

ÁCS DÁNIEL

a Budaörsi Telekuckó vezetője



Hozzászólás Gáspár Mátyás és Nemeslaki András tanulmányához

Rendkívül fontos és átfogó képet kaphattunk Gáspár Mátyás és Nemeslaki András cikkei alapján a digitális jövő robogó közeledésének technológiai „nyomásáról” és az előttünk álló, megoldandó új élethelyzetekből fakadó problémakörök és az általuk támasztott feladatok sajátosságairól, amely társadalmunkat óriási változásokra, megújulásra készíteti a közeljövőben. „S mivel a jövő sajátossága, hogy jön” – idézve az egyik szerzőtől¹ – már most késésben vagyunk, ezért kiváltképpen kritikus a közigazgatás azonnali aktív támogatói szerepe, melynek fókuszpontja kell legyen, hogy a technológia fejlesztői, szállítói és a végfelhasználók között megteremtse a közös nyelvet és egyúttal előidézze a könnyed „befogadást”.

Ehhez a társadalmi felelősséghez tartozó feladatokhoz – amelyek a cikkben rendszerezett szempontok szerint megtalálhatók – szeretnék érdemben hozzászólni, amiben a közösségi hozzáférés szemszögével képviseltem azon közösségi terek vezetőit, akik tovább gondolják feladataikat a felzárkóztatás és egyéb ismeretek átadása mellett figyelnek közösségük jövőbeli fejlődési problémáira is.

A teleházak fejlődéstörténetében a digitális eszközök bemutatását és ismereteik terjesztését követően a felzárkóztatás majd az esélyegyenlőség² megteremtése követte. A Budaörsi Telekuckó közösségi terének vezetőjeként és oktatójaként egyaránt úgy vélem, hogy a gyakorlati, tényleges digitális ismeretek bemutatása, átadása és a jövővel kapcsolatos felkészítés kisközösségi szinten valósulhat csak meg, amihez továbbra is önkormányzati háttértámogatás szükséges. Elvárható feladat tehát, hogy a jövő technológiáinak befogadását közösségi szinten tölünk és az Integrált Közösségi és Szolgáltató Terektől (továbbiakban: IKSZT) várják el. Viszont a jelenlegi teleházak és IKSZT-k nem rendelkeznek megfelelő személyi és eszközkapacitással, ismerettel és komoly szakmai tudással, hogy közösségüket kellőképpen felkészíthessék a jövőre, mivel a gyakorlatban szinte lehetetlen követni a technológiák fejlődését, a digitális jövő folyamatos „megérkezését”. Szinte napról napra kell beilleszteni újdonságokat – felfedezéseket, technológiákat, eszközöket, alkalmazási területeket és alkalmazásokat. Nem kétséges, hogy ezt képtelenek követni mindazok, akik a nagyközönséggel közvetlenül találkoznak

iskolákban, szakkörökön, szolgáltató helyeken, fejlesztési projekteken, közösségi innovációs műhelyekben. Nagyon nagy szükség van arra, hogy néhány élenjáró kutatóműhelyben állandóan figyeljék a lehetőségeket és az alkalmazás jó gyakorlatait – sikereket és kudarckokat – és figyelmeztessenek a múlt divatokra, esetleges csalásokra is. Mert ez utóbbival is találkozunk ezen a hatalmas és szüntelen IT börzén. Nemeslaki András cikke a gyakorlati informatikus és felhasználó számára is „helyére teszi” a digitális technológiákat és használatuk sikertényezőit is. Sokféleségeik, érdekességeik időnként eltakarja az egész „nyomulás” eszköz jellegét. Cikkének ez nagyon fontos tanulsága – akár mottója is lehet – a közösségi hozzáférés frontembere számára.

Ezek tudatában, hogy tényleges lehetőség legyen az új technológiák gyors, hathatós megismertetésére és befogadóképes közösséget alakíthassunk ki, komoly fejlesztések szükségesek a közösségi terek esetében és azon belül is a közösségi informatika³ megjelenése terén. Fontos továbbá a digitális szórakozási lehetőségek megismertetése. A „ránk kényszerített” fejlődés, új és ismeretlen eszközök, alkalmazások megteremtése, mindig negatív hatást kelt a hétköznapi emberekben. Az ember a munkájához használt eszközeit, amik már jól beváltak nem szereti kényszerből cserélni egy ismeretlenre, míg a gyártók abban érdekeltek, hogy az újat és jobbat adja el, így sok esetben kényszerhelyzetbe kerülnek ügyfelei. Gondolom, sokan ismerik például a Windows 8 operációs rendszer újító fejlesztéseinek esetét, amely mögül kihátrált a gyártója⁴. A játékos tanulás, viszont mindig pozitív hatást kelt. Jó példa erre a virtuális valóság eszközöket gyártó cégek gyakorlata, mivel eszközeik alapvetően életidegenként hatnak, először a „játékvilágnak” („Gamer-szcénának”) fejlesztenek, és ott próbálnak betörni a piacra miközben egyértelmű, hogy a gyártóknak – amelyek között ott a legnagyobb közösségi oldal – nem ez a hosszú távú érdeke, profílja, hanem a társadalmi-közösségi kapcsolatrendszer (Social Interaction). Továbbá ez a szűk társadalmi szegmens egyre inkább nő és kezd önálló közösségként fellépni a modern digitális techno-

¹ Forrás: <http://www.archiv.budaorsinaplo.hu/varoshaza/20160426/digidokk-10>

² <http://www.budaors.hu/?module=news&action=show&nid=39639>

³ A közösségi informatika egy meglehetősen új terület. Alapvetően azt célozza, hogy az IKT eszközök közösségi alkalmazásával és sajátos szerveződésével az emberek egyéni, társadalmi, kulturális és gazdasági fejlődését előmozdítsa.

⁴ http://index.hu/tech/2013/05/07/a_windows_8_a_legnagyobb_bukas_a_new_coke_ota/

lógiaik segítségével. Saját maguk, önállóan szerveződnek és nem csak online, hanem már valós térben is!⁵

Ezek alapján úgy vélem, a digitális jövő befogadásához, az ismertett közgazgatási feladatok nagy részét helyi közösségi terekkel való szoros együttműködésben kell megoldani. A megvalósításhoz szükséges kezdeményezések és elvárások „alulról” kell, szerveződjenek, a helyi igények mentén, melyek tényleges meglétét, potenciálját felmérésekkel kell igazolni. Szükséges továbbképzések szervezése, indítása a közösségi terek dolgozói számára, hogy fejleszthessék infor-

matikai tudásukat. Továbbá komoly szakmai támogatásban kell részesülniük, hogy látható legyen a jövő technológiáinak tendenciája számukra és időben tudjanak reagálni. Fontos a jelenlegi digitális szórakozási kultúrák megismerése és azok esetleges veszélyeinek ismertetése és prevenciója is, mint pl. virtuális valóság (Virtual Reality) és e-Sport.

Köszönöm a hozzászólás lehetőséget és az írottak alapján, úgy gondolom, megszületett az a komplex tanulmány, amivel felkészülten tudnánk várni a közelgő digitális ipari forradalmat. A kérdés csupán már csak az: Vajon eleget teszünk is érte?

⁵ <https://444.hu/2016/11/02/leegett-a-gamegeek-studioja-az-egesz-magyar-gamer-kozosseg-osszefogott>