

Sebestény Judit

Pötyögő tipegők – Hol és hogyan használják a kisgyermek a mobileszközöket? – Recenzió

Nansen, Bjørn (2020): *Young Children and Mobile Media: Producing Digital Dexterity*. Cham, Switzerland: Palgrave Macmillan

Habár a gyermekek médiahasználatával kapcsolatos kérdések és problémák folyamatosan aktuális témát jelentenek a kommunikáció- és médiakutatás számára, a legkisebb korosztály, az öt éven aluli gyerekek digitálismédia-használata sokáig viszonylag alulkutatott területnek számított, és csak a 2010-es évek közepén kezdett nagyobb figyelmet kapni. Bjørn Nansen ennek okát részben annak tulajdonítja, hogy csak a kétezres évek végén, az Apple cég első iPhone és iPad készülékeinek megjelenésével kezdődött meg a mobileszközök átalakulása, aminek eredményeként az okostelefonok és a táblagépek érintőképernyős felületei olyan mértékben csökkentették a „használhatósági küszöböt”, amely már a kisgyermek számára is lehetővé tette, hogy aktív használói lehessenek a digitális eszközöknek. Mára a legkisebb gyerekek játékaik között is megtalálhatók olyan eszközök, amelyeket úgy terveztek, hogy kifejezetten az ő képességeikhez, szenzomotoros és kognitív fejlődésükhöz alkalmazkodjanak, így interfészeik például érintésre, gesztusokra vagy mozgásra reagálnak. Ezzel párhuzamosan pedig folyamatosan bővül a kisgyermeknek szánt szórakoztató és oktatási célú tartalmak köre is, aminek következtében egyre több és változatosabb módon nyílik lehetőség számukra a médiafogyasztásra és a digitális részvételre.

Bjørn Nansen 2020-ban megjelent kötete arra vállalkozik, hogy egy átfogó perspektívából összegezze a kisgyermek és a mobileszközök kapcsolatát széleskörűen, különböző (például kulturális, gazdasági vagy technológiai) megközelítésből vizsgáló kutatásokat, miközben arra a feszültségre is reagál, amelyet az okoz, hogy a kisgyermek médiahasználatára vonatkozó irányelvek és a gyakorlat nehezen feleltethető meg egymásnak. A mobileszközök ma már a gyermekkor részei, elkerülhetetlenül jelen vannak az otthonok tereiben, könnyen elérhetők és használhatók a kisgyermek számára is, miközben a köztudatban továbbra is a korlátozást szorgalmazó, főleg egészségügyi szempontú megfontolások, azon belül is a (még a televíziózás gyakorlatából eredeztethető) képernyőidő kérdése és a negatív következmények kapják a legnagyobb hangsúlyt, amikor a gyermekek médiahasználatáról és az ezzel kapcsolatos, szülőknél szóló tanácsokról van szó. A digitálismédia-platformok interaktív jellege azonban más szempontú megközelítést kíván, a használatukat tekintve nem elhanyagolható a társadalmi kontextus és a társas kapcsolatok fontossága sem. A kötet ezért

általánosan a mobil- és érintőképernyős eszközök mindennapi használatára fókuszál a kisgyermek életében, és az ezzel kapcsolatos kérdések tárgyalására szorítkozik, a korlátozó szülői médiafelügyelet helyett pedig a gyerekek digitális képességének fogalmát (*digital dexterity*) helyezi a középpontba.

A digitális képesség meghatározására és kialakulására az első fejezetben tér ki a szerző. A fogalom többet jelent, mint csupán a gyerekek fizikai képességét a mobil eszközökkel történő interakcióra: mint Nansen kifejti, ehhez hozzátartozik az elképzelés, a mobilizáció és a mediáció is. Az elképzelés alatt azt érti a szerző, hogy az interfészekre és a gyerekek digitális műveltségére vonatkozó populáris diskurzusok milyen képet alkotnak a mobilmédiáról. A mobilizáció a különböző környezeteken keresztül valósul meg, ahol a gyerekek találkoznak és kapcsolatba lépnek a médiával. Végül a mediáció arra vonatkozik, hogy a mobilmédia-használatot hogyan szervezik és irányítják a szülői normák, a digitális eszközök kialakítása, valamint a technológia által biztosított lehetőségek.

A kötet felépítése a gyerekek és a mobil eszközök kapcsolatának helyszínei és terei szempontjából halad belülről kifelé: elsőként a gyerekek mobil eszköz-használatának otthoni, családon belüli kereteiről esik szó, majd az online tér és a digitális platformok szerepét vizsgálja a kötet, végül pedig a nyilvános terekben megvalósuló médiahasználatot, a kiterjesztett valóságra alapuló digitális játékokat veszi sorra a szerző. A kötethez öt éven keresztül folytak a kutatások; az adatgyűjtés három fő módszerrel zajlott: részben családokkal, otthoni környezetben végzett kvalitatív kutatással, részben közösségimédia-oldalokon nyilvánosan elérhető tartalmak vizsgálatával (például YouTube-videók alá érkezett kommentek), részben pedig esettanulmányok segítségével, amelyek tárgyát különböző, gyerekek számára tervezett digitális termékek képezték.

A második fejezet a gyerekek mobil eszköz-használatának hétköznapi, otthoni kereteire és a szülők által alkalmazott mediációs stratégiákra fókuszál, a kvalitatív kutatás során (szülői interjúkkal és a gyerekek médiahasználatának megfigyelésével) gyűjtött adatok elemzésével. A fejezet kulcsfogalma a Foucault-tól eredő *apparatus*, amely a gyerekek mobilmédia-használatának kontextusában az ezt meghatározó diszkurzív (például szakértői nyilatkozatok, irányelvek) és nem diszkurzív (például fizikai tér, otthoni médiakörnyezet) elemek együttesét jelenti. A fejezet továbbá sorra veszi azokat a körülményeket, amelyeknek szerepe van abban, hogy a gyermekből médiahasználó válik: ezek lehetnek véletlen (*accidental*), elősegített (*assisted*) vagy automatikus (*automated*) körülmények. A harmadik fejezet azt vizsgálja, melyek azok a tényezők és folyamatok, amelyek hozzászoktatják a gyerekeket az érintőképernyős médiához, ideértve nemcsak az otthoni médiakörnyezetet, hanem az eszközök és az alkalmazások jellemzőit is.

A negyedik fejezet témája – az otthoni környezetből az online térbe kilépve – a szülői intermediterráció, vagyis az a folyamat, amikor a szülői nevelés már a média segítségével és a médián keresztül valósul meg, és amely tovább alakíthatja, módosíthatja a gyerekek és a média kapcsolatának megértését és megvalósítását. A fejezet középpontjában két YouTube-videó elemzése áll, amelyeket szülők töltek fel babakorú gyerekeikről, amint éppen az iPad-et használták. Az elemzés kiterjed a videók létrehozására, szerkesztésére és fogadtatására, és rámutat arra, hogy a videók megosztásával a szülők

hogyan vesznek fel olyan közvetítő szerepet, amellyel aktívan alakítják a gyerekek mobiltechnológia-használatával kapcsolatos társadalmi diskurzust.

Az ötödik fejezet kulcsfogalma a posztdigitális játék (*postdigital play*): immár a fizikai és a digitális teret összekapcsolva a Nintendo Amiibo példáján keresztül vizsgálja a szerző, hogy az online és offline játékok kombinációját alkalmazva hogyan terjed ki a digitális világ a fizikai valóságra, és a fizikai kapcsolat segítségével hogyan erősíti meg a gyerekek kapcsolódását a digitális játékhöz, illetve magához a Nintendo márkához. A fejezet kitér az adatmegosztás problémájára is: a fizikai játék során zajló aktivitásokat ugyanis digitális információként tárolja a rendszer. A szerző szerint problémás, hogy az Amiibóhoz hasonló posztdigitális játékok használata a gyerekek számára az adatközlést a jutalmazás érzésével köti össze, és azt sugallja, hogy a játék élményéért cserébe nem fizetnek nagy árat az adataik megosztásával. Szükségesnek tartja, hogy a hasonló posztdigitális játékok használata mellett a gyerekek elsajátítsák az adatmegosztásról való kritikus gondolkodás képességét, hogy el tudják dönteni, kivel, mikor és milyen adatot osztanak meg.

A hatodik, utolsó fejezet központi fogalmai a posztdigitális játszóterek (*post-digital playgrounds*). A fejezet kiindulópontja, hogy a játszóterekre és a parkokra, amelyek a gyerekek számára a játék, a fizikai és társas tevékenységek nyilvános terei, a társadalom a digitális, képernyős eszközök ellenpontjaként tekint, ezek ugyanis a gyerekek számára magányos, ülő tevékenységet jelentenek. A kiterjesztett valóságra épülő posztdigitális játszóterek esetében azonban ez a megkülönböztetés eltűnik. A fejezetben a szerző két kiterjesztett valóságra épülő, interaktív játék működésének és fogadtatásának elemzésével vizsgálta, hogyan gondolkodik a társadalom a nyilvános játszóterek és a digitális technológiák ötvözéséről.

Bjørn Nansen könyvének elvitathatatlan érdeme, hogy átfogó képet ad azokról a területekről, amelyek a kisgyermek mobilmédia-használatával és digitális kezűességével kapcsolatba hozhatók. A szerző a kvalitatív kutatásra vonatkozóan megjegyzi, hogy a részt vevő családok demográfiai jellemzői hasonlóak voltak, így az eredmények csak az értelmiségi, egyetemet végzett, belvárosi nukleáris családok vizsgálatán alapulnak, akik viszont az elsők között és intenzíven alkalmazták otthonaikban a legújabb technológiákat, így naprakész információval szolgáltak a kisgyermekeket körbevevő változó médiakörnyezetet illetően. Habár a kötet egyik kiindulópontja a kisgyermek médiahasználatának gyakorlata és az erre vonatkozó irányelvek közti feszültség, amely a szülők tehetetlenségérzését eredményezi, a könyv maga kevésbé a szülőknek, mint inkább a médiakutatással foglalkozó szakembereknek lehet hasznos.

Sebestény Judit a Budapesti Corvinus Egyetem Szociológia és Kommunikáció-tudomány Doktori Iskolájának hallgatója. Kutatási területe a családi kommunikáció és a családok médiaábrázolása. E-mail: judit.sebes@uni-corvinus.hu