulturális fogyasztás hiánya jellemzi. Jelentős összefüggés figyelhető meg az apák foglalkozása és gyerekeik kultúrafogyasztói aktivitása között is. A kulturálisan szegények 84 százalékának, a könnyed szórakozóknak pedig közel háromnegyedének fizikai munkát végez az édesapja. Azok az édesapák, akik szellemi munkát végeznek és az elit és omnivore csoportba sorolhatók csupán a válaszadók felét teszik ki.

Mindezekből megállapítható, hogy a szellemi foglalkozású szülők gyermekei aktívabban részt vesznek a kulturális életben. A tanulmány rávilágít a települési egyenlőtlenségekre is. A mintavételből kiderül, hogy a kultúrafogyasztók jelentős része megyeszékhelyen él, és ebből 6 százalékuk tartozik az elit csoporthoz, a válaszadók negyedét sorolták az omnivore csoportba, és csupán harmaduk mondható kulturálisan szegénynek. A legrosszabb helyzetben a községi lakosok vannak, hiszen nekik csupán fele él kulturális életet. Ez azzal is magyarázható, hogy ezeken a településeken viszonylag kevés lehetőség nyílik kulturális aktivitásra. A kisebb településen élők harmada a könnyedebb társasági szórakozást választja, ami nem jár nagyobb anyagi vagy időbeli teherrel és meg tudja valósítani vidéki településen is.

A mintába került megkérdezettektől a legtöbb szabadidővel az omnivore tagjai rendelkeznek, míg a legkevesebbel az elit. A tanulmány szerint azok, akik kulturálisan szegénynek mondhatók mintegy 7,5 óra hétvégi szabadidővel rendelkeznek, ebből a legtöbbet otthon töltik, jellemzően keveset látogatják barátaikat és csak nagyon kevesen keresnek fel valamilyen kulturális intézményt. Az omnivore típusú embereknél az előbbieket ellenkezője figyelhető meg, ők gyakrabban választják azokat a szabadidős tevékenységeket, amik az otthonukon kívül esik és ezeket leggyakrabban a barátaik vagy rokonaik társaságában teszik.

Az egyik fontos kérdés a disszertációban: Mit csinál leggyakrabban a szabadidejében hétvégeken? A válaszadók az alábbiak közül választhattak: tévét néz, internetezik – számítógépezik, barátainál lóg -beszélget, semmi különöset, csak úgy elvan, zenét hallgat, olvas, sportol, kirándul.

A tanulmányból kiderül, hogy minden második kulturálisan szegény a tévénezést jelölte be, mint szabadidős tevékenységet. A másik leggyakoribb szabadidős tevékenység a számítógép használata, internetezés. Csak az elit csoport tagjai mondták azt, hogy inkább választják az olvasást, mint a tévénezést vagy az internetezést. Még mindig többen mondják azt, hogy inkább használják az internetet, mint hogy bekapcsolják a tévét.

Mivel az internethasználat az egyik leggyakoribb szabadidős tevékenység, ezért érdemes megkülönböztetni a hétköznapi és a hétvégi internethasználatot. Hétköznap nem csak a szabadidő kitöltésére szolgál az internet, hiszen szinte majdnem minden fiatal onnan tájékozódik, szívesen használják tanuláshoz. A hétköznapokon az elit tagjai töltik többen a szabadidejüket az internet előtt., hétvégén pedig az omnivore-hoz sorolható válaszadók.

Ennél a két csoportnál a legjellemzőbb a közösségi részvétel a különböző digitális csatornákon. A tanulmányból kiderül, hogy legkevésbé a kulturális szegények találhatók meg Facebook-on, illetve az ehhez hasonló közösségi portálokon, a csoport csupán 58 százaléka használ ilyen típusú oldalakat, a legtöbbet a omnivore tagjai, szinte majdnem mindenki, 88 százalékuk. A két csoport között helyezkednek el a könnyed szórakozást kedvelők, közel 80 százalékuk és ennél kicsit kevesebben, 75 százalék az elit részvétele.

Ez a kutatás bebizonyította, hogy az omnivore tagjai gondoskodnak leginkább a társadalmi hálózat megtartó képességéről, a kultúráról. E csoportban lévők digitálisan aktívak, társas hálózatuk nem zárt, a mindennapi kultúrában is aktívan részt vesznek.

Tózsér Anita a Kultúrafogyasztás a fiatalok körében című dolgozatában arra próbál rávilágítani, hogy a fiatalok a mai napig nem mondanak le a kultúráról, csupán a művelődéshez egyre szélesebb körű csatornákat választanak. Véleménye szerint nagyon sokan gondolják ennek az ellenkezőjét és vallják azt, hogy a fiatalok egyre kevésbé kötődnek a valódi kultúrához. Emellett persze megfigyelhető a fiatalok körében a hagyományos értelemben vett kultúra hanyagolása.

Rab Árpád - A digitális kultúra hatása az emberi viselkedésre a gamifikáció példáján keresztül című tanulmánya összefüggésbe hozható jelen kutatásunkkal. Szerinte az információs társadalom létrejöttét az információs technológiák térhódítása tette lehetővé. Az internet segítségével rengeteg adat és információ előállítására, feldolgozására, forgalmazására és fogyasztására nyílik lehetőség. Az emberek több kulturális elemmel ismerkedhetnek meg a világháló segítségével. Kialakul a hálózati társadalom és ez alkotja a társadalom egységét. A jövőben egyre fontosabb lesz az, hogy az egyén felismerje a digitális kultúra társadalomformáló erejét és kövesse azt.

Tanulmánya szerint az új technológiák terjedésének sebessége folyamatosan gyorsul. A vasút 125 év alatt terjedt el a világon, a telefon elterjedéséhez elegendő volt 100 év, a rádiónak pedig kevesebb, mint 75 évre volt szüksége. A terjedés sebessége a mai napig nem állt meg, a számítógép közel 25 év alatt hálózta be a világot, a mobiltelefon pedig 20 év alatt. Becslések szerint a mobil internet terjed el a leggyorsabban. Megfigyelhető, hogy a technológia terjedése gyorsabb, mint a generációk közötti tudásátadás ritmusa. A szülők részéről már nem áll rendelkezésre olyan tudás, melyet mintaként átadhatnak a gyermekeik, a fiatalok számára.

Az embert társadalmi lényé a kultúra teszi. A kultúra részéhez sorolhatók az eszközök, a ruházat, a szokások, az intézmények, a hiedelmek, a játékok, a műtárgyak, illetve a nyelv is.

A digitális kultúra számos változáson ment keresztül. Már nem csak egy a hagyományos kultúra számítógépes mellékterméke. A digitális kultúra egy egyre bővülő társadalmi jelenségnek is mondható, hiszen a szélessávú internet és a digitális képalkotó eszközök terjedése folyamatosan növeli azt.

A fentebb említettekből kiderül, hogy a kultúra fogalma rendkívül összetett, valamint korszakonként és társadalmi csoportonként változik. A digitális kultúra a hagyományos értelemben vett kultúra része, amely egyre nagyobb szeletét teszi ki.

A közösség formálódása, a nyilvánosság és a személyes jogok is változnak. A digitalizáció önkifejezési lehetőségeket kínál, ezáltal bárki vagy bármi nagy nyilvánossághoz juthat a világhálón keresztül. Lehetőség nyílik például egy művész számára, hogy az egész világhoz szóljon. A digitális világban az információ hatalmas sebességgel terjed. A digitális információra jellemző az állandóság, hiszen bármit, amit az interneten cselekszünk, nyomot hagy maga után.

A digitális kultúra adta lehetőségeket az oktatásban is egyre több iskola használja ki. Léteznek külön oktatási célra fejlesztett játékok, melyekkel a tanulók játékosan sajátíthatják el a tananyagot. A mai ifjúság életében szinte minden nap jelen van a digitális kultúra, valamint a játék. Cheong és kutatócsoportja kisiskolások körében kutatta a játékosítás lehetőségeit. Ötvenegy iskolással készítették felmérést játékos elemek használatával és a gyerekektől pozitív visszajelzést kaptak. Játékos elemeket nem csak a tantermekben tudták jól használni, hanem a szocializáció során is. Egy sétaútvonalat dolgoztak ki és néhány pontjára QR kódokat függesztettek ki, melyek kvíz kérdéseket rejtettek. A diákok a kvíz kérdéseke okostelefonjuk segítségével tudták beolvasni és egy Google dokumentumba írhatták be a választ. Minden válaszbeírás mellé időbélyeg került, így láthatták, hogy a diákok mikor érkeztek az adott helyszínre. Olcsó, szinte ingyenes megoldásokkal egy kincskereső játékot dolgoztak ki, ezzel

próbálták motiválni a városba érkező gyerekeket, diákokat, hogy ismerjék meg az iskolát és környezetét.

A gamifikáció során a motiváció és a megtartás az a két terület, ahol szeretnének sikereket elérni. Mark Prensky könyveiben arról ír, hogy a digitális bevándorlók (tanárok) és a digitális bennszülöttek (diákok) között egyfajta hidat kell képezni és ez lehet a játék. A tanároknak sokat kell tanulniuk az új típusú gondolkodási módokról, a diákoknak pedig arról, hogy mit hogyan kell tanulniuk, ahhoz, hogy építkezni tudjanak a későbbiekben. A mai fiataloknak már másképpen működik az agyuk, ezért legeredményesebben számítógépes játékok segítségével tudjuk elérni őket.

Az egyik kutatás eredményei az infokommunikációs eszközök és a fiatalok kreativitásának viszonyával kapcsolatosan számol be. Négyféle infokommunikációs technológiát elemeztek: számítógéphasználat, internethasználat, játék számítógépes játékokkal és mobiltelefonhasználat. Közel 500 12 éves diákkal végezték el Torrance kreativitás tesztjét. A válaszadási arány 65 százalékos volt. Az eredményekből kiderült, hogy a számítógépes játékok bizonyítottan viszonyban állnak a kreativitással. Azok a gyerekek, akik gyakrabban játszanak számítógépes játékokkal magasabb pontszámot értek el a kreativitás tesztben. Az eredmények alapján az is kiderült, hogy a számítógép, az internethasználat és a mobiltelefon használata nem áll kapcsolatban a kreativitás mértékével.

A technológiai innovációk elterjedéséről és mindennapjainkba való átültetéséről Everett M. Rogers elméletét Gerdesics és Pavluska fejti ki tanulmányukban. „Rogers definíciója szerint az innováció elterjedése, diffúziója az az időbeli folyamat, amely során egy új termék a célpiacon, a potenciális vevők körében és a társadalom egészében fokozatosan elfogadottá válik. A diffúzió modellezésében nyomon követjük az innováció egy rendszeren belüli időbeli terjedését, amely folyamat során az innováció kommunikációja valósul meg különböző

csatornákon keresztül, egy társadalmi rendszer tagjai között; ahol kommunikációs csatornán azt értjük, amelyen keresztül az üzenet, az információ átadása adott idő alatt megvalósul az egyének között az innovációra vonatkozóan, a társadalmi rendszer pedig azon egymással kölcsönös kapcsolatban álló csoportokat jelenti, amelyek azonos célok eléréséhez azonos problémamegoldást alkalmaznak. A diffúzió tehát a kommunikáció egy speciális típusa, amelyben az üzenet egy új ötlethez kapcsolódik, és épp az ötlet ezen újszerűsége adja a kommunikáció különlegességét. Az újszerűségből fakadó bizonytalanság csökkentésére az információ a leghatékonyabb eszköz, amely segít a többalternatívás választásban – Rogers itt megemlíti, hogy a technológiai innovációk információt testesítenek meg, így ezek csökkenthetik a bizonytalanságot, például, ha a lakosság napelemet alkalmaz a vízmelegítésre, akkor csökkenhet az esetleges olajár növekedés miatt érzett bizonytalansága.

A diffúzió valamifajta társadalmi változás, olyan folyamat, amely során egy társadalmi rendszer szerkezetében és funkciójában változás jelenik meg” (Gerdesics, Pavluska 2013). Összességében azt látjuk, hogy kevés olyan átfogó kutatás irányul erre a kérdéskörre, amely a kultúra és a digitális viselkedés, veszélyek, vagy fogyasztási szokások, illetve generációs különbségek összefüggéseit is egyszerre vizsgálja, vagy figyelembe veszi a digitális kultúra legújabb innovációit. Ezért a közvetlen környezetünkben, illetve a projekt kapcsán releváns határon átnyúló térségben szükség van arra, hogy a helyi fiatalokat egy széleskörű, sok aspektusra rávilágító kutatást végezzünk.

Miután perspektívába helyeztük a kérdést más kutatások segítségével, saját kutatásunk előkészítésében a következő lépés a kérdőív összeállítását megelőző félig strukturált interjúk kérdéssorának összeállítása, majd azok felvételének megszervezése a feladatunk. Az interjúkból származó kvalitatív adatok elemzése lehetővé teszi majd, hogy a fiatalok gondolkodásmódjába betekintést nyerve, olyan konstruktumokat alkossunk, amelyek

számszerűsíthetők, így szélesebb körben, egységesen vizsgálhatóvá válnak. Az így nyert konstruktumokból és egyéb fontos tényezőkből aztán a kutatás kvantitatív részéhez összeállításra kerülhet a kérdőív.

Az előkészítő interjúk:

A kvantitatív kutatáshoz használt kérdőív összeállításához először szükséges az ún. félig strukturált interjúkat lefolytatni. Az interjúalanyok a célcsoportba tartozó, 15-18 éves nyíregyházi fiatalok lesznek, így a kutatás szempontjából releváns információkhoz juthatunk hozzá. Az interjú témája és fő kérdése tulajdonképpen a kutatás fő kérdése. Azaz, azt kívánjuk megkérdezni interjúalanyainktól, hogy

- Mit jelent számukra a kultúra?
- Hol találkoznak a kultúrával?
- Mennyire fontos, hogy találkozzanak a kultúrával?

Tervezett interjúalanyok száma: 5 fő

Az előzetes interjúk anyagának tanulmányozása után a meglátásokat igyekszünk átültetni a kvantitatív kérdőívbe. Prognosztizálhatóan a kapott válaszok alapján 3 fő kérdésre lehet majd csoportosítani a kérdéseket.

Az egyik kérdés vélhetően olyan fontos innovációkat sorol fel a digitális jelenségek közül, amelyek potenciálisan a kultúra részét képezik. Ezekről a válaszadó elmondja majd, hogy mennyire ismeri, vagy használja. A digitális kultúra elemei után a klasszikus értelemben vett kulturális örökségeket is a kérdőívbe emeljük.

A következő kérdésben azt vizsgáljuk meg, hogy a klasszikus kultúra elemei milyen mértékben vannak jelen a fiatalok életében, milyen gyakran találkoznak velük. A klasszikus és

a digitális kultúra összekapcsolása pedig ismét egy újabb kérdésben történik meg. Ez lesz majd a kutatás során a legfontosabb nyílt végű kérdés, ugyanis itt lehet majd megállapítani, hogy mire gondolnak a válaszadók a kultúráról, ha a klasszikus értelemben vett kulturális örökségeken túl gondolkodnak. Az ilyen nyílt végű kérdéseknél mindig azok a gondolatok jelennek meg, amelyek az adott témában a leginkább elérhetőek. Fontos megjegyezni azt is, hogy az így előhívott gondolatok köre valamilyen mértékben irányítható, előfeszíthető.

A kérdőív felépítése:

Az előzetes interjúk anyagainak hozzájárulásával prognosztizálhatóan megfogalmazott három fő kérdésen túl egy sor fontos kérdés kerül még a kérdőívbe a fiatalok digitális jelenlétével, tudatosságával, illetve a kultúra egyéb vonatkozásaival kapcsolatban. Tekintettel a témakörben rejlő széleskörű lehetőségekre egy olyan kérdőívet igyekszünk összeállítani, amely a lehető legtöbb aspektust tárja fel, ugyanakkor nem túl hosszú és megterhelő a kitöltők számára. Ehhez egy olyan kompromisszumos megoldásra van szükség, hogy bizonyos kapcsolódó területek kérdéseit egy jól megszerkesztett, sűrített kérdéssé alakítjuk, így a válaszadóknak nem kell majd sok hasonló kérdésre válaszolniuk. Ez természetesen azzal a következménnyel jár, hogy bizonyos kérdésekben kevésbé részletezett adatok fognak majd rendelkezésre állni, azonban még így is sok különböző kérdésben kaphatunk általános képet a válaszadók gondolatairól.

A kérdőív szociográfiai kérdésekkel kezdődik. A nem és az életkor mellett a kitöltők megadják a középiskola típusát, amelybe járnak, a szüleik végzettségét és foglalkozását, valamint azt, hogy tartoznak-e valamilyen kisebbséghez. Ezen változók mentén jól szegmentálhatók a válaszadók, a különböző szociográfiai csoportok jó alapot adnak az összehasonlító elemzésekhez.

A magyar és a szlovák minta külön kapja meg a kérdőívet, így ez külön kérdésként nem fog szerepelni. A szülők foglalkozására vonatkozó kérdéseknél abból a megfontolásból választjuk a nyitott formát, hogy a különböző foglalkozási területeket utólag kategorizálhassuk be a válaszok alapján. Ha egy előre rögzített listát alkalmazunk, egyrészt nem nyílik lehetőség arra, hogy a különleges, kiugró foglalkozásokat rögzítsük, tehát jóval kevesebb adatunk lenne. Mivel a szülők végzettsége és foglalkozási területe fontos szerepet játszik a fiatalok attitűdjeinek kialakulásában, a lehető legtöbb adatot akartuk begyűjteni, így elkerülve azt is, hogy esetleges társas nyomás vagy kíváncsiak, esetleg információhiány miatt nem a megfelelő kategóriát választják a kitöltők. A foglalkozások utólagos kategorizációja lehetővé teszi, hogy egy bizonyos foglalkozást, amit a kitöltők több kategóriába sorolhattak volna, utólag egy kategóriába kerüljenek.

A szociográfiai szakasz után következik a kérdőív fő része a digitális eszközök és a kultúra különböző szempontjait vizsgáló kérdésekkel. A kérdések számozása Q1-től Q31-ig tart, a kérdések szövege és a lehetséges válaszok az alábbiakban található.

Q1 - Az alábbiak közül melyiket használod rendszeresen?

Mátrix típusú kérdés:

- sorok elemei:
- mobiltelefon,
- tablet,
- laptop,
- asztali számítógép,
- e-book olvasó,
- okosóra,
- játékkonzol (Playstation, X-Box, stb.),

- TV
- oszlopok:
 - nem szoktam használni,
 - sajátomat használom,
 - családot használom,
 - barátaimét használom

A válaszadónak továbbá lehetősége van megadni egyéb digitális eszközöket is. Ebből a kérdésből kiderül, hogy a válaszadó hány fajta digitális eszközt használ, és abból hány eszköz a sajátja.

Q2 - Milyen tevékenységre szoktad használni az alábbiakat?

Nyílt végű kérdés, elemek:

- mobiltelefon,
- tablet,
- laptop / asztali számítógép

A válaszadó saját szavaival írja le, hogy milyen tevékenységekre használja ezeket a digitális eszközöket.

Q3 - Átlagosan mennyi időt töltesz az interneten naponta? A választ órában add meg, használhatsz tizedeseket is.

Nyílt végű numerikus kérdés.

A numerikus kérdéssel pontosabb eredményeket kapunk, mintha egy előre meghatározott listáról választanának a válaszadók.

Q4 - Milyen közösségi média oldalakat ismersz?

Nyílt végű kérdés.

Az ilyen nyílt végű kérdéseknél azt tudjuk megvizsgálni, hogy a válaszadónak mely oldalak jutnak először eszébe. Amely oldalak a tudat számára a leginkább elérhetőek, azok jelennek itt meg.

Q5 - Ezek közül melyiken van saját felhasználói fiókod?

Több válasz, elemek:

- Facebook,
- Twitter,
- Instagram,
- Youtube,
- Tumblr,
- Deviantart,
- Pinterest,
- Flickr,
- Foursquare,
- Google+,
- Last.fm,
- Myspace,
- SoundCloud,
- Vimeo,
- Snapchat.

A válaszadónak lehetősége van egyéb közösségi média oldalt is beírni. Itt kideríthetjük, hogy egy válaszadó mennyi közösségi oldalon van jelen. Ezek között vannak kifejezetten művészeti, kulturális irányultságú oldalak, mint a Deviantart, Flickr, vagy a SoundCloud.

Q6 - Általában milyen gyakran tájékozódasz hírekről, aktualitásokról az alábbiakból?

Mátrix típusú kérdés:

- sorok elemei:
 - TV,
 - nyomtatott sajtó,
 - rádió,
 - internetes hírportálok,
 - közösségi média
- oszlopok:
 - soha,
 - ritkán,
 - gyakran,
 - rendszeresen

Ebben a kérdésben a válaszadók tájékozódási és hírfogyasztási szokásait vizsgálhatjuk meg. Az is kiderül, hogy általában milyen gyakran tájékozódnak hírekről, és az is, hogy ezt milyen csatornákon teszik.

Q7 - Melyik a két kedvenc tárgyad az iskolában?

Nyílt végű kérdés.

Ebből kiderülhet a válaszadók orientációja, humán - reál beállítottsága, amely összefüggésben lehet más kultúrával kapcsolatos attitűdjeikkel is.

Q8 - Informatika órákon milyen témakörökkel foglalkoztatok már?

Több válasz, elemek:

- Hardverek és perifériák működése (processzor, alaplap, monitor stb.)

- Az informatika története
- Operációs rendszer, fájlkezelés
- Irodai alkalmazások (Word, Excel, Powerpoint)
- Digitális művészet (rajzok, vagy animációk készítése, Paint, Photoshop, Flash, stb.)
- Alapvető internethasználat (e-mail fiók készítése, keresés google-n, Youtube-on, közösségi médiák)
- Programozási alapismeretek (Pascal, HTML, Basic, Javascript, stb.)
- Biztonságos internethasználat, lehetséges veszélyforrások
- Internetes viselkedési normák, etikett

Ennek a kérdésnek a fő elemei az internetes viselkedési normák, illetve a biztonságos internethasználat. A kérdés lényege, hogy a technikai ismereteken túl mennyi időt fordítanak az informatika oktatásban a digitális jelenlét biztonságos és egészséges használatának megtárgyalására.

Q9 - Milyen a nyelvtudásod?

Mátrix típusú kérdés:

- sorok:
 - o angol,
 - o német,
 - o francia,
 - o olasz
- oszlopok:
 - o nem beszélem,
 - o alapszint,
 - o középszint,

- felső szint,
- anyanyelvi szint

Lehetőség van egyéb nyelvet is megadni.

Q10 - Otthoni tanulás, vagy házi feladatok írása során szoktál digitális eszközöket használni?

Egy válasz, elemek:

- igen, rendszeresen;
- igen, gyakran;
- nem jellemző;
- nem, soha

A digitális eszközök tanulási szokásokra gyakorolt hatásának vizsgálatában az első fontos kérdés, hogy az ilyen eszközöket egyáltalán használják-e tanulás során a fiatalok.

Q11 - Hogyan használod a digitális eszközöket a tanuláshoz?

Nyílt végű kérdés.

Azok, akik igennel válaszolnak a Q10 kérdésre, ebben a kérdésben fejtik ki, hogy pontosan mire, hogyan használják a digitális eszközöket tanulás közben. Azért választjuk a nyílt végű kérdést, mert rengeteg módon lehet használni a digitális eszközöket, így a lehető legrészletesebb eredményeket kaphatjuk majd meg.

Q12 - Melyik állítás igaz rád a leginkább a technológiai újításokkal, digitális készülékekkel kapcsolatban? Anyagi helyzettől függetlenül válaszolj, tehát feltételezve, hogy megteheted.

Egy válasz, elemek:

- Az elsők között szeretem kipróbálni vagy megszerezni a legújabb készülékeket, technológiai újításokat. Mindig keresem az innovációt.;
- Általában hamar kipróbálom vagy megszerzem a legújabb készülékeket, technológiai újításokat. Másokat is erre buzdítok.;
- Hajlamos vagyok követni másokat a technológiai újítások és készülékek kipróbálásában vagy megszerzésében. Másokat azonban nem buzdítok erre.;
- Komoly meggyőzés szükséges ahhoz, hogy a legújabb készülékeket vagy technológiai újításokat kipróbáljam, vagy megszerzzem. Leginkább csak akkor újítok, ha szükséges.;
- Gyanakvó vagyok a legújabb készülékekkel és technológiai újításokkal szemben. Igyekszem ellenállni a változtatásnak.

Ez a kérdés az Everett M. Rogers féle innováció diffúzió elmélet átültetése a kutatás szempontjából releváns kérdéskörbe. A válaszadók innováció elfogadását mérjük itt. A kérdés szövegében külön ki van emelve, hogy anyagi helyzettől függetlenül kell válaszolni.

Ez a megközelítés abból a szempontból fontos, hogy a középiskolások körében a jövedelem szempontjából leginkább csak zsebpénzről, vagy diákmunkáról beszélhetünk, tehát az önálló anyagi források igen korlátozott lehetőségűek.

Q13 - Hallottál-e már az alábbi internetes jelenségekről?

Több válasz, elemek:

- adathalászat,
- csalás / félrevezető hirdetés,
- cyberbullying / netes zaklatás,
- szexuális ragadozók,
- malware / kártevő programok,

- fake news / álhírek,
- facebook challenge,
- online reputáció (megbecsülés) csökkentése,
- függőség,
- identitás lopás

Az online tér rengeteg különböző potenciális veszélyt tartogat, ezek közül a legfontosabbak és a leggyakoribbak kerülnek felsorolásra. Itt a válaszadó tájékozottságát mérhetjük fel a témakörben. A különböző veszélyforrások ismerete összefüggésben lehet az informatika órákon előkerülő biztonságos internethasználat témakörökkel is.

Q14 - Ezek közül melyikkel volt már személyes tapasztalatod?

Több válasz, elemek:

- a Q13 kérdés elemei,
- + túlzott online szerencsejáték használat;
- kéretlen, felugró, zavaró tartalmak

Ez a kérdés az internetes veszélyekkel való személyes tapasztalatot vizsgálja, a Q13 kérdéshez képest két elemmel kiegészítve. A túlzott szerencsejáték használat nem újkeletű jelenség, ezért nem került bele a Q13 listájába, a felugró, zavaró, kéretlen tartalmak pedig nem feltétlenül veszélyforrások, viszont a hatékony és nyugodt online jelenlétet nagyban befolyásolhatják.

Q15 - Kihez fordulnál leginkább, ha azt tapasztalod, hogy az interneten veszély, vagy hátrány fenyeget?

Több válasz, elemek:

- szüleimhez,
- testvéremhez,

- páromhoz,
- más családtaghoz,
- barátaimhoz
- osztálytársaimhoz,
- tanárimhoz,
- valamelyik hivatalos szervhez (pl. rendőrség),
- pszichológushoz / iskolapszichológushoz,
- másához

Ez a kérdés vizsgálja meg, hogy az internetes veszélyforrásokkal való személyes tapasztalat esetén a válaszadó kiben bízik meg, hogy segítségért forduljon hozzá.

Q16 - Kérlek válaszold meg, hogy az alábbi állítások milyen mértékben igazak rád!

Mátrix típusú kérdés,

- sorok elemei:
 - o Gyakrabban beszélgetek a barátaimmal személyesen, mint online;
 - o Ha könyvet akarok olvasni, akkor inkább megyek könyvtárba, vagy könyvesboltba, mint e-könyvet töltsek le;
 - o Ha filmet akarok nézni, akkor inkább megyek moziba, vagy teszek be egy DVD-t, mint hogy online filmet nézzek;
 - o A családdal inkább választunk hagyományos kikapcsolódási lehetőségeket (pl. kirándulás, társasjáték) mint online tevékenységeket;
 - o A házi dolgozatokhoz inkább az interneten keresek információkat, mint hogy könyvtárba menjek és könyvekből informálódjak;
 - o Szívesebben megyek el egy plázába vagy boltba, nem szeretek online vásárolni;

- A legtöbb programról az interneten szerzek információkat, a szórólapokat és újsághirdetéseket csak ritkán nézem meg;
 - Ha utazunk valahová többnyire online applikációkat használok, papíralapú térképet csak ritkán használok.
- oszlopok:
- Egyáltalán nem igaz,
 - Inkább nem igaz,
 - Részben igaz részben nem,
 - Inkább igaz,
 - Teljes mértékben igaz

Ebben a kérdésben a válaszadók preferenciáját vizsgálhatjuk meg bizonyos tevékenységek digitális és hagyományos lehetőségeit tekintve. Az állítások tartalmazzák a barátokkal való kommunikációt, könyvolvasást, filmnézést, házi dolgozatokat, vásárlást, eseményekről való tájékozódást, illetve az utazást. Mindegyik állításban megfogalmazódik egy online és egy hagyományos lehetőség, így az állítással való egyetértés mértéke jelzi, hogy az adott tevékenység tekintetében mennyire preferálja a digitális, online lehetőségeket a válaszadó.

Q17 - Az alábbiak közül jelöld meg, melyik mennyire igaz rád!

Mátrix típusú kérdés,

- sorok:
- Olyan, mintha a szüleimmel nem egy nyelvet beszélnék;
 - A szüleim túlságosan lekorlátoznak abban, hogy mennyi időt töltök a neten, vagy digitális eszközökön;
 - A szüleimnek fogalma sincs arról, hogy mit csinálok online;
 - A szüleim sokat tudnak segíteni, ha a neten kell kutatómunkát végezni;

- Ha el akarnak érni, akkor Messengeren vagy skype-on keresnek;
 - Gyakran játszunk együtt a szüleimmel mobilon vagy egyéb videojátékokat;
 - A szüleimmel nincs közös érdeklődési körünk;
 - Nem tudom megosztani a szüleimmel az élményeimet, vagy ami foglalkoztat, mert nem értik.
- oszlopok:
- Egyáltalán nem igaz,
 - Inkább nem igaz,
 - Részben igaz részben nem,
 - Inkább igaz,
 - Teljes mértékben igaz.

Ez a kérdés a szülők és a fiatalok közti generációs különbséget, illetve összhangot vizsgálja.

Q18 - A klasszikus alkotásokon túl (szobor, festmény, épület, vers, zene stb.) mi képezheti még a kultúra részét?

Nyílt végű kérdés.

Ennél a kérdésnél leginkább arra vagyunk kíváncsiak, hogy a válaszadók mit tekintenek a kultúra részének. A kérdőív ezen pontján a digitális kultúra bizonyos vetületei már előkerülnek a kérdések során, így nagyobb az esélye annak, hogy a válaszadók gondolatai ebbe az irányba lettek terelve.

Q19 - Ha írnál egy verset, melyiket választanád az alábbiak közül, hogy az a leghatékonyabb formában megmaradjon az utókor számára?

Egy válasz, elemek:

- Az iskola évkönyvében jelentetném meg;

- Felvenném videóra, ahogy elszavalom, és feltölteném youtube-ra;
- Feltölteném egy online versportálra;
- Leírnám egy füzetbe, amit széfbe, vagy hasonló biztonságos helyre tennék;
- Helyi újságba küldeném be;
- Megosztanám Facebookon.

Ez a kérdés a klasszikus kultúra, azon belül is az irodalom megőrkítési módjainak preferenciáját vizsgálja. A válaszokból kiderülhet, hogy mennyire bíznak a válaszadók az online lehetőségekben, ha az alkotások hosszútávú megőrzéséről van szó.

Q20 - Milyen gyakran találkozol a klasszikus kultúra elemeivel?

Mátrix típusú kérdés:

- sorok:
 - o színház,
 - o festészet,
 - o szobrászat,
 - o fotó- és filmművészet,
 - o táncművészet,
 - o szépirodalom,
 - o iparművészet,
 - o zeneművészet,
 - o műemlékek,
 - o népi hagyományok
- oszlopok:
 - o Soha, vagy szinte soha;
 - o Évente 1-2 alkalommal;

- Néhány havonta;
- Havonta 1-2 alkalommal;
- Hetente;
- Ettől is gyakrabban

Ebből a kérdésből az derül ki, hogy egyrészt a válaszadók környezetében milyen mértékben fellelhetők vagy elérhetők ezek a klasszikus kulturális elemek, másrészt az, hogy milyen gyakran keresik fel ezeket. Festésszettel, szobrászattal, műemlékekkel, vagy akár iparművészettel akkor is lehet találkozni, ha nem szándékosan keressük fel ezeket. Így azt is mérni tudjuk, hogy a válaszadók milyen mértékben figyelnek fel, vagy ismerik fel a környezetükben lévő kulturális elemeket. Ezen felül az is kiderül, hogy a fiatalok milyen kulturális elemek iránt érdeklődnek, milyen kultúrafogyasztási szokásaik vannak.

Q21 - Kérlek ítéld meg az alábbi állításokról, hogy milyen mértékben értesz velük egyet.

Mátrix típusú kérdés:

- sorok:
 - A kultúra hagyományos értékei háttérbe szorulnak;
 - Egyre kevesebb hagyományt őrzünk meg;
 - A digitális kultúra új értékeket ad;
 - A digitális kultúra nem tudja felülmúlni a hagyományos értékeket;
 - A jövő nemzedéke már csak online fog érdeklődni a hagyományos értékek iránt;
 - A hagyományos értékek emberközelibbek, mint a digitális kultúrában fellelhetők;
 - Szívesebben teszek meg kilométereket a nem digitális kultúra irányába, mint hogy a szobában ülve ismerjem meg a világot;

- A digitális kultúra hagyatécai könnyebben elérhetőek az emberek számára, mint a klasszikus hagyatékok.
- oszlopok:
 - Egyáltalán nem értek egyet,
 - Inkább nem értek egyet,
 - Inkább egyetértek,
 - Teljes mértékben egyetértek

Ennél a kérdésnél a válaszadók attitűdjeit vizsgáljuk, a digitális kultúrával kapcsolatban. A digitális kultúra válaszadók által érzékelt hatásaira vagyunk itt kíváncsiak a hagyományos kultúrával szemben. Kiderül, hogy a válaszadók szerint a digitális kultúra háttérbe szorítja-e a hagyományos kulturális értékeket, ad-e valamilyen új értéket, könnyebben elérhető-e.

Q22 - Milyen kulturális eseményeken vesz részt szívesen?

Több válasz, elemek:

- mozi,
- színház,
- kiállítás,
- koncert,
- művészeti tábor,
- könyvbemutató,
- tehetségkutató,
- versenyek (szavaló, főző stb.),
- tanulmányút / kirándulás,
- kézműves vásárok,
- egyéb

A műalkotásokon túl a hagyományos kultúra részét képezik a különböző események is. Erre a kérdésre adott válaszok alapján kiderül, hogy melyek azok a fajta események, amelyek a kultúra felé vonzzák a fiatalokat.

Q23 - Általában hogyan veszel részt ezeken az eseményeken?

Mátrix típusú kérdés, több válasz:

- sorok:
 - mozi,
 - színház,
 - kiállítás,
 - koncert,
 - művészeti tábor,
 - könyvbemutató,
 - tehetségkutató,
 - versenyek (szavaló, főző stb.),
 - tanulmányút / kirándulás,
 - kézműves vásárok,
 - egyéb
- oszlopok:
 - egyedül veszek részt rajta,
 - a család szervezésében veszek részt rajta,
 - barátokkal együtt szervezve,
 - tanárok vagy iskola szervezésében

Ennél a kérdésnél egy elemre több választ is lehet adni, tehát kideríthetjük, hogy az előző kérdésben felsorolt kulturális eseményeken milyen módon jut el a válaszadó. A több válasz

megadása lehetővé teszi, hogy megvizsgáljuk, mennyire széleskörű egy-egy eseménytípus, ugyanis, ha egyedül, barátokkal, családdal, illetve az iskola szervezésében is részt vesz a válaszadó egy eseményen, az jelezheti egy ilyen esemény fontosságát, népszerűségét.

Q24 - Te mivel tudsz hozzájárulni a kulturális örökség gyarapításához?

Nyílt végű kérdés.

Itt kiderülhet, mennyire ismerik fel a fiatalok saját lehetőségeiket a kultúrához való hozzájárulásra. A digitális térben való jelenlét rengeteg lenyomatot hagy, amelyek potenciálisan részét képezhetik a digitális kultúrának. A válaszokból kiderülhet, hogy ezt a válaszadók felismerik-e, eszükbe jut-e, illetve van-e szándékuk gyarapítani a kulturális örökségeket.

Q25 - Az alábbiak közül melyiket használtad már?

Mátrix típusú kérdés:

- sorok:
 - Netflix / HBO GO,
 - AR / VR,
 - Uber / Taxify,
 - Apple pay / Android pay,
 - Felhő alapú szolgáltatások,
 - Okos otthon / a dolgok internete,
 - Intelligens személyi asszisztensek,
 - 3D nyomtatás
- oszlopok:
 - Még nem hallottam róla;

- Hallottam már róla, de még nem használtam;
- Használtam, vagy próbáltam már;
- Gyakran használom;
- Rendszeresen használom

Ennél a kérdésnél azt vizsgáljuk, hogy a digitális kultúra néhány legfontosabb és legelterjedtebb elemét mennyire ismerik és használják a fiatalok. A felsorolás nem lehet teljes, hiszen a technológiai újítások olyan széles körűek, hogy lehetetlen volna mindenre kitérni. Ezért törekszünk a digitális kultúra olyan elemeit felsorolni, amely az élet különböző területeit érintik.

Q26 - Mennyire elégíti ki környezeted kulturális igényeidet?

Skála 1-től 5-ig, elemek:

- 1: Egyáltalán nem,
- 5: Teljesen

A válaszadók elégedettsége számszerűsíthető ennél a kérdésnél. Kiderülhet, hogy a válaszadók mennyire igénylik a kultúrát, és ezt az igényüket mennyire tudják saját környezetükben kielégíteni.

Q27 - Mire lenne szükséged ahhoz, hogy környezeted jobban kielégítse kulturális igényeidet?

Nyílt végű kérdés.

Ezt a kérdést csak azok a válaszadók kapják meg, akik 1-3 pontot adtak a Q26 kérdésre. Akik nem elégedettek a környezetükkel a kulturális igényeik tekintetében, itt választ adhatnak arra, hogy mit hiányolnak, vagy mire lenne szükségük. Ebből kiderül, melyek azok a pontok, ahol fejleszteni lehet a kulturális környezetet.

Q28 - A tanulást leszámítva, általában mivel töltöd leginkább a szabadidődöt?

Egy válasz, elemek:

- Találkozok a barátaimmal;
- Családi eseményeken vagy kiránduláson veszek részt;
- Netezek, chatelek, böngészek;
- Mobilos, vagy egyéb videojátékokkal játszom;
- A hobbiimmal foglalkozom (zene, tánc, rajz, sport stb.);
- Van egy érdekes ötletem, aminek a megvalósításán dolgozom (pl. saját honlap készítése);
- Blogot írok.

A fiatalok szabadidős tevékenységei között lehet kulturális jellegű, vagy olyan, amely gyarapíthatja a kulturális örökséget, mint a zene, tánc, rajz, vagy saját honlap készítése. Ez összefüggésben lehet a Q24 kérdésre adott válaszokkal a kulturális örökség gyarapítását illetően. Továbbá kiderül, hogy a fiatalok mennyire végeznek alkotó tevékenységet szabadidejükben.

Q29 - Az alábbi megoldások közül melyik motiválna a leginkább, hogy egy történelmi kiállításon részt vegyél?

Egy válasz, elemek:

- Egy idegenvezető szemléletesen bemutatja a kiállítás elemeit;
- A kiállításon tableteket osztanak ki, amelyeken kiterjesztett valóság alapú applikáció segítségével egymást korabeli ruhákba lehet öltöztetni, vagy történelmi alakokat és tárgyakat lehet megeleveníteni, körbejárni;
- Olyan applikáció használata a kiállításon, amelyben pecsétet lehet gyűjteni bizonyos tevékenységekkel. Például, ha lefényképezel a kiállítás különböző pontjain elrejtett QR

kódokat, pecsétet kapsz. Ha össze akarod gyűjteni az összes pecsétet, fel kell fedezni a kiállítás teljes anyagát;

- A kiállítás egyes elemeihez interaktív kvízfeladatok tartoznak, amelyek helyes megválaszolásával pontokat lehet gyűjteni. Ehhez ranglista is tartozik, így vetélkedni is lehet, hogy ki gyűjti össze a legtöbb pontot;
- Látványos, jól kidolgozott 3D-s animációs filmek mutatják be a történelmi eseményeket;
- Egy alkalmazás interaktív történetmeséléssel vezet körbe a tárlaton, megmutatja melyik kiállítási darabnál folytatódik a történet, az aktuális kiállítási darabról pedig interaktív képi elemeket mutat meg.

A klasszikus kultúrát több módon lehet prezentálni a fiatalok számára. A hagyományos kiállításokat vonzóbbá lehet tenni a fiatalok számára, ebben pedig nagy szerepe van a gamification-nek. A gamification többfajta módszerrel mozdíthatja elő a fiatalok bevonódását. Ebben a kérdésben egy történelmi jellegű kiállításra alkalmazva deríthetjük ki, hogy melyek azok a módszerek, amelyek beválhatnak. Azt is kideríthetjük, hogy egyáltalán a gamification módszerei szimpatikusak-e a válaszadók számára, vagy inkább egy jól felkészült idegvezető az, aki vonzóbbá tudja tenni a kiállítást.

Q30 - Az alábbi állítások milyen mértékben igazak rád?

Mátrix típusú kérdés:

- sorok:
 - o Ha valamit keresnem kell az interneten, azonnal megtalálom;
 - o Túl soknak érzem azt az információmennyiséget, ami az üzenőfalakon rám zúdul;

- A hírfolyamokban könnyen ki tudom szűrni azokat az információkat, amik számomra fontosak.
- oszlopok:
 - Egyáltalán nem igaz,
 - Inkább nem igaz,
 - Részben igaz részben nem,
 - Inkább igaz,
 - Teljes mértékben igaz.

Ennél a kérdésnél azt vizsgáljuk, hogy a válaszadó saját érzése szerint milyen hatékonyan képes eligazodni a közösségi médiában és egyáltalán az interneten fellelhető hatalmas információmennyiségben. Megkülönböztetjük a konkrét dolgokra való keresést, a közösségi média hírfolyamaiban való eligazodást, illetve az üzenőfalak információmennyiségét.

Q31 - A következőkben a közelmúlt eseményeiről találsz híreket. Döntsd el róluk, hogy valódi hírek-e vagy álhírek!

Mátrix típusú kérdés,

- sorok:
 - San Antonióban tényleg babakocsi segítségével loptak el egy cápát egy vízi állatkertből?
 - A Twitter tényleg engedélyezte a tweetek utólagos szerkesztését?
 - Uppsala eső által elárasztott pályaudvarát tényleg strandolásra használták páran a hétvégén?
 - Tényleg horvát színűre festették az Eiffel- tornyot a vébé után?
 - Egy férfi tényleg szétverte Trump hollywoodi csillagát?

- Tényleg letartóztattak egy férfit Floridában, miután aligátorral a hóna alatt ment sört venni?
 - Tényleg tömegesen elterjedt Magyarországon egy Amerikában honos mérges pók?
 - Schwarzenegger tiltakozása jeléül tényleg egy hálósákban aludt egy hotel előtt?
- oszlopok:
- igen,
 - nem

Ez a kérdés az álhírekkel szembeni kritikus hozzáállást vizsgálja. Az állítások között négy igaz és négy hamis hír szerepel. Annak függvényében, hogy igaznak vagy hamisnak ítélik ezeket a válaszadók, be lehet kategorizálni őket. Akik túlnyomórészt hamisnak ítélik meg a híreket, nevezhetők szkeptikusnak, akik túlnyomórészt igaznak ítélik meg, nevezhetők elfogadónak, akik nagyrészt helyesen állapítják meg, nevezhetők tájékozottnak. Azok a válaszadók, akik mind az igaz, mind a hamis híreket rosszul ítélik meg, vagy csak tippeltek, vagy nehezen igazodnak ki az álhírek világában.

A KUTATÁS MENETE

Az online kérdőív megszerkesztése:

A kérdőívnek két fő célcsoportja van, lakóhely szerinti megoszlásban. Egyik csoport Nyíregyháza 15-18 éves fiataljait foglalja magában. Ezen csoport eléréséhez csak egy magyar nyelvű kérdőív készül, amelyhez egy online link készül, amit megnyitva kitölthetik a kérdőívet. A másik csoport Szepsi 15-18 éves fiataljait foglalja magában. Mivel Szepsi városában egyaránt

tanulnak magyar és szlovák anyanyelvű fiatalok, ennek a csoportnak szlovák, illetve magyar nyelven készül el a kérdőív. Ebben az esetben két külön link készül, egyik a magyar nyelvű, másik a szlovák nyelvű kérdőív eléréséhez. A fiatalok eldönthetik, melyik nyelvű kérdőívet szeretnék kitölteni.

Az online kérdőív kidolgozásához a surveymonkey platformot választottuk, mivel ez a felület sok lehetőséget tartalmaz egyrészt a kérdőív vizuális testreszabásához, másrészt a kérdőív logikák alkalmazásához. Ez utóbbiból legfőképpen bizonyos kérdések feltételhez kötése, illetve a válaszlisták randomizálása vált hasznossá a kérdőív kidolgozása során. A feltételhez kötés teszi lehetővé, hogy bizonyos kérdések, mint pl. a kisebbséghez tartozás részletezése csak azok számára jelenik meg, akik előzőleg azt jelölték, hogy valamilyen kisebbség tagjai. Ezáltal csak olyan válaszokat kapunk, amelyek valóban relevánsak az adott válaszadó számára, továbbá elkerülhetjük azt, hogy a nem releváns kérdések megzavarják a válaszadót. A válaszlisták randomizálása különösképpen akkor hasznos, ha a kitöltők egy teremben töltik ki a kérdőívet, és esetleg egymás válaszait is nézik. Ilyenkor minden kitöltőnek más sorrendben jelennek meg egy-egy kérdésre adható válaszok listája, így nem lehet lekövetni, hogy a másik kitöltő pontosan hogyan válaszolt, így kevésbé sérül a kitöltők személyes tere. A randomizálásnak továbbá olyan módszertani funkciója is van, hogy a válaszok sorrendiségének esetleges befolyásoló tényezőjét hatástalanítsa.

Adatkezelés:

Online kérdőíves kutatások alkalmával fontos az adatkezelés kérdése. A kérdőív úgy kerül kialakításra, hogy az semmilyen személyes adatot nem kér be, tehát a válaszadók nem lesznek beazonosíthatók. A kérdőív végén azonban lehetőség van egy e-mail cím megadására, amely

személyes adatnak minősül. Ezzel az email címmel lehet nevezni a kutatás végén végbemenő sorsoláson. A személyes adatok kezelésekor a GDPR megfelelést szem előtt kell tartani.

A surveymonkey platform, amelyen keresztül az adatgyűjtés történik, teljes mértékben megfelel a GDPR követelményeknek, az erről szóló nyilatkozatok a surveymonkey.com oldalon megtalálhatók. A kérdőív nyitó oldalán a kitöltők a kutató nyilatkozatát találják, amely a kérdőívről tartalmaz általános információkat, illetve a keletkező adatok kezelésének módjáról. A kitöltők nyilatkozhatnak, hogy egyrészt elolvasták és megértették a leírást, és ezzel együtt el is fogadják azt, vagy pedig nem fogadják el. A kérdőív végén az e-mail cím megadása nem kötelező, tehát a kitöltőknek a kutatásban nem kell személyes adatot megadniuk.

Ösztönzők:

A kitöltési hajlandóság növelése több eszközzel is elérhető. Egyfelől a tanórákon való kitöltés hozzájárul ahhoz, hogy a fiatalok tényleg végig a kérdőív kitöltésével töltsék az időt, a zavaró külső tényezők így kiküszöbölhetők. Ezen kívül egy osztályfőnöki óra sokkal izgalmasabb lehet, ha online kérdőívet töltenek ki a diákok, és a tanár is tud segíteni, ha kérdés merül fel.

A másik fontos eleme a kitöltés ösztönzésének az ajándék könyvutalvány. Mivel a kutatás témája a kultúra, az ösztönző is kapcsolódik ehhez. Azok a fiatalok, akik alapvetően kevésbé mutatnak érdeklődést a kultúrával kapcsolatos kérdések iránt, válaszaikban is ezt tükrözik, így előfordulhat, hogy kevesebb hasznos információval szolgálnak a nyílt végű kérdéseknél.

Azok a válaszadók viszont, akik fogékonyabbak a kultúra iránt, még inkább motiváltak lesznek a kitöltésben, ha kultúrával kapcsolatos ajándékot is nyerhetnek, így a kutatás szempontjából releváns és értékes válaszok nagyobb arányban kerülhetnek rögzítésre.

AZ ADATFELDOLGOZÁS TERVEZETT MENETE

1. A kérdőívből beérkezett adatok tisztítása, mivel az online kérdőív használata esetén elkerülhetetlen a kevésbé jó minőségű válaszok beérkezése.
2. Nyílt végű kérdések elemzése és kategorikus változókkal való bekódolása. Az egyes válaszokat először szétbontjuk elemekre. A Q5 kérdésnél például a felsorolt közösségi média oldalakat szétdaraboljuk, így minden egyes említést külön kezelünk. Ezután az esetleges elírásokat és különböző írási módokat kifésüljük, és egy egységes listába rendezzük az említéseket. Ezután megszámloljuk, hány különböző fajta említés érkezett, illetve azt, hogy az egyes említések hányszor szerepeltek összesen. Így megkapjuk, melyek a leggyakoribb említések. A beérkezett válaszok alapján létrehozott kategóriákat és a hozzájuk tartozó eloszlási arányt a leíró statisztikai részben mutatjuk be.
3. Leíró statisztika szakaszban az egyes változók értékeinek eloszlását, átlagát, szórását stb. vizsgáljuk meg, amelyből kiderül, hogy egyrészt milyen szociográfiai összetételű mintával dolgozunk, másrészt a fő kérdésekre adható válaszok hogyan oszlanak meg.
Például:
 - szociográfia
 - középiskola típusa
 - szülők végzettsége
 - szülők foglalkozása
 - kisebbséghez tartozás

- kultúrával és digitális jelenléttel kapcsolatos kérdések

A KUTATÁS CÉLCSOPORTJA

A projekt során Magyarország és Szlovákia területén, Nyíregyháza Megyei Jogú Város, illetve Szepsi város közigazgatási területén valósul meg a kutatás, így ennek megfelelően a célcsoportot a két településen élő fiatalok képezik.

Nyíregyháza Megyei Jogú város (Magyarország)

Nyíregyháza demográfiai jellemzői alapján fiatalos város. Az ország hetedik legnagyobb városa, megyeszékhely, járási és kistérségi központ. A város demográfiai jellemzői alapján fiatalos városnak mondható, mivel a fiatalok viszonylag magasabb aránya jellemző, bár a fiatalok arányának csökkenése a városban is megfigyelhető. Az előző népszámlálási adatok szerint Magyarországon a 15-29 évesek aránya a lakónépességhez viszonyítottn 2001-ben 22,2%, 2011-ben 18,3%. A városra vonatkozó adatok szerint 2001-ben a 15-29 évesek aránya 26,9 % (31 961 fő, 2011-ben 19,9% (23 838. fő). 2015-re Nyíregyházán 18%-ra csökkent a fenti korosztály aránya. 2015. évi statisztikai adatok alapján Nyíregyháza városban a fiatalok száma meghaladta a 20 ezer főt, ebből a 15-18 évesek aránya 23%, míg a 19-29 éves korosztályé 77%.

Korcsoport megnevezése	Korcsoport létszám (fő)
15-18	4 699
19-29	16 041
Összesen:	20 740

Forrás: KSH, TEIR

1. sz. táblázat: Nyíregyháza város állandó lakosságából a fiatalok (15-29 évesek) száma, aránya

A felmérésben a város területén lévő középfokú oktatási intézmény tanulói között kerül elvégzésre. A középiskolákban a tanulói létszám 10 233 fő volt a 2015. évi statisztikai adatok alapján.

Középfokú oktatási intézmény típusa	Feladat-ellátási helyek száma (db)	Tanulók száma a nappali oktatásban (fő)	Más településről bejáró középiskolai tanulók szám
Középiskola	74	10 233	3 708
Gimnázium	25	4 835	
Szakközépiskola	27	5 398	
Szakiskolai és speciális szakiskola	22	2 408	

Forrás: KSH, TEIR

2. sz. táblázat: Nyíregyháza város középfokú oktatási intézményeinek főbb adatai (2015. év)

Nyíregyháza lakónépessége 2015. január 1-jén 118 125 fő volt, ebből a 0-14 évesek száma 17 639 fő, a 15-29 évesek száma 21 369 fő, azaz a teljes lakónépesség 18 százaléka.

Szepsi (Szlovákia)

A város a Bódva-vidék központja, a Kassa-környéki járás legnépesebb települése. A 20. század második felében Szepsi népessége ugrásszerűen megnőtt - 1938-1970 között két és félszeresére nőtt, majd 1970-2011 között ismét csaknem duplájára ugrott (5 719 főről 11 068 főre). 2017. évi adatok alapján a város lakossága 11 200 fő.

Az utóbbi évtizedekben folyamatos a lakosságszám növekedése, ugyanakkor az 1991-ben még relatív többséget (49,1%) alkotó magyar nemzetiségűek aránya folyamatosan csökken (2001-re 43,7%-ra, 2011-re pedig 29,6%-ra esett). A magyar anyanyelvűek aránya jóval magasabb (39,0%). A szlovákok aránya is csökkent (1991-2011 között 47,5%-ról 42,3%-ra), ugyanakkor

a városban kiugróan magas a nemzetiségükről nem nyilatkozók aránya (17,5%) is. 2011-ben a lakosság egytizede (9,8%) vallotta magát roma nemzetiségűnek (Forrás: <https://velemjaro.sk/telepulestar/szepesi>).

Korcsoport megnevezése	Korcsoport létszám (fő)
15-18	414
19-29	1 483
Összesen:	1 897

3. sz. táblázat: Szepesi város állandó lakosságából a fiatalok (15-29 évesek) száma, aránya

A városban négy középiskola működik, ebből a Magyar Tannyelvű Alapiskola és Gimnáziumban már csak általános iskolai tanulók vannak, a Moyes Gimnázium szlovák nyelvű, 6 osztályában összesen 108 tanuló van. A projekt célcsoportját két középfokú oktatási intézmény tanulói alkotják: a Szakközépiskola magyar tanulói, illetve a Boldog Salkaházi Sára Egyházi Iskolaközpont tanulói.

Középfokú oktatási intézmény megnevezése	Tanulók száma a nappali oktatásban (fő)	Osztályok száma (db)
Szakközépiskola (szlovák/magyar)	362	16
Boldog Salkaházi Sára Egyházi Iskolaközpont	40	3

4. sz. táblázat: Szepesi város középfokú oktatási intézményeinek főbb adatai (2017. év)

40

SZÉCHENYI 2020



MAGYARORSZÁG
KORMÁNYA

Európai Unió
Európai Szociális
Alap



BEFEKTETÉS A JÖVŐBE

FELHASZNÁLNI TERVEZETT SZAKIRODALOM

ALI BEÁTA – DR. SZIKORA PÉTER (2017): Az Y generációs és az internet kapcsolata. Vállalkozásfejlesztés a XXI. században. Budapest.

CHEONG, C., FILIPPOU, J., & CHEONG, F. (2014). Towards the gamification of learning: Investigating student perceptions of game elements. *Journal of Information Systems Education*, 25(3), 233-244.

CSEPELI, G., & PRAZSÁK, G. (2010). Örök visszatérés. Társadalom az információs korban

DHIR, A., CHEN, S. ÉS NIEMINEN, M. (2015): Predicting adolescent Internet addiction: The roles of demographics, technology accessibility, unwillingness to communicate and sought Internet gratifications. *Computers in Human Behavior. Part A.* 24–33. DOI: 10.1016/j.chb.2015.04.056.

DR. JÄCKEL KATALIN – DR. FODOR MÓNICA – DR. VERES ZOLTÁN (2013): Digitalizáció és a médiafogyasztási szokások változása. In: Király, Éva (szerk.) "Kiterjesztett" marketing: konferenciakötet. Budapest, Magyarország: Budapesti Gazdasági Főiskola, (2013) pp. 373-381., 9 p.

FEKETE, M., & PRAZSÁK, G. (2014). Kulturális kasztrendszer: Autonómia és közösségiség szerepe a fiatalok kulturális aktivitásában.

GERDESICS, V. & PAVLUSKA, V. (2013). Irodalomkutatás az innováció elfogadás-elméletekről. Pécsi Tudományegyetem.

GERMAN KINGA (2010): In: Élmény és tudás. Múzeumi szakemberek a közoktatás szolgálatában. MOKK, Szentendre.

GYERGYAI-SZABÓ MARIANN (2019): Fiatalok és a net – Kampány a tudatos internethasználatért. Letöltés ideje: 2019. március 12. Letöltés helye: <https://www.life.hu/csalad/20190208-fiatalok-tinedzserek-es-a-net-kampany-a-tudatos-internethasznalatert.html>

HOLTZ, P. ÉS APPEL, M. (2011): Internet use and video gaming predict problem behavior in early adolescence. Journal of Adolescence. 1. sz. 49–58. DOI: 10.1016/j.adolescence.2010.02.004.

<http://www.mydip.xyz>. Mi ez a DIP? Letöltés ideje: 2019. július 12. Letöltés helye: <http://www.mydip.xyz>

KERESZTES IMRE (2018): Jön a negyedik ipari forradalom, és a gépek aranykora. Letöltés ideje: 2018. június 03. Letöltés helye: https://hvg.hu/gazdasag/201822_ipari_forradalmak_okos_gyarak_szep_uj_vilag_a_gepek_tundoklese

KO, C.-H., YEN, J.-Y., YEN, C.-F., CHEN, C.-S. ÉS CHEN, C.-C. (2012): The association between internet addiction and psychiatric disorder: A review of the literature. European Psychiatry. 1. sz. 1–8. DOI: 10.1016/j.eurpsy.2010.04.011.

LIVINGSTONE, S., HADDON, L., GÖRZIG, A. ÉS ÓLAFSSON, K. (2011): Risks and safety on the internet: the perspective of European children: full findings and policy implications from the EU Kids Online survey of 9–16 year olds and their parents in 25 countries. EU Kids Online, Deliverable D4. EU Kids Online Network, London.

MEZEI PÉTER (2009): Digitális technológiák – digitális kultúra. Acta Juridica et Politica, Tomus LXXII., Fasc. 12., Szeged.

MITCHELL, M. E., LEBOW, J. R., URIBE, R., GRATHOUSE, H. ÉS SHOGER W. (2011): Internet use, happiness, social support and introversion: A more fine grained analysis of person variables and internet activity. Computers in Human Behavior. 5. sz. 1857–1861. DOI: 10.1016/j.chb.2011.04.008.

PALCSOK DALMA VANESSA (2018): Hogyan alakítja a negyedik ipari forradalom az oktatást? Letöltés ideje: 2018. november 07. Letöltés helye: <https://autopro.hu/techtgether/Hogyan-alakitja-a-negyedik-ipari-forradalom-az-oktatast/28064/>

PAPAGENO (2019): Fókuszban a személyre szabott kultúra. Letöltés ideje: 2019. február 01. Letöltés helye: <https://papageno.hu/featured/2019/02/fokuszb-an-szemelyre-szabott-kultura/>

PRENSKY, M. (2011a). Digital Natives, Digital Immigrants. In M. Bauerlein (Ed.), In: The digital divide: Penguin

RAB, Á. (2016). A digitális kultúra hatása az emberi viselkedésre a gamifikáció példáján keresztül= The impact of digital culture on human behavior through the example of gamification (Doctoral dissertation, Budapesti Corvinus Egyetem).

SWINDLE, T. M., WARD, W. L., WHITESIDE-MANSELL, L., BOKONY, P. ÉS PETTIT, D. (2014): Technology use and interest among low-income parents of young children: Differences by age group and ethnicity. Journal of Nutrition Education and Behavior. 6. sz. 484–490. DOI: 10.1016/j.jneb. 2014.06.004.

TEPPERS, E., LUYCKX, K., KLIMSTRA, T. A. ÉS GOOSSENS, L. (2014): Loneliness and Facebook motives in adolescence: A longitudinal inquiry into directionality of effect. *Journal of Adolescence*. 5. sz. 691–699. DOI: 10.1016/j.adolescence.2013.11.003.

TÓTH JÓZSEF ÉS MIRNICS ZSUZSANNA (2014): Önértékelési kontingenciák, kötődés és Facebook-használat. *Alkalmazott Pszichológia*, 14. 1. sz. 133–148.

TŐZSÉR, A. (2010). „A zene: a legerősebb mágia...”. Kultúrafogyasztás a fiatalok körében. A fiatalok komolyzene hallgatással kapcsolatos fogyasztói magatartása (Doctoral dissertation, BCE Gazdálkodástudományi Kar).

TURZÓ ÁDÁM PÁL (2016): A ma ismert világot totálisan elsöpri a negyedik ipari forradalom. Letöltés ideje: 2018. július 10. Letöltés helye: <https://www.portfolio.hu/vallalatok/it/a-ma-ismert-vilagot-totalisan-elsopri-a-negyedik-ipari-forradalom.237125.html>