

---

## LECTORI SALUTEM!

Folyóiratunk 2020/3-as számának mindegyik cikke erősen digitális témájú. A tanulmányok a világjárvány árnyékában születtek, és ez vagy hallgatólagosan, vagy expliciten meg is jelenik bennük.

Bódi Zoltán azt vizsgálja, hogy a digitális térben zajló kommunikáció, az IT nyelvi környezete, nyelvhasználata miként hat az identitás különböző rétegeire és a nyelvi identitásra. Arra a következtetésre jut, hogy a digitális, internetes környezetben alkalmazott nyelvhasználat is része az identitásunknak. Ennek néhány meghatározó eleme: a többnyelvűség, az interaktivitás, a multimedialitás, a technológiai környezet, az önreklámozás és önkifejezés, a közösségi média és az ott előforduló visszaélések, az online videojátékok nyelvi környezete.

Julesz Máté a telemedicina jelenségét vizsgálja a COVID-19-világjárvány tapasztalatainak tükrében. A telemedicina már a vírus kitörése előtt is része volt a legtöbb ország egészségügyi rendszerének, ám a járvány alatt és miatt új jelentőségre tett szert. A távgyógyítás számos előnnyel jár – nyilvánvaló hátrányai mellett. A szerző értékelése szerint ezen előnyök összességében véve meghaladják a lehetséges hátrányokat. Julesz arra hívja fel a figyelmet, hogy a gyógyítás – mint elsődleges cél – mellett az elektronikus egészségügyi dokumentáció az elszámoltathatóságot is növelni fogja. Jogi eljárásokban fontos bizonyítékként fogják használni ezeket, amellyel az egészségügyi szolgáltató alá tudja majd támasztani, hogy adekvátan járt el; értelemszerűen a dokumentáció hiánya ennek az ellenkezőjét vonja majd maga után. A hazai kontextusra alkalmazva a fentieket, minden fél különösen érdekelt lesz abban, hogy az Elektronikus Egészségügyi Szolgáltatási Térben minden kezelést megfelelően vezessenek.

Krek Norbert dolgozatában az ezredforduló környékén megjelent mainstream izometrikus szerepjátékokat vizsgálja. A kutatás kiindulópontja az a megfigyelés, miszerint a 2010-es évtized végére a fantasy témájú, izometrikus szerepjáték alműfaja a szerepjátékok és az indie játékfejlesztés egyfajta reneszánszát elhozó Kickstarter – mint alternatív finanszírozási forma –, illetve más mediális folyamatok hatására képes volt részlegesen visszanyerni az ezredfordulón létező mainstream státuszát. Ennek tükrében válik izgalmas kérdéssé, hogy eleve mi okozta ennek az alműfajnak az eltűnését az ezredfordulón. A tanulmány egyrészt ez utóbbira keresi a választ, másrészt amellet érvel, hogy e műfaj történeti folyamat nem értelmezhető egyszerű törésként, eltűnésként, inkább különböző videojáték-ipari folyamatok (mint például a cinematizáció) hatására bekövetkező műfaji átlényegülésként.

Sasvári Péter, Varannai István és Urbanovics Anna a gamifikáció oktatásban betöltött szerepét, potenciálját vizsgálják. Empirikus kutatásukat a szekunder kutatásuk és irodalmi áttekintésük eredményeire alapozzák. Informatikus és nem informatikus alapszakos (BA) hallgatók technológia befogadási hajlandóságát vizsgálták a Kahoot! applikációval való interakciójuk során. Kérdőívük

---

eredményeit a Technológia Befogadási Modell (TAM) elemei mentén értékelik. Eredményeik rámutatnak, hogy a pozitív hozzáállás, az applikáció egyszerű használata és a jó tapasztalat egyaránt hozzájárulnak a hallgatók elégedettségéhez, ami tovább növeli technológiahasználati szándékukat.

Vajda Kinga az életkori spektrum másik végét vizsgálja hasonló céllal. Az idős népesség és az infokommunikációs (IKT) eszközök, lehetőségek közötti kapcsolatot kutatói, törvényalkotói szempontból elemzi. Ezen eszközök segítségével a meredeken emelkedő igények kielégítése egyszerűbbé válhat, a túlterhelt ellátórendszerek némiképp felszabadulhatnak. A kutatás kérdőíves adatfelvétele alapján a vizsgált idős populáció 1/3-ának rendelkezésére áll és használja is a számítógép és internet adta lehetőségeket, azonban jelentős azon idősek csoportja, akik anyagi okokból nem férnek hozzá eme lehetőséghez. Az idősek helyzetét az anyagiak mellett a régiós hovatartozás, a családi állapot és az iskolai végzettség változókkal fennálló, közepes erősségű kapcsolata jellemzi. Ezen eszközök biztosítása és a hozzájuk kapcsolódó tudás elsajátításának támogatása olyan speciális helyzetekre való válaszok esetében is hatékonyan működhetne, mint a 2020 első félévében berobbant COVID-19 világjárvány.

Török Bernát és Rab Árpád kutatási jelentésükben a Nemzeti Közszerzői Egyetem Információs Társadalom Kutatóintézetének 2019. év végi magyarországi, reprezentatív adatfelvételének adataira alapozva a magyar információs társadalom online tudatossági szintjét vizsgálják, felvázolva a digitális kultúra társadalomformáló erejének jellemzőit. Az okostelefon és a kényelmi szolgáltatások terjedése újszerű képességek fejlesztését igényli. Kutatásukban ezek szintjét igyekeznek megállapítani, illetve próbálják megragadni a különféle megosztottságok körvonalait. Két fontos megállapítást tesznek: a digitális kultúra megélése összetett kétarcúságot mutat a magyar társadalomban, a félelem és a bizalmatlanság mély kötődéssel és használattal párosul. Illetve, hogy adataik alapján nem figyelhető meg korosztályi, generációs különbség a digitális kultúra alapvető megéléseinek területén.

Kellemes olvasást kíván

*a szerkesztőség!*