

**A KIBERTÉR FELHASZNÁLÁSÁNAK LEHETŐSÉGEI
A TEHETSÉGGONDOZÁSBAN**

Szerző:

Mező Kristóf Szíriusz
Kocka Kör
(Magyarország)

Lektorok:

Kelemen Lajos (PhD.)
Poliforma Kft. (Magyarország)

Szabóné Balogh Ágota (PhD.)
Gál Ferenc Egyetem (Magyarország)

A Szerző e-mail címe:

sziriusz.mezo1@gmail.com

...és további két anonim lektor

Absztrakt:

A kibertér (vagy cyberspace) egy új, innovatív tér, melyet a hagyományos digitális funkció mellett számos tehetséggondozásbeli funkcióval is fel lehet ruházni. Jelen tanulmányunkban szó esik az OxIPO Kibertérben megrendezett két kiállításról: 1) *PSYWAR- Kiállítás a lélektani hadviselésről az OxIPO Kibertérben*, 2) „Innovációs Stúdium: Termékfejlesztés” virtuális kiállításról, valamint ezek tehetséggondozási aspektusairól.

Kulcsszavak: virtuális kiállítás, kibertér, OxIPO,

Diszciplína: pedagógia, informatika

Abstract:

POSSIBILITIES OF USING CYBERSPACE IN TALENT DEVELOPMENT

Cyberspace (or cyberspace) is a new, innovative space that can be endowed with a number of talent management functions in addition to the traditional digital function. In the present study we are talking about two exhibitions in OxIPO Cyberspace: 1) *PSYWAR- Exhibition on Psychological Warfare in OxIPO Cyberspace*, 2) “Innovation Studio: Product Development” virtual exhibition and its talent management experiences.

Keywords: virtual exhibition, cyberspace, OxIPO,

Discipline: pedagogy, informatics

Mező Kristóf Szíriusz (2022): A kibertér felhasználásának lehetőségei a tehetséggondozásban. *Mesterséges intelligencia – interdiszciplináris folyóirat*, IV. évf. 2022/1. szám. 79-84. doi: 10.35406/MI.2022.1.79

A kibertér

A kibertér szó használata napjainak egyik népszerű kifejezése, azonban a fogalom értelmezése nem teljesen egységes. Hétköznapi értelemben az információstechnológia eredményeként kialakult virtuális környezetet jelöli, azonban ez nem fedti le teljesen a fogalmat.

Munk (2018) csoportosításában a kibertérhez kötődő elgondolásokat a kibertér jellege, a kibertér összetevőire és a kibertér szereplőire és kibertérbeli tevékenységeire vonatkozóan elemzi.

Bár Munk (2018) a kibertér jellegét elsődleges hadászati szempontból közelíti meg, azonban összességéből megállapítható, hogy a meghatározások három irányt vesznek:

- 1) a kibertér egy sajátos (képzeletbeli, virtuális) környezet;
- 2) a kibertér egy tartomány;
- 3) a kibertér egy hálózat.

Érdeemes azt kiemelni, hogy a kibertér sohasem áll önmagában, hanem a kibertér jellegét több dolog befolyásolhatja. Az első ilyen jellemző a virtuális jelleghez kötődik, azaz, hogy a kibertér pusztán virtuális vagy vannak-e fizikailag létező összetevői, vegyes jellegű. Attól függően, hogy ezek a jellemzők milyen mértékben állnak fenn lehet beszélni képzelt vagy virtuális illetve fizikai és nem fizikai összetevőkből álló térről. A következő szempont, hogy a kibertér milyen kapcsolatban áll a többi tartománnyal, elhatárolódó vagy független. Fontos szempont lehet a kibertér globális jellege is, azaz, hogy a kibertér csak egy adott/csoport szempontjából lény-

ges vagy nagyobb kiterjesztésű hatással bíró-e (Munk, 2018).

A pusztán virtuális kibertér összetevői többnyire egy elképzelt világ részét képezik le, amelybe egy ember beleképezheti magát, amelyben információkat szerezhet, cserélhet, nyújthat, kommunikálhat másokkal, tevékenységeket hajthat végre és akár „mozoghat” is. A vegyes, fizikai összetevőkkel rendelkező kibertér viszont ettől jóval összetettebb. Ezek az összetevők teljes egészében a számítástechnika, a távközléstechnika, az infokommunikációs technológia, illetve a tágabb értelemben vett információtechnológia körébe tartoznak.

A kibertér (cyberspace) meghatározása a Sealong tudástárban (lásd: Net1): „Egy globális tartomány az informatikai környezeten belül, amely tartalmazza az egymással összefüggő informatikai hálózatok infrastruktúráit, beleértve az internetet, a távközlési hálózatokat, a számítógépes rendszerek és beágyazott processzorokat és vezérlőket. (Megjegyzés: eredetileg W. Gibson regényéből átvett science-fiction kifejezés, mely a számítógépkommunikáció birodalmát, annak virtuális világát kívánja megnevezni. Eszerint a kibertér nem más mint a hálózatba kötött számítógépek által létrehozott virtuális valóság világa, annak összes objektumával egyetemben.)”.

A kibertér új kihívás, de egyben új esély is lehet a sokoldalú felhasználására.

A kibertér felhasználása a tehetség gondozásban

A kibertér sokszor, mint egyszerű technológiai háttér, környezetet említik, és kizá-

rólag technokrata megközelítéssel fordulnak felé, holott a virtuális térben megjeleníthető tartalmak sokszor túlmutatnak a pusztán technológiai megközelítésen – például a tehetséggondozásra is alkalmazhatók.

A 2019-ben kitört Covid19 vírus által okozott járványügyi helyzet hatása például rövid időn belül Magyarországon is érezhető volt. Az akkoriban megkezdett oktatási, tehetséggondozásbeli vagy egyéb munkahelyi tevékenység jelentős része lényegében áthelyeződött a kibertérbe. Az így kialakult helyzet nem kis meglepetést okozott a virtuális tér használatában kevésbé jártas szereplőknek, mivel egy olyan tér használatát kellett hirtelen elsajátítani, amelyhez alapvetően szükséges volt némi digitális kompetencia. Ekkor kerültek elő azok az igen előre mutató programok, amelyek a vegyes kibertérben is jól használhatók. Az egyik ilyen forma a virtuális kiállítás, mely kitűnően használható tehetséggondozási céllal, hiszen a tehetség a kiállítás által népszerűsítheti saját eredményeit, érdeklődési köreit, a kiállítás látogatói pedig akár élvezhetik ezeket a tartalmakat – időtől, fizikai tértől, helytől függetlenül.

A virtuális kiállítás korunk új jelensége, mely az ismeretterjesztés és tudásátadás egyik alternatív formájának tekinthető. „A »virtuális« kifejezést legegyszerűbben, mint valami látszólagos, kézzel nem fogható, a valódit utánozó és annak tűnő képződményként értelmezhetjük. Egy virtuális objektumot a valódi helyett (részben vagy teljesen az eredeti funkcióinak megfelelően) fogadunk el. Technológiai értelemben a »virtuális« kifejezés a valóság szimulációjára utal.” (Mező és Mező, 2020, 92.).

Az OxIPO Kibertér

Az OxIPO Kibertér egy olyan virtuális tartomány, ahol a személy, az alkotás és a technológia hármasságának felhasználásával 3D térben kerülhetnek bemutatásra – többek között – a tehetségek által alkotott produktumok.

Az OxIPO-modell szerint a személyiségfejlődés, a tanulás, a kutatás egyfajta információfeldolgozás, melynek összetevői (Mező és Mező, 2019): Organizáció x (Input + Process + Output). E modell alapján a K+F Stúdió által alapított OxIPO-projekt célja: a humán információfeldolgozás fokozása, melynek egyik megjelenési színtere lehet az OxIPO Kibertér.

Az OxIPO Kibertér virtuális kiállítások, élménypedagógiai foglalkozások valamint egyéni meglepetések létrehozására alkalmas tér, melynek elsődleges célja a tudományos-ismeretterjesztés, a művészettámogatás és a tehetséggondozás. Jelenleg három kiállítás típus érhető el az OxIPO Kibertérben: 1) ismeretterjesztő; 2) művészeti; 3) közösségi.

A tudományos-ismeretterjesztő kiállítások célja lehet, egy adott témával kapcsolatos tudományos ismeretterjesztés és/vagy érdeklődésfelkeltés. A kiállítás résztvevői interaktív módon találkozhatnak a kiállítás alkotóinak gondolataival az adott témában.

Virtuális kiállítások az OxIPO Kibertérben

A K+F Stúdió Kft. által 2020/2021. tanévre tervezett, de a COVID-19 világjárvány következtében 2022. júniusáig kitolódott

„Innovációs Stúdió 2020/2021” teljesítményre ösztönző, gazdagító tehetséggondozó program keretében két virtuális kiállítás jött létre.

1. PSYWAR- Kiállítás a lélektani hadviselésről az OxIPO Kibertérben

A PSYWAR kiállítás létrehozásának célja a lélektani hadviseléssel kapcsolatos ismeretterjesztés a hadtörténet és a pszichológia iránt érdeklődőknek (1. ábra). A PSYWAR kiállítás közvetlenül elérhető ezen a weboldalon:

<https://www.kpluszf.com/psywar/>

A PSYWAR kiállítás egy virtuális lövészárokban vezet végig a “hadak útján, a pszichológia ösvényein, a történelem útvesztőiben”, és egy izgalmas interaktív 3D tér bejárásának segítségével nyújt bepillantást a lélektani hadviselés lényegébe, történelmébe, módszereibe. A kiállítás kifejezetten jól használható a történelem, a hadviselés és a lélektan kapcsolata iránt érdeklődő, nyitott tehetségek gondozására, akár témafelvetésre, témakidolgozásra, összefoglalásra stb. A kiállítás iránt érdeklődő számára ajánlott kiegészítő tehet-

séggondozó anyag lehet Mező Ferenc PSYOPS – avagy: kalandozás a hadak útján, a pszichológia ösvényein, a történelem útvesztőiben című könyve (Mező, 2014), mely további érdekes tartalmakat, újszerű ismereteket nyújthatnak.

2. “INNOVÁCIÓS STÚDIUM: Termékfejlesztés” kiállítás az OxIPO Kibertérben

E virtuális kiállítás lépésről-lépésre mutatja be a termékfejlesztésre (is) használható ötletmátrix módszer alkalmazását (2. ábra). A termékfejlesztés új termékek és szolgáltatások ötlet-teremtésének és sikeres megvalósításának folyamata. Weboldal:

<https://www.kpluszf.com/is-termekfejlesztes/>

A kiállítás abban segíti látogatóit, hogy egy termék megalkotását végig gondolják a termék kitalálásától a prototípus megalkotásán át a termék marketingjének kidolgozásával bezárólag. A termékfejlesztési tablók megtekintése révén hasznos segítséget kaphatunk az innovátorra válás útján. A kiállítás gyors, praktikus tanácsokkal látja el látogatóit.

1. ábra: PSYWAR – Kiállítás a lélektani had-viselésről az OxIPO Kibertérben. Forrás: www.kpluszf.com



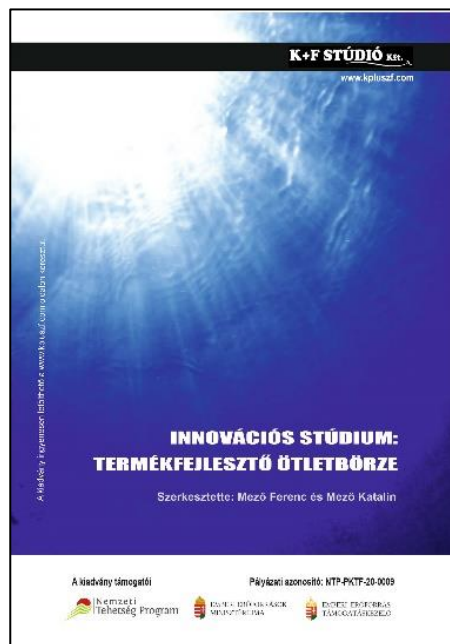
2. ábra. „Innovációs Stúdió: Termékfejlesztés” virtuális kiállítás az O×IPO Kibertérben. Forrás: www.kpluszf.com



Míndezek mellett, akik kedvet kapnak a témában való elmélyülésre, a kiállítás végén találkozhatnak egy, a gyakorlatban már megvalósult projekt végtermékével, az „Innovációs Stúdió: Termékfejlesztő Ötlebörze” című kiadvánnyal (Mező és Mező, 2021; lásd: 3. ábra), melyben első szerzős fiatalok termékfejlesztési felvetései találhatók.

Míndkét fent említett kiállítás 3D térben egyszerűen navigálhatnak a látogatók: a W, S, A és D gombok vagy a kurzormozgató nyílak segítségével haladhatunk előre, hátra, balra vagy jobbra, és az egér segítségével fordulhatunk jobbra vagy balra. A kiállítás elhagyására a billentyűzet Escape gombjának megnyomásával van lehetőség. Míndkét kiállítás ingyenesen, napi 24 órában látogtatható.

3. ábra: az „Innovációs Stúdió: Termékfejlesztő ötlebörze” című kiadvány (Mező és Mező, 2021).



Összefoglalás

A virtuális tér sok mindenre felhasználható – többek között a tehetséggondozásban virtuális kiállítások szervezésére, a tehetségek számára megjelenési platform biztosítására. Ezt a célt szolgálta a K+F Stúdió által megvalósított „Innovációs Stúdium 2020/2021” teljesítményre ösztönző, gazdagító tehetséggondozó program is.

Köszönetnyilvánítás

A K+F Stúdió Kft. által megvalósított „Innovációs Stúdium 2020/2021” projekt támogatója a Miniszterelnökség és a Nemzeti Tehetség Program (pályázati azonosító: NTP-PKTF-20-0009). A támogatást ezúton is tisztelettel köszönjük!



MINISZTERELNÖKSÉG



Irodalom

- Net1: Sealong Tudástár. Seacon Hungary Kft. Megtekintés: 2022.05.30. Web: <https://sealog.hu/tudastar/fogalomtar/K>
- Mező Ferenc (2014). *PSYOPS – avagy: kalandozás a hadak útján, a pszichológia ösvényein, a történelem útvesztőiben*. Kocka Kör, Debrecen.
- Mező Ferenc és Mező Katalin (2019): Az OxIPO-modell – az interdiszciplináris kutatások egy lehetséges értelmezési kerete. *OxIPO – Interdiszciplináris Tudományos Folyóirat*, 2019/1, 9–21. doi: 10.35405/OXIPO.2019.1.9
- Mező Ferenc és Mező Katalin (Szerk.)(2021): *Innovációs stúdium (2021): termékfejlesztő ötletbörze*. K+F Stúdió Kft., Debrecen. ISBN 978-615-81707-0-3. Letöltés: 2022.01.04. Web: https://www.kpluszf.com/assets/docs/B_OOK/KONYV_NTP-PKTF-20-0009_Termekfejleszto_otletborze.pdf
- Mező, Katalin és Mező Ferenc (2020). A múzeumpedagógia és a tehetséggondozás lehetőségei egy virtuális múzeumban. *Különleges Bánásmód*, 6. (3). 89-99. DOI 10.18458/KB.2020.3.89
- Munk Sándor (2018). A kibertér fogalmának egyes, az egységes értelmezést biztosító kérdései. *Hadtudomány* (1).113-131. DOI 10.17047/HADTUD.2018.28.1.113