

P. SZILCZL DÓRA

Digitális face-to-face

1971-ben született Pécsen. Kommunikációkutató, a PPKE BTK Kommunikáció- és Médiatudományi Intézetének oktatója.

¹Gyorsabban fogadják be az információt, jobban támaszkodnak a kommunikációs technológiákra, memorizálás helyett az archiválásban és (vissza)kereshetőségben gondolkodnak, funkcióreleváns tartalmak fogják meg őket, gyakorlatközpontúak, ami meglátszik abban, hogy az aktív tanulási formákat részesítik előnyben szemben a passzív befogadással. A NET-GEN (netgeneráció) sajátosságaiból fakad a pedagógiai modelleken való változtatás szükségessége.

²Instant Message Generation.

³Kifejezve, hogy a Z-generáció képes irányítani az információáramlást.

⁴Az elnevezés nyilvánvaló utalás a videojátékok nemzedékére.

⁵Internet-generáció. Az újabb elnevezések a technológiai fejlesztésekhez kapcsoltnak értelmezik már a generáció sajátosságait.

Látszólag ellentmondás a cím. Hogyan beszélhetünk a személyközi kommunikációt jellemző szemtől-szembe (*face-to-face*) kapcsolatokról és digitális közegről egyaránt? Most mégis megpróbálom. A gyerekek és kamaszok személyközi kapcsolatainak jó része egyre inkább a virtuális térben formálódik. Az iskolában együtt töltött idő után a terep otthon a Facebookon és egyéb közösségi oldalakon folytatódik. A jelenlét — még ha virtuálisan is — fontos szerepet tölt be ennek a generációnak az életében. Akár parafrázálhatnánk Pierre Bourdieu-t, a neves francia szociológust is: létezni annyi, mint láthatónak lenni, Facebookon, Twitteren és chat kapcsolatokban. A megmutatkozás, a feltárulkozás, a megosztás, az érzelmkifejezés, a tetszés- vagy épp nemtetszés-nyilvánítás — mely fogalmak mindegyike a személyközi kommunikáció alapkategóriáiként ismert — kulcskifejezései a digitális kommunikációnak. Ezért is látom indokoltnak, hogy ebben a cikkben arról a kérdéskörrel beszéljek, hogy miként jelenik meg a személyközi kapcsolat digitális közegben. Hogyan tekintjük a digitális környezetet mint mediatiázálási formát? Legtöbbször tértéren írok le, amiben; vagy eszközként, amin keresztül a kapcsolati lét bonyolítható. Bármelyik felfogás mellett tesszük is le a voksunkat, egy biztos, mára megkerülhetetlen jelenségről van szó. Az, hogy ezt kifejezetten a gyerekek oldaláról nézzük meg, a lap tematikus számából következik.

Az új generáció

Számos kutató állítja, hogy a világ „átitatódott a digitális technológiával”, ezért a mostani generáció másként viselkedik, mint a megelőzőek. Másként gondolkodnak, másként tanulnak¹ — s ez komoly kihívást jelent az előző generációból származó pedagógusok többsége számára, oktatási reformokat tesz indokolttá. A fiatal nemzedéknek mások a társadalmi prioritásai, más elvárásai vannak az étellel kapcsolatban. Ennek az új generációnak a leírására az elmúlt évtizedekben számos fogalom született: Millennials (Howe-Strauss), Net Generáció (Tapscott), digitális bennszülöttek (Prensky), IM² Generation (Lenhart-Rainie-Lewis), Y-Generáció (Jorgensen), Homo Zappiens³ (Veen), Gamer Generation⁴ (Carstens és Beck) Google Generation (Rowland et al.), i-generation⁵ (Rosen).⁶ A számos elnevezés mögött egy adott jelenség áll, gyermekeink világának mássága és az ennek megértésére irányuló törekvés. E felsorolásból hármat szeretnék kiemelni, ezek ugyanis nagyobb ismertségre tettek szert a többinél, s a témáról folytatott diskurzusban is gyakrabban találkozunk velük.

1. NET-Generáció (netgeneráció);
2. digitális bennszülöttek;
3. Y-generáció.

⁶Bővebben:
<http://www.heacademy.ac.uk/sites/default/files/next-generation-and-digital-natives.pdf>

⁷John Palfrey és Urs Gasser *Born Digital* című 2008-as könyvükben kritikával illetik a fogalmat, hisz a digitális írástudás, a technológiához való hozzáférés mégiscsak tanulás útján szerzett képesség. A digitális bennszülöttek kifejezés így félrevezető, hisz a technikához való hozzáférés függvényében generáción belül is vannak különbségek.

⁸A tanításnak egyre inkább el kellene válnia a tanárközpontú megközelítéstől, és egyre inkább teret követel magának a tanulóközpontú szemlélet. Ebben már nem az átviteli modell dominál, melynek értelmében a tanár közöl valamit a tanuló számára, hanem a hangsúly a tanuló felfedező, felismerő tevékenységére irányul. Forrás: <http://www.heacademy.ac.uk/sites/default/files/next-generation-and-digital-natives.pdf>. Ebben kap szerepet az internet mint interaktív környezet (ott is jól kimutatható a váltás, miként lesz a korábbi médiumok befogadójából — amely passzív státus — felhasználó, aki böngészik, válogat s maga is tartalmat állít elő.

NET-Generáció

1997-ben jelenteti meg Don Tapscott *Growing Up Digital: A Rise of the Net Generation* címmel könyvét, melyben elsősorban üzleti szempontból elemezte az új digitális nemzedéket. Az 1977–1997 között születetteket értette az elnevezés alatt, ők azok, akik már úgy nőttek fel, hogy körbevette őket a digitális média. A szerző állítja, hogy az e nemzedéket leginkább befolyásoló hatás a digitalizáció előretörése. Igyekezett azokat az attitűdöket megragadni, melyek a nemzedékváltás kiváltó okai lehetnek. Úgy jellemezte ezt az új generációt, mint amely „rendkívül kíváncsi, magabiztos, okos, koncentrált, alkalmazkodás-képes, nagy az önbecsülése és globális orientációval bír”.

Digitális bennszülöttek kontra digitális bevándorlók

2001-ben születik meg az elnevezés Marc Prenskytől, aki a digitális bennszülött kifejezéssel arra utalt, hogy ennek a korosztálynak az internet, a számítógép nyelve „anyanyelvi” szintű, s ebben térnek el a megelőző generációktól, akiket úgy ír le, mint digitális bevándorlókat. Míg a digitális bevándorlóknak meg kellett tanulniuk alkalmazkodni az új technológiához, s bármennyire is jók lesznek benne, mindvégig megtartják „a bevándorló akcentust”. Ezzel szemben a bennszülöttek természetes közegnek tekintik azt. A szerző a fogalmat az egész generációra kiterjesztette, nem differenciálva annak tagjai között.⁷ A két csoport közti törésvonal jelentős. Prensky azt állítja, ez a generációs rés a legnagyobb problémája a mai oktatásnak. A digitális bennszülöttek tanulási preferenciái és jellemzői nem egyeztethetők össze tanáraik tanítási gyakorlatával.⁸ Nincs más út — mondja —, a jelenség visszafordíthatatlan, a digitalizáció alapvetően változtatta meg a dolgokat, ezáltal új kihívást jelent számunkra. Későbbi cikkében már úgy érvelt, hogy a digitális bennszülöttek agya másként működik, és ezt a digitális technológia közvetlen hatásának tulajdonította.

Y generáció

Bár a digitális bennszülött fogalom is elterjedt, talán bestseller népszerűsége inkább Jorgensen Y-generáció kifejezése tett szert. Eredetileg egy magazinban jelent meg 1993-ban, a megkülönböztetés puszta a generációk egymásutániságára (X, Y, később Z), korosztályi különbségre utalt. Az ypszilonokat az 1970–1990 között születettek jelentik, megjelenésük összekapcsolódik a gazdasági növekedéssel és a digitális eszközök térnyerésével. Megjelenik a személyi számítógép, a mobil és a játékkonzolok — ezek az eszközök nem véletlen váltak a generációs identitás kulcsszimbólumaivá. A legjelentősebb változás ezek otthoni, magán használatában rejlik. A jorgensoni logikát követve a Z-generáció a legújabb, legifjabb nemzedék, számukra az okostelefon éppannyira testük részét képezi, mint a megelőző generáció számára a discmanek, azoktól elválaszthatatlanok. Ébredést követően először csatlakoznak a világhálóhoz,

majd csak ezt követi a sztenderd napi rutin. Életvitelszerűen digitális eszközhasználók.

Prensky 2009-ben javaslatot tesz egy új kifejezésre: 'Digital Wisdom' (digitális bölcsesség), azt állítva, ahogy haladunk az időben előre, egyre többen nőnek fel digitális bennszülöttként, így elmosódik a határ az újabb generációk között, vagy legalábbis kevésbé releváns. A digitális bölcsesség kifejezéssel a technikával való kapcsolat formájára utal. Ez egy gyakorlati, kreatív, kontextusérzékeny problémamegoldó készség.

A „homo sapiens digitalis” (a kifejezés szintén Prenskytól származik 2009-ből) két szempontból más, mint elődei:

1. elfogadja a digitális világot mint az emberi élet szerves részét;
2. digitálisan bölcs, maga a digitális technológia ugyanis kiegészíti velünk született képességünket.

Ezt a gondolatot finomítja Stoerger 2001-ben új metaforát javasolva. Ez a „digitális olvasztótégely” fogalma, mellyel az volt az elsődleges célja, hogy elterelje a figyelmet a generációs jellemzőkről,⁹ s helyette a fókusz a digitális képesség és tapasztalat sajátosságaira irányítsa, a technológiából fakadó közös élményszerűséget hangsúlyozva.

⁹Az olvasztótégely a szegregáció helyett az integrációt hangsúlyozza a digitális bevándorlók és digitális bennszülöttek között, összekötve egymással a kettőt.

Lét offline és online

A szakirodalom a weboldalakot, a Facebookot, Twitteret, a mySpace-t „egymással párhuzamos univerzumoknak” tekinti, ahol a fiatalok órákat töltenek online, miközben az offline szociális kapcsolatokra egyre kevesebb idejük marad. Ez sarkos állítás, megfelelkezik ugyanis arról, hogy online és offline baráti kapcsolatok között jelentős átfedés van. Erre utal az is, hogy kutatások szerint a legtöbb fiatal nem választja külön online és offline tapasztalatait. A leggyakrabban olyan vészjósló megállapításokkal találkozunk, melyek a virtuális terepet veszélyes közegnek írják le. Holott az online tér éppúgy alkalmas arra, hogy barátkozzon, vagy barátaival kapcsolatban maradjon, flörtöljön, vigasztalja a másikat, vagy pletykálkodjon, akár csak a valós színen zajló *face-to-face* kapcsolatokban. A mostani kamaszok is ugyanazt csinálják, mint mindig is a fiatalok, annyi különbséggel, hogy most egy olyan virtuális helyszínen teszik ezt, mely a nap 24 órájában nyitva van.¹⁰ Az egyre nagyobb megfelelési kényszer, a különórákon és az iskolai tananyag okozta terheltségből fakadóan (még akkor is, ha néhányan úgy hárítanak, hogy nem is foglalkoznak vele) limitálja a társakra fordítható szabadidőt. A szabad iskolaválasztásnak köszönhetően egymástól nagyobb távolságra kerülnek a barátok, mint annak előtte. Ezek a tényezők a kapcsolattartás online formáinak előrekerülésének kedveznek. A gyerekeket egyre inkább jellemző megosztott figyelem, a gyors pásztázó olvasás, a technológiai ismeretek iránti involváltság, a gyors adaptáció olyan készségek, me-

¹⁰Mivel éjjel-nappal elérhető online baráti számára, átalakul a magányosság fogalma is. Csakúgy, ahogy a késés fogalmát átalakították a mobiltelefonok, hisz a késést előre be lehet jelenteni, elnézést kérve, módosítani az időpontot.

lyek szintűgy erősítik, hogy online környezetben otthonosan mozogjanak.

Mércék

Az a multimediális közeg, amely gyermekeink mindennapjait meghatározza, végtelen lehetőségek tárházát kínálja fel, melyet, mint bármi mást, egyaránt használhatunk jóra vagy rosszra. A kreativitás megélése és megmutatása, a felelősségvállalás mellett veszélyeiről éppúgy szólnak a diskurzusok. Hisz a „hálózatba kapcsolt világban” élés különböző digitális életstílusokat tesz lehetővé, melyek közül az amúgy is fogékony kiskamaszok, kamaszok választanak, pontosabban kiválasztják a maguk számára legmegfelelőbbet. A megfelelés mértéke nem belső, intrinszc értékek mentén, hanem a külső környezet (kortársak) elvárásai szerint kerül megállapításra. A mérőeszköz a népszerűség és a lájkok növelése — ami szinte a legerősebb motivációként telepszik rá a fiatalok kapcsolataira. Az életstílusok sokfélesége ellenére mégiscsak nagyon világos irányok jelölődnek ki. A lájkot jelentő mainstream életstílus és ennek önmegjelenítési módjai ott vannak a világhálón. Ott vannak a Facebook posztjain. Fel kell tennünk a kérdést, hogy a média pusztán közege vagy kerete e modellnek? Az új média mint környezet abból a szempontból is kihívás, hogy az előző generációké-től eltérő szocializációs mintázatot jelent — ebből a sajátosságából fakadóan jelenleg „teszt-fázisban” van. Bár bőséges mennyiségű szakirodalom keletkezett, és egyre több diszciplína kapcsolódik be a digitalizáció okozta változások vizsgálatába, számos kérdéskör merül fel. Nagyrészt ellenőrizhetetlensége okán rengeteg vélt-valós félelem adódik, főként azért, mert a digitális világban-élés új szabályok születéséhez vezet. Ezekkel kutatóként szintűgy kell kezdenünk valamit.

Kérdés, hogy tisztában vagyunk-e a kamaszok által működtetett szabályozással? Azaz milyen normák, elvek mentén építik kapcsolataikat a neten? Az utóbbi időben indult meg ennek intern (belső) perspektívából történő rekonstrukciója, azaz a fiatalok valós tapasztalatának feltérképezése interjúk alapján. Még mindig hiányos a tudásunk, de növekszik a kutatások száma arra vonatkozóan, hogy például milyen társalgási elvek mentén beszélnek meg a vitás kérdéseket, hogy hoznak online döntéseket, hogyan történik a barátságok „navigálása” a virtuális térben, milyen kérdések és témák élveznek prioritást a beszélgetésekben, milyen társadalmi körök alakulnak ki közöttük, kik marginalizálódnak, s ennek milyen kommunikációs okai vannak, vagy éppenséggel hogyan sértik meg mások jogait (*cyberbullying*). Pedagógusok, szülők és kutatók dolgoznak azon, hogy megértsék a kamaszok kommunikációjának változó jellegét. Azok a törekvések, melyek a netes hozzáférést igyekeznek blokkolni az iskolán belül, a látszólagos nyereség mellett,

¹¹Legtöbbször időbeli és nem tartalmi korlátozást jelent a szülők részéről.

magukban hordozzák annak veszélyét, hogy a tartalmakhoz hozzáférés és megosztás egyre inkább ezen kereteken kívülre kerüljön, s valljuk be: felnőttek alakítása és felügyelete nélkül történjen.¹¹ Ebben a magukra maradt, ellenőrizhetetlen térben kell kitalálniuk, mi is érdekli őket, mit utasítsanak el, milyen identitást konstruálnak maguknak, hogyan akarnak másokkal együtt lenni. Egy biztos: hosszú távon nem vonhatók ki a gyerekek az internetes médiatartalom hatása alól. A világban jelen van, lesz. Ma már olyan kompetencia, mint a biciklizés és az úszás. Talán arra jó e két példa, hogy rávilágítsunk arra, hogy tanulni kell. A felvérteztség nem elzárást jelent, hanem használatának megtanítását.

Felvérteztség

¹²Bővebben: <http://www.edutopia.org/digital-generation-social-networking-technology-project>

¹³A profil ugyanis úgy működik, mint a marketingben a márka, mutatja „ki vagyok”, „mit szeretnék megmutatni magamból”.

A gyerekek digitális hálózatra nevelésének díjnyertes identitás-projektjét egy alaszki tanárnő, Diana Crockett dolgozta ki.¹² A Brevig Mission Iskola tanára olyan írástechnikát tanít, hogy miként tártathják fel identitásukat a gyerekek, úgy, hogy ne adják ki közben személyes adataikat. Ugyanis azt vette észre, hogy a „menőnek” látszás sablonjai által fogva tartott gyerekek posztjai valójában kiszolgáltatottá teszik őket.¹³ Tanítványai Facebook-tevékenységét nézve figyelt fel például a marihuánás borítóképekre, a „szexi”-nek titulált posztok tömkelegére és egyéb szokásosan privát információnak tekintett adat fennlétére a világhálón. A gyerekeket ismerve megdöbbenette, hogy ezek közül mennyi volt a hamis identitás-elem. Az általa alkotott projektben minden diáknak létre kellett hoznia egy logót (úgynevezett *Voki*), amely segítségével saját identitását és kultúráját fejezhette ki. Ez egy karakter (*avatar*), akit különféle kiegészítőkkel, vizuális jelmezekkel felruházva saját személyiségükre jellemzővé szabhattak. Majd a tanárnő által írt forgatókönyv mintájára meg kellett szerkeszteniük saját maguk bemutatását. Ebben az adott keretben kellett feltárulkozniuk. Közben elmagyarázta nekik, hogy mennyi információt lehet feltárni az interneten magukról. A legnagyobb problémának ugyanis azt tartja, hogy elmosódik a határ a tekintetben, hogy mi számít nyilvánosnak és mi privát információnak. Crockett hirdeti, hogy a pedagógusoknak segíteniük kell megértetni a gyerekekkel ezt a különbséget. A projekt harmadik lépése az online közösségépítésben rejlett, melynek során virtuális osztálytermet hozott létre, világossá téve, hogy az aktív-projekt-alapú tanulás eredményesebb, hisz alapvetően a diákok motiváltságára és személyes kvalitásaira épít.

¹⁴John Suler: *The Psychology of Cyberpeace*, <http://truecenterpublishing.com/psyber/psyber.html>

John Suler,¹⁴ a Rider Egyetem oktatója pedig azt vizsgálja, hogy hogyan reagálnak és viselkednek az emberek az online térben. A pszichológián belül egyre inkább utat tör magának az emberi kapcsolatok vizsgálatában a ‘cyberpsychology’. Tekintve, hogy az online hálózatok új dimenziót jelentenek az emberi tapasztalásban, hisz a számítógépek és a hálózatok által létrehozott tapasztalatokat nagyon

sokféleképpen lehet értelmezni. Már csak kezdve azzal, mondja Suler, hogy miként fogjuk fel az eléggé kereskedelmi felhangú kibertér (*cyberspace*) fogalmát. A felhasználók számára ugyanis mint tér jelenik meg, ezt erősíti a géphasználat nyelvi metaforarendszere is: „lépjen be”, „jelentkezzen be”. Sokszor azonban a térbeli kapcsolódást az utazás élményével kapcsolja össze, például „információs szupersztráda”, vagy „ugrás a következő helyre”. Suler emellett kiemeli, hogy a térbeli metaforák közül a „világ”, a „tartomány”, a „szoba” lesz még jelentősebb. Ezekben zajlanak az online tevékenységek. A felhasználók ebből fakadóan a kibertert mint az elme, az egyén pszichés világának kiterjesztéseként fogják fel. Mintegy közbenső zóna — mondja — az én és a másik között (egyesülés, megosztás). Saját magunk felfedezése és másokkal való azonosságaink megélése éppen ezért szorosán kötődik ehhez a térhez. Ebből fakadóan a cybertér mint mediális közeg adottságai határozzák meg az online térben történő mozgásunkat. Ezt leginkább úgy vizsgálhatjuk, ha megnézzük, hogyan létesítenek kapcsolatokat az emberek ebben a virtuális világban, ahogy ő fogalmaz: „új társadalomban”. A média-technológia sajátosságából fakadóan a virtuális tér pszichés átalakító szerepét három tényezőben foglalja össze;

1. kitágítja a csoportok határait.

2. megszünteti a korlátokat, melyek között az emberek egymásra találhatnak;

3. a kommunikációban változásokat hoz létre.

Változások a kommunikációban

Témánk szempontjából én ez utóbbival szeretnék kicsit részletesebben foglalkozni. Azaz nézzük meg, mit mond Suler, mik is a sajátosságai ennek a kommunikációnak:

1. Korlátozott érzékelés — még a technikai fejlődés előrehaladása ellenére is korlátozott a kölcsönhatás kifejezési módja, például nem lehet hátra veregetni, kezet fogni, táncolni, ölelkezni, csókolózni, kéz a kézben sétálni.

2. Identitás prezentáció — az emberek azt tanulják meg, hogyan tudják felhívni magukra mások figyelmét. A hiányzó szemtől-szembeni kapcsolat egyenes következménye, hogy az embereknek írásbeli vagy vizuális jelölőkkel kell megmutatniuk az identitásukat. A virtuális térben nagyon sok lehetőséget kínálkozik erre. Az énmegmutatásának ez a szabadsága pro és kontra is értékelhető. Sokan tartják pozitívumnak, hogy a fiatalok ezen a módon olyan kérdéseket is meg tudnak beszélni, amelyeket szemtől-szemben nem vállalnának fel,¹⁵ de ugyanakkor a másik oldalon ott találjuk a rejtőzködést, hamis profil veszélyét.

3. Egyenlőség — ha elérhető az internet, mindenkinek, faji, nemi, jóléti helyzetétől függetlenül egyenlő esélye van, hogy a hangját hallassa — ezt hívjuk net-demokráciának. Ugyanakkor a résztvevők hatását másokra már nagyban befolyásolja a személy kommunikációs (médiairástudás) készsége, kitartása, gondolatainak minősége, műszaki tudása, felületekhez való hozzáférése.

¹⁵Többek között ez adja az egészségügyi portálok népszerűségét.

4. A földrajzi távolságok irrelevanciája — a földrajzi távolság át-hidalódik, a világ különböző pontjain élő emberek elérhetőek lesznek számunkra. Ez azt eredményezi, hogy a nethasználók fokozottabban képesek megtalálni azokat, akikkel hasonlóak az értékeik vagy az érdekeik, még ha azok nem is élnek a közelükben.

5. Időbeli rugalmasság — ezt hívják szinkrón kommunikációnak, valós, azaz ugyanabban az időben történik a kommunikáció. Ugyan még itt is van válasz-késés a szemtől-szembeni találkozásokhoz képest, ezért jelentősen több időt igényel, de ennek ellenére úgy tapasztaljuk, hogy partnerünk válasza közelít a személyes beszélgetésben megélt időtartamhoz. Suler azt mondja, a kibertér az időt kondenzálja: ha valaki például több hónapja tagja egy közösségnek, akkor idősnak számít. Mivel az embereknek könnyű online találkozni, ezért a csoportok tagsága is gyorsabban változik

6. A szociális kapcsolatok megsokszorozódása — ezt a 'multitasking' kifejezéssel írja le Suler, kifejezve vele, hogy ugyanabban az időben sok kapcsolattal lehet bűvészkedni, anélkül, hogy a többiek rájönnének, gondoljunk csak az egyszerre több emberrel chatelés gyakoriságára.

7. Rögzíthetőség — szemben a való világban levő kapcsolatainkkal, a virtuális térben állandó nyilvántartásunk lehet arról, hogy mi hangzott el, kivel és mikor, miről beszélünk, ugyanis a kölcsönhatások jó része dokumentum-alapú. Azaz egy kapcsolat alakulását tartósan lehet rögzíteni, visszakeresni, visszaidézhetővé tenni. A rögzítésnek számos előnye mellett hátránya is van; az, hogy tudjuk, minden megmarad a virtuális térben, bizalmatlansághoz, ritkábban szorongáshoz is vezet.

A netalapú kommunikáció jelentősége

Mi adja a jelentőségét a netalapú kommunikációnak? Azaz, hogyan válhatott a kamaszok életének központi szervezőelemévé az online jelenlét. Suler ezt azzal magyarázza, hogy a serdülők saját identitásuk megszerzésével vannak elfoglalva, ehhez pedig információra van szükségük. Ezekkel az online környezetben bőven találkozhatnak. Az internetet klasszikus analógiával élve egy könyvtárhoz hasonlítja, ahol minden elképzeltető témában találni könyveket. Szülők, tanárok, felnőttek nélkül viszont a kamaszok kerülnek abba a helyzetbe, hogy eldöntsék, mi számít jó információnak és mi szemétnak. Mindannyian az információ vásárlóivá válnak, meg kell viszont tanulniuk, hol keressék a számukra szükséges adatokat, s leginkább, hogy mi alapján döntsék el a találat értékét, erkölcsi árnyalatát. Ezért tartja Suler problematikusnak, ha ezt az ítéleti kompetenciát nem tudjuk átadni a gyerekeknek, ugyanis ez esetben valóban veszélyes lesz a net, hisz a kamasz egyedül maradhat néhány olyan információval (pornó, drog, bombakészítés, erőszakos módszerek, suicid eszközök), melyek morális megítélésére nincs felkészülve. A helyes digitális olvasástudás nemcsak az információ fellelését foglalja magában, hanem az információ ellenőrzését, megítélését, azon értékek tisztánlátását, melyek

az információhoz való hozzáállásunkat befolyásolják. A túlaggódás helyett ennek a kompetenciának az átadása lenne a feladata a felnőtteknek, szülőknek, tanároknak, hisz ez olyan tudás, amellyel minden nethasználónak rendelkeznie kell, hogy ne váljon manipulálhatóvá.

Suler a világháló adta pozitívumként beszél arról, hogy a mai fiataloknak nagyszámú kapcsolata van a világ számos pontján élő emberekkel. Nevezhetnénk ezt a generációt internet-utazóknak is, hisz a kiterjedt kapcsolati háló segítségével a való életben is mobilisabbak, jól alkalmazkodó világpolgárokká válnak. Ugyanakkor a kiterjedt ismeretségi kör jó bizonytalanságcsökkentési technika, oldja az előítéleteket és sztereotípiákat. A sok beszélgetés által pedig javul a szociális készségük. Különbéféle korú, kultúrájú, illetve kulturális háttérű egyénnel találkozáva megtanulják, hogyan kapcsolódhatnak másokhoz, hogy fogadják el a mások másságát. Optimális körülmények közepette ezek a képességek átkerülnek az offline, valós életbe, s a fiatal nyitottá, toleránsabbá válik. Helyzetekkel találkozhatnak, melyeknek szemlélése, közös megvitatása igazi laboratórium lesz számukra, hisz az online környezet számos lehetőséget kínál arra is, hogy a fiatalok kikísérletezzék identitásukat, helyzetkezelésüket, még mielőtt a való életben kipróbálnák. Az, hogy tud másokról, akik hasonló problémával küzdenek, mint ő, segít kifejezni igényeit, félelmeit, kívánságait. Ily módon a sokat szidott számítógépes játékokat se ítéli el maradéktalanul. Azt mondja, a virtuális stratégiai játékokban teremtett karakterek lehetőséget kínálnak a fiatalnak arra, hogy úgy viselkedjen, mint az az ember, akit csodál, kipróbálja kitartását, erőnlétét, a gondolkodásmódjában rejlő stratégiai lehetőségeket. Ez is a tanulási folyamat része. Szerepek felpróbálása, kicserélése, folyamatos önfejlesztés. Másrészt segít, hogy a kamasz oldja a frusztrációt, kiengedje a konfliktusokból fakadó feszültségeket, anélkül, hogy közvetlen környezetével ütközne össze.

Csoportokban zajló kommunikáció

A kamaszok állítják, hogy az online felület a barátkozás helye, egy olyan tér, „ahol mindenki tudja a nevedet”. Fontossá lesz számukra, hogy csoportokhoz csatlakozhatnak és kötődnek. Ezért Suler szerint az online környezet kiemelkedik a csoportalkotó módszerek közül. A csoportokban zajló kommunikációs folyamatokat vizsgálva arra a megállapításra jut, hogy ott ugyanazok zajlanak, mint a való életben: viccelődnek, játszanak, panaszkodnak (szülőkre, tanároknak), az életükről beszélnek, tanácsot kérnek és adnak. De mint minden éremnek, ennek is van egy másik oldala, felvértezetttség nélkül csatlakozhatnak deviáns csoportokhoz. És sajnos sokkal könnyebb úgy részt venni ezekben, hogy az ember a számítógépe előtt ül a hálósobájában zárt ajtó mögött. Suler maga nem a médiatechnológiát ítéli el, nézzük csak meg — mondja —, a netes deviáns jelenségeknek mindig megtaláljuk a való életben a megfelelőit. Ezért kiemelt jelentőséget tulajdonít a gyermekek felkészítésére az online-életre, éppúgy, mint a való életre. A régi mondás a digitális korban is él: Tudod, hol a gyerek?