

AZ OKTATÁS ÉS A TUDATOSSÁG JELENTŐSÉGE A CSALÁDOK DIGITÁLIS ESZKÖZHASZNÁLATÁBAN

THE IMPORTANCE OF EDUCATION AND AWARENESS IN THE DIGITAL USE OF FAMILIES

Malatyinszki Szilárd

egyetemi docens
Kodolányi János Egyetem
E-mail: mszilard@kodolanyi.hu

Összefoglalás

A családok élete az elmúlt évtizedekben, de leginkább az elmúlt években alapvetően megváltozott. A digitális eszközök térnyerése megváltoztatta az időgazdálkodást (munka- és szabadidő egyaránt), munkamódszereket, oktatástechnikai eszközöket. A vírushelyzet megjelenésével a családok otthonukba kényszerültek, így a családtagoknak osztozniuk kellett eszközökben, térben és időben egyaránt. Az online térben történő munkavégzés, oktatás, szórakozás és az életfolyamatok kezelése kiegyensúlyozottan csak kellő tudatossággal történhet. E tudatosságban a családtagok számíthatnak egymásra, de szükséges egy jelentős szintű tanulás és szocializáció mind a felnőttek, mind a gyermekek részéről. E mellett a hatékony munkavégzés érdekében a munkáltatónak olyan irányítási, ellenőrzési és motivációs rendszereket kell alkalmaznia, melyek támogatják a családi élet egyensúlyát is.

Abstract

The lives of families have changed in recent decades – this change has accelerated in recent years. The rise of digital devices has changed time management (both work and leisure), working methods, and educational technology tools. With the onset of the virus situation, families were forced into their homes, so family members had to share assets, both in space and time. Working, educating, entertaining and managing life processes in an online space can only be done in a balanced way with sufficient awareness. In this awareness, family members can count on each other. In addition, a significant level of learning and socialization is required on the part of both adults and children. In order to work effectively, the employer must have management, control and motivation systems that also support a balanced family life.

Kulcsszavak: oktatás, digitalizáció, család, tudatosság, eszközhasználat

JEL besorolás: I25

LCC: LC189-214.53

Bevezetés

Kutatásomban feltárom azokat az értékeket és feladatokat, melyek az elmúlt években a családok előtt tornyosultak. Értékeket mutatok be, melyeket a digitalizációnak köszönhetünk és érinti a családok életét. Megváltoztak a korábbi tevékenységek a családban, melyek csak részben köszönhetők a technikai vívmányoknak. A családok és annak szereplői másként gyűjtik be a szükséges információt, másként tanulnak, dolgoznak sokszor és eltérő a kultúrához való viszonyuk is. Nem meglepő, hogy e változások nagyban kihatnak az időgazdálkodásra, a szociális funkciókra és az egyéni megelégedésre is. Ma már más okoz örömet számunkra, mint néhány évtizeddel ezelőtt. A családok időgazdálkodását a digitális eszközök megváltoztatták

szórakoztató eszközökben, konyhatechnológiai eszközökben is a pénzgazdálkodásban is. A gyermekek más eszközökkel és más információkat gyűjtenek be az oktatás során és teljes mértékben megváltoztak a játékaik is. E folyamatot nem lehet megváltoztatni, azonban a tudatosság szintjén lehet fejleszteni annak érdekében, hogy nagyobb hatékonysággal, több örömmel és eredményességgel éljék meg a mindennapjaikat. Írásomban néhány területet vettem sorra és eszközöket igyekszek adni a családok számára, hogy szemléletet váltsanak, erősítsék a kooperációt és a tudatosságukat életükben.

Anyag és Módszertan

Kutatásomban a családi és üzleti élet metszeteit vizsgálom alapvetően szekunder források alapján. E forrásokban megjelennek olyan korábbi kutatások, melyek az esport, az online tanulás és az atipikus foglalkoztatási módok területét érinti. Saját korábbi kutatásaim is felhasználtam az anyag előkészítése során, melyek a generációk együttműködésével (Malatyinszki, 2020a), illetve a digitális oktatás megélésével foglalkoztak (Malatyinszki, 2020b). Tapasztalatom szerint a pedagógiai módszertani és munkaszervezési-munkáltatói feladatoknak van egy közös metszete, melyet célszerű együtt kezelni és közösen átgondolni, mely feladatokat ad a menedzsmentnek, oktatásirányításnak és a szociológusoknak egyaránt.

Eredmények

Az otthoni munkavégzés és az otthoni tanulás egymás térben, időben és eszközhasználatban is kihívásokat tartogat minden család számára. A generációk együttműködése, kooperációja azonban olyan lehetőségeket mozgathat meg, melyben segítségül hívhatják a munka céljára használt eszközöket, szoftvereket akár a tanulás, oktatás támogatására is. Egy jó lehetőséget kínál a kényszerű helyzet ahhoz, hogy átgondoljuk időgazdálkodásunkat és azt, hogy a munkavégzéshez milyen oktatásmódszertani eszközöket használhatunk és milyen gyakorlati elemekkel bővíthetjük az oktatási tevékenységet is. Jó példa erre az esport, hiszen ha tudatosan használjuk a kompetenciafejlesztő képességét, akkor nagyon sok képességet kialakíthatunk általa, melyek a későbbiekben a versenyszférában vagy bármilyen más munkakörben jól hasznosíthatók. E mellett példaként felhasználhatók a céges világban alkalmazott pénzügyi elemző szoftverek a családi gazdálkodás tervezéséhez, eszközrendszerében pedig segíthetik a családi megrendelések technikai hátterének támogatását. Kutatásomban a fentiek mellett igyekszek sok gyakorlati példát megfogalmazni a generációk együttműködésére, szinergiájára.

Főlsleges számítógépes játék és/vagy e-sport?

A számítógép megjelenése óta a játékok is futnak a számítógépeken. Az adatok vizualizációja, a dolgok irányítása, a szimulációs jelenségek mindig is vonzották az embereket és teljesen mindegy, hogy néhány kilobájtos játékok voltak, melyeket kazettákon kellett felmásolni a Commodore számítógépekre, floppy lemezen a későbbi asztali gépekre, vagy több gigabyte-os játékkonzolokon jelennek meg akár a virtuális térben 3D-ben lekötik az embereket. A számítógépen történő elfoglaltság munkahelyi kikapcsolódás, a tanulás közötti örömforrás és akár munka is lehet.

Mi motiválja a számítógépes játékokra az embereket? Empirikus vizsgálatot folytattak le a kutatók, mely által megállapítható, hogy leginkább a teljesítmény- és hatalommotiváció, a közösséghez való tartozás és az új kihívások tartják ott a gépek előtt a résztvevőket. A játék a fantáziavilágnak egy új metafórája. A játékosok megfogalmazták az interaktivitást, a folyamatos, a játékkörnyezeten kívül is megjelenő problémamegoldást és a konfliktusok megoldásának lehetőségét egy biztonságos környezetben, külső kockázat nélkül. A kutatás

választ ad arra a kérdésre is, hogy a mozgás illúzióját kelti-e a számítógépes játék és nem szűkül-e be a társas tér. A felmérés azt mutatja, hogy valójában a játékosok közösségi tere ugyanúgy nyitott marad és azok vonzódnak a passzív környezethez, akik a számítógépes játékok megjelenéséig sem vettek részt aktívan a szélesebb közösségi életben. (Kiss – Izsó – Eglesz – Fekete, 2002)

Jelenleg ma az e-sport Ázsiában, Amerikában és Európában is önálló iparág. Az élsporthoz hasonlóan megjelennek több millió dolláros díjazású ligák, melyeket szponzori megállapodások öveznek és egyetemi ösztöndíjakat adnak az intézmények csapatoknak, sőt profi karrierek alakultak ki az elmúlt évtizedekben. Már 2009-ben a League of Legends MOBA játék első világbajnokságán 10 000 fős stadiont töltötték meg a nézők és több, mint 8 millióan követték online módon az eseményt. Ma e sportág világbajnokságát tízmilliók követik, mely adat meghaladja az NBA (legnagyobb kosárlabda liga nézőszámait). (History Of Esport, 2022) Itthon is egy dinamikusan növekvő iparág, bár növekedését gátolja, hogy a csapatok mögött, csak a legritkább esetben van egy jogi személy és a professzionalizáció alacsony szintje miatt nem elég elterjedt. Ma már egyre több az értékes verseny, egyre nagyobbak a nyeremények és a marketing bevételek miatt is mindinkább kitermeli a főállású játékosokat. A sportág fejlődését akadályozza, hogy a sportolók egy területen jók és a közönség sem ismeri a játékok sajátosságait, így a szponzorok sem tudják, hogy valójában milyen célközönséget és volumenben ér el e sportág. E területen is megoldást jelenthet az edukáció, az oktatás. A sportolók vállalkozói kompetenciái fejlődésével egyre sikeresebben indulhatnak majd el nemzetközi versenyeken, alapíthatnak szervezeteket, míg a közönség és a szponzorok amint megismerik a sportágot elindulhat a többi sportág irányába a saját speciális szabályaival, rendszerével, hierarchiájával.

A számítógépes játék és a videojáték (a kettő különbsége csupán eszközhasználat kérdése) szabadidős tevékenység. Hatása sokszor abban mérhető, hogy mivel játszik a személy és milyen mennyiségű időt tölt el vele. Az tény, hogy a „játékfüggőség” – nem szerencsejáték tekintetében – megjelenik az Egészségügyi Világszervezet által kiadott Betegségek nemzetközi 11. kiadásában is, így 2022. január 1-től hivatalosan is betegség. (WHO, 2022) Meghatározása szerint „a játékfüggőség olyan súlyosan tartós vagy visszatérő viselkedés, amelyben a játék elsőbbséget élvez az élet más területeivel szemben.” (Hegyeshalmi, 2018) Sok országban közegészségügyi problémaként tekintenek a területre, hiszen az Egyesült Királyságban e függőséget már magánklinikákon kezelik, Dél-Koreában megtiltja a törvény a 16 éven felüliek éjjeli online játékát, Kínában pedig az internetszolgáltató korlátozza a játékkal eltölthető idő mennyiségét.

A másik oldalt figyelembe véve a számítógépes játék olyan – a hétköznapi életben is nélkülözhetetlen – képességeket erősít, mint az önállóság, kreativitás, problémamegoldás és együttműködés. E mellett erősíti a karrierkompetenciákat (üzleti alapelvek, globális perspektívák, STEM – science, technology, engeneering, mathematics – tárgyak) és a közoktatásban kulcsfontosságú szövegértési, -írási, matematikai, történelmi ismereteket is. A versengés és az együttműködés, a célok meghatározása és megvalósítása mind-mind olyan képességek, melyek nélkül egyetlen vállalkozás sem tudna elindulni. Az tény, hogy az e-sport képes fejleszteni jelentős számú készségeket azok közül, melyet a Világgazdasági Fórum az elmúlt időszakban javasolt és a jövőben is a holnap legjobb munkakészségének tart. (1. táblázat).

1. táblázat: TOP készségek 2015-2025 (év)

2015	2020	2025
Komplex problémamegoldás	Komplex problémamegoldás	Analitikus gondolkodás és innováció
Kritikus gondolkodás	Együttműködés másokkal	Aktív tanulás és tanulási stratégiák
Kreativitás	Emberek vezetése	Komplex problémamegoldás
Emberek vezetése	Kritikus gondolkodás	Kritikai gondolkodás és elemzés
Együttműködés másokkal	Tárgyalókészség	Kreativitás, eredetiség és kezdeményezőkészség
Az érzelmi intelligencia	Minőség ellenőrzés	Vezetés és társadalmi befolyás
Ítélet és döntéshozatal	Szolgáltatási orientáció	Technológia használata, felügyelet és ellenőrzés
Szolgáltatási orientáció	Ítélet és döntéshozatal	Technológiai tervezés és programozás
Tárgyalókészség	Aktív hallgatás	Rugalmasság, stressztűrő képesség és rugalmasság
Kognitív rugalmasság	Kreativitás	Érvelés, problémamegoldás és ötletelés

Forrás: World Economic Forum jelentései és Kate Whiting (2020) alapján saját szerkesztés

Internetfüggőség – korunk betegsége vagy életünk része? Az interneten, hálózatban használható számítógépes játékok csak az egyik részét jelentik azoknak a függőséget okozó területeknek, melyek a számítógéphez kapcsolódnak. Ma a számítógép már nem csupán az asztali számítógépet vagy a laptopot jelenti, hanem az internethez kapcsolható eszközöket. A tablet és a telefon nem egészséges ideig vagy módon történő használata szintén csökkentheti társas kapcsolatokra fordítható időt vagy a munkaidőt. Kimberly Young az internetfüggőség alábbi aleteit azonosította:

- Internetes játékfüggőség (gaming)
- Online kapcsolatfüggőség (e-mailek, kommunikációs applikációk, chat-programok, stb.)
- Kényszeres információgyűjtés (fórumok, híroldalak, közösségi felületek túlzottan hosszú időtartamú használata)
- Online vásárlási függőség
- Online szexuális tevékenységektől való függőség (pornográf oldalak, szexchat, szextörténetek, stb.) (Young – Nabuco de Abreu, 2011)

A problémás internethasználat előfordulási gyakoriságával sok pszichológus foglalkozott, de mérőeszközeik és értékeik is igen eltérőek. A prevalencia értékek 0,8 és 17,1% között változnak. Még ha a legalacsonyabb értéket vizsgáljuk, akkor is igen magas lakosságszámhoz jutunk a teljes lakosságra vetítve. (Galán, 2014, Tóth-Káposzta, 2021) Sok pszichológus véleménye szerint az internethez való menekülés és a társas kapcsolatoktól való elfordulás menekülés a valóságtól, a valóságban megjelenő konfliktusok elől való menekülés. A cégek – sok esetben elismert módon – kihasználják a függőséget, mely az orvosok által leírt dopaminrendszer alulműködése, a jutalomhiányos szindróma egyfajta válasza. Az intenzívebb ingerek kompenzálják az alulműködést. (Aronson – Pratkanis, 1992) Az internetes programok generálják a „fogyasztók” visszatérését, ösztönzik pozitív megerősítésekkel és támogatják a minél hosszabb időtöltést. Ezt a pszichológiai folyamatot használja ki a reklámpszichológia is,

mely azt elemzi, hogy mivel motiválhatók a böngészők arra, hogy mielőbbi vásárlási döntéseket hozzanak. (Sas, 2007) A rendszeres visszatérés, új feladatok kiadása, a folyamatos kapcsolat fenntartása a telefonos applikációk és telefonra történő játékok letöltésénél is megjelenik. Az Amerikai Pszichiátriai Társaság Pszichés szerint függőségnek tekinthetjük akkor a rendellenességet, ha az alábbi tünetekből legalább öt jelentkezett az elmúlt évben:

- ha akkor is a játék körül forog a személy gondolata, ha nem játszik;
- ha nem tud játszani, akkor ideges, feszült, szorongó lesz;
- mindig egyre több időt kell a játékkal töltenie, hogy az élményt megkapja;
- feladja a korábbi hobbijait, érdeklődését;
- nem tudja korlátok, időkeretek közé szorítani játékkal töltött időt;
- menekül a problémái, megoldatlan helyzetei elől;
- ha visszacsatolást kap a függőségéről, akkor is tovább játszik;
- titkolja a játékra fordított valódi idő nagyságát;
- veszélyezteti a játékra fordított idő a munkáját, tanulási- vagy karrierkapcsolatait, párkapcsolatát. (lotto-szamok.hu, 2022)

Akár betegségnek tekintjük, akár nem, bármilyen eszközzel megvalósított internet- és játékszenvedély mögött általában valamilyen háttér- vagy gyökérok figyelhető meg. Ezt az okot kell megszüntetni ahhoz, hogy hosszabb távon ne tegye az egyént szorongóvá, depresszióssá. Hasznos olyan élmények, valódi társas kapcsolatok, tevékenységek keresése, melyek elvonják a figyelmet a játékról, az internetről és nagyobb élményt, örömet adnak. Megoldás lehet egy önsegítő csoport vagy szakember felkeresése is. A tendencia azonban egyértelműen megfigyelhető, hiszen egyre több személyt – akár családtagot – zavar, ha a közelében lévő folyamatosan a telefonját, laptopját ellenőrzi, mert fél, hogy lemarad valamiről. A „kütyüfüggőség” sokszor széttördeli a családi beszélgetéseket, munkahelyi folyamatokat és baráti találkozásokat.

Otthoni munka – otthoni tanulás

A digitalizáció folyamatosan az emberek életének részévé válik. Az atipikus foglalkoztatási módok bizonyos esetei segítséget nyújtanak ahhoz, hogy a munkatevékenységek alkalmazkodjanak a dolgozók életmódjához, életkörülményeihez. A részmunkaidős foglalkoztatás alkalmas a megváltozott egészségi állapotúak és a kisgyermekesek melletti munkavégzéséhez és jó lehetőség arra is, ha valaki fokozatosan vissza szeretne térni a munka világába (Káposzta-Nagy, 2015, Káposzta et al. 2017, Káposzta et al. 2018). A távmunka lehetősége pedig csökkenti a közlekedési idő- és költségfelhasználást és egyúttal költséghatékony foglalkoztatást teremt a munkáltatónak. Az önfoglalkoztatás szintén lehetőséget ad arra, hogy a magánélethez illeszkedő munkatevékenységeket folytassunk. A fenti rugalmas munkaviszonyok természetesen megfelelő jogi keretek mellett és a munkáltató támogatásával valósulhatnak meg. A nem munkahelyen történő munkavégzés megvalósulhat a dolgozó otthonában, külső helyszínen vagy akár egy közösségi irodában (coworking) is. A külső hely távol tartja a magánéletet és el tudunk vonulni a munkatársaktól is. Az otthoni munka azonban nem tudatos idő- és eszközfelhasználás nélkül nem valósulhat meg. A legkritikább esetben áll rendelkezésre minden családtag számára külön hangszigetelt helyiség a megfelelő minőségű digitális eszközökkel. Korábbi kutatásunk a pedagógusok online munkarendbe kényszerített élete során is megmutatta, hogy a homeoffice során a következő hiányosságokat tapasztalták: technikai felszereltség (50,2%), módszertani felkészültség (54,7%), időgazdálkodás (49,5%). E speciális esetben a munkavállalók szerezték be az eszközök

többségét. Az otthoni munkavégzés sok munkavállaló esetében nehezen egyeztethető össze a családi élettel. E felmérésben a közel 300 válaszadó közül 37,3% szerint nehéz otthonról tanítani, 46,8 % jól tud tanítani, de vannak kihívásai, míg mindössze 15,9% az elégedettek aránya. (Malatyinszki, 2020b)

A távmunka és otthoni munka természetesen nem alkalmazható minden munkakörben. A személyes megjelenést, a fizikai jelenlétet és a gyors beavatkozást jelentő munkaköröknél a távmunka nem lehet megoldás. A leggyakoribb foglalkozások a következők távmunkában: szoftverfejlesztés- és tesztelés, IT-hálózatépítés, adattal kapcsolatos munkák, mérnöki munkakörök, kreatív szakmák (animáció, grafika, fotográfia), írással, fordítással, adatrögzítéssel kapcsolatos munkák, menedzsmenti és asszisztens munkakörök, ügyfélszolgálat, értékesítés, marketing, könyvvitel, számvitel és HR feladatok. (CodeBerry, 2020) A megjelöltek mellett természetesen sok más egyéb munkavégzést is lehet online otthonról vagy részben otthonról végezni. Sokan a vírushelyzet után is szívesen dolgoznának részben távmunkában, ezért hasznos a munkáltatónak és a munkavállalónak is egyeztetni arról, hogy a kölcsönös elégedettség mellett mely feladatokat és milyen időkeretben láthatnak el otthonról a dolgozók.

2022. január 14-től Magyarországon már a munkáltató az ellenőrzési jogát számítástechnikai eszköz alkalmazásával is gyakorolhatja és a munkavédelmi szabályok betartását ilyen eszközök alkalmazásával távolról is ellenőrizheti. (Korm. Rend, 2020) Az említettek mellett egyre több jogszabályban közelít a jogrend a távmunka szabályozásában az otthoni munkavégzés életszerű viszonyaihoz. Bár a távmunkavégzés szabályai Magyarországon egyre szabályozottabbak, még mindig nagyon sok hibát követnek el az otthonról dolgozók. Az online munka során egy-egy megbeszélés során elengedhetetlen kameraképet használni és egyáltalán nem mindegy, hogy a megjelenésünk, frizuránk mennyire üzletszerű és mennyire alkalmazkodik a helyzet elvárásaihoz. Az öltözködés és megjelenés mellett a háttérben lévő vagy megjelenő személyekre, állatokra és kínos helyzetet teremtő tárgyakra is érdemes odafigyelni. Egy 2500 résztvevő válaszait tartalmazó felmérés szerint 34%-uk került olyan helyzetbe, amikor szégyellte a környezetét és 28%-uk már felejtett a háttérben olyan személyes tárgyat, ami kellemetlenséget okozott. (Forbes.hu, 2022) A kamera használata során javasolt háttérszűrők, vagy háttérképek bekapcsolása, így csak a személy látható a tervezett vagy elmosódott háttér előtt.

Az otthoni munkavégzés hatékonyságát leginkább a munkavégzésre fordított nem megfelelő időkeretek és a figyelmet elvonó egyéb tényezők csökkentik. A munkavégzést célszerű összehangolni a gyermekek és a házastárs, élettárs elfoglaltságaival a munkavégzés helye és a minőségi munka érdekében. Nem feltétlenül tud mindenki hatékonyan dolgozni otthon és javasolt, ha hiányzik a fókusz a személy életéből, akkor inkább – ha lehetősége van – akkor válassza a munkáltató telephelyén történő munkát. Bár az otthoni munkavégzéssel jelentős közlekedési költség és idő megspórolható, célszerű átgondolni, hogy az adott helyzetnek mi a legmegfelelőbb.

Atipikus foglalkoztatási módok és családi élet

Fontos kitérni a fogalom meghatározására. Tipikus és egyben a legelterjedtebb munkavégzésnek tekintjük azt a munkaviszonyt, amikor határozott időre kötött, teljes munkaidőben végzi a munkavállaló a munkáltató telephelyén. (Holló, 2022) Minden olyan munkavállalási formát, mely ettől eltér tartalmában, helyében, foglalkoztatási idejében, hosszában atipikus foglalkoztatásnak nevezzük. Legjelentősebb atipikus foglalkoztatási formák a következők: részmunkaidős, határozott időre szóló foglalkoztatás, készenléti jellegű

munkavégzés, távmunka, munkaerő-kölcsönzés, tanulók és gyakornokok foglalkoztatása, bedolgozók, megbízási vagy vállalkozási szerződéssel foglalkoztatott alkalmazottak, nyugdíjasok foglalkoztatása és az önfoglalkoztatás. (Hovánszki, 2022) E foglalkoztatási formák nem mindegyike látható el otthoni munkavégzés keretében. Fontos látni, hogy az atipikus foglalkoztatás más kategória, mint az otthoni munkavégzés. Hagyományos, tipikus munkaviszonyban is lehetséges dolgozni úgy, hogy munkánkat részben vagy teljes egészében otthonról vagy más helyszínről – nem a munkáltató telephelyéről – látjuk el. Ma már – nem feltétlenül a pandémia miatt és főként a szellemi dolgozók körében – erősödni látszik az a tendencia, hogy csökkentik a munkáltatók a telephelyen kívüli munkavégzők számát. Ennek oka részben a technikai és szoftveres színvonal fejlődése, a munkáltatók informatikai készségeinek erősödése és a menedzsment módszerek változása, mellyel képesek a delegálási, ellenőrzési és motivációs rendszereket hagyományos munkahelyen kívül is megvalósítani.

Az otthoni munkavégzés megfelelő tudatosság, ütemezés, helyszín és technikai feltételek megvalósulása mellett otthonosabbá teheti a munkát és a munkáltatónak egyértelműen költségcsökkentő hatással bír. Nem szabad elhanyagolni azonban, hogy nem megfelelő személyiség, habitus esetén a túlzott otthoni munkavégzés káros a családi életre és a munkavégzésre is. A káros mennyiségű számítógépes játék és internethasználat mellett csökkentheti a család kohézióját, a közös minőségi időt és egyoldalúvá teheti az ember életét. Ne felejtjük el, hogy a munka a mellett, hogy – jó esetben – értékteremtés, önmegvalósítás és jövedelemszerzés, mégiscsak eszköz annak érdekében, hogy családi életünket minőségi módon tudjuk megélni.

Pénzügyi folyamatok az online térben

Egy család életében a pénzhez való viszony meghatározó. Nem mindegy, hogy célnak, vagy eszköznek tekintik a családtagok. A pénz, vagyon birtoklása, a fel nem használt vagyon halmozása igen torz helyzetet és személyiséget tud létrehozni. Nem célom pénzügyi tanácsokat adni. Most nem is arra kívánok kitérni – bár az is megérne néhány oldalt – hogy milyen módszerekkel, eszközökkel kereshetünk (és találhatunk) jövedelmet és őrizhetjük meg, hanem inkább arra, hogy miként könnyíthetjük meg a családban a pénzügyi folyamatainkat a digitalizáció segítségével.

A digitalizáció a pénzügyi területen – is – egy eszköz arra, hogy egyszerűsítsük életünket és bizonyos folyamatokat gyorsabban, költséghatékonyabban valósítsunk meg. A folyamatok digitalizációja azt jelenti, hogy azok a tevékenységek, melyek korábban személyes ügyintézészt igényeltek kevesebb személyes jelenléteket jelentenek, vagy egyáltalán nem kell foglalkozni velük. A kormányzati rendszerek és vállalati folyamatok digitalizációja, automatizációja azt jelenti, hogy a folyamatokat elemire bontják, megnézik az ismétlődő elemeket, megvizsgálják mit lehet informatikai eszközökkel megvalósítani és a digitalizációjuk után az algoritmusokat (ismétlődő elemeket) szoftverekkel feldolgozzák, az információtartalmát továbbítják más rendszerek, gépek vagy személyek számára. Az alapvetően bonyolult folyamat részleteit nem szükséges a felhasználóknak ismerni. A magánéletünk vagy munkánk leegyszerűsítéséhez azonban alapvető eszközök, szoftverek, applikációk elsajátításától nem tekinthetünk el.

A családok eltérő generációkhoz tartoznak, melyek mindegyike más és más kompetenciaterületeken lehet sikeres. Míg a X és Y (idősebb) generációk tapasztaltabbak lehetnek a készpénz kezelésében, az életterületekre való ráfordításában és akár az ingatlanügyletekben, hitelfelvételben, addig az Y és Z generációk az eszközhasználatban, szoftverek működésében segíthetnek. Minden korcsoportnak vannak speciális pénzügyi folyamatai, melyekben az eszközök segíthetnek. Ilyen folyamat lehet az online csekkbefizetés,

utalás, hitelfelvétel, befektetés, kártyaműveletek vagy akár vásárlások, rendezvényekre történő regisztrációk. Az együtt élő (egymásra utalt) generációk együttműködéséhez hasznos közösen meghatározni az életüket meghatározó pénzügyi műveleteket és azt, hogy melyekben vannak elakadásaik. Ezzel együtt tervezzük meg azt is, hogy mikor, melyen formában tud a másik fél segítséget nyújtani. Lehetséges, hogy a nagymamának a közszolgáltatáshoz szükséges mérőórák bejelentésében és befizetésében segíthet az az unoka, aki számára a hitelfelvételben vagy ingatlanpiaci folyamatokban kevesebb az ismerete. Az együttműködéssel, közös tervezéssel a családi közösségek gyorsabban, hatékonyabban működhetnek az online térben és csökkenteni a kiszolgáltatottságot is. Az is elképzelhető, hogy egy-egy eszköz, szoftver kapcsán bizonyos folyamatokat megtaníttunk szüleinknek, nagyszüleinknek, akik utána saját maguk – hasznosnak tartva magukat – bevonódnak a digitalizáció örömteli folyamataiba. Központi oktatás mellett, külső kényszer nélkül az összefogás segíthet a költségcsökkentésben és a készpénzmentes, gyors pénzügyi műveletek elsajátításában.

Pénzügyi szoftverek, alkalmazások is segíthetnek a pénzáramlás irányításában, a rendelkezésre álló pénzügyi összeg helyes kezelésében, beosztásában, befektetésében. Online tervezők, telefonos applikációk vagy egy egyszerű Excel táblázat is segíthet, ha folyamatosan kövessük kiadásainkat. Persze csak akkor fordulunk ezekhez az eszközökhöz, ha belátjuk fontosságát és hasznosságát. Sokan, sokféle hozzáállással, nézőponttal bírnak a pénz, hitel, befektetés fogalmakhoz és szükséges a tudatosság ahhoz is, hogy segítséget kérjünk. Online képzési rendszerek – sokszor ingyenesen – is rendelkezésre állnak a pénzügyi műveltség fejlődéséhez. A jövőben hasznos volna az online pénzügyi képzésekhez anyagi, tárgyi ösztönzők hozzárendelése, mert akkor az emberek kevesebbet bosszankodnának a miatt, hogy már nem tudják a régen készpénzben megvalósítható dolgaikat elintézni.

Fontos, hogy csökkentsük saját magunk és környezetünk kiszolgáltatottságát az anyagi helyzetünk kapcsán. Egyes banki applikációk alkalmasak arra, hogy csoportosítsák kiadásainkat, bemutassák a bevételünk és kiadásaink arányát. Az online rendszerek figyelmeztethetnek, ha túlléptük a magunk által tervezett limiteket. A folyó- vagy hitelszámla keret kapcsán beállíthatunk olyan napi felhasználható összeghatárokat, melyek védik a pénzügyünket az online támadásoktól és a nem tervezett kiadásainktól.

Következtetések

A generációk együttműködésében, módszertanaik, hozzáállásuk, gyakorlati tapasztalatuk átadásában még nagyon sok lehetőség van családokon és munkahelyi közösségeken belül egyaránt. E szinergia az élet sok aspektusára pozitív hatást kelthet kezdve a játékon, munkán, szabadidőn keresztül a pénzügyi folyamatok megvalósulásán át. Ezt az együttműködést el kell ismernie és támogatnia kell az oktatásirányításnak ahhoz, hogy módszertani fejlődés segítségével legyen igénye a pedagógusoknak felhasználni az otthoni tapasztalatokat és beépíteni az élet és a munka valódi problémáit. A másik oldalon pedig a munkáltatóknak és a vezetőknek fel kell ismernie, hogy a kiegyensúlyozott családi élet támogatja a hatékony munkavégzést és úgy kell a munkát megszervezni, hogy az segítse a kettős karrier lehetőségét. Amíg a két fenti feltétel nem valósul meg és a tudatosságra való igény nem jelentkezik a családok, munkáltatók és a pedagógusok részéről, addig hiba keressük a megfelelő módszertanokat és lehetőségeket a generációk együttműködésére és a hatékony tapasztalatok szinergikus beépítésére.

Irodalomjegyzék

1. 487/2020. (XI. 11.) Korm. Rendelet a veszélyhelyzet során a távmunkával kapcsolatos szabályok alkalmazásáról, <https://net.jogtar.hu/jogszabaly?docid=A2000487.KOR>, letöltve: 2022. 01. 14.
2. Aronson, Elliot Pratkanis, Anthony (1992): Rábeszélőgép, AB OVO Kiadó, Budapest, ISBN: 9789637853036
3. CodeBerry (2020): A 15 leggyakoribb otthonról végezhető munka 2020-ban, <https://codeberryschool.com/blog/hu/15-otthonrol-vegezheto-munka/>, letöltve: 2022. 01. 14.
4. Forbes.hu (2022): Öt tipp ahhoz, hogy profin elkerüld a kellemetlen home office bakikat, <https://forbes.hu/legyel-jobb/ot-tipp-ahhoz-hogy-profin-elkeruld-a-kellemetlen-home-office-bakikat/>, letöltve: 2022. 01. 14.
5. Galán Anita (2014): Az internetfüggőség kialakulása és prevalenciája, https://metszetek.unideb.hu/files/201401_17_galan_anita_1.pdf, letöltve: 2022. 01. 13.
6. Hegyeshalmi Richárd (2018): Videójáték-függőség = betegség, index.hu, Index - Tech - Videójáték-függőség = betegség, letöltve: 2022. 01. 08.
7. Holló Sándor (2022): Az atipikus foglalkoztatás, <https://www.atipikus.hu/index.php/atipikus-foglalkoztatás>, letöltve: 2022. 01. 14.
8. Hovánszki Arnold (2005): A tipikus és az atipikus foglalkoztatás Magyarországon, Munkaügyi Szemle, 2005. július-augusztus, <http://www.munkaugyiszemle.hu/sites/default/files/Hovanszky.pdf>, letöltve: 2022. 01. 14.
9. Káposzta, József; Nagy, Henrietta; Sólyomfi, Hanna Andrea (2018): *Influence of security issues on sustainable and smart rural development in Hungary*. ENGINEERING FOR RURAL DEVELOPMENT 2018 pp. 477-483., 7 p. (2018)
10. Káposzta, J.; Illés, B.; Nagy, H. (2017): *Examination of impact of economic policy on quality of life in regions of some european countries with global perspective*. ENGINEERING FOR RURAL DEVELOPMENT 16:1 pp. 236-241., 7 p. (2017)
11. Káposzta, J; Nagy, H. (2015): *Status report about the progress of the Visegrad Countries in relation to Europe 2020 targets*. EUROPEAN SPATIAL RESEARCH AND POLICY 22:1 pp. 81-99., 19 p. (2015) DOI: 10.1515/esrp-2015-0018
12. Kate Whiting (2020): These are the top 10 job skills of tomorrow – and how long it takes to learn them, <https://www.weforum.org/agenda/2020/10/top-10-work-skills-of-tomorrow-how-long-it-takes-to-learn-them/>, letöltve: 2022. 01. 08.
13. Kimberly S. Young - Cristiano Nabuco de Abreu (2011): Internet Addiction: A Handbook and Guide to Evaluation and Treatment, John Wiley & Sons, Inc. ISBN: 978-0470551165
14. Kiss Orchidea Edit – Izsó Lajos – Eglesz Dénes – Fekete István (2002): Professzionális számítógépes játékok a motiváció empirikus vizsgálatának tükrében, Alkalmazott Pszichológia, IV. 1. 5-33, https://people.inf.elte.hu/fekete/pub/Folyoirat_cikkek/2005%20Jatekosok_motivacioja.pdf, letöltve: 2022. 01. 08.
15. Lottó-Számok.hu, A számítógép- és internetfüggőség - <https://lotto-szamok.hu/jatekszenvedely/>, letöltve: 2022. 01. 13.
16. Malatyinszki Szilárd (2020a): Az új generáció, mint erőforrás, Multidiszciplináris kihívások, sokszínű válaszok, DOI: 10.33565/MKSV.2020.01.07
17. Malatyinszki Szilárd (2020b): Experiencing Digital Education, EasyChair Preprint, https://easychair.org/publications/preprint_download/GtvW, letöltve: 2022. 01. 14.
18. Sas, I. (2007). Reklám és pszichológia. Budapest, Kommunikációs Akadémia Könyvtár

19. The History Of Esports - <https://americanesports.net/blog/the-history-of-esports/>,
letöltve: 2022. 01. 08.
20. Tóth, T., Káposzta, J. (2021): *Successful management of settlements to boost rural development*. EUROPEAN COUNTRYSIDE 13 (2021) 4. pp. 819-833. 15 p. (2021)
DOI: <https://doi.org/10.2478/euco-2021-0044>
21. WHO: Gaming disorder - ICD-11 for Mortality and Morbidity Statistics (who.int),
letöltve: 2022. 01. 08.