

Jakab György<sup>1</sup> – Németh Szilvia<sup>2</sup> –  
Patai Rita<sup>3</sup> – Timár Borbála<sup>4</sup>

<sup>1</sup> Digitális Jólét Nonprofit Kft.

<sup>2</sup> T-Tudok Tudásmenedzsment és Oktatáskutató Központ Zrt.

<sup>3</sup> Közép-Pesti Tankerület

<sup>4</sup> Digitális Jólét Nonprofit Kft., Moholy-Nagy Művészeti Egyetem Doktori Iskola

## A lakásotthonokban élő fiatalok digitális médiahasználati profiljai

*Ebben a tanulmányban a kutatás során elkészült digitális médiahasználati profilokat mutatjuk be. Először a profilalkotás alapvető módszertanát és legfontosabb pszichológiai, médiatudományi és drámapedagógiai elemeit ismertetjük, ezután következik a 12 darab profil szöveges és képi megjelenítése. Végül pedig a kutatás további folytatására vonatkozó javaslatokat közöljük.*

### Bevezetés

A digitális gyermekvédelem számára kiemelt célcsoportot jelent a gyermekvédelmi szakellátásban – nevelőotthonokban és nevelőszülőknél – élő mintegy huszonháromezer gyermek és fiatal, akik különösen veszélyeztetettek az internethasználat kockázatainak tekintetében. Ezért is fontos, hogy célzott kutatásokkal és speciális pedagógiai programokkal járjunk hozzá a kockázatok minimalizálásához. Mivel azonban nem rendelkezünk naprakész információkkal a célcsoport digitális kultúrájáról, internethasználati szokásairól, kommunikációs gyakorlatáról, ezért szükséges helyzetük önálló kutatása, alapvető digitális mintázatainak feltérképezése. Ebből a célból született meg – Magyarország Digitális Gyermekvédelmi Stratégiája megbízásából – az a pilot-akciókutatás, amely nemcsak egy speciális vizsgálati módszert dolgozott ki, hanem kismintás adatfelvétel keretében ki is próbálta ezek érvényességét, használhatóságát.

A két pillérré épülő kismintás adatfelvételle 2021. október 1. és november 25. között került sor. A lakásotthoni felmérések két helyszínen, Pécsen és Mátészalkán történtek. Pécsen a Szent Ágota Gyermekvédelmi Szolgáltató Dél-Dunántúli Területi Igazgatósága, Mátészalkán pedig a Szabolcs-Szatmár-Bereg Megyei Gyermekvédelmi Központ segítségével zajlott az akciókutatás. Mindkét helyszínen lakásotthonokban élő, 11 és 19 év közötti gyermekek és fiatalok vettek részt, összesen 70 fiatal, akik közül végül 34 olyan volt, aki a kutatás minden egyes komponensében részt vett, így kellő munícióval szolgálva a profilozáshoz. A minta kiválasztása esetében fontos szempont volt, hogy két különböző fenntartó által működtetett intézményt választottunk. A kutatásban részt vevő gyerekek kiválasztása az előzetes helyzetfelmérés alapján a helyszínen, a nevelők közreműködésével történt, a nemi és életkori heterogenitás szempontjainak figyelembevételével. A vizsgálat akciókutatás jellegét erősítette a kutatási asszisztensek kiválasztása, akik mind a négyen hátrányos helyzetű, állami gondoskodásból épp kikerült szociológus, szociálpedagógus szakos egyetemi és PhD hallgatók.

A kutatás alapvető célja volt a profilalkotás pedagógiai fogalmának kiszélesítése és gyakorlati alkalmazása. A digitális kockázatok mibenlétére irányuló kutatások és

fejlesztések eddig többnyire tevékenységekre, nem pedig felhasználókra koncentráltak. A felhasználó-fókuszú megközelítés lehetővé teszi, hogy árnyalt, „többrétegű képet” készítsünk a felhasználókról, a háromszögelés hibrid módszere mentén; azonos hangsúlyt fektetve a válaszadók szociokulturális hátterének és személyiségjellemzőinek feltérképezésére, valamint médiahasználati szokásaik felmérésére.

A különböző módszerekkel összegyűjtött adatok rendszerezésével és elemzésével alkottuk meg a jelen tanulmányban bemutatni kívánt úgynevezett digitális médiahasználati profilokat. A létrejött profilok további finomítást igényelnek ugyan, de úgy gondoljuk, hogy különösen jó mérőműszernek bizonyulnak különböző hátterű egyének, csoportok vizsgálatakor. Különösen azokon a helyeken – például a gyermekvédelmi szakellátásban élő személyek esetében –, ahol fokozottan érvényesülnek a személyiségvédelmi szabályok. A profilok innovatív jellegét nem csak az adja, hogy preventív pedagógiai céllal készültek, hanem azok kockázatmérséklő jellege is, hiszen kijelöli a tudatos médiahasználatra irányuló nevelés fő irányait is.

A gyermekvédelmi szakellátásban élők speciális helyzete miatt nem alkalmazhattuk a közvetlen megfigyelés módszerét, illetve a netnográfia-eszközöket, a profilok összeállítása kérdőívekkel, félig strukturált interjúval történt, valamint az avatár-készítéssel mint a profilok vizuális (ön)reprezentációjával dolgoztunk. Az akciókutatás vállaltan pilot kutatás, amelynek feladata annak tesztelése volt, hogy lehetséges-e megalkotni egy olyan módszertant, amely kvalitatív és kvantitatív elemek ötvözése által lehetővé teszi egyének, illetve közösségek vizsgálatát. Amennyiben a továbbiakban lehetőségünk nyílik a módszer finomhangolására, nagyobb mintán való kipróbálására is, újabb visszacsatolás után akár bevett „mérőműszer” lehet majd gyermekek, fiatalok egyéni és csoportra is érvényes online kockázati kitettségeinek feltérképezésében, beavatkozások tervezésében. Mivel validálható digitális profilok megalkotásához ezen a területen komplex megközelítés – pszichológiai, szociológiai, kultúrakutatási – szükséges, feltételezzük, hogy kutatásunk és digitális profilozásunk eredményei nemcsak a gyermekvédelmi szakellátásban élők vonatkozásában lesznek relevánsak, hanem a más típusú hátrányos helyzetben élő fiatalok és csoportok esetében is.

#### *A kutatás eszközei*

A digitális gyermekvédelmi profilok megalkotásához a következő eszközöket használtuk:

1. Pszichológiai jellemzők felmérése kérdőíves módszerrel (Eysneck-féle Személyiség Kérdőív, Rosenberg-féle Önértékelés Kérdőív, Problémás Internethasználat Kérdőív).
2. A digitális világgal kapcsolatos attitűdök, elégedettség mérése szintén kérdőíves módszerrel, az Alapvető Pszichológiai Szükségletek Kielégítettsége és Frustrációja Skála használatával történt.
3. A médiahasználati szokások felmérése egy félig strukturált interjú keretében zajlott, ennek egyes elemeit használtuk változóként a profilok megalkotásához
4. Kreatív médiaszövegalkotás – önreprezentáció: a profilok vizuális megjelenítéséhez a gyerekek által a DoppelMe avatárkészítőben (<https://www.doppelme.com/>) alkotott online személyiségeket használtuk.

## A gyermekotthonokban élők pszichológiai jellemzőinek feltárása

### *Eysenck-féle Személyiség Kérdőív*

A részt vevő fiatalok általános pszichológiai jellemzőinek feltárására a pszichológiai kutatómódszerben klasszikusnak számító Eysenck-féle Személyiség Kérdőív magyar változatát (Eysenck és Matolcsi, 1984) használtuk a 15 év feletti résztvevők esetén, míg a Junior változatot (Eysenck, G. Kálmánchey és Kozéki, 1981) az ennél fiatalabb korcsoportban.

A különböző korosztályok vizsgálatára kidolgozott kérdőívek négy személyiségvonást mérnek (a kérdőívek bináris, egyszerű „igen” vagy „nem” válaszadási lehetőségeket tartalmaznak):

- Az extravertió-introvertió dimenzió esetén az extravertált végponton elhelyezkedő személyek szociábilisak, aktívak, élménykeresők és impulzívok, több ingert, impulzust igényelnek a környezet felől. Az ő esetükben nem alakul ki megfelelően a belső tiltás, mely együtt járhat a sikertelen szocializációval és az aszociális viselkedés megjelenésével. Az introvertált személy ezzel szemben kevésbé szociális, és általában sikeresebb szocializáció jellemzi őket.
- A neurotikusság dimenziója a szorongással, feszültséggel és alacsony önértékeléssel hozható összefüggésbe. A neurotikus végponton elhelyezkedő személyek szorongási szintje magas, ami belső készletet válthat ki arra, hogy a személy megszabaduljon az intenzív érzelemtől, így az aktuálisan lehetséges cselekvési módot kiválasztva gyorsan elégti ki belső szükségleteit.
- A harmadik dimenzió a pszichoticizmus, mely a valóság kezelésének a képességét jelenti. A magas pszichoticitással bíró személyek agresszív, antiszociális, hideg és egocentrikus jellemzőket mutatnak. Ennek a dimenzióknak a feltárása a jelenlegi tanulmány szempontjából azért jelentős, mert a magas pszichoticizmussal jellemezhető személyek – az esetenként deviáns gondolkodásmódjukból és viselkedésükből fakadóan – potenciális bántalmazókká válhatnak az online térben.
- Végül a szociális konformitás skála azt mutatja meg, hogy a kitöltő milyen mértékben próbál megfelelni a szociális elvárásoknak.

### *Rosenberg-féle Önértékelés Kérdőív*

Az önértékelés mértékének felméréséhez a Rosenberg-féle Önértékelés Kérdőívet (Sallay és mtsai, 2014) alkalmaztuk. Az egydimenziós kérdőív mindössze 10 állítást tartalmaz, az értékelés pedig 4-fokú Likert-skálán történik (egyáltalán nem értek egyet – teljesen egyetértek).

### *Problémás Internethasználat Kérdőív*

A harmadik alkalmazott kérdőív – mely még a pszichológiai jellemzők feltárásához tartozik – az eszköz- és internethasználat sajátosságait tárja fel a digitális veszélyeztetettség szempontjából. A Problémás Internethasználat Kérdőív (Demetrovics és mtsai, 2008) az obszesszió (internettel való gondolati elfoglaltság), az elhanyagolás (szükségletek és napi tevékenységek háttérbe szorulása) és a kontroll-zavar dimenziói mentén ad képet arról, hogy a kitöltő eszközhasználat (saját elgondolása szerint) mennyire mutat a túlzott aktivitás – és ezzel együtt a digitális veszélyeztetettség – felé.

### *Pszichológiai típusok a gyermekotthonban*

A kérdőívek segítségével összegyűjtött adatok elemzése alapján, a klaszterelemzés módszerével négy olyan csoportot tudunk meghatározni, amelyekbe minden – általunk vizsgált – gyerek besorolható. Az elemzés minden kérdőívre adott választ egységesen magába foglalt. Az így nyert klaszterek a következők:

1-es klaszter: Hangos – veszélyeztetett csoport

Az ide sorolható gyerekek alacsony önértékeléssel rendelkeznek, érzelmileg instabilak, az önértékelésük alacsony. Hajlamosak a deviáns viselkedésre, a szociális normák megszegésére, miközben nyitottak a külvilág felé. Nem igazán fontos a számukra, hogy a külvilág mit reagál a viselkedésükre. Mindez fokozott internethasználati problémákkal társul, ami az eszközhasználattal kapcsolatos veszélyeztetettséget predesztinálhatja. Ezért az ő esetükben lenne a legfontosabb, hogy megkapják a szükséges fejlesztést – akár edukáció, akár önértékeléssel kapcsolatos tréningek formájában. A csoport tagjai bántalmazókká válhatnak.

2-es klaszter: Csöndes – veszélyeztetett csoport

Az ebbe a kategóriába tartozó gyerekeket az előző csoporthoz hasonlóan érzelmi instabilitás és alacsony önértékelés jellemzi, azonban befelé fordulóbbak, és fontos számukra a külvilág róluk alkotott véleménye. Gondolkodásmódjuk deviáns cselekedetekre ösztönözheti őket, és az internethasználattal kapcsolatosan is előfordulhatnak problémák. Csendesekek, ezért az ő esetükben különösen fontos odafigyelni arra, hogy milyen nehézségekkel küzdenek. A csoport tagjai könnyen áldozatokká válhatnak.

3-as klaszter: Alacsony veszélyeztetettségű csoport

Jó pszichés tulajdonságokkal jellemezhető csoport alacsony veszélyeztetettséggel társulva.

4-es klaszter: Kontrollvesztett csoport

Az ebbe a csoportba tartozó gyerekek megfelelő pszichés tulajdonságokkal rendelkeznek (magas önértékelés, devianciára nem hajlamos, érzelmi stabilitás stb.), ennek ellenére a digitális világban mutatott viselkedésük alapján veszélyeztetettek lehetnek a problémás eszköz- és internethasználat tekintetében. Az ő esetükben fontos az eszközhasználat kontrollálása, esetleg edukáció az ezzel járó veszélyekről.

### **A gyermekotthonokban élők és a digitális média**

#### *A digitális jóllét és elégedettség vizsgálata*

A profilalkotás második lépéseként a válaszadók digitális jóllétét térképeztük fel. A digitális jóllét (*digital wellbeing*) fogalmán Burr és munkatársai (2020) alapján azt a mérhető hatást értjük, amelyet a felhasználó, az ember mentális és fizikai egészségére a digitális technológiával történő interakció gyakorol. A digitális jóllét szubjektív érzetének felmérése hozzájárulhat ahhoz, hogy megértsük a felhasználók, jelen esetben a gyermekvédelmi intézményekben élő gyermekek online világgal kapcsolatos érzéseit, az online médiahasználatlaltal kapcsolatos motivációikat és frusztrációikat. A digitális jóllét fejlődéséhez a Checcinato és

munkatársai (2020) által kidolgozott digitális jóllét-modell alapján szükséges az intrinzik motiváció fejlesztése a kompetencia és autonómia érzésén keresztül.

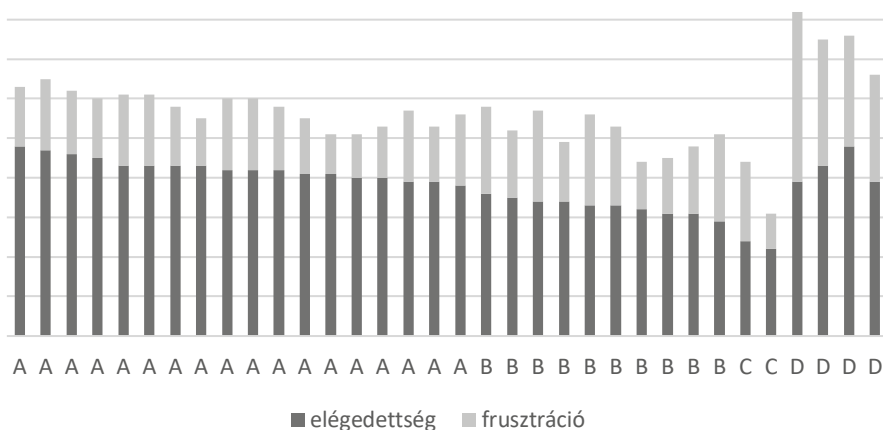
A digitális jóllét mérésének alapja tehát a pozitív pszichológiához köthető öndeterminációs elmélet (angolul *self-determination theory*, SDT), amelyet Edward L. Deci és Richard M. Ryan (2000) dolgozott ki, és az optimális emberi működést, a mentális egészséget és a belső (intrinzik) motivációt kapcsolja össze. A kutatásban az SDT keretében kifejlesztett Alapvető Pszichológiai Szükségletek Kielégítettsége és Frusztrációja Skála, azaz a Basic Psychological Need Satisfaction and Frustration Scale (BPNDFS) (Chen és mtsai, 2015.) általános, gyermekeknek szóló, 24 kérdéses skálájának a digitális környezetre adaptált változatát használtuk. A 24 kérdés összesen 6 faktorról (autonómia-elégedettség, autonómia-frusztráció, kapcsolódás-elégedettség, kapcsolódás-frusztráció, kompetencia-elégedettség, kompetencia-frusztráció) ad információt; a 24 kérdésből 4-4 tartozik minden faktorhoz, amelyeket külön-külön és összesítve is vizsgálunk<sup>1</sup>. Azt feltételezzük, hogy az online térben zajló tevékenységekhez (böngészés, játék, közösségimédia-használat, „csetelés” stb.) kapcsolódóan megélt érzések megismerésével jobban megérthetjük a felhasználók online médiahasználathoz kapcsolódó attitűdjét. A három faktor a digitális jóllétre is értelmezhető, akár önállóan értelmezhető adatokat is nyújt.

- Autonómia: annak megélése, hogy az online világban saját elhatározásainkat követve, szabadon navigálhatunk, kommunikálhatunk, szórakozhatunk, érthetjük el céljainkat; az autonómia-frusztráció azt jelzi, hogy felismerjük, hogy az online terekben történő „közlekedés” irányított, a használt platformok befolyásolják; ezzel összefüggésben az online kockázatok és azok minimalizálásának szándéka is az autonómia csökkenésének érzetével jár együtt.
- Kapcsolódás / kötődés: a valahova tartozás, kötődés szükségletének kielégülése az online világban, a másokkal való törődés, illetve a törődés elfogadása; amennyiben szeretteinktől, barátainktól fizikailag távol vagyunk, rendszeresen nem találkozzunk, akár erősebben is élnünk meg, mint az offline világban. Feltételezzük, hogy akinek van saját eszköze (tehát maga irányítja online médiahasználatát), és rendszeresen kommunikál online, annak a kapcsolati elégedettsége magas lesz.
- Kompetencia: annak igénye, hogy hatékonyak és eredményesnek lássuk magunkat az online tevékenységek művelése, platformok használata közben is.

*A digitális jóllét mérésének alapja tehát a pozitív pszichológiához köthető öndeterminációs elmélet (angolul self-determination theory, SDT), amelyet Edward L. Deci és Richard M. Ryan (2000) dolgozott ki, és az optimális emberi működést, a mentális egészséget és a belső (intrinzik) motivációt kapcsolja össze. A kutatásban az SDT keretében kifejlesztett Alapvető Pszichológiai Szükségletek Kielégítettsége és Frusztrációja Skála, azaz a Basic Psychological Need Satisfaction and Frustration Scale (BPNDFS) (Chen és mtsai, 2015.) általános, gyermekeknek szóló, 24 kérdéses skálájának a digitális környezetre adaptált változatát használtuk.*

<sup>1</sup> A BPNDFS tapasztalatai szerint ugyan meg lehetne fordítani a frusztráció adatait, és így egyetlen „digitális jóllét” számot produkálni, azonban az elégedettség és a frusztráció ebben a kérdőívben nem pusztán egymás ellentétei, hasznosabb külön kezelni a két adatot.

A felmérés a médiahasználati interjúk követően, az interjúkészítő jelenlétében történt, egy önállóan kitölthető, 24 kérdéses Likert-skálával. Az interjúkészítők tapasztalatai szerint a kérdőív kitöltése, értelmezése nem okozott gondot. A kutatásban részt vevők közül egy személy nem töltötte ki a kérdőívet, így 34 kérdőív volt értékelhető. A 34 kérdőív digitális elégedettség és frusztráció szerint összesített adatai alapján a kutatásban részt vevőket négy klaszterbe soroltuk (1. ábra).



1. ábra. A digitális elégedettség és frusztráció mutatói alapján alkotott fő válaszadói csoportok

Az „A”, ún. „idilli” csoportba tartozik a vizsgált minta fele, 17 fő; ők azok, akik magas elégedettség- és alacsony frusztráció-értékekkel rendelkeznek. A „B”, „tartózkodó” csoportba azok tartoznak (10 fő), akik az online „idill” helyett kicsit alacsonyabb elégedettségi szinttel rendelkeznek egy vagy több faktor tekintetében, és több frusztrációval is küszködnek az internetes tevékenységek során, elsősorban a kompetencia és az autonómia tekintetében.

A „C” és „D” csoportot a minta kis mérete miatt csupán 2, illetve 4 fő reprezentálja. A „C” csoportba tartoznak a „nem érdeklődők”, azok, akik a többi csoportba tartozókhoz képest kevésbé elégedettek az online térben, és a frusztrációjuk is alacsony szintű, az ő számukra a digitális médiakörnyezet nem jelent különösebb örömet, nem vált ki belőlük érdeklődést, jó vagy rossz érzéseket.

A „D” csoportba azok tartoznak, akiket az online létezés „érzelmi hullámvasútja” jelleméz, egyszerre elégedettek és érzik magukat erősen frusztráltnak.

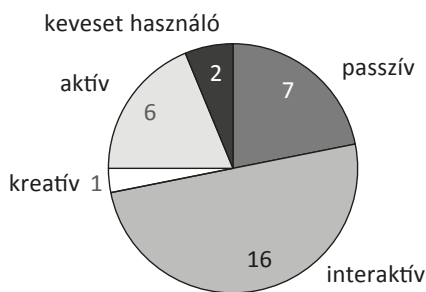
A digitális környezet élményszerűsége, intenzitása, ingergazdagsága a gyermekvédelmi szakellátásban élők beszűkült hétköznapi életéhez képest rendkívül ingergazdag, így magasabb elégedettség- és alacsonyabb frusztráció-szint volt várható. Ebben a közegben a fiatalok online „magánélete” szorosan összefügg az intézménnyel szemben megfogalmazott autonómiával, amely legfőképpen a külvilággal való kapcsolattartásban nyilvánul meg. Ez azonban nem feltétlenül a magas autonómia-elégedettség és a magas kapcsolódás-elégedettség mutatója. Feltételezzük, hogy a digitális média-környezet működésével, az online világgal kapcsolatos tudás, illetve az online kockázatokkal kapcsolatos ismeretek növelik a frusztráció szintjét – minél kevésbé tájékozott tehát a felhasználó, annál alacsonyabb lesz a frusztrációs szintje. Eszerint a digitális jóllét esetében az alacsony frusztráció-szint a kockázatoknak való nagyobb kitettséget jelzi. A gyermekek, fiatalok által használt digitális médiaplatformok rendkívül felhasználóbarát, egyszerűen használható felületek; a videójátékok azért is tudnak ennyire addiktívak

lenni, mert felhasználóiknak az első pillanattól a kompetencia érzését biztosítják. Ez is azt jelzi előre, hogy az online világgal kapcsolatos elégedettségük magas.

### *Médiahasználati szokások – digitálismédia-használati interjúk*

A médiahasználati szokások felmérése félig strukturált interjú segítségével történt. A kutatás során a médiahasználat vizsgálatakor nem találtunk inkább fiúkra / lányokra, vagy inkább idősebbekre / fiatalabbakra, illetve saját eszközzel rendelkezőkre / nem rendelkezőkre vonatkozó mintázatokat. Úgy tűnik, inkább a kisközösség, a látott minta és a személyiség határozza meg, ki milyen médiatevékenységet választ. A leggyakoribb médiatevékenységek alapján azonban elkülönítettünk olyan médiahasználói típusokat, amelyek jól leírják egy-egy személy tipikus tevékenységeit. A pontosabb meghatározás érdekében elkülönítettünk interaktív és aktív médiahasználót: utóbbi elsősorban videójátékokkal játszik, míg az előbbieknél a közösségimédia-használat az elsődleges, de a videójátékok is jelen vannak. A mintában rendkívül kis arányban, de szerepel kreatív médiahasználó és a digitális tevékenységek iránt kevésbé érdeklődő gyerek is. A 2. ábrán egyértelműen látható, hogy az interaktív médiahasználók vannak a legtöbben (16 fő), őket követik a passzív (vagyis az internetet elsősorban filmnézésre használó) felhasználók (7 fő), majd a szinte kizárólag videójátékokkal játszó „aktívok” (6 fő). A mintában 2 fő reprezentálja a kevés online tevékenységet folytatókat (nekik jellemzően nincs saját eszközük), illetve megjelenik (a minta nagyságához képest arányosan) egy kreatív médiahasználó is: ő elsősorban fotózik, illetve a hobbjait segítő, oktató videókat néz. Egyértelműen kimondható, hogy a gyerekek sokféle módon, különböző felületeket, platformokat használva vannak jelen az online világban. A kirajzolódó médiahasználati típusok a következők:

- Passzív: leggyakrabban filmeket, videót néz, zenét hallgat.
- Interaktív: leggyakrabban „csetel”, videotelefonál, közösségimédia-alkalmazásokat használ, illetve játszik.
- Kreatív: elsősorban fotózik, rajzol, videókat készít.
- Aktív: elsősorban (szinte kizárólag) játszik.
- Keveset használó.



2. ábra. A médiahasználói típusok eloszlása

A vizsgálatban szereplő gyerekek közül 16 fő rendelkezik saját mobiltelefonnal, további 4 főnek „éppen most nincs” saját eszköze, és csupán 7 fő rendelkezik mobilinternet-hozzáféréssel, vagyis térben és időben korlátlan internetezési lehetőséggel. Jellemző azonban, hogy bármennyi idő áll rendelkezésükre (akár napi húsz perc, akár napi 6-7 óra), azt korlátlanul kihasználják. A saját telefon birtoklása nem köthető életkorhoz, a kicsiknek és nagyoknak egyforma arányban van vagy nincs telefonja. A gyerekek egy részénél

jellemző az, hogy hol van, hol nincs saját telefonja, illetve az is, hogy természetesen és szívesen adják kölcsön egymásnak a telefonokat, és egyes nevelők is támogatják a gyerekeket akár tablethasználattal, akár előfizetéssel. Az internethasználat elsősorban a lakásotthon (esetleg az iskola) terében zajlik, a 16 saját mobiltelefonnal rendelkező gyerek közül hatnak van mobilinternet-előfizetése. A mobilinternet – saját eszköz kombináció a lehető legnagyobb önállóságot, függetlenséget jelenti, és folyamatos, akár 24 órás online kapcsolódást tesz lehetővé.

### *Online identitás és részvétel – avatárok készítése*

A digitális médiaeszközök jelenléte a gyermekvédelmi szakellátásban élők körében sok előnnyel is jár. A digitálismédia-környezethez, az online nyilvánossághoz való hozzáférés az első lépés. A médiaműveltség mára az aktív és teljes körű polgári részvétel egyik elengedhetetlen előfeltételévé vált, amellyel kivédhető vagy mérsékelhető a közösségi életből való kirekesztődés (Tyner, 2004). A részvételi kompetenciák fejlesztése, az aktív médiahasználat elősegítheti az autonóm és aktív állampolgári kompetenciák kialakítását. A digitális média aktív használata „hangot ad”, a sérülékeny csoportok előtt is megnyitja a nyilvánosság tereit (Hobbs és Moore, 2015). A digitális gyermekvédelmi akciókutatásba ezért építettünk olyan kreatív médiahasználati elemet, amely a digitális környezet pozitív használatát, az online önkifejezés, online identitás kifejezését teszi lehetővé egy digitálisavatár-készítő webes alkalmazás segítségével. Az avatár egy valós személy webes (ön)reprezentációja, szűkebb értelemben egy „profilkép”, amely az egyént online reprezentálja. A kutatás során mindvégig a DoppelMe avatárkészítőt használtuk. Ez egy freemium (ingyenes, de kiegészítő fizetéssel magasabb szintű szolgáltatást – ebben az esetben több fajta öltözetet, kiegészítőt, háttér – biztosító) platform, amely böngészőben fut, így a két kutatási helyszínen rendelkezésre álló különböző technikai feltételek között (tabletek, laptopok) is működött.

Az avatárok készítését követő interjúkból és az elkészült munkákból is az derül ki, hogy a gyerekek megértették a feladatot. Két különböző jellemző karaktertípus keletkezett, az elkészült munkák legtöbbször ezekbe sorolható:

1. „ideális digitális én”, 9 fő: ők valóban önmaguk idealizált, digitális változatát készítették el. Jellemzően öregítették, és elegánsnak, jól öltözöttnek ábrázolták a figurát (szakáll, öltöny, „menő” háttér).
2. „bohóc”: 8 fő (érvényes módon) játéknak, szórakozásnak tekintette a feladatot, a bohóc-karakterekből azonban kirajzolódik az, amit meg kívánnak jeleníteni saját magukról.

A csoportba nem sorolható többi karakter többé-kevésbé a „valós” kinézetet adta vissza, az interjúkban utalnak is erre (például a szemüveg, a ruházat, de akár a kék haj esetében is).

A digitálismédia-használati profilok kiegészítéseként minden profilhoz választottunk egy jellemző avatárt illusztrációként. A közös csoportba tartozó avatárok között – ha korlátozottan is, de – megfigyelhetőek voltak hasonlóságok, illetve a profilok kiegészítéseként, ellenőrző funkcióban, más eredmények alátámasztására, visszajelzésként is szolgáltak – elsősorban a veszélyeztetett csoportok azonosításában (itt meg lehetett figyelni a választott arckifejezést; illetve olyan attribútumokat, amelyek részben a kiszolgáltatottságot, részben a normatörő viselkedést emelték ki, például az 1-es, 2-es vagy a 10-es profil esetében).



## Digitális gyermekvédelmi profilok

### *A profilalkotás folyamata*

A személyiségjellemzők és a digitális elégedettségi klaszterek egymásra vetítése, a vizsgálatban részt vevők médiahasználati szokásai, szociális háttere és az online kockázati kitettségük elemzése által kirajzolódtak olyan digitális gyermekvédelmi profilok, amelyek nemcsak az egyes felhasználók fő jellemzőit írhatják le, de velük kapcsolatos preventív intézkedések meghatározását is lehetővé teszik. A profilozás módszere hozzájárul ahhoz, hogy megértsük a gyermekvédelmi intézményekben élő gyermekeknek az online világgal kapcsolatos érzéseit, az online médiahasználattal kapcsolatos motivációikat és frusztrációikat, illetve személyiségjegyeik és személyes élettörténeteik által árnyalt képet kapjunk róluk.

Az általunk kidolgozott profilozási módszer első – inkább csak pilot jellegű – lépcsőjénél tartunk. A cél pedagógiai jellegű, de még nem annyira a fejlesztést, sokkal inkább a fiatalok digitális kultúrájának megértését, a kockázatok feltérképezését szolgálja. Profiljaink óhatatlanul statikusak, hiszen – bár tervezzük – még nem volt módunk többlépcsős, longitudinális felmérést végezni. Ugyanakkor úgy gondoljuk, hogy az elkészült profilok fontos értelmezési keretet vagy éppen összehasonlítási alapot adhatnak nemcsak a gyermekvédelemben dolgozó pedagógusok számára a fiatalok digitális kultúrájára vonatkozóan. Akciókutatásunk során, a fentiekben bemutatott adatgyűjtési módszerek segítségével gyűjtött adatok elemzése nyomán 12 digitális gyermekvédelmi profil alakult ki.

A profilalkotás során összesen 11 változót vettünk figyelembe (1. táblázat), elsősorban a pszichológiai sajátosságok, illetve a digitális elégedettség és frusztráció mentén kialakult klaszterek összekapcsolásával. A vizsgált változók az önértékelés minőségét, az érzelmi labilitás fokát, a deviáns viselkedés lehetőségességének mértékét, az áldozattá, illetve bántalmazóvá válás esélyét, a problémás internethasználat mértékét, a digitális elégedettséget, a digitális frusztrációt, a kapcsolódási elégedettséget, az online töltött idő mennyiségét és a médiahasználói típust (passzív, interaktív, aktív) fedték le.

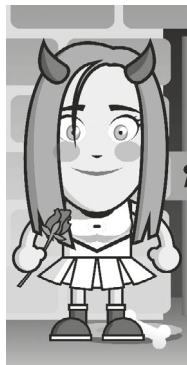
A profilok elnevezései természetesen önkényesek, és a további kutatás és fejlesztés nyomán finomításra szorulnak. A jelenlegi fázisban igyekeztünk a különböző változók-ból nyert információk legjellemzőbb elemeit hozzájuk rendelni.

I. táblázat. A digitális profiok fő jellemzői

Profil	Alacsony önértékelés	Érzelmi labilitás	Devians viselkedés	Áldozat	Bántalmazó	Problémás internet-használat	Digitális elégedettség	Digitális frusztráció	Kapcsolódási elégedettség	Magas onlimerő	Médiahasználó típus			
											P	I	A	
1	X	X	X		X	X	X		X	X				
2	X	X	X	X		X				X				
3							X		X					
4						X	X		X	X				
5	X	X	X		X	X		X		X				
6	X	X	X	X		X			X	X				
7								X		X				
8						X		X		X				
9	X	X	X		X	X				X				
10	X	X	X	X		X	X	X	X					
11							X	X	X	X				
12						X	X	X	X					

## Az egyes profilok bemutatása

### 1. profil: Instabil-túlhasználó (1A)



#### Érzelmi háttér

Az ebbe a kategóriába tartozó gyermekeket alacsony önértékelés és érzelmi instabilitás jellemzi, hajlamosak a deviáns viselkedésre és a szociális normák megszegésére, ebből következően erőteljesen ki vannak téve annak, hogy önmaguk is bántalmazókká váljanak.

#### Digitális attitűd

A csoport tagjai magas elégedettség- és alacsony frusztráció-értékekkel rendelkeznek, azaz kompetens, önálló felhasználóknak gondolják magukat, megélik a kapcsolódás érzését, magabiztosan mozognak az online világban, de nem mérik fel kellőképpen, hogy az online világ kockázatokat is rejt, és nem szembesülnek az online lét negatív hatásaival, nem ismerik fel kontrollvesztettségüket. A magabiztos attitűd esetükben súlyos internethasználati problémákkal, illetve magas képernyőidővel társul, ami az online függőségekkel kapcsolatos veszélyeztettséget jelezheti.

#### Médiahasználati tevékenységek és kockázatok

A hétközben online internethasználatot töltött átlagos képernyőidő esetükben 3-6 óra, hétvégén 5-7 óra. Interaktív és/vagy aktív médiahasználók, vagyis elsősorban nem filmeket néznek, hanem játszanak, vagy a közösségi oldalakat használják. Esetükben még a filmnézés (YouTube-ozás) is társas tevékenység. Az ebbe a felhasználói profilba soroltak 11 éves koruk előtt kezdtek internetezni, a barátokkal és a családtagjaikkal való kommunikáció is az interneten zajlik (a Messengeren), a kapcsolódási elégedettségük magasra értékelhető. A közösségimédia-felületek közül az Instagramot, a Facebookot és a TikTOKot használják leginkább. A YouTube-on néznek médiakedvenceket, pl. animét, koreai fiúbandákat vagy focistákat, vannak olyan ismerőseik, akikkel online tartják a kapcsolatot, egyikük már ismerkedett is online. A profilba fiú és lány is tartozik, területileg pécsi és mátészalkai esetek.

#### Kockázati kitettségek

- Tartalomhoz köthető kockázatok: gyűlöletbeszéd és trollkodás.
- Viselkedési és kapcsolati kockázatok: túlhasználat, játékfüggőség, testképzavarok, online zaklatásban, bántalmazásban érintettség.

#### Beavatkozási javaslatok

Az ebbe a profilba tartozóknak elsősorban az önértékelését, önreflexióját szükséges fejleszteni, akár tréning formájában; a testképzavarok, illetve az online zaklatásban érintettség, az agresszív online viselkedés kockázatának csökkentése érdekében.

Az online függőségeknek való erős kitettséget fiatal koruk tovább erősíti. A túlhasználat esetében a médiahasználati szokások, szabályok átalakítása (a nevelők támogatásával), illetve offline tevékenységek, hobbik, valamint a problémás internethasználat csökkentésével kapcsolatos technikák, tudatosító képzések segíthetnek. Amennyiben ez az állapot romlik, függőség alakul ki, szakember bevonása is indokolt.

## 2. profil: Introvertált – problémás (2A)



### *Érzelmi háttér*

A csoport tagjait alacsony önértékelés és érzelmi instabilitás jellemzi. A tagok inkább introvertáltak, ugyanakkor fontos számukra a külvilág róluk alkotott véleménye. A gyerekek gondolkodásmódja a deviáns cselekedetekre is ösztönözheti őket (pl. az egyik interjúalany szándékosan nyitott meg egy vírust a közösségi gépen). Személyiségjegyeik alapján a csoport tagjai áldozatokká válhatnak.

### *Digitális attitűd*

Az internethasználattal kapcsolatosan is előfordulnak problémáik. A csoport képviselői közül ketten tartoznak úgynevezett problémás felhasználói csoportba, a többiek úgynevezett átlagos felhasználók. A problémás csoportba tartozók autonómia-elégedettsége kiugróan magas, vagyis az online világot a szabadság terepének látják, ahol semmi sem akadályozza őket, viszont feltehetően kontrollzavarral küzdenek. A csoport tagjai magas elégedettség- és alacsony frusztráció-értékekkel rendelkeznek, azaz kompetens, önálló felhasználóknak gondolják magukat, megélik a kapcsolódás érzését, magabiztosan mozognak az online világban, de nem mérik fel kellőképpen, hogy az online világ kockázatokat is rejt.

### *Médiahasználat, kockázatok*

A profilba tartozók mindegyike a többiekhez képest kiugróan magas hétfégi online jelenlétről számol be, ez akár a 10-12 órát is elérheti. Mindegyikük saját mobillal rendelkezik, az internethozzáférésük többségük esetében wifin keresztül, ketten rendelkeznek saját mobilinternettel. Két fiatal esetében a tévézés (HBO) is fontos tevékenység, de mindannyian aktív vagy interaktív internethasználók. Online tevékenységük alapján két csoportba sorolhatók: (1) online játékot játszó, (2) közösségimédia-használók, videómegosztók követői. Kedvenc médiaszemélyiségük influenszer: YouTube-on, Instagramon követik. A csoport tagjai a TikTokot és a Snapchatet is említik. Mindannyiuknak van online ismerőse, akivel már mindannyian találkoztak offline is. Kapcsolódási elégedettségük vegyes, vagyis nem okvetlenül élik meg a kapcsolódás, kötődés érzését online. A barátaikkal Instagramon és Messengeren chatelnek, a szülőkkel való kapcsolattartásra a Messengert nem említik meg. Egy lány említi, hogy a nővérével online játékot játszik. A csoportba tartozók átlagéletkora 14-15 év, csupán egy 11 éves gyermek sorolható ide, a csoportot főként fiúk alkotják (5 fiú, 1 lány), pécsiek és mátészalkaiak vegyesen. Van olyan résztvevő, aki 11 éves kora előtt kezdett internetezni, de a csoport fele csupán 13 éves kora körül ismerkedett meg az online világgal.

### *Kockázati kitétségek*

- Tartalomhoz köthető kockázatok: életkornak nem megfelelő tartalmak.
- Viselkedési és kapcsolati kockázatok: túlhasználat, függőség, túlzott kitérültség (*oversharing*), online zaklatásban, bántalmazásban érintettség.

### *Beavatkozási javaslatok*

Mivel a csoport tagjai csendesek, ezért különösen fontos odafigyelni arra, hogy milyen nehézségekkel küzdenek. Fontos felkészíteni őket az online lét kockázataira, különösen, hogy online ismerkednek, és találkoznak is az így megismert személyekkel. A köröttük lévő felnőttek időről időre beszélgessenek velük online ismerőseikről, és segítsenek a médiahasználat keretei közé szorításában, az életkoruknak, habitusuknak megfelelő tartalmak kiválasztásában.

### 3. profil: Elégedett – átlaghasználó (3A)



#### *Érzelmi háttér*

A csoport jó pszichés tulajdonságokkal rendelkezik, ami alacsony veszélyeztetettséggel társul. Az ebbe a csoportba tartozók önértékelése magas, devianciára nem hajlamosak, érzelmi stabilitás jellemzi őket. Az áldozattá válás kockázata kevésbé fenyegeti őket.

#### *Digitális attitűd*

A csoport tagjai magas elégedettség és alacsony frusztráció-értékekkel rendelkeznek, azaz kompetens, önálló felhasználóknak gondolják magukat, megélik a kapcsolódás érzését, magabiztosan mozognak az online világban, de nem mérik fel kellőképpen, hogy az online világ kockázatokat is rejt. Problémás internethasználat-indexük alapján az ún. átlagos felhasználói profilba tartoznak.

#### *Médiahasználat, kockázatok*

Saját mobiltelefonnal nem rendelkeznek, leginkább laptopon vagy barátaik telefonján neteznek, illetve játszanak. A hétköznapi és a hétvégi, napi online jelenlét ideje között nincs különbség, átlagosan kb. napi 5 órát töltenek online. Kontrollvesztés, obszesszió nem jellemzi őket. Kapcsolódás- és kompetencia-elégedettségük rendkívül magas, 11 éves koruk óta online felhasználók, vagyis tapasztaltan, magabiztosan vannak jelen az online térben, és örömet okoznak számukra az online tevékenységek. A közösségimédia-platformok és üzenetküldők közül a Messengert, a Facebookot, az Instagramot és a TikTOKot részesítik előnyben. Online tevékenységük 3 fő elemből áll: (1) online játék, (2) zenehallgatás, (3) közösségi oldalak használata, (4) sorozatnézés, online filmnézés. Médiakedvenceiket a TikTokon és a Youtube-on követik. Online szerzett ismerőseik vannak, a csoport fiatalabb képviselője nem lépett még velük offline kapcsolatba, az idősebbek igen.

Lányok és fiúk is megtalálhatóak a csoportban, területileg a pécsiek és a mátészalkaiak egyaránt. Életkori megosztásuk szintén heterogén.

#### *Kockázati kitettségek*

- Tartalomhoz köthető kockázatok: életkornak nem megfelelő tartalmak.
- Viselkedési és kapcsolati kockázatok: túlzott kitérülködés (*oversharing*), online zaklatásban, bántalmazásban érintettség.

#### *Beavatkozási javaslatok*

A csoport tagjai kompetensnek érzik magukat, bevett online felhasználói gyakorlatuk és tapasztalatuk van, de az esetleges kockázatokkal igen csekély mértékben számolnak. Az online ismerkedés veszélyeit nem látják. Őket elsősorban az online kapcsolati kockázatokkal érdemes megismertetni. Az ő esetükben érdemes felkészülni arra, hogy ha saját eszközhöz jutnak, hirtelen nagyon megnő majd a képernyőidő és az online tevékenységek száma is. A saját eszköz használatával kapcsolatos szabályok betartására is érdemes felkészíteni őket.

#### 4. profil: Elégedett – intenzív (4A)



##### *Érzelmi háttér*

Az ebbe a csoportba tartozó gyermekek leginkább introvertált személyiségűek, megfelelőek a pszichés tulajdonságaik, jellemző rájuk az érzelmi stabilitás, magasabb az önértékelésük, és nem jellemző rájuk a deviáns magatartás.

##### *Digitális attitűd*

A csoport tagjai magas elégedettség- és alacsony frusztráció-értékekkel rendelkeznek, azaz kompetens, önálló felhasználóknak gondolják magukat, megélik a kapcsolódás érzését, magabiztosan mozognak az online világban, de nem mérik fel kellőképpen, hogy az online világ kockázatokat is rejt. Mindannyian aktív kapcsolattartók, kapcsolati- és kompetencia-elégedettségük is kiemelkedően magas, kifejezetten élvezik, értékelik és ügyesen használják a digitálismédia-környezet adta lehetőségeket, pontosan nevezik meg az általuk használt játékokat, platformokat, médiakedvenceiket. Problémás internethasználat-indexük alapján az ún. átlagos felhasználói profilba tartoznak, két fő közülük problémás internethasználó.

##### *Médiahasználati tevékenységek és kockázatok*

A csoport tagjai interaktív és passzív médiahasználói típusok, leggyakoribb tevékenységként mindannyian a videónézést (sorozatok, edzős videók, anime stb.) jelölik meg, amelyet a közösségi oldalakon való időtöltés és azokon keresztüli kapcsolattartás, illetve online játék a barátokkal követ. Ez a csoport sokféle felületet, alkalmazást használ, és olyan platformok is szóba kerülnek, amelyek a többi csoportra nem jellemzőek, például az anonim üzenetküldők, amelyek az online szexuális jellegű visszaélések leggyakoribb platformjai (ChatRulette, ChatAlternative), vagy a MyTalkingTom játék. A közösségi-média-platformok közül említik a TikTOKot és a ritkábban felbukkanó Snapchattet is. A filmnézés több platformon is megjelenik: Netflix, Videá, Indavideo, YouTube. Az online eltöltött idejük nagyon magas. Hétköznap átlagosan napi 4 órát vannak online, hétvégén azonban ennek dupláját, akár háromszorosát is. Online ismerősei mindenkinek vannak, de nem mindenki találkozott eddig még élőben velük. A csoportban, két 12-13 éves kivételével, a többség a 15-17 éves korcsoportba tartozik, 6 fiú és 1 lány, 3 pécsi és 4 mátészalkai.

##### *Kockázati kitettségek*

- Tartalomhoz köthető kockázatok: gyűlöletbeszéd, illegális tartalmak, dezinformáció.
- Viselkedési és kapcsolati kockázatok: túlhasználat, *oversharing*, online szexuális zaklatás.

##### *Beavatkozási javaslatok*

Azok a fiatalok, akik ebbe a csoportba tartoznak, rengeteg időt töltenek online. Esetükben rendkívül nagy szükség lenne felnőtt támogatásra, nevelésre, az eszközhasználattal, a képernyőidővel és a platformokkal kapcsolatos tudatosításra, illetve a gyerekekkel közös szabályalkotásra. A képernyőidő mennyiségét az offline tevékenységek, hobbik, elfoglaltságok is csökkenthetnék, a csoport tagjai személyiségjegyeik alapján talán nem zárkoznának el ettől. Számukra különösen fontos a tudatos és felelős médiahasználatra nevelés, akár médiafoglalkozások keretében is.

## 5. profil: Instabil – súlyosan problémás (1B)



### *Érzelmi háttér*

Az ide sorolható gyerekek alacsony önértékeléssel rendelkeznek, érzelmileg instabilak, az önértékelésük alacsony. Elég sűrűn megjele-  
nik az életük több területén a deviáns magatartás, a szociális normák megszegése, miközben nyitottak a külvilág felé. A csoport tagjai akár maguk is bántalmazókká válhatnak.

### *Digitális attitűd*

A digitálismédia-használat vonatkozásában alacsonyabb elégedettségi szinttel rendelkeznek egy vagy több faktor tekintetében, és a frusztrációjuk szintje is magasabb, ez összefüggésben lehet azzal, hogy alacsony az önértékelésük és az önbizalmuk. Autonómia- és kapcsolódási elégedettségük közepes, a kompetencia-elégedettségük viszont magas, ez szintén személyiségükkel (introvertáltság, alacsony önértékelés) magyarázható. Problémás internethasználati indexük alapján a súlyosan problémás csoportba tartoznak, kontrollvesztettség, obszesszió jellemzi őket.

### *Médiahasználati tevékenységek, kockázatok*

Online jelenlétük hétköznap és hétvégén is napi 5-6 óra. Saját mobilkészülékük van, a netet wifin keresztül érik el (vagyis mobilinternet-előfizetésük nincsen). Az online világba fiatalon, 11 éves koruk előtt kapcsolódtak be. Inkább interaktív médiahasználók, elsősorban a közösségi oldalak elérésére használják a netet (Facebook, Messenger, TikTok), videókat néznek, főként YouTube-on, és ha van rá lehetőségük, online játszanak. Az online játékot inkább idegenekkel, mint a saját személyes ismerőseikkel játsszák (Roblox, Mortal Kombat). Kapcsolattartásuk gyakorisága nagy mértékben függ attól, hogy épp van-e mobilkészülékük, így személyes kapcsolataik eléggé beszűkültek. Online ismerőseik is kevésbé vannak, olyan személyekről, akiket online ismertek meg, majd utána offline is találkoztak, nem számoltak be.

A mintában a csoport képviselője egy pécsi 13 éves fiú.

### *Kockázati kitettség*

- Tartalomhoz köthető kockázatok: életkornak nem megfelelő tartalmak, gyűlöletbeszéd.
- Viselkedési és kapcsolati kockázatok: túlhasználat, játékfüggőség, online zaklatásban, bántalmazásban érintettség (*cyberbullying*).

### *Beavatkozási javaslatok*

Az ő esetükben a legfontosabb egy megbízható kortárs csoport, a barátságok, kapcsolódás megélése lenne a legnagyobb segítség. Szüksége lehet támogató segítségre egyéni vagy csoportos formában, továbbá a tudatos internethasználat fejlesztésre is. Érzelmileg elszigetelt, nagyon veszélyeztetett csoport.

## 6. profil: Instabil – átlaghasználó (2B)



### *Érzelmi háttér*

Az ebbe a kategóriába tartozó gyerekeket érzelmi instabilitás és alacsony önértékelés jellemzi, ezért könnyen manipulálhatóak. Befelé fordulók, de fontos számukra a külvilág róluk alkotott véleménye. Gondolkodásmódjuk deviáns cselekedetekre ösztönözheti őket, és az internethasználattal kapcsolatosan is előfordulhatnak problémák. Csenedesek, problémáikat nehezen osztják meg másokkal, könnyen áldozatokká válhatnak.

### *Digitális attitűd*

Digitális jóllét kérdőívünk szerint az ún. „tartózkodó” csoportba tartoznak, frusztrációs és elégedettségi szintjük is közepes az internetes tevékenységek során. Kompetencia-elégedettségük alacsony vagy közepes, vagyis megtapasztalják a saját korlátaikat az internethasználat során. Kapcsolódási elégedettségük inkább magas, az egyéni interjúkban azonban az érzelmi elhanyagoltság jelei voltak tapasztalhatók. A problémás internethasználat vonatkozásában ún. átlagos felhasználók, kontrollvesztés nem jellemzi őket.

### *Mediahasználati tevékenységek, kockázatok*

A problémás internethasználat alacsony szintje annak tudható be, hogy nincs saját mobilkészülék, naponta kevés időt tudnak online tölteni. Az általuk megadott online jelenlét napi szinten a 0,5–2,5 óra időszámban mozog. Digitálismédia-tevékenységük kölcsön- vagy az otthonban elérhető eszközökön zajlik. Online kapcsolattartásra barátaik eszközeit kérik kölcsön, filmnézésre a közös laptopot használják. Legjellemzőbb tevékenységeik a közösségi oldalakon keresztüli kapcsolattartás, a videónézés és az online játék. A felsorolt leggyakrabban használt platformjaik: Facebook, Instagram, Messenger, YouTube. Kedvenc médiaszemélyiségük nincs, kedvencként inkább zenekarokat, dj-eket neveztek meg. Annak ellenére, hogy nem sok időt töltenek online, és digitális kompetenciáikat sem értékelik magasra, online ismerősökről, online ismerkedésről mindannyian beszámolnak.

A profil képviselői mátészalkai fiatalok, eltérő korcsoportból.

### *Kockázati kitettség*

- Tartalomhoz köthető kockázatok: gyűlöletkeltésre alkalmas és illegális, radikális tartalmak.
- Viselkedési és kapcsolati kockázatok: online zaklatásban, bántalmazásban érintettség (*cyberbullying*).

### *Beavatkozási javaslatok*

Mindenképpen javasolt számukra egy terápia, melynek keretein belül lehetőségük adódik arra, hogy dolgozzanak az érzelemszabályozásukkal, önértékelési problémájukkal. Ha az érzelemszabályozásuk a helyén lesz, javulni fog a deviáns viselkedések mennyisége. Továbbá szükségük van személyes kapcsolódásra is, amit betölthet egy nagyon kedves nevelő, felnőtt, pszichológus. A lényeg, hogy felnőtt és/vagy kortárs legyen, rendszeres, akihez biztonságban, feltétel nélkül tudnak kötődni, továbbá szükségük lenne egy olyan tematikájú tréningre, amiben a biztonságos internethasználat van fókuszban.



## 7. profil: Kiegyensúlyozott – átlaghasználó (3B)

*Érzelmi háttér*

Az ebbe a csoportba tartozó gyermekek jó pszichés tulajdonságokkal jellemezhetők, alacsony veszélyeztetettséggel társulva. Az önértékelésük magas, érzelmi labilitásuk alacsony értéket mutat, problémás internethasználati indexük alapján az átlagos csoportba tartoznak, különösebben nem veszélyeztetettek.

*Digitális attitűd*

A napi online jelenlétük hétköznap 3 és 7,5 óra között mozog, a hétvégén pedig 6-7 óra, de még így sem mondható, hogy a veszélyeztetettek közé tartoznak. A digitális jóllét kérdőívük alapján mind az autonómia-, mind a kompetencia-elégedettségük közepes értéket mutat, és a frusztráció-szintjük is közepes, vagyis érzékelik az online világ és saját maguk online korlátait is.

*Médiahasználat, kockázatok*

A gyermekeknek saját eszközük általában van, az internetet wifin érik el, vagyis saját mobilinternetük nincs. Mobileszközüket elsősorban kapcsolattartásra használják, szüleit, családtagjaikat Facebookon, Messengeren érik el, barátaikkal szintén a közösségi platformokon és Snapchaten keresztül kommunikálnak, TikTokon videókat osztanak meg. Szabadidejükben filmeket nemcsak YouTube-on, hanem különféle videómegosztókon – mint pl. Filmvilág2, Videa, Netflix – is néznek filmeket. Náluk az online zenehallgatás és a játék is megjelenik a fő tevékenységek között, de míg a filmnézés, zenehallgatás barátokkal közös tevékenységként jelenik meg, addig az online játék – ebben az esetben – inkább idegenekkel folytatott egyéni elfoglaltságként (Minecraft, Mortal Combat, COD). Médiakedvencek nem igazán jellemzik ezt a csoportot, kedvencként csupán zenészeket sorolnak föl. A csoport tagjaira nem jellemző egy konkrét médiafelhasználói típus, megtalálhatók közöttük mind passzív, mind interaktív, mind aktív felhasználók.

A mintán belül a csoportot két 15-16 éves és két 11 éves fiatal alkotja, 3 fiú és 1 lány, mindkét településről.

*Kockázati kitettségek*

- Tartalomhoz köthető kockázatok: életkornak nem megfelelő és illegális tartalmak.
- Viselkedési és kapcsolati kockázatok: túlhasználat, *oversharing*, online zaklatásban, bántalmazásban érintettség (*cyberbullying*).

*Beavatkozási javaslatok*

A csoport tagjainak kapcsolódási indexe (3 körüli érték) és kapcsolattartási kommunikációs gyakorlata között diszkrepancia van, ezt érdemes lenne feloldani, illetve a napi 7 órás online jelenlét is kockázatot rejthet. Ezért számukra a lakóotthonban szigorúbb eszközhasználati szabályrendszer, illetve a tudatos internethasználattal kapcsolatos képés hasznos lehet.

## 8. profil: Kiegyensúlyozott – intenzív (4B)



### *Érzelmi háttér*

A csoport tagjai megfelelő pszichés tulajdonságokkal rendelkeznek (magas önértékelés, devianciára nem hajlamos, érzelmi stabilitás). Ennek ellenére a digitális világban mutatott viselkedésük alapján veszélyeztetettek lehetnek a problémás eszköz- és internethasználat tekintetében, valamint a problémás internethasználati indexük súrolja az átlagos és a problémás csoport határát.

### *Digitális attitűd*

Digitális jóllét kérdőívünk szerint az ún. „tartózkodó” csoportba tartoznak, frusztrációs és elégedettségi szintjük is közepes az internetes tevékenységek során. Autonómia- és kompetencia-elégedettségük közepes, sőt a közepesnél alacsonyabb értéket mutat, ami azzal is magyarázható, hogy sem saját eszközük, sem saját internet-hozzáférésük nincs.

### *Médiahasználat, kockázatok*

A csoportba tartozók az online világba 12-13 éves koruk felett kapcsolódtak be. Általában kölcsön telefonon vagy a csoportbeli laptopon tudnak az internetre kapcsolódni. Két, legfontosabb tevékenységük az online kapcsolattartás és a játék; az interaktív médiahasználók csoportjába tartoznak. Az online játékot folytatók problémás internethasználati indexe magasabb, sőt a hétvégén online töltött idejük is magas, elérheti akár a 9 órát is. A játéktevékenység főként a Call of Dutyra, a COD-ra és a PUBG-ra terjed ki, kapcsolattartásra pedig az Instagramot, a Facebookot, a Messengert és a Snapchatet nevezik meg. A csoport tagjai nem rendelkeznek csak online ismerősökkel, feltehetően az online játékokat is egymással, vagy szűk baráti körben játszik. Médiakedvenceik alapján ítélve a YouTube-on, a TikTokon inkább zenét hallgatnak, zenei videókat néznek (Kis Grófo, Pápai Joci, Tesók, stb.), sorozatnézést, kedvenc filmeket nem említene. A követett sportolók közül Lionel Messit emelik ki. A mintából a csoportba két pécsi 16 éves fiú került, s ők voltak az egyetlenek, akik internetezési tapasztalatként az iskolai digitális kultúra óráit is megjelölték, illetve a kapcsolattartás alanyaként a volt nevelőket is.

### *Kockázati kitettség*

- Tartalomhoz köthető kockázatok: gyűlöletkeltésre alkalmas és illegális tartalmak.
- Viselkedési és kapcsolati kockázatok: túlhasználat, játékfüggőség.

### *Beavatkozási javaslatok*

Az ő esetükben fontos az edukáció az online kockázatokról, az obszesszió veszélyeiről, valamint a digitálismédia-környezet lehetőségeivel való megismertetés.

## 9. profil: Nem érdeklődő – problémás (1C)



### *Érzelmi háttér*

Az ide sorolható gyerekek alacsony önértékeléssel rendelkeznek, érzelmileg instabilak. Hajlamosak a deviáns viselkedésre, a szociális normák megszegésére. Nem igazán fontos a számukra, hogy a külvilág mit reagál a viselkedésükre. Mindez magas internethasználati problémákkal társul, ami az eszközhasználattal kapcsolatos veszélyeztetettséget predesztinálhatja. A későbbiekben a csoport tagjai bántalmazókká válhatnak.

### *Digitális attitűd*

A csoport tagjai digitális attitűdjük szempontjából a „nem érdeklődők” csoportjába tartoznak, vagyis online elégedettségük és frusztrációjuk is alacsony. Az online világ, amely a legtöbb fiatal (és felnőtt) számára központi élmény- és örömforrás, bennük nem kelt különösebb érzelmeket. Magas képernyőidejük, sokféle online tevékenységük és aktív közösségimédia-jelenlétük ellenére kapcsolódási elégedettségük a közepes érték körül mozog, kompetencia- és autonómia-elégedettségük – valószínűleg érzelmi háttérük miatt – kifejezetten alacsony.

### *Médiahasználat, kockázatok*

A csoport tagjait magas képernyőidő (napi 6-10 óra) jellemzi, és interaktív médiahasználók: legfőbb tevékenységük a barátokkal való online kapcsolattartás és a közösségimédia-plafformok használata (TikTok, Messenger, Instagram, Snapchat).

A csoportot a mintában képviselő pécsi, 14 éves lány fő online tevékenységül a zenehallgatást jelölte meg, ezt a YouTube-on teszi. Néha online játékokat is játszik, főként a PUBG-t, filmet Netflixen és Youtube-on néz, látta a Squid Game-et, és kedvencként egy korei fiúbandát jelölt meg (BTS), akiket különböző platformokon követ. Jelenleg saját mobiltelefonnal nem rendelkezik, mert összetörte, de szüleitől kapni fog egy újat.

### *Kockázati kitettség*

- Tartalomhoz köthető kockázatok: életkornak nem megfelelő, gyűlöletkeltésre alkalmas, illegális tartalmak.
- Viselkedési és kapcsolati kockázatok: túlhasználat, függőség, túlzott kitárulkozás (*oversharing*), online zaklatásban, bántalmazásban érintettség.

### *Beavatkozási javaslatok*

Mindenképpen javasolt számukra egy terápia, melynek keretein belül lehetőségük adódik arra, hogy dolgozzanak az érzelemszabályozásukkal, önértékelési problémájukkal. Szükségük lehet támogató segítségre egyéni vagy csoportos formában, továbbá a tudatos internethasználat fejlesztésre is.

## 10. Profil: Instabil – frusztrált (2D)



### *Érzelmi háttér*

Az ebbe a profilba tartozó fiatalokat érzelmi instabilitás és alacsony önértékelés jellemzi. Introvertáltak, de a kép, amit mások alkotnak róluk, fontos számukra. Jellemző rájuk a deviáns cselekedetekre ösztönző gondolkodásmód. Az ebbe a csoportba tartozó fiatalok általában csendesek, nem nyílnak meg könnyen, ezért fontos különösen odafigyelni arra, hogy milyen nehézségekkel, problémákkal küzdenek. A csoportban előfordul a problémás internethasználat, és tagjai könnyen áldozattá válhatnak.

### *Digitális attitűd*

A csoport tagjaira a magas elégedettség és a magas frusztráció jellemző, mind az autonómia, mind a kapcsolódás, mind a kompetencia terén. Ők az úgynevezett „hullámvasút” klaszter: az online világ egyszerre jelent számukra örömet, és szorongás forrása is. Ennek egyik oka lehet, hogy jellemzően olyan videójátékokkal (pl.: GTA) játszanak, amelyek érzelmi hullámvasútra teszik őket. Az azonnali sikerek magas elégedettséget okoznak, de a játékon belüli váratlan kudarcok frusztrálttá teszik őket. A túlzott játékhasználat miatt a problémás internetfelhasználók csoportjába kerülhetnek.

### *Médiahasználat, kockázatok*

Ezeket a klasszikus játékokat nem telefonon, hanem laptopon vagy konzolon játsszák, így az online töltött magas óraszámok (4-6,5 óra) főként ebből a tevékenységből származnak, nem a mobiltelefon-használatból, ők tehát aktív médiahasználók. A GTA mellett a PUBG és a COD is megjelenik, szintén laptopon játszva.

Saját eszközzel, telefonnal nem rendelkeznek, az internetes kapcsolattartásuk laptopon keresztül történik. A legfőbb online kapcsolattartási csatornájuk a Messenger. Mellette az idősebbeknél megjelennek az egyéb közösségi oldalak (Facebook, Instagram, TikTok). Filmet, videót a barátokkal, csoporttársakkal közösen YouTube-on, Videán (vagy televízió) néznek.

A médiakedvencekről a csoport tagjai nem igazán számolnak be. A fiatalabb válaszadó egyet sem, az idősebb válaszadó egyet (Zsóze atyát) jelölte meg az erre vonatkozó kérdésnél.

Az online ismerkedés nem jellemző rájuk, nincs olyan ismerősük, akit az online térben ismertek volna meg, valószínűleg az introvertáltság és a korlátozott eszköz-hozzáférés miatt.

A mintán belül a csoportot egy mátészalkai 18 éves lány és egy mátészalkai 12 éves fiú alkotja.

### *Kockázati kitettség*

- Tartalomhoz köthető kockázatok: életkornak nem megfelelő, gyűlöletkeltésre alkalmas, illegális tartalmak.
- Viselkedési és kapcsolati kockázatok: túlhasználat, játékfüggőség.

### *Beavatkozási javaslatok*

A csoport tagjai számára fontos lenne a személyiségfejlesztés, az önbizalomerősítés, akár csoportban, akár egyénileg. Az online tevékenységek ellensúlyozásaként érdemes lehet aktív, érdekes offline, szabadidős tevékenységekkel kínálni meg őket. Az online tudatosság fejlesztése mellett a technológiai eszközök értékteremtő használata, például a programozás, a robotika megismerése érdekes, minőségi időtöltés lehet számukra.

## 11. profil: Stabil – tudatos (3D)



### *Érzelmi háttér*

A csoportba tartozók jó pszichés tulajdonságokkal, és érzelmi stabilitással jellemezhetőek. A veszélyeztetettség szintje alacsony. Az internethasználatot sem a kontrollvesztettség, sem az obszesszió nem jellemzi. Az átlagos internethasználók közé tartoznak.

### *Digitális attitűd*

A csoport tagjaira a magas elégedettség és a magas frusztráció jellemző, mind az autonómia, mind a kapcsolódás, mind a kompetencia terén. Ők az úgynevezett „hullámvasút” klaszter: az online világ egyszerre jelent számukra örömet, és szorongás forrása is. Esetükben ez jelenthet digitális tudatosságot, az önreflexió jelenlétét, azt, hogy felismerik magukon a túlhasználat, az online játék hatását, de a változtatásig még nem jutottak el.

### *Médiahasználat, kockázatok*

Saját eszközük és saját mobilinternetük is van, vagyis nagyon nagy szabadságot élveznek abban, mikor és mivel foglalkozhatnak. Hétköznap átlagosan 5 órát, hétvégén pedig 8 órát töltenek online. Leginkább az interaktív médiahasználók csoportjába tartoznak, azaz főként a közösségi oldalakon keresztüli kapcsolattartásra, valamint a közösségimédia-tartalmak böngészésére és játékokra használják az internetet. Elsősorban Messengeren, de megjelenik a Facebook és az Instagram használata is. Online játékokat (PUBG, Free Fire) is játszanak, legfőképp barátaikkal.

Sorozatokat, videókat is néznek, leginkább a YouTube-on vagy videómegosztó oldalakon.

A médiakedvenceknél zenészeket, sportolókat, anime szereplőket adtak meg.

A mintában a csoportot képviselő mátészalkai 17 éves fiúnak nincsenek csak online megismert ismerősei, és online sem ismerkedik új emberekkel; ez különösen érdekes abban a tekintetben, hogy milyen sok időt tölt a közösségimédia-platformokon, és választai alapján fontos számára a közösségi lét. Ez is tudatosságát jelezheti.

### *Kockázati kitettség*

- Tartalomhoz köthető kockázatok: életkornak nem megfelelő, gyűlöletkeltésre alkalmas, illegális tartalmak.
- Viselkedési és kapcsolati kockázatok: túlhasználat, testképzavarok, játékfüggőség.
- Kockázati kitettsége rendkívül alacsony, személyiségjegyei és tudatossága miatt.

### *Javaslatok*

Az online lét tudatosabb kezelését segítő foglalkozáson való részvétel, az értékteremtő internethasználat támogatása kreatív (multimédiás) alkalmazások vagy a robotika, programozás megismerésével.

## 12. profil: Frusztrált – súlyosan problémás (4D)



### *Érzelmi háttér*

Az ebbe a csoportba tartozó gyerekek megfelelő pszichés tulajdonságokkal rendelkeznek (magas önértékelés, devianciára nem hajlamos, érzelmi stabilitás stb.), ennek ellenére a digitális világban mutatott viselkedésük alapján veszélyeztetettek lehetnek a problémás eszköz-és internethasználat tekintetében.

### *Digitális attitűd*

A mintában a csoportot képviselő fiatal problémás internethasználatának értéke a legmagasabb, amely az úgynevezett súlyosan problémás csoportba helyezi őt. Ezt a csoportot súlyos kontrollvesztés jellemzi. Digitális attitűd szempontjából a magas elégedettség és a magas frusztráció jellemzi, a „hullámvasút” klaszterbe tartozik; ebben az esetben ez is a súlyosan problémás internethasználatot erősíti meg. Digitális elégedettsége minden faktor esetében maximális.

### *Médiahasználat, kockázatok*

Online tevékenységüket legfőképp az online kapcsolattartás, a videók, filmek nézése, illetve az online játékok töltik ki. Az online játékokat (pl.: PUBG, Free Fire, COD) nem barátokkal, hanem véletlenszerűen összesorsolt online felhasználókkal játsszák, a videókat YouTube-on és TikTokon szintén egyedül, nem egy közösség tagjaként nézik.

A mintában a csoportot képviselő 13 éves mátészalkai fiatal jelenleg nem rendelkezik mobiltelefonnal (ez is magyarázhatja a frusztráció érzését), laptopon, wifin keresztül szokott a nethez kapcsolódni, s annak ellenére jeleznek a kérdőíves válaszai súlyosan problémás internethasználatot, hogy saját bevallása szerint hétköznap átlagosan 3, a hétvégén pedig maximum 5 órát tölt online. Gyakran kéri kölcsön barátai telefonját, ezen keresztül, Messengeren tartja a kapcsolatot ismerőseivel.

### *Kockázati kitettség*

- Tartalomhoz köthető kockázatok: életkornak nem megfelelő, gyűlöletkeltésre alkalmas, illegális tartalmak.
- Viselkedési és kapcsolati kockázatok: túlhasználat, játékfüggőség.

### *Javaslatok*

A csoport tagjai számára fontos lenne a személyiségfejlesztés, az önbizalom-erősítés, akár csoportban, akár egyénileg. Az online tevékenységek ellensúlyozásaként érdemes lehet aktív, érdekes offline szabadidős tevékenységekkel kínálni meg őket, és az online tudatosságot fejleszteni.

## **A digitális profilozás következtetési, beavatkozási javaslatok**

A digitális gyermekvédelmi akciókutatás egyik legfontosabb hozadéka, hogy az eredmények az egyes részt vevő gyerekekre és közösségeikre (is) vonatkoztathatóak, így akár egyéni, akár az egyes lakóközösségekre vonatkozó; akár általános, a gyermekvédelmi rendszerben élők digitális gyermekvédelmi kockázatait csökkentő javaslatcsomagok megfogalmazhatóak. Valamennyi profilhoz megfogalmaztunk ilyen javaslatokat, mindazonáltal általánosságban a következő típusú beavatkozásokat javasoljuk.

### Érzelmi háttér

Az „online” és az „offline” létezés nem választható el egymástól, a gyerekek az online térben is saját személyiségük alapján működnek; alacsony vagy magas önbizalommal, introvertált vagy extrovertált módon. Az online tevékenységek – elsősorban a nagyobb önállóság, a láthatatlanság illúziója, a külső kontroll hiánya miatt – ugyanakkor felerősíthetik a személyiségvonásokat. Egyes profilok esetében ezért egyéni vagy csoportos támogató segítség, mentálhigiénés támogatás, elsősorban önbizalom és önkontroll erősítése terén javasolható.

### Felnőtt támogatás

A gyermekvédelmi szakellátásban felnövő gyerekek esetében is szükség van a felnőtt támogatására, digitális nevelésére, amely a családokhoz hasonlóan részben a médiahasználati szabályok, keretek, szokásrendszer felállításában és következetes betartatásában nyilvánul meg: elsősorban a képernyőidő korlátozása, kisebbeknél az életkornak megfelelő tartalomválasztás, a káros és illegális tartalmakhoz való hozzáférés csökkentése; ezenkívül a kiberbiztonság (vírusirtó, tűzfal a laptopokon, jelszóhasználat, letöltések korlátozása, akár szülői felügyelet beállítása a kisebbek telefonján). A felnőtt támogató tevékenységének a korlátozásnál sokkal fontosabb feladata azonban a gyermekekkel történő folyamatos párbeszéd, a médiahasználati élmények feldolgozása, a közös médiatevékenységek (pl. filmnézés, játék) minőségi, értékteli élményként történő keretezése. A nevelők azok, akik észrevehetik, ha egy gyermek online veszélybe került, adatvédelmi incidens, zaklatás áldozata lett, bűnözői csoportok hatása alá került vagy a játékszavar, játékfüggőség tüneteit mutatja. Ezek felismeréséhez azonban speciális ismeretekre, tudásra van szükség. Ennek érdekében a gyermekvédelmi szakellátásban dolgozó nevelők, illetve a nevelőszülők számára is javasolt digitális gyermekvédelmi továbbképzés elvégzése. (Magyarország Digitális Gyermekvédelmi Stratégiája már 2019-ben elkészítette ezt az anyagot, melynek véglegesítése jelenleg a Nemzeti Szociálpolitikai Intézetnél zajlik.)

*A gyermekvédelmi szakellátásban felnövő gyerekek esetében is szükség van a felnőtt támogatására, digitális nevelésére, amely a családokhoz hasonlóan részben a médiahasználati szabályok, keretek, szokásrendszer felállításában és következetes betartatásában nyilvánul meg: elsősorban a képernyőidő korlátozása, kisebbeknél az életkornak megfelelő tartalomválasztás, a káros és illegális tartalmakhoz való hozzáférés csökkentése; ezenkívül a kiberbiztonság (vírusirtó, tűzfal a laptopokon, jelszóhasználat, letöltések korlátozása, akár szülői felügyelet beállítása a kisebbek telefonján). A felnőtt támogató tevékenységének a korlátozásnál sokkal fontosabb feladata azonban a gyermekekkel történő folyamatos párbeszéd, a médiahasználati élmények feldolgozása, a közös médiatevékenységek (pl. filmnézés, játék) minőségi, értékteli élményként történő keretezése.*

### *Tudatos médiahasználat fejlesztése*

Minden gyereknek szüksége van a tudatos médiahasználat fejlesztésre, az otthoni háttér vagy a közoktatás erre sajnos még mindig nincs felkészülve. A lakásotthoni rendszer ezen a területen lehetőséget is jelenthet; a különböző életkorú gyerekek együttélése esetén a kortárs hatás (előkészítés után) akár pozitív mederbe is terelhető, és a közösség közös, egyidejű tudatosító képzésen való részvétele segíthet abban is, hogy az ott halottak valóban belső gyakorlattá váljanak.

Ennek érdekében javasoljuk a lakásotthonokban kiscsoportos, a közösség életkorához, digitális eszköz-ellátottságához és digitális média-érdeklődéséhez kapcsolódó, digitális médiapedagógiai élményfoglalkozások, tudatosító workshopok bevezetését, különös tekintettel az idősebbek „mentorszerepének” kialakítására.

### *Offline élményprogramok*

A kutatásból levonható tapasztalatok szerint sok esetben az unalom, az ingerszegény környezet a túlhasználat, problémás használat legfőbb oka. Fontos lehet tehát a gyermekvédelmi szakellátásban élő gyerekek számára offline élményprogramok, sportolási lehetőségek, hobbik biztosítása is.

### *Digitális élmények és lehetőségek, digitális esélyteremtés*

A gyermekvédelmi szakellátásban élők számára különösen fontos megélni, megtapasztalni azt, hogy a médiahasználat nem pusztán „daráló”, unaloműző, monoton szórakozási tevékenység, vagy a kapcsolattartás új terepe, hanem a minőségi szabadidő eltöltésének eszköze, és esélyteremtő lehetőség is. Fontos ezért, hogy az intézmények támogassák a sokrétű, minőségi tartalomfogyasztást (ez megvalósulhat például streaming szolgáltatásra történő előfizetéssel), és támogassák az aktív, kreatív médiahasználatot, akár csoportos blog, podcast vagy Instagram-fiók létrehozásával, kreatív multimédiás alkotásokkal, drón- vagy robotprogramozással. Ezeknek a projekteknek ugyan sokszor jelentős a költségvonzata (nem csak az eszköz-, hanem a szakember-igény miatt is), szerepük az esélyteremtésben azonban rendkívül fontos.

*A gyermekvédelmi szakellátásban élők számára különösen fontos megélni, megtapasztalni azt, hogy a médiahasználat nem pusztán „daráló”, unaloműző, monoton szórakozási tevékenység, vagy a kapcsolattartás új terepe, hanem a minőségi szabadidő eltöltésének eszköze, és esélyteremtő lehetőség is. Fontos ezért, hogy az intézmények támogassák a sokrétű, minőségi tartalomfogyasztást (ez megvalósulhat például streaming szolgáltatásra történő előfizetéssel), és támogassák az aktív, kreatív médiahasználatot, akár csoportos blog, podcast vagy Instagram-fiók létrehozásával, kreatív multimédiás alkotásokkal, drón- vagy robotprogramozással. Ezeknek a projekteknek ugyan sokszor jelentős a költségvonzata (nem csak az eszköz-, hanem a szakember-igény miatt is), szerepük az esélyteremtésben azonban rendkívül fontos.*

*Ennek érdekében javasoljuk az otthonok eszközellátottságának javítását, valamint digitális szakkörök, élményprogramok indítását.*



Ennek érdekében javasoljuk az otthonok eszközellátottságának javítását, valamint digitális szakkörök, élményprogramok indítását.

### Az akciókutatás további folytatására és kiszélesítésére vonatkozó javaslatok

1. Mivel ez a kutatás kifejezetten pilot jellegű volt, ezért az eredmények alapos kiértékelése nyomán nyilvánvalóan fontos lenne a vizsgálat nagyobb mintán való kiszélesítése és validálása. (Egyelőre csak a pszichológiai kérdéssor van validálva.) Legfőképpen azért, mert az már most is látszik, hogy ez a komplex (hibrid) megközelítés felszínre tud hozni olyan kevésbé látszó vagy épp kutatható tipológiát, amely alkalmas a pedagógiai prevencióra – a nem állami gondoskodásban élő fiatalok esetében is.
2. A vizsgálat kiszélesítését ebben az esetben kifejezetten az állami gondoskodásban javasoljuk hangsúlyosan, mert már a mostani kutatásból is egyértelműen kiderült, hogy az amúgy is veszélyeztetett fiatalok a digitális térben még inkább veszélyeztetetté válnak, mivel nehézségeik és problémáik ott óhatatlanul felnagyítódnak.
3. Szerencsés lenne a Digitális Gyermekvédelmi Stratégia korábbi családi kutatásaival azonos mértékű vizsgálatokat végezni a nevelőszülők körében, ami alapja lehet a nevelőszülői képzés korszerűsítésének is. Mivel a kisebb korú gondozottak többnyire nevelőszülőknél élnek, ezért hatékony medianevelési programokat ott, nem pedig a gyermek- és lakóotthonokban (ahová már kamaszkorban kerülnek a fiatalok) kellene indítani.
4. Szerencsés volna a kutatást dinamikusabbá tenni oly módon, hogy a gyermekvédelmi szakellátásban élő fiatalok életútjának tipizálható csomópontjain végezzük el a vizsgálatot akár ugyanazokkal a fiatalokkal, akár másokkal: például a veszélyeztetett, de még családban élő fiatalok körében, a nevelőszülőkhöz elhelyezett fiataloknál, a gyermekotthonba való bekerülés időpontjában, valamint az utógondozás során.
5. Jelen felmérésünk tudatosan elkerülte a kriminalizáltsághoz (gyermekkereskedelem, prostitúció, drog stb.) kapcsolódó vonatkozásokat. A nemzetközi és részben a hazai kutatások azonban azt mutatják, hogy a valóságos életben ezek hangsúlyosan jelen vannak mind a reális, mind pedig a digitális térben. Érdemes volna különböző partnerintézményekkel ezeket a problémákat is kutatni.

### Irodalom

- Burr, C., Taddeo, M. & Floridi, L. (2020). The Ethics of Digital Well-Being: A Thematic Review. *Science and Engineering Ethics*, 26, 2313–2343. DOI: [10.1007/s11948-020-00175-8](https://doi.org/10.1007/s11948-020-00175-8)
- Cecchinato, M. E., Rooksby, J., Hiniker, A., Munson, S., Lukoff, K., Ciolfi, L., Thieme, A. & Harrison, D. (2019). „Designing for Digital Wellbeing: A Research & Practice Agenda”. *Extended Abstracts of the 2019 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, 1–8. ACM. DOI: [10.1145/3290607.3298998](https://doi.org/10.1145/3290607.3298998)
- Chen, B., Vansteenkiste, M., Beyers, W., Boone, L., Deci, E.L., Van der Kaap-Deeder & Ryan, R. M. (2015). Basic psychological need satisfaction, need frustration, and need strength across four cultures. *Motivation and Emotion*, 39, 216–236 DOI: [10.1007/s11031-014-9450-1](https://doi.org/10.1007/s11031-014-9450-1)
- Deci, E. L. & Ryan, R. M. (2000). The „what” and „why” of goal pursuits: human needs and the self-determination of behavior. *Psychological Inquiry*, 11, 227–268. DOI: [10.1207/s15327965pli1104\\_01](https://doi.org/10.1207/s15327965pli1104_01)
- Demetrovics, Z., Szeredi, B. & Rózsa, S. (2008). The three-factor model of internet addiction: The development of the Problematic Internet Use Questionnaire. *Behavior Research Methods*, (40), 563–574. DOI: [10.3758/brm.40.2.563](https://doi.org/10.3758/brm.40.2.563)
- Eysenck, S. B. G., G. Kálmánchey Márta & Kozéki Béla (1981). Magyar és angol iskoláskorú gyermekek összehasonlító vizsgálata: A Junior Eysenck Personality Inventory magyar változata. *Pszichológia*, (2), 213–241.
- Eysenck, S. B. G. & Matolcsi Ágnes (1984). Az Eysenck-féle Személyiség Kérdőív magyar változata: A magyar és az angol felnőttek összehasonlító vizsgálata. *Pszichológia*, 4(2), 231–240.

Hobbs, R. & Moore, D. C. (2015). *A médiaműveltség felfedezése*. Wolters Kluwer.

Sallay Viola, Martos Tamás, Földvári Mónika, Szabó Tünde & Ittész András (2014). A Rosenberg Önértékelés Skála (RSES-H): alternatív fordítás, strukturális

invariancia és validitás. *Mentálhigiéne és Pszichoszomatika*, 15(3), 259–275.

Tyner, K. (2004, szerk.). *A Closer Look: Case Studies in Youth Media Production*. National Alliance of Media Arts and Culture.

#### **Absztrakt**

Ebben a tanulmányban a kutatás során elkészült digitális médiahasználati profilokat mutatjuk be. Először a profilalkotás alapvető módszertanát és legfontosabb pszichológiai, médiatudományi és drámapedagógiai elemeit ismertetjük, ezután következnek a 12 darab profil szöveges és képi megjelenítése. Végül pedig a kutatás további folytatására vonatkozó javaslatokat közöljük.