

Ezek a mai fiatalok! Ezek a mai fiatalok?

Howard Gardner - Katie Davis (2014): The App Generation – How Today's Youth Navigate Identity, Intimacy and Imagination in a Digital World c. könyve

Így hivatkozzon erre a cikkre:

Komár Zita. „Ezek a mai fiatalok! Ezek a mai fiatalok?”.

Információs Társadalom XV, 2. szám (2015): 96–101.

<https://dx.doi.org/10.22503/inftars.XV.2015.2.9>

A folyóiratban közölt művek

a Creative Commons Nevezd meg! – Ne add el! – Így add tovább! 4.0

Nemzetközi Licenc feltételeinek megfelelően használhatók.



Komár Zita

Ezek a mai fiatalok! Ezek a mai fiatalok?

A *The App Generation – How Today's Youth Navigate Identity, Intimacy and Imagination in a Digital World* című könyv recenziója¹

Howard Gardner és Katie Davis könyvükben az általuk *app-generáció*nak nevezett korosztállyal foglalkoznak, elsősorban a pszichológiai tényezők és a (modern) technika viszonylatában igyekeznek új, eddig ki nem mondott hipotéziseket megfogalmazni. Az *app-generáció* fogalma arra utal, hogy a szerzőpáros megközelítése szerint az applikációk a mostani fiatalokra leginkább számottevő hatással bíró kulturális jelenségek. Könyvükben ezt a téziséket fejtik ki részletesebben.

Saját kutatásaik ismertetése mellett a szerzők körbejárják a XX. század (és egy-egy fejezet erejéig, az azt megelőző korszakok) technikai újításainak emberi természetre gyakorolt hatásait, bevonva az elemzésbe ismert pszichológia- és viselkedéstudományi iskolák elméleteit, valamint a társadalomtudományok – és egyben a kommunikációtudomány –, nagyjainak releváns munkásságát is. Gardner és Davis alapvetően egy kismintás kvalitatív kutatásra alapozzák feltáró jellegű megállapításaikat². Az olvasó egy beszélgetéseken, és minőségi visszajelzéseken alapuló összeállítással találkozik (mely valóban egy interperszonális találkozás). Ezt a feltáró kutatást egészítik ki saját, az amerikai középosztálybeli miliő tagjaival lefolytatott kvantitatív és kvalitatív kutatásaik, valamint érdekes és egyedi példák sokasága. Az újító szándék leginkább a választott módszertan, valamint az értelmezési keret, ezen belül is, a fókuszpontok kijelölése során mutatkozik meg: Gardner és Davis az *identitás*, *intimitás* és *imagináció* (vagy más néven képzelőerő) hármasságában értelmezi a megfigyelt jelenségeket, melyek a fiatal generációk önmeghatározását, másokkal szembeni viselkedését és jövőképét alkotó, konstitutív elemkeként tételeződnek. A szerzőpáros tehát sokkal inkább kínál egy izgalmas, újszerű pszichológiai elemzésen alapuló értelmezést (még ha első ránézésre nem is ezt sugallja a könyv), semmint technika- vagy fejlődéstörténeti látképet – ezek a kísérletek ugyanis marginálisak maradnak a választott társadalmi-szociálpszichológiai elméleti háttérben, amely azonban inkább előnyére válik a műnek, semmint hátrányára.

¹ Howard Gardner - Katie Davis (2014): *The App Generation – How Today's Youth Navigate Identity, Intimacy and Imagination in a Digital World*. Yale University Press; Reprint edition

² 2008 és 2010 között, a szerzők szisztematikus interjúkat készítettek kb. 150, New England térségben élő fiatalal, arra fókuszálva, mit gondolnak a fiatalok a digitális médiáról és hogyan használják annak elemeit önkifejezésük és kapcsolattartási szokásaik során. Ezt egészíti ki egy, a témában széles körű ismeretekkel rendelkező felnőttekkel végzett kutatás (7 fókuszcsoport, 6–10 résztvevővel, akik valamilyen formában, fiatalokkal dolgoztak az elmúlt 20 évben). A szerzők vizsgálódásaik során egy további összetevővel egészítik ki az elemzést: a fiatalok, jellemzően diákok művészi produkciói egy 20 éves perióduson belül kerülnek összevetésre (melyek a volt és jelenlegi diákok művészi tartalmozó raktárakból kerültek elő). A diákok írásainak és grafikus termékeinek létrehozása során, ezen periódus alatt végbement változások megfigyelése, felhívja a figyelmet a fiatalok által (ön)kifejezésre választott médiumok fontosságára és az e téren bekövetkező változásokra.



A digitális média és a digitális média korában felnőtt generáció megismerésének kulcsfogalmát a szerzők az applikációban találták meg. A szerzőpáros érvelése szerint, egy app lehet hasznos vagy éppen támogató, ha segít minket mindennapi ügyeink intézésében, ha megkönnyíti életünket és megoldásokat kínál apró-cseprő problémáinkra (*app-enabling*). Azonban ha applikációink eluralkodnak rajtunk és pusztán fogyasztókká degradálnak minket, olyan szerves organizmusokká, akik nem képesek önmagukról és az őket körülvevő világról önállóan gondolkodni, akkor az app-evolúció csupán modern rabszolgaságba hajtja alkalmazóját (*app-dependent*).

A szerzők a legifjabb generációk képviselőinek megértéséhez két diszciplináris kontextust javasolnak: a technológiai kontextus (az általuk választott technológiák alapján próbáljuk megérteni őket), illetve a diszciplináris kontextus (a biológiai meghatározottság helyett immár azok tartoznak egy generációba, akik egy nagy közös élményen osztoznak).³ A következőben ezt a két kontextust vizsgáljuk meg részletesebben.

Technológiai kontextus

A digitális világ megjelenése számos új szokás kialakulásával jár, mely alapján, két-féle embertípus és applikáció-csoport különíthető el (megjegyezve, hogy a legtöbb emberi ágens a kettő között oszcillál):

1. azok az applikációk, amelyek diktálják a cselekvéseket (függőség) és azok az individuumok, akik vállalják ezt a függőséget (habománnykövetők);
2. azok az applikációk, amelyek felfedező-típusúak, ily módon kinyitják a cselekvési horizontot (feljogosítva a felhasználót), és azok az újító individuumok, akik elutasítják szokásosait és az egyéni irányítást lehetővé tevő kondíciókat keresnek.

Mindez az identitás, intimitás, imagináció szintjére vetítve, a következő lehetőségeket rajzolja ki:

1. **identitás kialakítása:** az applikációk lerövidíthetik az identitásalkotási folyamatot (pl. *avatarok* létrehozása), melynek révén kétféle kimenetel lehetséges: az individuum egy megerősödött énképpel rendelkezik, vagy ellenkező esetben, betagozódik egy előre gyártott identitás alá (ebben az esetben az app uralkodik az egyén felett);
2. **intimitás:** az applikációk bátoríthatják a szemtől-szembeni konfrontációt és interakciót (feltételve, hogy minden emberi reakció besorolható, sőt, előre megjósolható) vagy még tágabbra nyithatják a világot az egyén számára, új utakat biztosítva mások megismeréséhez (ebben az esetben az egyén uralja az applikációt);
3. **imagináció:** az applikációk adott esetben, lustává tehetnek, megakadályozhatják új készségek elsajátítását, ugyanakkor egy új világot tárhatnak fel; a képzelet, az alkotás és a termelés világát, mely az identitásképzés és az intimitás új, gazdag formáit hordozza.

³ Ezzel egy időben, említésre kerülnek az elmúlt fél évszázad politikai, társadalmi eseményei is – különös tekintettel azok, amelyek meghatározzák az identitás, az intimitás és imagináció társas kontextusait a különböző generációk számára – Gardner és Davis ezáltal képesek egy generációkon átívelő összehasonlítást végrehajtani és a jövőre vonatkozó kérdéseket megfogalmazni.

Diszciplináris kontextus

A szociológiai megközelítés szerint az egy generációba tartozók nem a lakóhelyükben, vagy felmenőikben, hanem élményeikben osztoznak (jó példa erre az első világháborút átélte, ún. „elvesztett generáció”). A digitális technológia tehát nem csupán a már meglévő viszonyokat rendezi át, de egyben egy újfajta generáció kialakulását is eredményezi.

Gardner és Davis a kognitív kapacitásra fókuszál, ez feljogosítja az individuumot, hogy újfajta módokon cselekedjen és gondolkodjon – s ezeket képzelőerőnek (*imaginative powers*) nevezik. Ha jobban megvizsgáljuk ezt a kognitív kapacitást, akkor arra az eredményre jutunk – érvelnek Gardnerék –, hogy egyre több fiatal válik app-függővé ahelyett, hogy app-irányítónak válna. Amíg tehát a generációkat konstituáló, közös élmények korábban politikai vagy társadalmi eseményekhez kötődtek, addig ma az élményeket az internet és okos készülékeink szűrik és definiálják, így a közös tapasztalatok alapjai a web és okostelefonok lesznek, valamint az olyan közösségi oldalak, mint pl. a *Facebook*. Ha viszont, a fiatalok magukat a legújabb, legdivatosabb technológiai eredmények részének tekintik, és ezek függvényében alkotják meg énképüket, talán érdekesebb volna a generáció definícióját újra gondolni.

Létezik biológiai, politikai, kulturális, társadalmi és technológiai értelemben vett generáció, a lehetséges keveredésekkel együtt (pl. elképzelhető, hogy két, három vagy több generáció él egy fedél alatt, miközben a technológiához való viszonyuk nagyon is különböző). A legutóbbi évtized generációja, a digitális vagy web generáció kifejezés azonban félrevezető módon, csupán a technológiai tényezőre fókuszál. Így aztán az app-generáció kifejezéssel e mögé nézve, a szerzők képessé válnak a technológiai kontextus mellé beemlíteni a pszichológiai tényezőt is: megragadva a kognitív, társadalmi, emocionális és etikai dimenzióit annak, mit is jelent fiatalnak lenni a XX-XXI. században.

Identitás vagy app-identitás

Egy app vagy applikáció nem más, mint felhasználójának ujjlenyomata: érdeklődési körének, szokásainak és szociális kapcsolatainak kombinációja. Az app-identitás több irányból fázott, magasan personalizált, kifelé-tekintő és erősen szűkített. A szerzőpáros hipotézise szerint, a fiatalok identitása egyre inkább előre gyártottá válik, melynek eredménye a belső életre irányuló fókusz minimalizálása és a kockázatvállalási készség csökkenése, ugyanakkor pozitív hatása az elfogadott önkifejezési módok szélesedése és bővülése. A digitális média hatására, a fiatalok (ön)kifejezéshez használt eszközeinek és kontextusainak túltengése figyelhető meg, melyek az identitással való játék és a próbálgatás szabad terepei. De vajon az applikációk bátorítják vagy korlátozzák az identitás kifejezését?

Hogy megválaszolhassuk a kérdést, előbb az identitás-termelés és az autentikus identitás kialakításának lehetőségeit kell körbejárni. Az identitás ma sokkal inkább kifelé orientált, mint korábban, ennek következtében ez a generáció jellemzően karrier- és témaorientált, illetve inkább pragmatikus, semmint ideologikus (azaz tagjai a mindennapi élet feladataira fókuszálnak a hosszú-távú problémák és megoldások helyett). Mindez egy szélesebb társadalmi tendenciába illeszkedik: az individualizmus előretörése a közösséget középpontba helyező, intézményi orientáció helyett, egyfajta mások által való vezéreltséget fémjelző (*other-directedness*), amely szorosan kapcsolódik az önmagukra irányuló erős

fókusz megjelenéséhez és ezzel párhuzamosan, az individuális értékek előre töréséhez – e kettő pedig a médiaplatformokon találkozók. Ahogyan egy applikáció attraktivitása is sokkal inkább externális kiterjesztésin múlik, semmint belső értelemben vett funkcionalitásán, az app-piac is végtelen lehetőséget biztosít a fiatalok számára digitális élményeik perszonalizációjára, mely így sokkal inkább külső fókuszra nyel, s így nem támogatja az autonóm identitás kialakítását. Ugyanakkor pozitív következménye, hogy a mai fiatalok sokkal nyitottabbak lettek a különböző identitások irányába és megértőbbek/elfogadóbbak azokkal szemben, amelyek távol állnak tőlük (bár ez nem mindig jár együtt ezen különbségek forrásának megértésével).

*APP*volúció

Az applikációk újradefiniálták, mit jelent másokkal kapcsolatba lépni és elérni valakit, mely még sosem volt egyszerűbb, mint manapság. Ugyanakkor kapcsolataink minősége ma leginkább attól függ, hogy arra használjuk-e az applikációkat, hogy elkerüljük a kényelmetlen helyzeteket és kellemetlen érzéseket, amik azzal járnak, hogy kapcsolatban állunk egymással, vagy vállaljuk a kockázatot, a tartalmas interakciók kialakítása érdekében. A leginkább szembevetendő változás azonban a kommunikáció folyamatos jelenlévősége és azonnalisága. A szerzők kutatásai eredményeiből az derül ki, hogy az amerikaiak kimutathatóan magányosabbak és szociális értelemben elszigeteltebbek lettek az elmúlt ötven évben. De hogyan lehetséges, hogy azok a közösségi oldalak, amelyeket az emberek összekötésére hoztak létre, csak még magányosabbá tették őket? A tendenciával szembe menve, egyes fiatalok a valós, szemtől-szembeni kapcsolatok helyettesítése helyett, azok növelésére használják az online kommunikációt (stimuláló hatás). Ezen hatások nagy része (pozitív vagy negatív) azonban a fiatalok technológiához való hozzáállásán múlik, nem az egyes alkalmazásokon. Az app tehát valóban egy rövidítés; egy rövidebb út a sok közül, amelyek célja, hogy a másokkal való kapcsolattartást egyszerűbbé, gyorsabbá és kevésbé kockázatosá tegye számunkra, ugyanakkor fontos megemlíteni, hogy ebben a túlstimulált világban, ezek a tendenciák nem csupán az individuumokra, de szélesebb társadalmi környezetükre is hatással vannak (pl. az empátia hiánya vagy a bűnözés növekedése következhet a másság szélesebb körű elfogadásából is).

Az applikációk megváltoztatták a fiatalok (ön)kifejezési módjait, új utakat nyitva meg, melyek olcsóbb, gyorsabb, könnyebb elérhetőséget és közönséget biztosítanak a felhasználók számára, újradefiniálva kiből lehet alkotó és mi számít alkotásnak. Az applikációk legfontosabb hatása az átható/átjáró jelleg, egyfajta kapuként működnek. Gardner és Davis kutatásaikban (1990-2011) egyebek mellett azt vizsgálták, a fiatalok hogyan használják kognitív, szociális és emocionális képességeiket megértésük kiszélesítésére és egyéni produkcióik gazdagítására (ez az ún. *think outside the box* mentalitás).⁴ Összességében

⁴ Elemzéseik során, megfigyelték, hogy az elmúlt évtizedekhez képest, a műalkotások komplexebbek lettek, a fiatalokra egyre kevésbé jellemző a konvencionális ábrázolás, s míg a digitális úton manipulált produkciók száma erősen megnövekedett, azok annál kevésbé fantáziadús vagy valóságtól elrugaszkodott elemeket tartalmaznak, sokkal inkább az „evilági” összetevők dominálnak bennük, míg a prózai művek történetvezetése jellemzően lineáris és ismerős elemeket tartalmaz, formális nyelvi elemek pedig egyre kisebb számban jelennek meg.

elmondható, hogy míg a vizuális művészet kevésbé konvencionálissá vált, addig a kreatív írás annál inkább az lett. Ez összecseng azzal, hogy a megkérdezett tanárok és táborevezetők szerint, ma a diákok sokkal kevésbé képesek saját ötletekkel előjönni (hiszen az internet az ötletek bőséges tárházát kínálja nekik/helyettük), és éppen ezért, az app-generáció tagjai kevésbé kockázatvállalóak, mint az előző generációk.

Van azonban, ami optimizmusra adhat okot: a különféle applikációk egyúttal több lehetőséget is biztosítanak a fiatalok számára és az online jelenlét bizonyos formái (pl. a videojátékok) ösztönző hatással lehetnek a kreativitásra: a digitális eszközök támogatást nyújthatnak és elősegíthetik az együttműködést (mely utóbbi elsődleges fontosságú a kreatív gondolkodás és feladat-végrehajtás szempontjából). Nehéz (ha nem lehetetlen) azonban annak elkülönítése, hogy mi számít első lökésnek és mikor van az, amikor már egy előre gyártott ötlet „másolatával” van dolgunk?

Talán védhetőnek az álláspont, miszerint mindennapi életünk során szükség van bizonyos mértékű automatizáltságra, de vajon mindent automatizálni kell-e? Ki dönti el mi fontos? Hol van a határ a kivitelezés és a tartalom között, amit a kivitelezés során megvalósítunk? Mindezen kérdések, érzésem szerint nem kerültek kellő mértékben meghatározásra vagy tárgyalásra a kötetben, ugyanakkor így is izgalmas volt egy olyan munkával találkozni, amely egy lépést hátralepve igyekszik szemlélni generációs és technológiai összefonódásokat. A szerzőpáros értelmezése kritikai szögből veszi szemügyre az app-generációt körüllegő misztikumot és számadatolást, anélkül, hogy előítéleteket vagy pusztá adatelemzést tartalmazna. Mindaz, amit a szerzők elének tárnak egy, ha nem is vegytiszta, de világos célkitűzések, vizsgálati anyag és eredmények mentén megfogalmazott elemzés, melynek során (végül még a vallás, az etika és az oktatás területei is megjelennek a tárgyalási univerzumban), eljutunk egy következő, ha nem is az utolsó lépcsőfokra, ahonnan szélesebb rálátásunk nyílik az említett folyamatokra, tendenciákra és hipotézisekre.

Noha az elemzés még bőven hagy hátra tisztázandó és megválaszolandó kérdéseket, s noha valóban érezhetünk egyfajta kiábrándultságot a szerzők részéről, Gardner és Davis mégis pozitív, lelkesítő gondolatokkal búcsúzik az olvasótól, melyek tükrözik saját, magabiztos elképzeléseiket: összességében talán a technológiai függés domborodott ki erősebben a műben, semmint az irányítás képessége, az app-generációnak azonban nem kell elfogadnia ezeket a trendeket. Új ötletekkel előállni mindig lehetséges lesz, az előállítás és megvalósítás során pedig a technika nem szükségszerűen hátráltat, sőt, sok esetben a segítségünkre lehet. A döntés egyelőre a humán ágens kezében van: az applikációk nem fognak eltűnni és nem is ez a cél, a kérdés sokkal inkább az: függők leszünk-e vagy irányítók, vagy esetleg meghaladjuk az applikációkat és egy új korba lépünk ?

A kötet erősségei: a generáció biológiai definíciójának vizsgálata és összevetése újabb definíciókkal a tudatosság és a technológia kontextusában, a XX. század tömegmédiája uralta világának összehasonlítása az egyre inkább jellemző és dominánssá váló, XXI. századi digitális milióval, a diákok műalkotásainak longitudinális vizsgálata a digitális média és az applikációk hatásvizsgálatainak kiegészítéseképpen, valamint a vallási, etikai, oktatási dimenziók beemelése (utóbbi még kiegészítésre szorul), illetve a fiatal generációk viselkedésének három fő aspektus mentén történő vizsgálata „pszichológiai-technológiai” kontextusban: identitás, intim kapcsolatok és imaginációs erő jól körülhatárolt területei. Külön érték a minilexikon létrehozása: a média és a technológia kontribúciójának vizsgálata a viselkedésre és a tudatosságra a jelen és korábbi korszakokban (további kiegészítésre, bővítésre szorul).

A kötet olvasása során felmerül a kérdés: a super-app alkalmazás(a) valóban elvezet-e a boldog élethez? Véleményem szerint, a kérdés nem így, sokkal inkább úgy merül fel: lehetséges egy olyan társadalom létrejötte, amelyben minden problémára egy app ad megoldást? Elkövetkezhethet-e egy olyan generáció, amelyben mindannyian felhasználók vagyunk, s ugyanakkor app-függők is? S vajon létezhet-e ez a generáció utópikus módon: oly módon, hogy az applikációk az egyének irányítása alatt és szolgálatában álljanak? De legfőképpen: mi lesz a jövő nagy felfedezése: meg lehet-e haladni az app-et? Ezekre és hasonló felvetésekre már nem térnek ki részletesen a szerzők, csupán halvány sugalmazásokkal találkozhatunk, a választ azonban egyedül – applikációk segítségével vagy éppen anélkül –, kell megtalálnunk.

