

Új ifjúsági sebezhetőségek

AZ IFJÚSÁGKUTATÁSOK KORÁBAN

Dr. habil. Jancsák Csaba
2026. március 11. Debrecen
„Ezek a fiatalok...” ifjúsági konferencia
DEMKI, DMJV, MCC



Jelenlegi globális trendek és hatásaik

- A gazdasági és politikai válságok,
- a növekvő szegénység,
- az új migrációs áramlatok,
- a technológiai változások (okoseszközök, web2, MI)
- a globalizáció behatolási szintje
- a tömegmédiá befolyásoló szerepének erősödése
- háborúk

új sebezhetőségeket jelentenek a gyermek és ifjúsági korosztályok számára.

⇒ **ÚJ KIHÍVÁSOK**



KORAI ÖNÁLLÓSODÁS



FELNŐTT
GYERMEKEK
GYERMEK
FELNŐTTEK

KÉSŐBBI FELNŐTTÉVÁLÁS

Az értékek világa

Tradicionális és posztmateriális értékek (5 fokú skálán, átlagértékek)

igaz barátság	4,6
szerelem/boldogság	4,5
család	4,5
szabadság	4,4
érdekes élet	4,2
belső harmónia	4,2
változatos élet	4,2
udvariasság	4
kreativitás	4
békés világ	3,9
vezetésre/döntésre jog	3,9
szépség világa	3,6
gazdagság	3,5
egység a természettel	3,4
társadalmi rend	3,3
tradíciók tisztelete	3,3
nemzet, hazaszeretet	3
hatalom	2,9

Materiális, fogyasztói értékek (5 fokú skálán, átlagértékek)

internet	4,5
saját lakás	4,1
pénz	4,1
mobiltelefon	4
könyv	3,9
fényképezőgép	3,8
asztali számítógép	3,8
divatos ruhák	3,7
laptop / tablet	3,7
saját autó	3,6
sporteszközök	3,4
ékszerek	3
plazma-/okostévé	2,6
hangszer	2,6
nyaraló	2,6
magánorvos	2,5

Amennyiben az
ifjúság
a felnőtt világban
nem talál
magának
példaképeket,
úgy magában
keresi azt meg és
válik saját maga
számára
mintaadóvá.

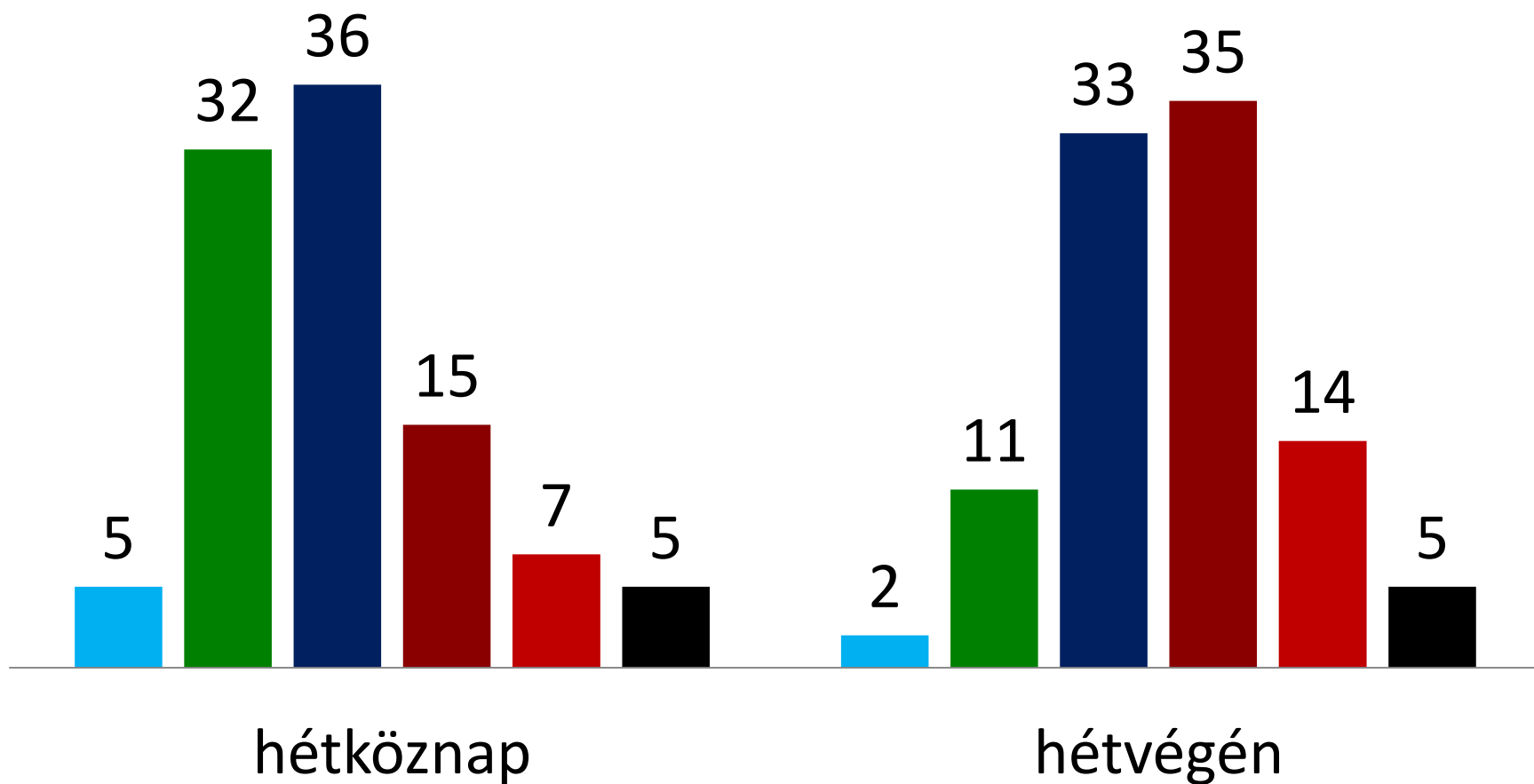
TheVR
Whisper Ton
JustVidman
Cresser
Nessaj
Pamkutya
Dordzsceren Csingisz
Radics Zsombor
Jólvanezígy
Stumpf Patrik
Zsozématya
Csigér Alex
Abosi Barna
Makk Adrienn
Verebélyi Vivi és Nagy Norbi
Körcsönyi Polla
Dancsó Péter
Szirmai Gergő
Rétegi Tícia
Radics Peti

követőbázis+kedveltség+aktivitás+piaci részvétel
= az influenszer üzleti- és márkaértéke

Mennyi időt töltesz egy átlagos napon internetezéssel (tanuláson kívül)?

(középiskolások 2024, N=1000, %)

■ 1 óránál kevesebbet ■ 1-2 órát ■ 3-4 órát ■ 5-6 órát ■ 6 óránál többet ■ NV





„**Flaming** („**lángháború**”) Online vitaszítás dühös és trágár nyelvezet használatával, illetve - sokszor nem az adott témába vágó - támadó jellegű hozzászólások küldése nyilvános fórumra.

Harrassment (**támadás-sorozat**) Bántó, igaztalan üzenetek küldése online.

Denigration (**befeketítés**) Kegyetlen, a hírnév rontására alkalmas pletykák vagy szóbeszéd küldése, kipoztolása, terjesztése valakiről.

Exclusion (**kiközösítés**) Az online közösség egy tagjának a csoportból való kirekesztése.

Impersonation (**személyiséglopás**) Az elkövető egy másik, létező személy online profiljában jelenik meg, és hírnevének rontására alkalmas üzeneteket küldözget a nevében.

Outing (**kibeszélés**) - titkok, pletykák vagy egyéb személyes információk engedély nélküli megosztása másokkal.

Trickery („**trükközés**”, **becsapás**) Személyes adatok csalással, megtévesztéssel történő megszerzése valakitől, majd ennek az információnak, adatnak a megosztása a közösséggel.

Sexting (**szexting**) A szó a „text” (szöveg) és a szex szavak összevonásával jött létre. A kifejezést olyan helyzetekre használják, amelyekben az elkövető szexuálisan provokatív és saját maga által készített meztelen vagy félig meztelen képeket vagy nyíltan szexuális tartalmú szöveget küld el online valakinek. A legnagyobb figyelmet a meztelen képek küldése kapja, mert az ilyen felvételek további, széleskörű terjesztése sokkal valószínűbb, és a fiatalokat nagyobb kockázatnak teszi ki.”

DOMONKOS 2014

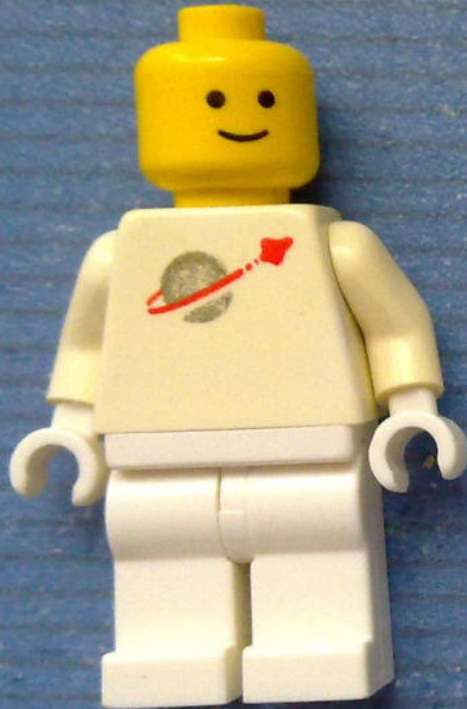
„**Cyberthreats** (**online fenyegetések**) Olyan, közvetlen fenyegetések vagy nyugtalanító kijelentések, amelyekből úgy tűnik, hogy a szerző érzelmileg felkavart, és fontolgatja, hogy valaki mást, vagy magát bántja, illetőleg öngyilkosságot követ el.”

PÉLI-TOÓTH 2015

„**Cyberstalking** (**online zaklatás**) Az áldozat online szokásainak megfigyelése, folyamatos figyelemmel kísérése és támadó jellegű kijátszása.”

MONORI 2016

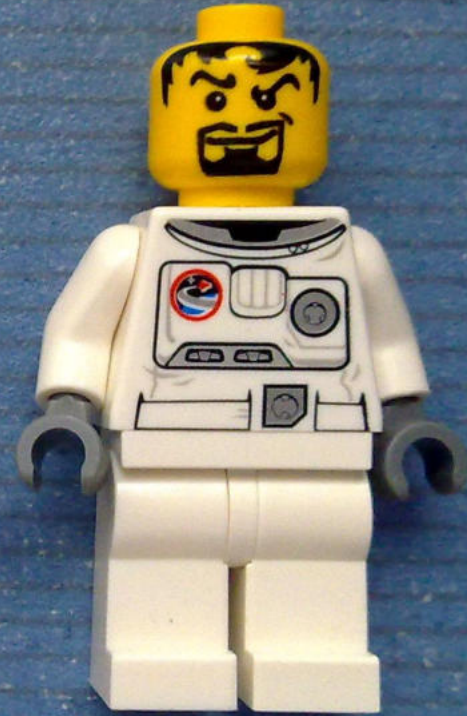
'80-as évek



2006



2011



Iskolai agresszió



IKT-eszköz függőség és hatásai

információcunami / manipulátorok és a globalizáció behatolása

lelki egyensúly felborulása / elvonási tünetek, defragmentáció

begubózás / izolálódás

Az agy aktív gondolkodásban részt vevő (a memóriáért és döntéshozatalért felelős) területein csökken a funkcionális összekapcsolódás

hanyagtartás

text neck

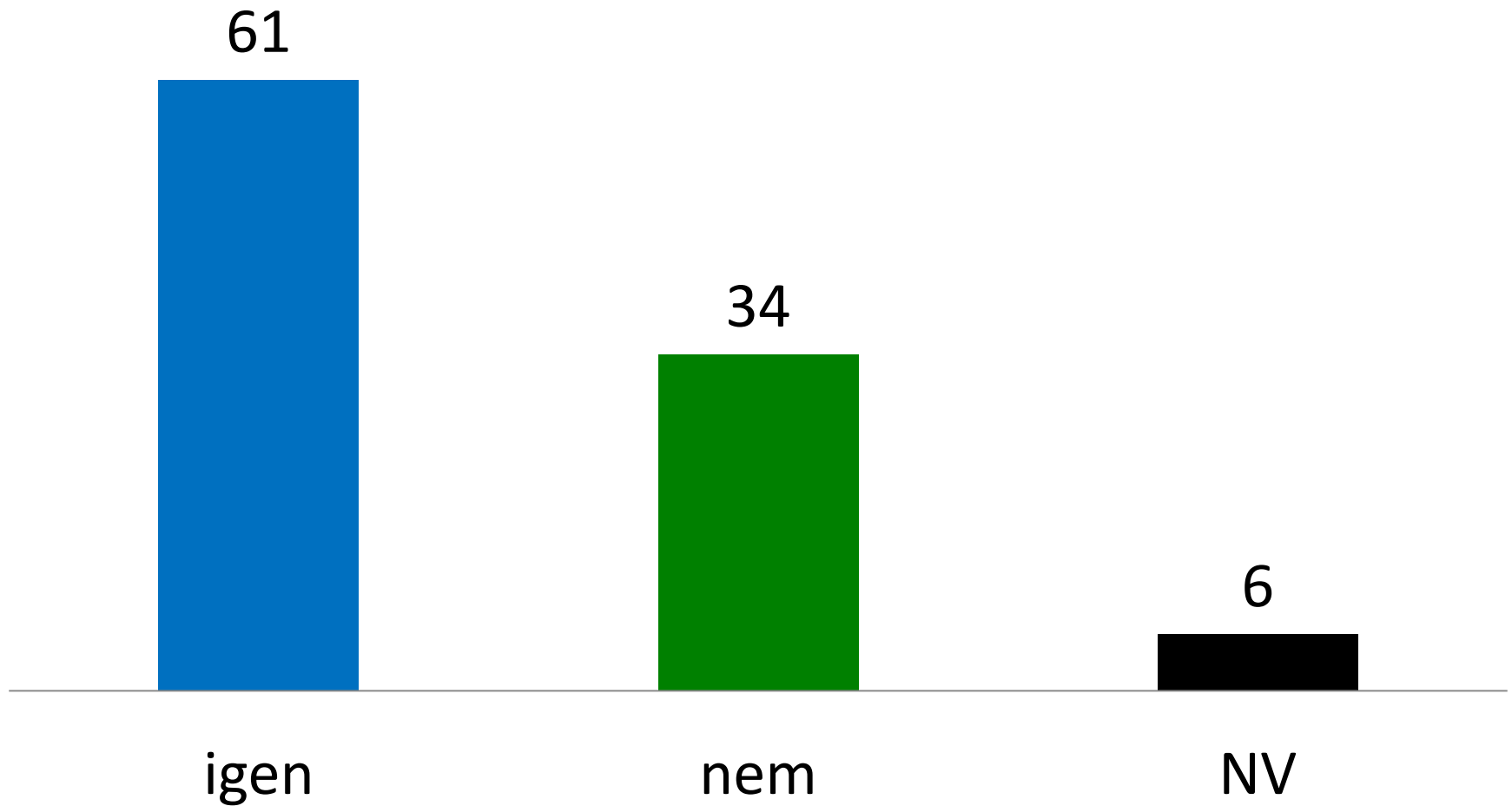
gamer's thumb

cellphone elbow

computer vision syndroma/digital eye strain

Érezted-e úgy valaha, hogyan megsértették a jogaidat?

(középiskolások 2024, N=1000, %)



Közösségek válsága és hiánya

Individualizáció

A társadalom egyre több szabadságot ad az egyének számára, ugyanakkor egyre erősebb döntési nyomást is helyez rájuk: választásos életrajz kiterjedés, a társadalom kockázati jellegének erősödése
Feladat: megküzdési képesség, reziliencia erősítése

Izolálódás

elszigetelődés *avagy* önkéntes visszahúzódás által kikapcsolódás a közösségi és közéleti cselekvésekből
Feladat: aktív állampolgárságra érzékenyítés, fiatalok aktív participációja

Hajszoltság

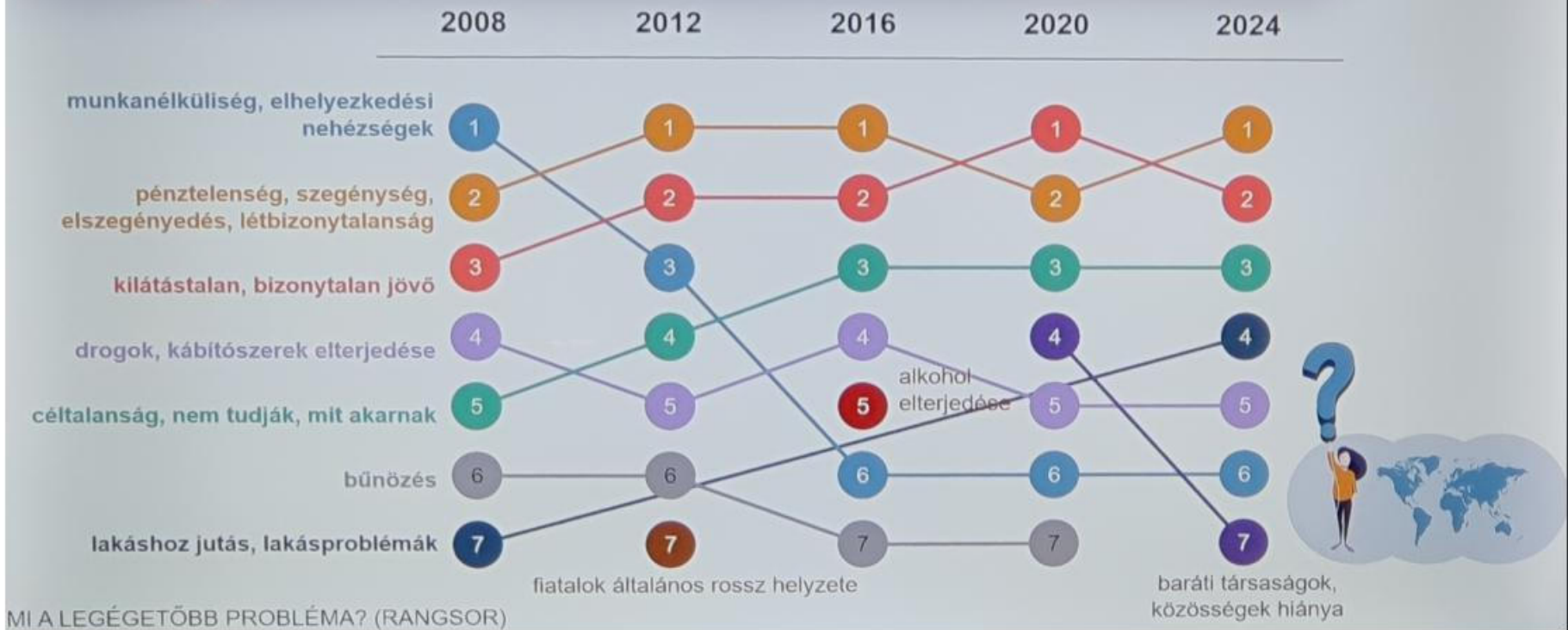
az emberi kapcsolatok elhanyagolása
Feladat: értelmező közösségek / „éltető közösségek” támogatása és példaadó erősítése (érték-transzfer)

Begubózás (cocooning)

a biztonságos belső „világokba”
Feladat: közösségépítés, közösségfejlesztés, facilitálás

Mi a legégetőbb probléma?

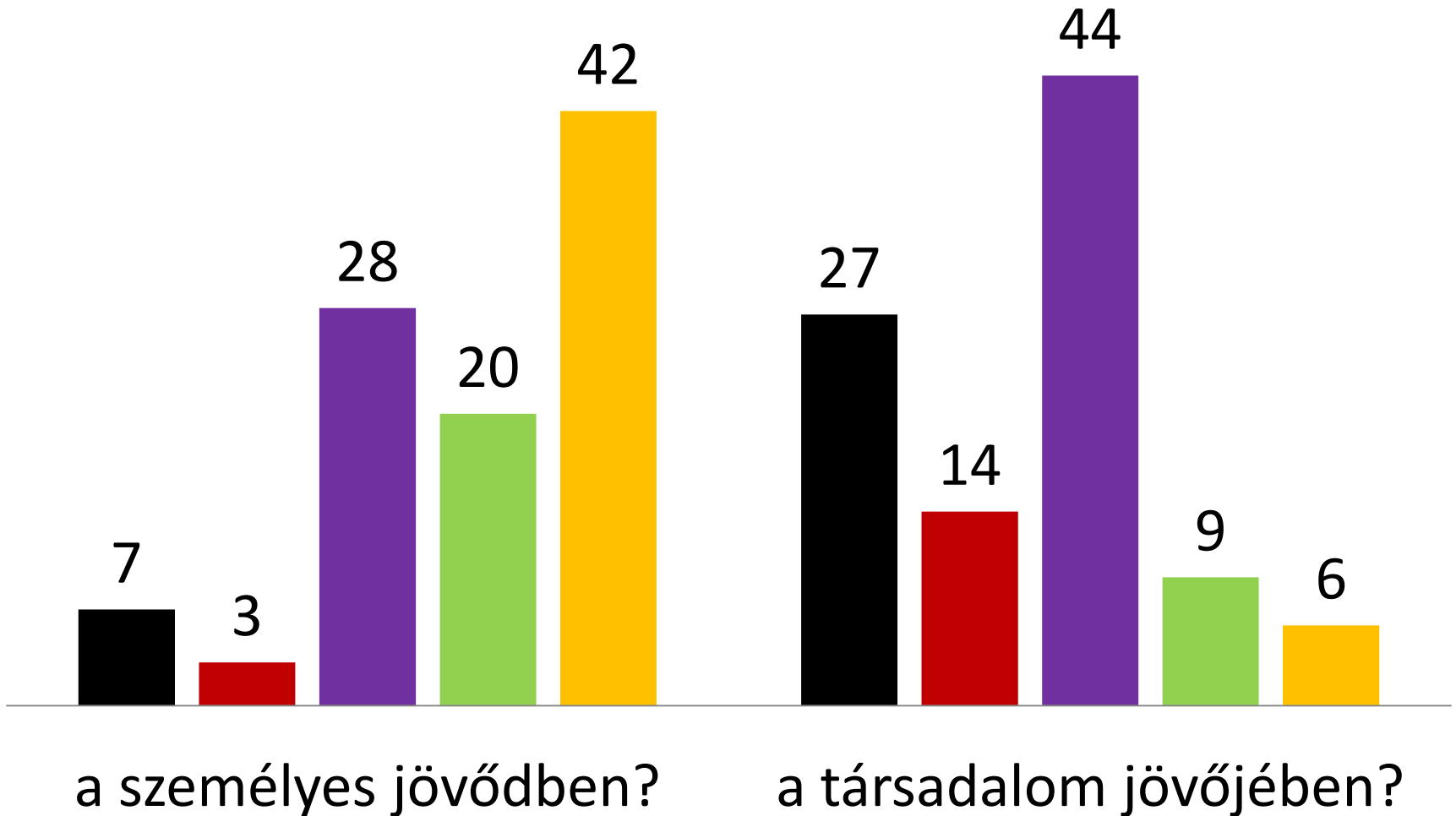
A MUNKANÉLKÜLISÉG LEJEBB KERÜLT A PROBLÉMATÉRKÉPEN, DE A CÉLTALANSÁG ÉS BIZONYTALAN JÖVŐ ÉRZETE ERŐSÖDÖTT.



Mennyire bízol...

(középiskolások 2004, N=1000, %)

■ egyáltalán nem bízok ■ nem bízok ■ is-is ■ bízok ■ nagyon bízok



Mennyire aggódsz az alábbiak miatt a jövődre vonatkozóan?

környezetszennyezés	6,91
háborúk, fegyveres konfliktusok	6,76
éghajlatváltozás	6,27
túlnépesedés	6,06
gazdagok és szegények közötti szakadék elmélyülése	6,05
a mesterséges intelligencia térnyerése	5,75
férfiak és nők közötti egyenlőtlenségek	5,6
eltérő kultúrák közötti konfliktusok	5,36
járványok	5,21

ÚJ KIHÍVÁSOK / ÖSSZEGZÉS

Ifjúsági korosztályok

közösségek virtualizálódása / közösségek válsága és hiánya

jogtudatosság hiánya

izolálódás / begubózás / elidegenedés / elidegenítettség

médiamanipulációnak való kitettség

paternalizmus / gyermeki létállapot

Oktatási intézmények és pedagógusok

felnőtt társadalom kibeszéletlen történelmi mérföldkövei és traumái / zavarodottság

szakpedagógiai kultúra hiánya / imposztor szindróma, frusztrációk

formális / nem formális / informális nevelés szakmódszertanok

Ifjúságügy

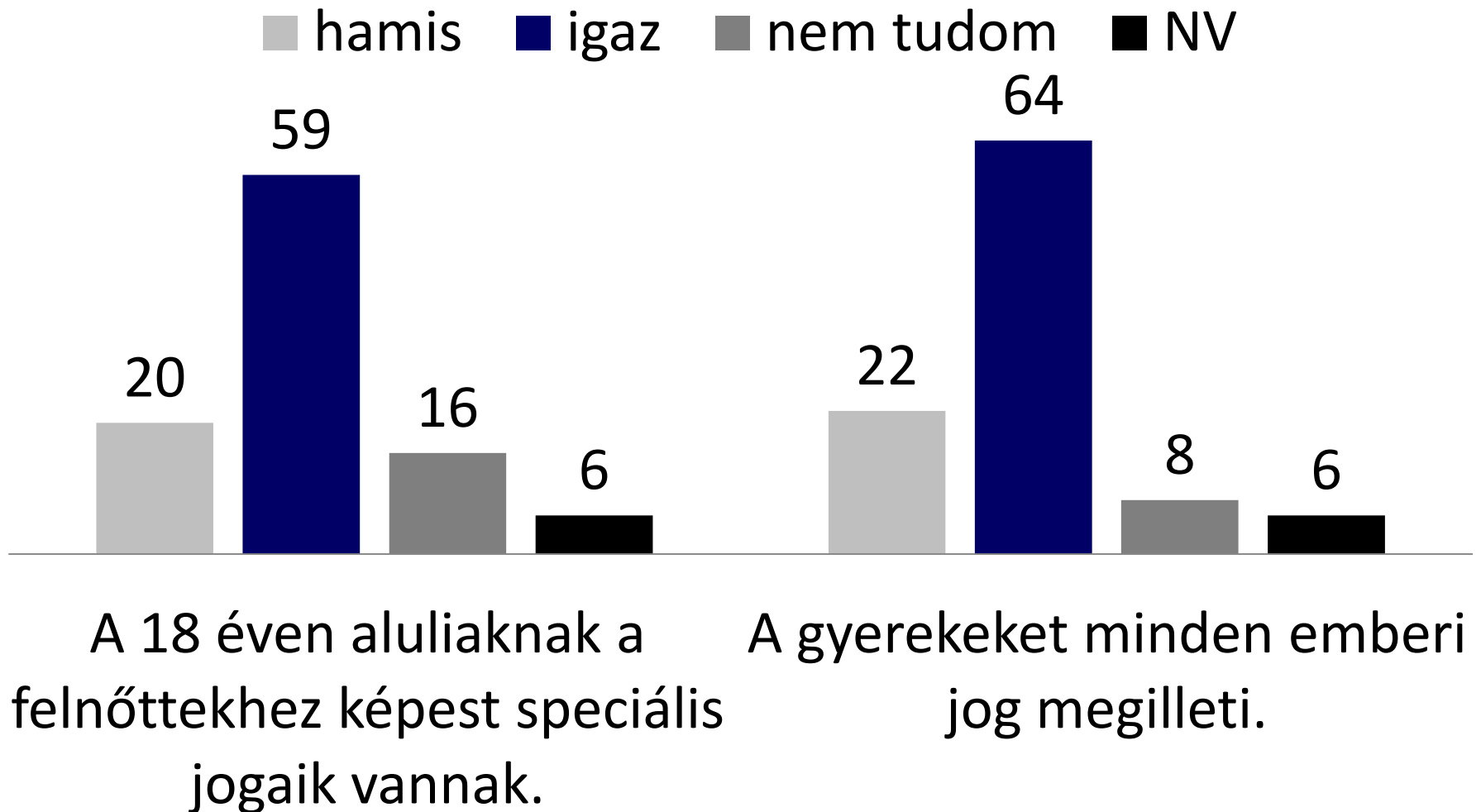
állampolgári ismeretek / állampolgári nevelés / cselekvő és tudatos állampolgári
mentalitáskultúra

probléma vagy lehetőség az ifjúság?

az ifjúság aktív participációja

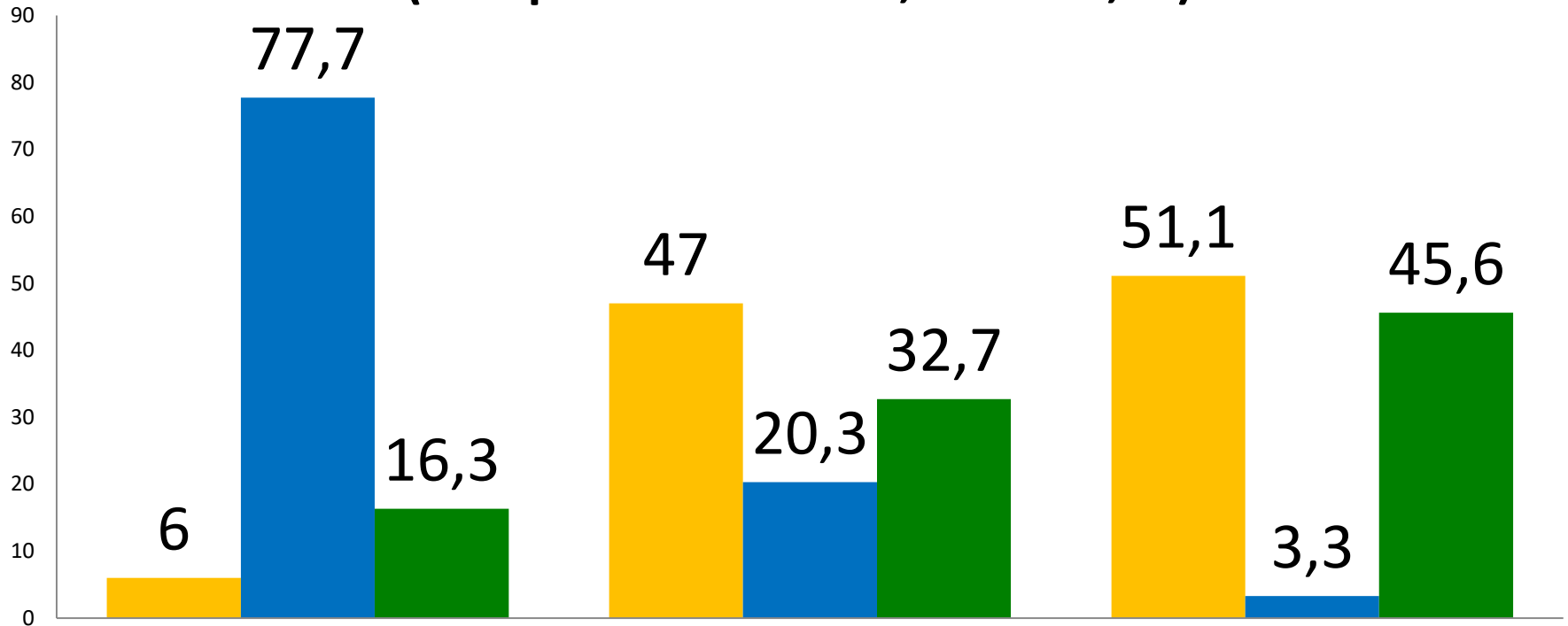
Mit gondolsz Igaz vagy Hamis az alábbi két állítás?

(középiskolások 2004, N=1000, %)



Szerinted mi a feladata...

(középiskolások 2004, N=1000, %)



a parlamentnek,
országgyűlésnek?

a kormánynak?

a bíróságnak?

■ Végrehajtani a törvényeket

■ Törvényeket hozni

■ Érvényt szerezni a törvényeknek

Kapitalizmus munka nélkül

„Evolúciós ugrás” (a 21. század elején)

- ahogy a tradicionális társadalomból az első modernitásba való átmenetkor összezsugorodott az agrárszektor, és ezzel együtt végbement az ipari és szolgáltató szektor kiterjedésedése
- napjainkban áttérés történik az ipari és szolgáltató társadalomból az információs társadalomba

Ennek az új társadalomnak a legfontosabb jellemzője lesz **a tudás mint gazdasági erőforrás központi szerepe**

- A „tudás” lesz a társadalmi jólét forrása, és nem a munka.
- A „tudás munkásaiból” lesz az a privilegizált társadalmi csoport, amely megfelelő képességekkel és ismeretekkel rendelkezik ahhoz, hogy specializált tudását nyereséget hozó innovációkra fordítsa (termékek, műszaki és szervezeti újítások stb.).

Új sebezhetőségek a munka világában

A munka szép új világa (Beck)

- munkahelyek monopolizálódása
- gépesítettség, 5G, Ipar4.0, tárgyak internete

A munkaerőpiac elvárásai

2015.

1. **Komplex problémamegoldás**
2. *Csapatmunka*
3. *Emberek kezelése*
4. **Kritikus gondolkodás**
5. Tárgyalás
6. Minőség-ellenőrzés
7. Szolgáltatás orientáció
8. Ítélet- és döntéshozatal
9. Aktív hallgatás
10. **Kreativitás**

2020.

1. **Komplex problémamegoldás**
2. **Kritikus gondolkodás**
3. **Kreativitás**
4. *Emberek kezelése*
5. *Csapatmunka*
6. Érzelmi intelligencia
7. Ítélet- és döntéshozatal
8. Szolgáltatás orientáció
9. Tárgyalás
10. Kognitív rugalmasság

Új sebezhetőségek a munka világában

A munkaerőpiac elvárásai

2025 – kompetenciák, skillek:

- gyors tanulás képessége, információk szelektálásának képessége, jó kérdésfeltevés, helyzetfelismerő képesség, alkalmazkodóképesség
- ismeret, jártasság, készség => fejlesztés, mentorálás, facilitálás

2030 – kompetenciák, skillek:

Technológiai: AI és Big Data ismeretek, kiberbiztonság, felhő alapú rendszerek

Kognitív: kritikus gondolkodás, kreativitás, elemzőkészség

Szociális: vezetői készségek, empátia, együttműködés, kulturális nyitottság, érzelmi intelligencia

A munkavállalók új generációja (korszakváltás?)

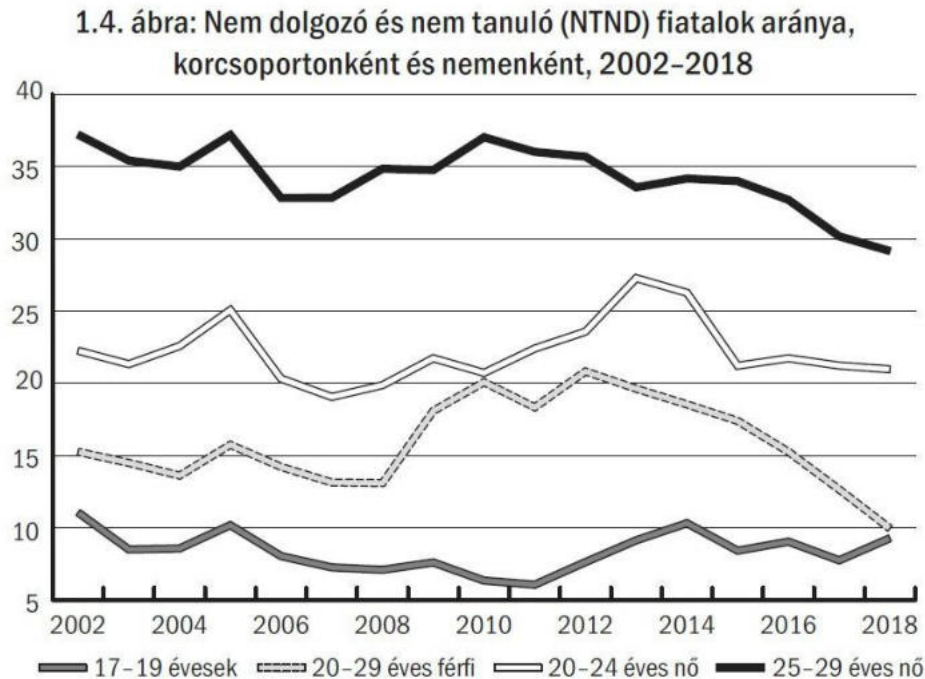
Munkaértékek, motivációk: fizetés? önmegvalósítás? közösség? légkör? hasznos szabadidő? élmény?

NEET-fiatalok

Not in Education, Employment, or Training = azok fiatalok, akik nem vesznek részt *sem* a foglalkoztatásban, *sem* oktatásban vagy képzésben

≠ NTND (*nem tanuló, nem dolgozó fiatalok*) ≠ (!)

A fiatalok 18,6 százaléka tartozik ide.



Civilizációs korszakváltás

Társadalmi értékek

értékválság / érték váltás / érték koegzisztencia

új materiális értékek, posztmodern értékek, tradicionális értékek

Globalizáció / globalizmus

instabilitás / (világ)kockázati társadalom / enkulturáció és a társadalmi intézmények

A munka szép új világa / Ipar4.0 / Ipar5.0 (?)

munkaerőpiaci kompetenciák, rétegződés, gép-ember együttműködése

Technológiai változások

IKT, mesterséges intelligencia

Tömegmédiá szerepe, befolyásoló szerepe

infotainment, fake news, deep fake

Egyén és közössége

individualizáció / hajszoltság / elbizonytalanodás / begubózás / izolálódás

Köszönöm a figyelmet!

Dr. Habil. Jancsák Csaba PhD.

jancsak.csaba@szte.hu

+36-30-9152-765