

Oktatás, sport, kultúra

Iskoláztatás a 21. században		62
A felsőoktatás teljesítménye		64
E-sport		66
Kulturális örökség európai éve, 2018		68
Nyilvánosság 2.0		
– a tömegkommunikáció átalakulása		70
Népszerű keresőszavak és témák az interneten		72
Források		73

Iskoláztatás a 21. században

A jövősoikk – Alvin Toffler jövőkutató 1970-ből származó kifejezése – arra az állapotra utal, amikor az egyén képtelen megbirkózni a gyors technológiai és társadalmi változásokkal, emiatt szorong és dezorientált. E fogalom társadalmi szinten is értelmezhető, a szakértők az oktatás vonatkozásában is szokták használni. Hiába vált ugyanis szinte közhellyé, hogy az oktatási rendszerek már nem képesek lépést tartani a világban zajló rohamos átalakulásokkal, az érintettek zöme ragaszkodik a rutinokhoz, és nem tekint új lehetőségként e helyzetre.

Forgatókönyvek az iskoláztatás jövőjéről

A jövősoikk leküzdésében segíthet az iskoláztatás jövőjéről szóló lehetséges forgatókönyvek átgondolása, melyek célja természetesen nem a jövő megjósolása, hanem hogy mankóként szolgáljanak az arról szóló párbeszédben.

Az ezredfordulón az OECD szakértői a „Schooling for tomorrow” projekt keretében kidolgoztak hat alternatív, 15-20 éves távlatban érvényesíthetőnek tűnő forgatókönyvet. Ezek nagyon eltérőek: a status quo fennmaradásától az iskola megerősödésén keresztül az iskoláztatás ismert formájának teljes felbomlásáig terjednek.

- Az első scenárióban tovább élnek a nagy, bürokratikus iskolai rendszerek, ellenállva a társadalmi változásoknak. Az iskola alapvető feladatai közül a felügyeletre, a szocializációra és a szelekcióra koncentrálnak, míg a tudás fejlesztésében és az egyenlőtlenségek csökkentésében kevésbé sikeresek.

- A második forgatókönyvben az iskoláztatás a költséghatékonyság jegyében alakul át, a piaci alapú működés válik dominánssá. A szakmai kínálat és a tanulási utak sokszínűek, jelentős innovációk valósulnak meg, ugyanakkor az egyenlőtlenségeket és a kirekesztést tolerálják.
- A harmadik vízióban az iskola egy magas társadalmi presztízzsel bíró, alkotó intézmény, közösségi központ, mely erősen beágyazódik a helyi közösségbe. Az oktatás az élethosszig tartó tanulást alapozza meg, az intézmények hatékonyan lépnek fel a társadalom széttöredezettsége ellen.
- A negyedik forgatókönyvben az iskola tanuló szervezet, mely nagyon erősen fókuszál a tudásra, az elméleti-műveltségi kompetenciák fejlesztésére. Az iskolák specializálódnak, profiljuk eltér, ugyanakkor a tantervi elvárások mindenütt magasak. Az esélyegyenlőség prioritást élvez.
- Az ötödik scenárió a hálózati társadalom kialakulására épít. Az információs és kommunikációs technológiák előretörése nyomán számos alternatív tanulási lehetőség alakul ki, miközben az iskolák nem képesek alkalmazkodni a társadalmi változásokhoz. Mindez az iskola visszaszorulásához vezet, a tanulás egyéni alapon vagy a tanulókból, tanárokból és szülőkből álló hálózat segítségével történik. Újfajta egyenlőtlenség jön létre a hálózati társadalomba integrálódottak és az azon kívül rekedtek között.

- A hatodik forgatókönyv szerint a tanárhiány kritikussá válik, amit közpolitikai eszközökkel nem lehet kezelni, és az iskola intézménye krízisbe kerül.

Az elmúlt két évtizedben nem volt példa hasonlóan átfogó nemzetközi projektre az iskoláztatás jövőjét illetően, ugyanakkor találkozhatunk forgatókönyv jellegű szakértői munkákkal. Például Radó Péter szerint az oktatáspolitikai tévúton jár, amikor a jövő kihívásainak



úgy szeretne megfelelni, hogy a hagyományos iskolai működési mód hibáit javíttatja. Sokkal inkább az iskola funkciójának újradefiniálására és egy ehhez szükséges új működési logika kidolgozására lenne szükség. Bár a tanulási szinten az iskola már nincs monopolhelyzetben, továbbra is kitüntetett szerepe lehet. Ennek érdekében tanító szervezetről tanuló támogató szervezetre kell válnia, ahol a tanulás személyre szabottságának kell érvényesülnie. Továbbá az iskolának nyitnia kell külső tanulási lehetőségeket kínáló szereplők felé is.

21. századi készségek

Az iskola jövőjéről szóló diskurzusban jelentős az a vonulat, mely szerint a tanulást a 21. századi készségek megszerzésének kell dominálnia. E megközelítés – a gazdaságilag vezérelt oktatási trend – fő kérdése, hogy milyen készségeket tartanak szükségesnek a munkáltatók jövőbeni munkavállalóik esetében, és hogy ezeket hogyan lehet a közoktatásban elsajátítani. Bár e gondolkodás fókuszában a munkaerő-piaci sikeresség áll, nehéz lenne a készségeket szeparáltan kezelni, és nem figyelembe venni a társadalmi együttélésben vagy a magánéleti szinten való hasznosulásukat.

A Világ gazdasági Fórum 2015-ben publikált jelentése 16 olyan kulcsfontosságú készséget definiált, melyek a 21. században elengedhetetlenek. Ezeket a következő csoportokba sorolják:

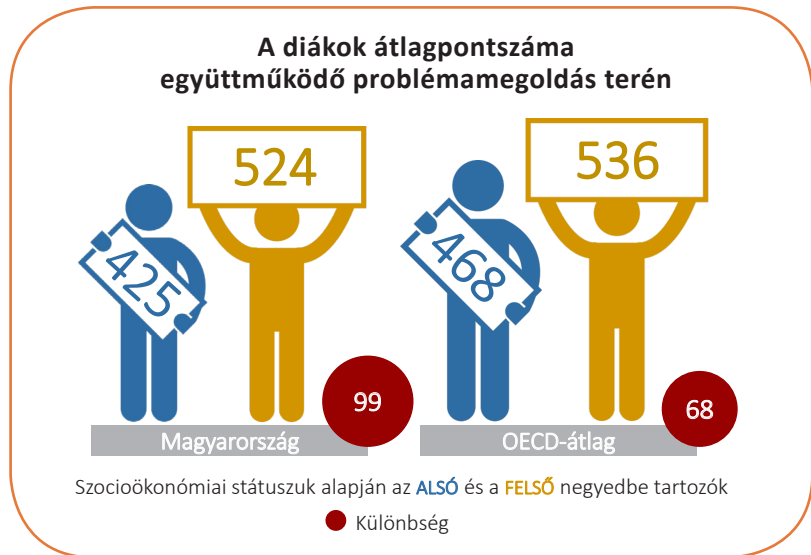
- az alpműveltség részét képező készségek, melyek a mindennapi feladatok elvégzéséhez szükségesek;
- azon kompetenciák, melyek az összetett problémák kezelését teszik lehetővé;
- azon személyiségjegyek, melyek meghatározzák, hogy hogyan viszonyulunk a változó környezethez.

E készségek az egész életen át tartó tanulás általi keretben értelmezendők.

Intelligens oktatásirányítás

Ahhoz, hogy jövőorientált, adaptációra képes oktatási rendszerek jöjjenek létre, nemcsak határozott, az átfogó társadalmi és gazdasági célokból levezetett jövőképre van szükség, hanem arra is, hogy az oktatásirányítás folyamatosan foglalkozzon az időközben jelentkező problémák azonosításával, megértésével és előrejelzésével. Ennek megfelelően az intelligens oktatásirányítás fontos részét képezik a visszajelzési rendszerek.

Az elmúlt évtizedekben hatalmas előrelépések történtek az adatgyűjtés és -feldolgozás terén: rendszeres nemzetközi tanulói teljesítménymérések működnek, mint az International Association for the Evaluation of Educational Achievement (IEA) PIRLS- és TIMMS-vizsgálata vagy az OECD PISA-mérése, illetve évente



megrendezik a hazai országos kompetenciamérést is. Szakértők azonban hangsúlyozzák, hogy bár e mérések jelentősen megnövelték az oktatási rendszerekről kialakult tudást, az adatok az érzékelt problématerületek csak egy kis részét fedik le. Így a 21. századi készségek között számos olyan van, amely nem mérhető, vagy megfelelő mérése túlságosan költséges és bonyolult lenne.

A 2015-ös PISA-vizsgálatban a hagyományosan mért műveltségi területeken túl (szövegértés, matematika és természettudomány) innovatív mérési területként megjelent egy fontos 21. századi készség, az együttműködő problémamegoldás is. E dimenzióban a magyar diákok átlagteljesítménye 472 pont, ami elmarad az 500 pontos OECD-átlagtól. Az európai poszt szocialista országok közül Észtország (535), Szlovénia (502), Csehország (499) és Lettország (485) is jobb eredményt ért el. A horvát diákok átlagteljesítménye hasonló (473).

A magyar diákok teljesítményét nem csak nemzetközi összehasonlításban érdemes vizsgálni. Átlagpontszámuk tíz ponttal alacsonyabb annál is, mint ami a PISA-mérések egyéb műveltségi területein elért pontszámaik alapján várható lenne. Az eredményekben a magyar oktatási rendszer gyenge hátránykompenzáló képessége is kiütözik. Az OECD-országok között Magyarországon határozza meg leginkább a diákok eredményeit a társadalmi-gazdasági helyzetük. Ráadásul a teljesítménykülönbség is jelentős, hiszen a szocioökonómiai státuszuk alapján az alsó negyedbe tartozó diákok átlagpontszáma 425, míg a felső negyedben ez az érték 524 pont.

Összességképpen elmondható, hogy az iskola jövőjét leginkább az határozza meg, hogy milyen elképzelések rajzolódnak ki a jövőben kívánatos tudásról, amely viszont a gazdaságról és társadalomról alkotott jövőkép függvénye. Ennek megfelelően az oktatás világában bekövetkező változások földrajzilag nagyon egyenlőtlenek lehetnek, ami szakértői vélemények szerint tízéves időtávon még nagyobb különbségekhez vezethet az egyes országok között.

A felsőoktatás teljesítménye

Mennyit ér a diploma a munkaerőpiacon? Versenyképesek-e a magyar felsőoktatási intézmények? Milyen új készségekre tesznek szert a hallgatók az egyetemi éveik alatt? Csak pár azon kérdések közül, amelyek felmerülhetnek egy továbbtanulás előtt álló diákban vagy akár a politikai döntéshozókban. E szócikk olyan alapvető mutatókat ismertet, amelyek támpontként szolgálhatnak a felsőoktatásról szóló diskurzusban, illetve kitér a hallgatói kompetenciavizsgálatok jövőjére, melyek teljes mértékben átalakíthatják a szféráról alkotott tudásunkat.

A felsőoktatás gazdasági értékei

Magyarországon a felsőoktatás gazdasági értékei nemzetközi összehasonlításban is kiemelkedőek. Az OECD-országok között hazánkban az egyik legmagasabb a diplomás bérelőny: a 25–64 éves korosztályban a felsőfokú végzettségűek közel kétszer annyit keresnek, mint a középfokú végzettséggel rendelkezők. Emellett a megtérülési ráták azt mutatják, hogy a felsőoktatás az egyén és a társadalom számára is jó befektetés. E mutatószámok a diploma megszerzéséhez kapcsolódó hozamok mellett az egyéni és közösségi költségeket is figyelembe veszik. Az egyéni megtérülési ráta a magyar férfiak esetében 20 százalék – amely kiemelkedő értéknek számít az OECD-országok körében –, míg a nőket tekintve 14 százalék. A férfiak és a nők közötti kereseti különbségek miatt a ráta a legtöbb OECD-országban eltér a két nem között. Hazánkban a férfiak egyéni megtérülési rátája 6 százalékponttal haladja meg a nőkéét, melynél csak Japánban magasabb a különbség. Az ellentétes irányú differencia Törökországban a legnagyobb, ahol a nők egyéni megtérülési rátája 10 százalékponttal magasabb a férfiakénál. A felsőfokú végzettség társadalmi

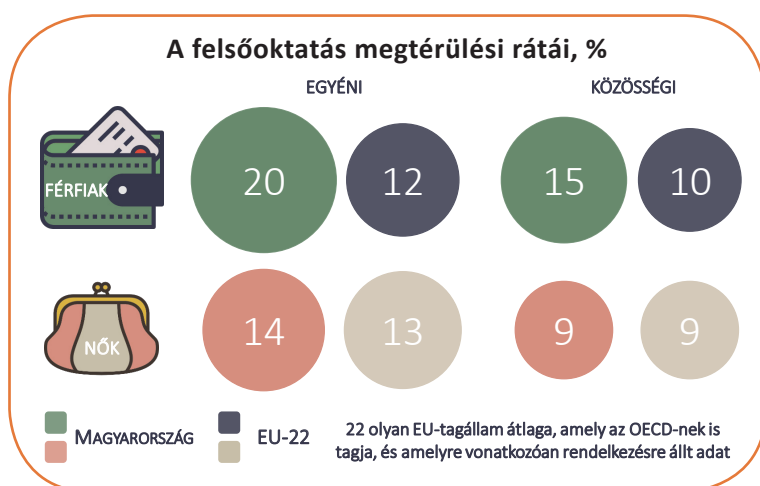
költségeinek megtérülési rátája a férfiak vonatkozásában 15 százalék, míg nők esetében 9 százalék. E számok tükrében egyértelmű, hogy egyéni és társadalmi szempontból is érdemes tovább tanulni, a magyar felsőoktatás tehát megfelel az alapvető elvárásnak. Arról azonban nem sokat árulnak el ezek az adatok, hogy a felsőoktatás milyen színvonalú a nemzetközi mezőnyben. E kérdés megválaszolásához közelebb vihetnek a nemzetközi egyetemi rangsorok.

Nemzetközi egyetemi rangsorok

Az első modern egyetemi rangsor az Egyesült Államokban jelent meg a '80-as években. Ezt követően világszerte elterjedtek a hasonló kezdeményezések, és számos nemzetközi összehasonlító perspektívában készülő rangsor született. E listák nemcsak a tovább tanulni vágyók, hanem a leendő oktatók, a gazdasági szereplők, valamint a politikai döntéshozók számára is fontos tájékoztató pontként szolgálnak. Annak ellenére, hogy az egyetemi világ szereplői sokat kritizálják a rangsorokat, maguk is építenek rájuk marketingtevékenységük során.

A nemzetközi rangsorok kapcsán megfogalmazott egyik aggály, hogy olyan egységek összehasonlítására vállalkoznak, amelyek valójában nem összevethetőek. A felsőoktatási intézmények társadalmi-gazdasági környezete jelentősen eltér, ami mind a működési kereteket, mind a velük szemben megfogalmazott elvárásokat befolyásolja. Ráadásul még azonos keretek között is nagyban különbözhetnek az egyes intézmények céljai. Egy másik gyakran említett kritika, hogy a rangsorok sokkal inkább a kutatási, semmint az oktatási és tanulási teljesítményre koncentrálnak, nem helyezve kellő hangsúlyt a felsőoktatás egyik fő funkciójára. Sokan attól is tartanak, hogy a rangsorpozíciókért folytatott verseny az intézményeket olyan manőverekre kényszeríti, melyek nem a valós minőségjavuláshoz járulnak hozzá. Szélsőséges esetben mindez fontos, de a rangsorkészítők által figyelmen kívül hagyott társadalmi feladatok elhanyagolásához is vezethet.

Többek között e kritikák eredményeként számos kedvező folyamat indult meg a rangsorkészítő műhelyekben. Egyrészt újabb és újabb összehasonlítások születnek, ami felhívja a figyelmet arra, hogy a felsőoktatásra nem lehet egy szemszögből tekinteni, több érvényes megközelítés létezik. Másrészt az egyes listák is igyekeznek minél több szem-



pontot figyelembe venni, így egyre differenciáltabbá válnak. A rangsorok tehát korlátozott, ugyanakkor megfelelő interpretáció mellett hasznos információforrásnak tekinthetők.

Fábri György – a téma hazai szakértője – kelet-közép-európai összehasonlításban vizsgálta a magyar felsőoktatási intézmények helyezéseit több, 2017-ben megjelent összesítés

alapján. Eszerint az általános intézményi rangsorokban a magyar egyetemek a második vonalban helyezkednek el. Jelentős elmozdulás a legfrissebb, 2018-as sanghaji listán (Academic Ranking of World Universities) sem történt. Így például nincs magyar intézmény az első 500 között, miközben a top 300-ba bekerültek olyan régiós versenytársak, mint a Bécsi Egyetem (151–200.) és a prágai Károly Egyetem (201–300.). A hazai intézményeknek nem sikerült javítani korábbi pozícióikon, zömében stagnálnak, vagy hátrébb csúsztak a listákon.

Kedvezőbb és relevánsabb kép rajzolódik ki a sanghaji lista szakterületi rangsorolásai alapján, melyeken már több előkelő helyezést is elértek a magyar egyetemek:

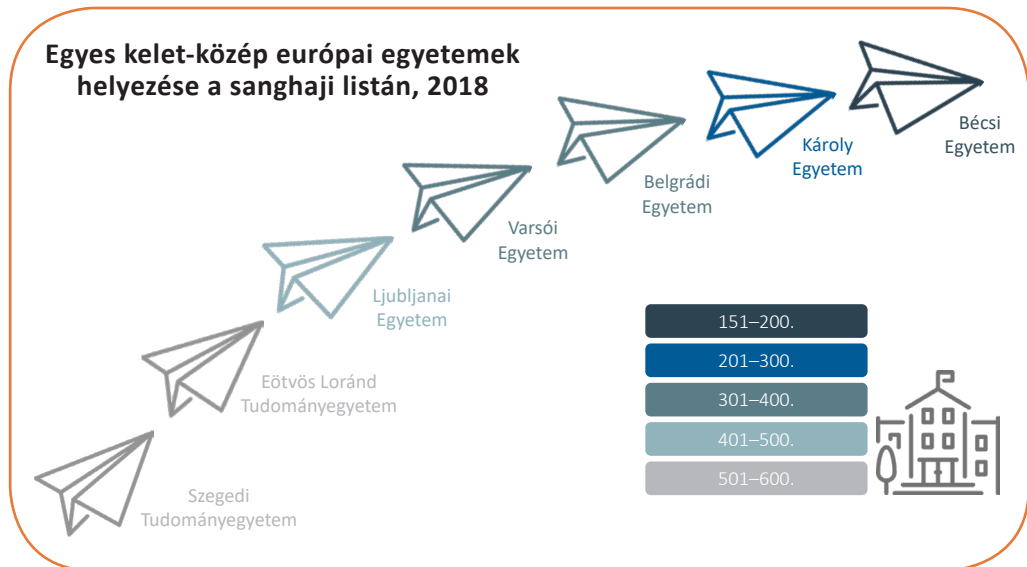
- az Eötvös Loránd Tudományegyetem a matematika (151–200.) és a fizika (201–300.) területén;
- a Budapesti Műszaki és Gazdaságtudományi Egyetem a mérnöki tudományok több területén (201–300.);
- a Semmelweis Egyetem az orvostudomány és az orvosi technológia terén (201–300.);
- a Central European University a közgazdaságtan (151–200.) és a politikatudomány (101–150.) területén.

Szakértők hangsúlyozzák, hogy a rangsorhelyezéseket nagyban befolyásolják a tudományos produktivitás mérőszámai. A magyar felsőoktatási intézmények nemcsak azért vannak nehéz helyzetben, mert a kutatás-fejlesztési piac az angolszász és a kínai akadémiai szférában koncentrálnak, hanem mert a hazai felsőoktatási kutatás-fejlesztési ráfordítások az elmúlt években folyamatosan zsugorodtak. A KSH legfrissebb adatai szerint 2017 változást hozott: az előző évhez viszonyítva közel másfélszeresére nőtt az összeg, megközelítve a 69 milliárd forintot.

Hallgatói kompetenciavizsgálatok

A rangsorok hiányosságai – más hajtóerők mellett – hozzájárultak ahhoz, hogy erősödjön a nemzetközi hallgatói kompetenciavizsgálatok iránti igény. E mérések

Egyes kelet-közép európai egyetemek helyezése a sanghaji listán, 2018



olyan kérdések megválaszolását segíthetik elő, mint hogy a diploma valóban megbízhatóan igazolja-e a megszerzett képességeket, illetve hogy a felsőoktatásnak van-e hozzáadott értéke. Jelenleg ugyanis nem tisztázott, hogy azért jobbak-e a diplomások munkaerőpiaci kilátásai, mert felsőfokú tanulmányaik során hasznos tudásra és képességekre tesznek szert, vagy mert a felsőoktatási intézmények megbízható szelekciós pontként működnek.

Nemzeti hallgatói kompetenciavizsgálatokat már több országban végeznek, azonban átfogó nemzetközi mérés eddig nem sikerült elindítani. Amennyiben egy ilyen kezdeményezés megvalósul, az teljesen átformálhatja a felsőoktatás világát. Ez történt a mára teljesen bevetté vált, a közoktatás területén működő nemzetközi tanulói teljesítménymérések – a PIRLS- és TIMMS-vizsgálat, illetve a PISA-mérés – esetében is. E vizsgálatok nagyban növelték az oktatási rendszerekről alkotott tudást, és mára az oktatáspolitikai fontos információforrásaivá váltak.

Az OECD 2008-ban döntött az AHELO projekt elindításáról, mely a nemzetközi hallgatói kompetenciamérés bevezetésére tett kísérlet volt. Bár a projekt sikeresen túljutott a kísérleti fázison, és szakértők már a mérés „éles” bevezetéséről beszéltek, végül az ez irányú erőfeszítések a politikai ellenálláson elbuktak, a projekt jelenleg szünetel. Egy másik hasonló törekvés az Európai Unió által finanszírozott CALOHEE projekt, amely kifejezetten az európai felsőoktatási térségre koncentrálnak. Sikeres megvalósulása esetén nemcsak a hallgatói teljesítmények válnak összevethetővé, hanem az is megítélhető lesz, hogy a felsőoktatási intézmények teljesítik-e a hozzájuk fűzött várakozásokat. A CALOHEE-től függetlenül is várhatók a magyar felsőoktatás vonatkozásában új adatok. Már a tervezés fázisában van egy hazai felsőoktatási kompetenciamérés, melynek kísérleti szakasza 2019 szeptemberére, míg rendszerszerű bevezetése 2020 őszére várható.

E-sport

Az e-sportok versenyszerűen játszott számítógépes játékok. Az első videójáték-versenyt 1972. október 19-én az amerikai Stanford Egyetemen rendezték, ahol a fődíj egy egyéves Rolling Stone magazin előfizetés volt. 2018 márciusában a Budapesten megrendezésre került és a magyar állam által támogatott V4 Future Sports Festival összdíjazása 1 millió euró volt, amely messze elmarad például a Dota 2 játék 2017-es 24,7 millió dolláros összegétől. 2018 őszén elindult a Magyar Nemzeti E-sport Bajnokság is 15 millió forint összdíjazással.

Sport-e?

Habár az e-sport sportként való szakmai és társadalmi elfogadása még várat magára, a sport széles körben használt kritériumai közül (Európai Sport Charta; Nemzetközi Sportszövetségek Világszövetsége – GAISF) kevés kivétellel mindennek megfelel.

Sajátossága az ember-számítógép interakció, ahol a küzdelem egy virtuális térben történik, egyének vagy csapatok között. Fontos jellemzőit megtalálhatjuk más sportoknál is: szem-kéz koordináció, motorikus mozgás, reflexek, csapatmunka, stratégiai gondolkodás. Az e-sportot világszerte milliónyian úzik amatőrként egyéniben vagy csapatban. A professzionális e-sportolók (gamer) felkészülése és edzésük intenzitása a hagyományos sportolókéval vethető össze: edzők, sportpszichológusok, masszőrök és menedzserek dolgoznak mellettük. Státuszukat erősíti, hogy 2016-tól az Egyesült Államokba érkező e-sportoló ugyanazt a speciális vízumot kapja, mint bármely más versenysportoló.

Az e-sport olimpiai sportágként való elismeréséhez szükséges, hogy művelői magukénak vallják az olimpiai értékeket, valamint legyen olyan nemzetközi szervezetük, amely garantálja az olimpiai mozgalom szabályainak betartását (például dopping, fogadások, manipuláció). Az olimpiai eszme szempontjából külön problémát jelentenek bizonyos agresszív – például az úgynevezett belső nézetű lövöldözős (first-person-shooter – FPS) játékok.

Az e-sportok hazájában, Dél-Koreában rendezett 2018-as téli olimpián kísérő eseményként már megjelent egy e-sport-verseny, és felmerült, hogy a 2024-es párizsi olimpia programjára is felkerüljön. A sportág szerepelni fog a 2022-es Ázsia-játékokon, amely újabb lépcsőfok az olimpiai státusz felé.

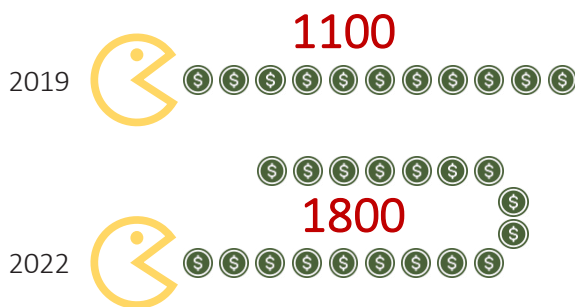
A játékok és a fejlesztő cégek

Az e-sporton belüli sportágakat maguk a különböző játékok jelentik. A hagyományos sportoktól eltérően, ahol a szabályokat a sportszervezetek szabják meg, az e-sportot a játékokat fejlesztő, illetve kiadó cégek uralják: nemcsak előállítják a játékokat, hanem meghatározzák a versenyszabályokat, biztosítják az alapvető technológiát, birtokolhatják a versenyekhez kapcsolódó szellemi tulajdon- és licenzjogokat, és végső soron döntenek a sport egészéről is. Ők határozzák meg a termék üzleti modelljét, fejlesztéseit, terjesztését és fenntartását. A játékok általában a gyártó cégek szerverein futnak, ezért a hozzáférést technikai, gazdasági vagy politikai okok is befolyásolhatják. A cégek szabályozzák a játékok hozzáférést, egyeseket nemcsak a versenyekből, de akár az egész játékból kitilthatnak. A fejlesztések érdekében adatokat gyűjtenek a sportolókról és a játékmenetekről.

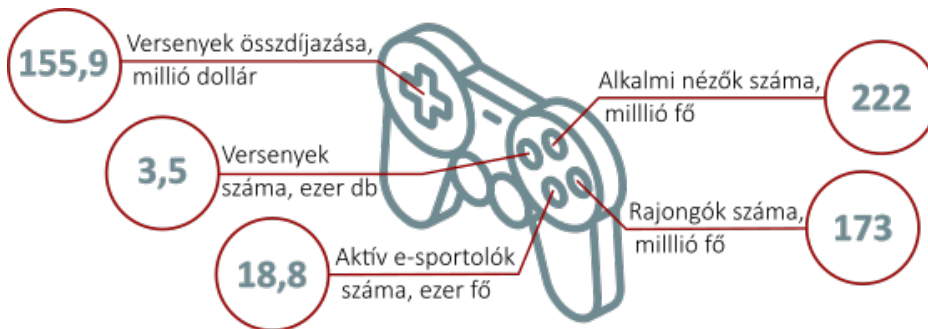
A játék iránti érdeklődés fenntartása, illetve a bevételek növelése miatt rendszeresen újratervezik a terméket: általában egy hónapban kétszer átalakítják a játékokat, ezáltal arra ösztönzik a gamereket, hogy új stratégiákat dolgozzanak ki, és egyben egyre többet költsenek. A várakozások szerint azonban a csapattulajdonosok egyre nagyobb beleszólást kaphatnak a fejlesztéseknél, illetve javításoknál.

A technológia rohamos fejlődése miatt nem garantálható, hogy a jelenlegi top játékok hosszú távon is megtartják népszerűségüket. A mostani kedvencek érdektelenné válhatnak, miközben új csúcspjátékok tűnhetnek fel, ami a befektetőket és a fejlesztőket is folyamatos kihívások elé állítja.

Az e-sport várható globális bevételei (millió dollár)



E-sport versenyek, 2018



E-sportolók és csapatok

Az e-sport ma még erősen stigmatizált: a sztereotípiák szerint a játékok függőséget, agressziót és a szociális elszigeteltséget eredményezhetnek, ami nehezíti elismerését. Újdonsága és sajátosságai miatt – a többi sportággal összevetve – számos területe még nem kellően szabályozott.

Az e-sport a digitális bennszülöttek sportja, akiknél a digitális világ alapvető környezet. A játékosok zöme tinédzser, illetve a korai húszas éveiben járó személy: kutatások szerint a játékos teljesítményét már befolyásoló kognitív hanyatlás 24 éves kor körül kezdődik. Az erős és folyamatos verseny, valamint a viszonylag rövid – átlagosan négyéves – karrierút miatt az e-sportolók akár napi 14, sőt nem ritkán ennél több órát is gyakorolnak. Míg a hagyományos sportokban vannak pihenő időszakok, itt szinte folyamatosan, szezonon kívül is játszani kell, ami óriási egészségügyi kockázatot rejt magában. A kimerültség, kialvatlanság mellett gyakoriak az ülőmunkára jellemző egészségügyi panaszok, illetve a kéz intenzív és ismétlődő használata miatti sérülések.

A hagyományos sportokat is kísérő egyéb jelenségek szabályozása még kialakulóban van. Egyelőre nagyon alacsony a női gamerek aránya, akiket gyakran ér online zaklatás. Számos e-sportolót részesítettek valamilyen büntetésben szélsőséges politikai, homofób vagy rasszista megnyilvánulása miatt. A doppingszerek közül első-sorban a teljesítményfokozó szerek jelentenek kihívást. A csalás sem ismeretlen jelenség. Az e-sport rendkívül dinamikus növekvő sportfogadási piacának nagyságát 2020-ra 12,9 milliárd dollárra becsülik, így nem véletlen, hogy már a bundázásra, illetve annak következményeként eltiltásra is sor került.

A sportág újdonságából fakadóan játékosképző iskolák csak az utóbbi időben jelentek meg. Számos egyetem indított már e-sport-kurzust, Magyarországon elsőként a Debreceni és a Budapesti Corvinus Egyetem. Dél-Koreában vagy az Egyesült Államokban egyetemi e-sport-ösztöndíjakat is alapítottak.

A csapatok tulajdonosi háttere nagyon változatos. Hagyományosan rengeteg egyetem rendelkezik e-sport-

csapattal, Dél-Koreában a légierő saját csapatánál tölthetik le a profi játékosok a kötelező katonai szolgálatukat. Egyre több hagyományos sportvállalkozás alakít e-sport szakosztályt (Valencia, Schalke, PSG stb.), Magyarországon az MTK, a Honvéd, az UTE, a DVSC, a DVTK és a DEAC tette ezt meg. Az üzleti befektetőkön kívül számos sportlegenda is megjelent a tulajdonosok között.

Versenyek, média, gazdaság

Az e-sport gazdasági tekintetben egy szűk piaci szegmensből gyorsan növekvő, feltörekvő ágazattá vált. A versenyeket egyre nagyobb média- és szponzori figyelem kíséri, így a legnagyobb hirdetőik között megjelentek a globális fogyasztói márkák, tech-cégek, autógyárak és kaszinók.

A versenyszervezésben a franchise-rendszer van terjedőben. Az Egyesült Államokban az ismert nagy amerikaifutball-, jégkori- és kosárligákhoz hasonlóan rendezik meg a legnépszerűbb e-sportok bajnokságait, azaz a csapatoknak megvásárolt, állandó helyük van. A formátum sokkal kiszámíthatóbb környezetet biztosít minden szereplő számára: befektetésösztönző, segítheti az ágazat növekedését, a játékosok számára is átláthatóbb, és biztosabb anyagi háttérrel nyújt.

A hagyományos sportvállalkozások alapvető céljai a saját e-csapatok fenntartásával, bajnokságok szervezésével:

- a fő bevételi források (jegyek, média, szponzorok, merchandising, játékosjogok) bővítése;
- az arénák játéknapi kívüli hasznosítása;
- új szurkolók toborzása, különös tekintettel az Y és Z generációra;
- a sport népszerűsítése.

Az e-sport gazdasági és szórakoztatóipari sikere nem kétséges, a klasszikus sportokkal való egyenjogúsítása még várat magára, szabály- és etikai rendszere még kialakulóban van. A jövő kérdése az is, hogy beépül-e az olimpiai programba, vagy a legnagyobb bajnokságok megmaradnak önálló megáeseményeknek.

Kulturális örökség európai éve, 2018

Az Európai Parlament és a Tanács 2017 májusában kiadott határozatában a kulturális örökség európai évének nyilvánította 2018-at. A tematikus év célja volt, hogy a figyelem középpontjába helyezze az európai kulturális örökséget, valamint hangsúlyozza a hozzá kapcsolódó társadalmi és gazdasági szektor jelentőségét.

Az Európai Unióról szóló szerződés (EUSZ) 3. cikke kimondja: „Az Unió tiszteletben tartja saját kulturális és nyelvi sokféleségét, továbbá biztosítja Európa kulturális örökségének megőrzését és további gyarapítását.” Az Európai Unió működéséről szóló szerződés megerősíti az EUSZ-ban foglaltakat.

A Tanács 2014. május 21-én elfogadott következtetése kiemeli, hogy a kulturális örökség olyan felbecsülhetetlen érték, amely az európai projekt alapját jelenti. Jellemzően adódóan nem reprodukálható, mással fel nem cserélhető, függetlenül az örökség formátumától. A következtetés egyben felhívja a tagállamok figyelmét, hogy támogassák a kulturális örökséghez kapcsolódó, a tényeken és a polgárok részvételén alapuló szakpolitikai modelleket. Az Európai Parlament Kulturális és Oktatási Bizottságának *A kulturális örökség integrált*

európai megközelítése felé című, 2015-ben készült jelentése három csoportját különbözteti meg a kulturális örökségnek: a tárgyi (ingó, ingatlan, víz alatti), az immateriális (szóbeli hagyományok, előadó-művészetek, szertartások), valamint a digitális formáját.

Szemléletváltás

Az Európai Unióban komoly hagyománya alakult ki az európai tematikus éveknél. A kezdeményezések a figyelemfelkeltés mellett ösztönzik a vitákat és a párbeszédet annak reményében, hogy egy adott eseménysorozat megváltoztatja a téma megítélését, és a feltárt eredmények sikeresen beépülnek a döntéshozatalba.

A kultúra területén korábban számos európai év került megrendezésre, a hagyományokhoz illeszkedve 2018-at a kulturális örökség európai évének (KÖEE) nyilvánították. Az előkészítés során felhasznált *A kulturális örökség számít Európának* című jelentésben szereplő megfogalmazás szerint a kulturális örökség megítélése átalakuláson ment keresztül. Míg korábban a megőrzésközpontú szemlélet dominált, addig napjainkban az értékalapú látásmód került előtérbe,

amely integrálja a tárgyi és a szellemi alkotóelemeket, és középpontjában az emberi érték áll. Ugyancsak új elem a fenntarthatóság alapelve, valamint a kulturális örökségben rejlő források és a továbbgyűrűző hatások megértésének és elismerésének igénye.

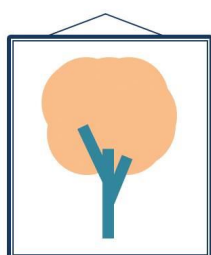
A továbbgyűrűző hatásokat szemlélteti a szektor jelentős munkahelyteremtő ereje: az ágazat közvetlenül több mint 300 ezer embernek kínál munkát, míg közvetett módon további 7,8 millió uniós munkahelyet generál.

KULTURÁLIS ÖRÖKSÉG EURÓPAI ÉVE, 2018

HOSSZÚ TÁVÚ CÉLKITŰZÉSEK



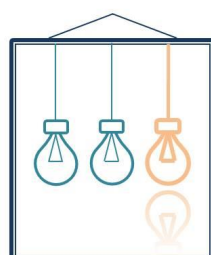
ELKÖTELEZŐDÉS



FENN-TARTHATÓSÁG



VÉDELEM



INNOVÁCIÓ



Ennek értelmében minden egyes közvetlen munkahely 26,7 közvetett munkahelyet teremt, amely meghaladja – többek között – az autópálya 6,3-as mutatóját. Az ágazat turisztikai jelentőségére világít rá az a megállapítás, hogy az UNESCO világörökségi listáján szereplő helyszínek csaknem fele az európai régióban helyezkedik el.

Az Eurobarometer a kulturális örökséget számos aspektusból vizsgálta 2017 őszén. A publikált adatokból kiderül, hogy a kulturális örökség szerepét pozitívan értékelik az unió állampolgárai: személyesen fontosnak ítéli a válaszadók 84%-a (Magyarországon 76%), az ország szempontjából 91%-uk (86%), az Európai Unió szemszögéből pedig 80%-uk (72%).

Prioritások

A KÖEE mottója: *Örökségünk: múlt és jövő találkozása*. A szlogen a kulturális örökség uniós értelmezését tükrözi, kiemelve a folyamatos megújulás fontosságát, amely során a nemzedékek gazdagítják az örökséget. Ennek megfelelően a tematikus év különös hangsúlyt fektetett a fiatal generáció megszólítására, mint a kulturális javak örökösire, fenntartóira és aktív alakítóira. A közösségformáló hatások megváltozása miatt a mottó kísérőjeként jelen volt a #EuropeforCulture használata.

A kulturális év célkitűzései közé tartozott az emberközpontú, fenntartható és ágazatközi megközelítések előmozdítása, valamint olyan megoldások keresése, amelyek mindenki számára lehetővé teszik a kulturális örökség megismerését – ezen belül is különös hangsúlyval kezelve a digitális eszközök bevonását. Mindezek mellett további cél volt az egymásra kölcsönösen ható kulturális és kreatív ágazatok közötti inspiráció bemutatása és a kulturális ágazat társadalomhoz és gazdasághoz való pozitív hozzájárulásának ismertté tétele.

A kutatások során feltárt és a KÖEE alatt elért eredmények fenntartása érdekében a Bizottság az Európa Tanáccsal, illetve az UNESCO és más szakmai partnerekkel együttműködve hosszú távú projekteket indított, amelyek az alábbi négy fő elv köré épültek: szerepvállalás, fenntarthatóság, védelem, illetve innováció. A szerepvállalás a minél szélesebb rétegek bevonását jelentette, a fenntarthatóság a környezeti szempontok

KULTURÁLIS ÖRÖKSÉG EURÓPAI ÉVE, 2018 EGYSÉGES ARCULATI ESZKÖZÖK

ÖRÖKSÉGÜNK:
MÚLT ÉS JÖVŐ
TALÁLKOZÁSA

2018
KULTURÁLIS
ÖRÖKSÉG EURÓPAI
ÉVE
#EuropeForCulture

LOGÓ ÉS SZLOGEN

2018
KULTURÁLIS
ÖRÖKSÉG EURÓPAI
ÉVE
#EuropeForCulture

2018
KULTURÁLIS
ÖRÖKSÉG EURÓPAI
ÉVE
#EuropeForCulture

2018
KULTURÁLIS
ÖRÖKSÉG EURÓPAI
ÉVE
#EuropeForCulture

2018
KULTURÁLIS
ÖRÖKSÉG EURÓPAI
ÉVE
#EuropeForCulture

2018
KULTURÁLIS
ÖRÖKSÉG EURÓPAI
ÉVE
#EuropeForCulture

2018
KULTURÁLIS
ÖRÖKSÉG EURÓPAI
ÉVE
#EuropeForCulture



2018
EUROPEAN YEAR
OF CULTURAL
HERITAGE
#EuropeForCulture

Today, I learned how to preserve Spring all year round.
#EuropeForCulture

OUR HERITAGE
WHERE THE PAST MEETS THE FUTURE

VIZUÁLIS
ARCULAT

POSZTER

mellett a helyszínek és a tájak újragondolását tartotta szem előtt, a védelem a veszélyeztetett javak megóvását célozta meg, míg az innováció a tudomány és a készségek fejlesztésére összpontosított.

Megvalósítás

Európa-szerte több ezer programot kínáltak a szervezők közösségi, nemzeti, regionális, valamint helyi szinten. A regionális és a helyi programok irányítását a tagállamok koordinátorokon keresztül végezték, Magyarországon ezt a feladatot a Miniszterelnökség és az Emberi Erőforrások Minisztériuma közösen látta el. Az európai év keretében megjelenő programok és projektek támogatása pályázati úton zajlott, a szervezők egész évben várták a kulturális örökséghez illeszkedő pályázatokat. A pozitív elbírálás feltétele volt, hogy a meghirdetett esemény összhangban álljon az európai év szellemiségével és célkitűzéseivel. A vizuális megjelenés összhangolt volt, a márkaépítés részeként a nyertes pályázók számára hozzáférhetőek voltak az egységes grafikai elemek. A hazai programok és események a www.koe2018.kormany.hu oldalon voltak elérhetőek.

Az Európai Unió *A 21. századra szóló Európai Kulturális Örökségi Stratégia* keretében (Stratégia 21.) bemutatja azokat az iránymutató gyakorlati példákat, amelyek sikeresen valósultak meg. Az adatbázisban 2018-ban két hazai példa szerepelt, mindkettő mintaszerű modellje az újraértelmezett kulturális örökségnek: amíg a Zeneakadémia kitűnően reprezentálja a korhű felújítás és az innovatív dizájn összhangját, addig a Nivegy-völgyben megvalósult felújítás remek példája a közösség bevonására épülő fejlesztésnek.

Nyilvánosság 2.0 - a tömegkommunikáció átalakulása

A 20. században a nyilvánosság meghatározó erejét a hagyományos tömegkommunikáció adta. A napjainkban zajló átalakulás során új típusú nyilvánosság formálódik, amelyben az egyén egyszerre jelenik meg magán- és közszereplőként, és amelyet a hagyományos elit háttérbe szorítása kísér.

Hagyományos tömegkommunikáció

A tömegkommunikáció mint fogalom az 1930-as években bukkant fel, az azóta eltelt időszakban számos definíciója született. A legfőbb ismérvei közé tartozik, hogy a kommunikáció nyilvános és közvetített, illetve erre szakosodott intézményekben jön létre, vagyis szerkesztői környezetben. A szerkesztett tartalom úgynevezett kapuőrökön keresztül jut el a tömegek felé, előbbieket az üzenetek megszűrésével és kiválogatásával jelentős véleményformáló erőre tesznek szert, ez különösen igaz a tömegkommunikáció ágaként értelmezett hírmédiára.

A hírlapkiadás uralkodó szerepét a 20. század első negyedében a rádió, majd a század derekán a televízió szorította háttérbe. Az 1970-es években a sokcsatornás média – például a kábel- és műholdas szolgáltatás – tovább alakította a hagyományos tömegkommunikációt, azonban az a jellegét végig megőrizte: az információ

létrehozása, feldolgozása, valamint továbbítása kapuőrökön keresztül történt, a fogyasztók az eléjük tárt hírekből választottak. A szolgáltatók kiemelkedő piaci erővel bírtak. A média jelentőségét mutatja, hogy gyakran önálló hatalmi ágként értelmezik.

Web 1.0 és 1.5

Az interneten működő World Wide Web – web, világháló – eleinte kis létszámú, képzett felhasználónak szólt, a kezelőfelület szerkesztése szaktudást igényelt. Tömeges elterjedése a 20. század utolsó évtizedében kezdődött. Kezdeti sajátossága nem tért el a korábbi gyakorlattól: a különálló, statikus weboldalon a tartalom ritkán frissült, a kommunikáció továbbra is egyirányú maradt.

A kétezres évek derekán számos új jelenség tűnt fel, előrevetítve a későbbi átalakulás tendenciáját. Megjelentek azok a tartalmak, amelyeket a fogyasztók állítanak elő – például kommentek, blogok –, a jelenség kísérőjeként teret nyert az anonimitás. Összességében a hírmédia témakijelölő szerepe háttérbe szorult, egyre dominánsabbá vált a személyesség jellege, amely magasabb kattintásszámot eredményezett. Párhuzamosan technikai változások zajlottak, a statikus oldalakat felváltották

a szervergépeken futó dinamikus oldalak. A világhálónak ezt a korszakát – jelezve átmeneti jellegét – szokás web 1.5-nek nevezni.

Web 2.0

A web 2.0 kifejezés azokat az internetes szolgáltatásokat takarja, amelyek a közösségre épülnek, ahol a szolgáltatók csupán a kereteket biztosítják, a tartalom előállítását, megosztását, véleményezését és kiegészítését a közösség végzi. A jelenleg is zajló paradigma-váltás a korábbi hatalmi viszonyok megváltozását jelenti: a hagyományos elit dominanciája háttérbe szorul, a közös-



ségi médiumok hálózata nem a korábbi offline elit köré sűrűsödik.

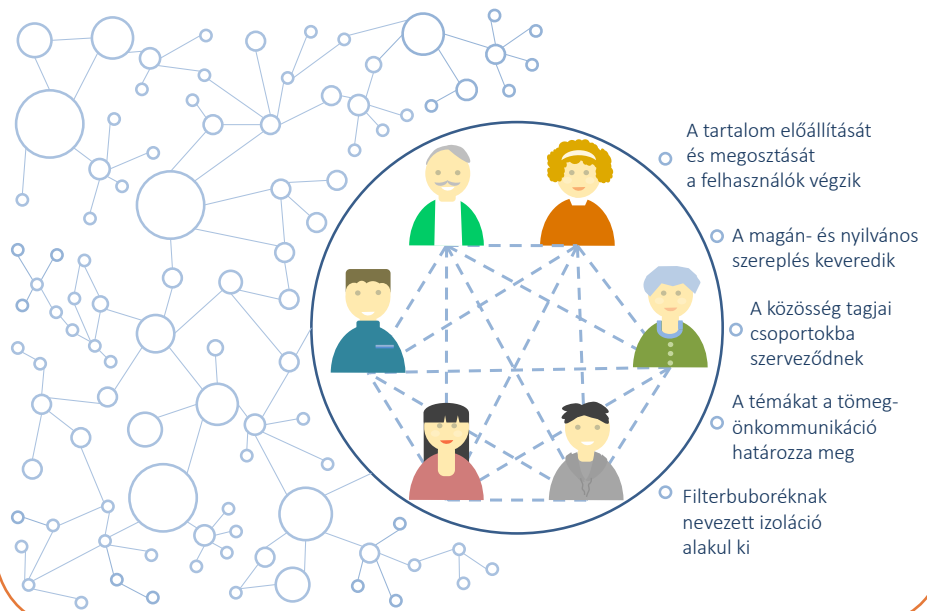
A világháló korai korszakában feltűnt jelenség – miszerint a 20. században perifériára szorult vélemények újból jelentőséget kapnak – tovább erősödik, a közösség tagjai immáron egyenrangú félként vesznek részt a kommunikációban. Az új típusú nyilvánosságban a felhasználó egyszerre szerkesztő és olvasó, aki már nem egy intézményt, hanem önmagát képviseli, ennek megfelelően a magán- és nyilvános szereplés keveredik, megszületik az én nyilvánossága, a tömeg-önkommunikáció.

Az én nyilvánossága – akár párhuzamosan több – csoportba szerveződik, hálózati társak jönnek létre közös érdeklődési kör, szimpátia vagy más metszet alapján. Az egyéni médiatartalmak létrehozása és megosztása, az adatok cseréje a korábbi passzivitással szemben aktív hozzáállást jelent. A megváltozott attitűd a másik felé történő kommunikáción túl a bevonást és az együtt alkotást is feltételezi.

A folyamat elterjedését gyorsítja a technikai átalakulás, úgymint a felhasználóbarát kezelőfelületek elterjedése, amelyek segítségével bárki egyszerűen testre szabhatja a közösség számára megosztani kívánt információkat; illetve a hordozható multimédiás eszközök – mobiltelefonok, tabletek stb. – térnyerése, amelyek a széles sávú internettel kiegészülve bárhol lehetővé teszik az azonnali kommunikációt.

A web 2.0-ban korábban elképzelhetetlen tömegek vonulnak be a médiatartalom előállításába. A tartalom összetételében dominálnak az olyan magánhelyzetek, mint a mindennapos életvitel, a szabadidő eltöltése vagy a szórakoztatást jelentő hírek – ezek a témák szöges ellentétei a korábbi újságírói hírértékfelfogásnak. A jelenség háttérében a kognitív disszonancia kizárása és a kognitív könnyedség húzódik meg. Előbbi akkor lép fel, amikor az új információ nem illeszkedik a megszerzett tudáshoz és tapasztalathoz, a feldolgozás során pedig belső feszültség keletkezik – ezért egyszerűbb azt kizárni; utóbbi az ismerős, mentálisan könnyen érthető és befogadható dolgok előnyben részesítését jelenti. A kellemetlen és az erőfeszítést igénylő hírek figyelmen kívül hagyása miatt kialakult a hírelkerülés, amelyet felerősít az algoritmusok által felkínált, egyénre szabott tartalom megjelenése.

KÖZÖSSÉGI MÉDIA – WEB 2.0



Az új típusú nyilvánosság veszélyei

Az internetgazdagság túlkínálatot hozott, a tudatos hírelkerüléssel párhuzamosan megjelent a hírbőség. A tartalmak közötti szűrést leegyszerűsíti, hogy a szolgáltatók monitorozzák a felhasználók szokásait, algoritmusok segítségével a komfortérzetet növelő tartalmakat kínálnak fel az egyéneknek, vagyis a kognitív könnyedséggel összhangban elvégzik a szűrést a felhasználók helyett. A jelenséget angolul filter bubble-nek nevezik – számos magyar fordítás közül talán a legelterjedtebb a filterbuborék vagy a szűrőbuborék –, utalva a végeredményre: a korábbi aktív hozzáállást újból passzív váltja fel, mivel a buborékon kívülre szorul a felhasználó világnézetétől és érdeklődési körétől eltérő tartalom, a felhasználó saját beszűkült világába kerül. Az algoritmusok nem publikusak, titkosságuk ellenére a fontosabb tendenciák kikövetkeztethetők, megteremtve ezáltal a manipuláció esélyét.

A hírmédia életben maradása társadalmi érdek, új üzleti modell szükséges, amely képes alkalmazkodni a megváltozott környezethez. A civilizálatlan és a megtévesztő anonim viselkedés, a trollok, a személyiségi jogokat sértő zaklatások, a fake news és a deepfake, vagy éppen a szerzői jogok megsértése a szabályozás újragondolását vetik fel. A globális technológiai nagyvállalatok – Google, Facebook stb. – adatkezelési gyakorlatai és a felettük gyakorolt kontroll ugyancsak számos kérdőjelet takar. Az elmúlt negyedszázadban az online tér és benne az online kommunikáció megkerülhetetlenné vált, digitális ujjlenyomatunk nyomokat hagy hátra, akár hozzájárulásunk nélkül, például az arcfelismerő programokon keresztül. Az információs technológia alaposabb ismerete és kontrollja, a jogok kiszélesítése és tudatos használata a következő évek megoldásra váró problémái. ●



Források

Iskoláztatás a 21. században

- OECD (2001): *What Schools for the Future?*
- OECD (2017): *PISA 2015 Results, Collaborative Problem Solving*. Volume V.
- Radó Péter (2017): *Az iskola jövője*. Noran Libro, Budapest.
- Szegedi Eszter – B. Tier Noémi (szerk.) (2014): A jövő oktatási trendjei. Interjú Halász Gáborral. In: *Alma a fán – A tanulás jövője*. 3. kötet. Tempus Közalapítvány.
- World Economic Forum (2015): *New Vision for Education: Unlocking the Potential of Technology*.

A felsőoktatás teljesítménye

- Davie, Sandra (2018): Putting universities to the test. *The Straits Times*, 2018. március 5.
- Fábrí György (2017): A második vonalban. *HVG*, 2017. november 23.
- Halász Gábor (2012): Hallgatói kompetenciavizsgálatok. *Educatio* 2012/3.
- Kovács Edina (2015): Oktatási rangsorok: létező és hiányzó dimenziók. *Új Pedagógiai Szemle* 2013/7–8.
- KSH (2018): *Kutatás-fejlesztési ráfordítások (1990–), STADAT*.
- OECD (2018): *Education at a Glance 2018: OECD Indicators*.
- Polónyi István (2016): A felsőoktatás gazdasági értékei. In: Fehérvári Anikó – Juhász Erika – Kiss Virág Ágnes – Kozma Tamás: *Oktatás és Fenntarthatóság*. Magyar Nevelés- és Oktatókutatások Egyesülete, Budapest.
- TÍZPERC iskolablog (2015): *Felsőoktatási intézmények toplistái. Indul a felvételi szezon*.

E-sport

- Balogh Tamás Márk (2018): *League of Legends: 2019-ben indul a franchise rendszer Európában*, Origo.
- E-sport Earnings, History, 2018.
- Hollist, Katherine E. (2015): Time to be grown-ups about video gaming: the rising esports industry and the need for regulation. *Arizona Law Review*, Vol. 57, No. 3.
- Jonasson, Kalle – Thiborg, Jesper (2010): Electronic sport and its impact on future sport. *Sport in Society*, Vol. 13, No. 2.
- Karhulahti, Veli-Matti (2017): Reconsidering Esport: Economics and Executive Ownership, Physical Culture and Sport. *Studies and Research*, Vol. 74. No. 1.
- Kishner, Irwin A. (2017): Esports Leagues Set To Level Up With Permanent Franchises. *Forbes*, 2017. október 3.
- Kreatív Magazin* 2017/ 3.
- Pannekeet, Jurre (2019): *Newzoo: Global Esports Economy Will Top \$1 Billion for the First Time in 2019*.

Kulturális örökség európai éve, 2018

- Az Európai Parlament és a Tanács (EU) 2017/864 határozata (2017. május 17.) a kulturális örökség európai évéről (2018). European Heritage Strategy for the 21st Century, hivatalos honlap.
- European Cultural Heritage Strategy for the 21st century. Council of Europe, May 2018.
- European Year of Cultural Heritage, hivatalos honlap.
- European Year of Cultural Heritage 2018. Fact Sheet. 7 December 2017.
- A kulturális örökség számít Európának. Összefoglaló és stratégiai ajánlások (2015). CHCfE Munkacsoport.
- Report: Cultural Heritage. Special Eurobarometer 466 (2017). European Union.
- A Tanács következtetései (2014. május 21.) a fenntartható Európa stratégiai erőforrásául szolgáló kulturális örökségről (2014/C 183/08).

Nyilvánosság 2.0 – a tömegkommunikáció átalakulása

- Gálik Mihály (2018): A hírmédia változásai – egy áttekintés. *Magyar Tudomány* 2018/2.
- Jobbágy Szabolcs (2017): A negyedik generációs hadviselés infokommunikációs aspektusai. – Fogalmi kitekintő. *Hadmérnök* 2017/1.
- Molnár György – Szűts Zoltán (2017): Nem mondhatom el senkinek, elmondom hát mindenkinek! *Korunk* 2017/8.
- Sebestyén Eszter – Gayer Zoltán (2016): Az ó- és új nyilvánosság mint önmagába térő ösvény. *Médiakutató* 2016./3–4.
- Szűts Zoltán (2012): A web 2.0 kommunikációelméleti kérdései. *Jelkép* 2012/1–4.
- Tarcsi Ádám (2012): *Web marketing*. Eötvös Loránd Tudományegyetem, Informatikai Kar.

Népszerű keresőszavak és témák az interneten

trends.google.com