

A geek szubkultúra

A MondoCon rendezvény fiatal felnőtt látogatóinak vizsgálata

Jelige: RVM039

A pályamunka lezárásának dátuma: 2022.07.03.

Tartalomjegyzék

1.	Bevezetés	4
2.	Kulcsfogalmak bemutatása.....	6
2.1.	Ifjúság, szubkultúra, populáris kultúra	6
2.1.1.	Ifjúsági szubkultúrák.....	6
2.1.2.	Szubkultúra-fogalmak és szubkultúra-kutatás	6
2.1.3.	Populáris kultúra	8
2.2.	Animék, mangák, a geek és az otaku	9
2.2.1.	Animék és a mangák	9
2.2.2.	A geek fogalom áttekintése.....	11
2.2.3.	Az Otaku.....	13
2.3.	A „Great Fantasy Migration” elmélet.....	16
2.4.	Szocializáció, iskolai zaklatás és a fogyasztás jelentősége az identitásban	17
2.4.1.	Társas beilleszkedés és szocializáció	18
2.4.2.	Iskolai zaklatás	19
2.4.3.	Fogyasztás és identitás	20
2.5.	Kezdődő felnőttkor, posztadoleszcencia és felnőtté válás	21
2.5.1.	Felnőtté válás az ipari társadalmakban	21
2.5.2.	Kezdődő felnőttkor	21
2.5.3.	Posztadoleszcencia.....	23
3.	Kutatás.....	25
3.1.	Kutatás célja.. ..	25
3.2.	Módszer.....	25
3.3.	Az interjúk és a minta jellemzői.....	26
3.4.	Gyermeckor: megismerkedés a szubkulturális termékekkel, azok jelentősége gyermekekben	27
3.4.1.	Ismerkedés a médiumokkal.....	27
3.5.	A geek kultúra jelentősége az iskolai társas kapcsolatok viszonyában	28
3.5.1.	A Beilleszkedők és a Kívülállók	28
3.5.2.	Az érdeklődés kifejezése az iskolában.....	30
3.5.3.	Iskolai teljesítmény és a geek/otaku kultúra jelentősége a társas kapcsolatok függvényében.	31
3.6.	Fiatal felnőttkor - termékek/médiumok szerepe a jelenben	32
3.6.1.	Fogyasztás és a szabadidő eltöltése	32
3.6.2.	Az elköteleződés mögött rejlő motivációk.....	34
3.6.3.	Fiatal felnőttkor – felnőtté válás	36
3.7.	Szubkultúra a geek?.....	38

4.	Összegzés	40
5.	Mellékletek	44
5.1.	Felhasznált irodalom:	44
5.2.	Egyéb internetes források:	51
5.3.	Az interjúvázlat kérdései	53

1. Bevezetés

Jelen dolgozat kutatása a geek szubkultúra fiatal felnőtt tagjaira összpontosul. Geek szubkultúra alatt tágabban fogalmazva a populáris kultúra iránt rajongó csoportokat értem. A geek kultúra tradicionális értelemben olyan rajongók szubkultúráját jelöli, mely nem a mainstream médiához (obscure media) kötődik (japán animációs filmek, sci-fi, videójátékok stb.). Mostanra azonban azt lehet mondani, hogy a geek kultúra egyre inkább bekerül a mainstream kultúrába (McCain — Gentile — Campbell 2015). Egy olyan szubkultúráról beszélhetünk, amely nem tekinthető homogénnek, ez az érdeklődés vagy rajongás rengeteg médium és termék köré csoportosulhat. A heterogenitás okán a mintaválasztás során döntésem végül arra esett, hogy nem szigorúan az érdeklődés mentén határozom meg a mintát, hanem a magyarországi MondoCon rendezvény látogatói köréből kértem fel az interjúalanyokat.

A rendezvényt 2017 óta minden évben négy alkalommal rendezik meg, általában a budapesti Hungexpoban. A látogatói létszám a téli időszakban körülbelül 3000, míg a többi alkalommal 6-7000 főre tehető. A rendezvényen különböző rajongói programokon lehet részt venni, mint például filmvetítések, kerekasztalbeszélgetések és előadások, ahol a rajongók találkozhatnak különböző hazai és külföldi színészekkel, szinkronszínészekkel és japán zenészekkel is, továbbá részt lehet venni rajz-, videójáték, karaoke- és cosplay versenyeken is. Ezen felül a magyarországi anime témájú boltok többsége is jelen van a vásáron, a rajongóknak lehetőséget teremtve az identitásukat kifejező termékek vásárlására (Lengyel 2017: 34; MondoCon hivatalos honlapja).

A MondoCon honlapján a következő bemutatkozást olvashatjuk a rendezvényről: „Az első MondoCon még 2008-ban szerveztük, akkor még kimondottan mint anime és manga témájú Con. A mai napig az anime/manga rajongók a rendezvény fő oszlopa, de akkor se aggódj, ha ez spéziel nem érdekel. Az évek során folyamatosan bővült a programkínálatunk és a látogatóink érdeklődése. Így aztán a nyugati képregények, marvel filmek, fantasy, sci-fi, tv-sorozatok rajongói mind mind megtalálják a maguk helyét nálunk. Természetesen az esportok és videójátékok világa se hiányozhat a programból.”¹

Ahogy az elméleti részben is látni fogjuk, míg a legtöbb ifjúsági szubkultúra jellemzően serdülők köré csoportosul, de ezek a fiatalok idősebb korokra elhagyják a szubkultúrát, addig a geek és az otaku szubkultúra tagjai között nem kevés fiatal felnőtt is jelen van (Matóné 2009: 4). Fő kutatási kérdésem is erre vonatkozik, arra, hogy milyen okai lehetnek

¹ <http://www.mondocon.hu/2022-spring/>

a már felnőtt korra is megmaradt szubkultúra-tagságnak, az elkötelezett érdeklődésnek. A másik lényeges kérdés pedig az, hogy az interjúk alapján mennyiben vetíthetők a valóságra és a magyar geek szubkultúrára az őket övező sztereotípiák valóságtartalma. Ennek vizsgálata során bemutatom, hogy maga a geek fogalom hogyan alakult ki, emellett a japánból indult otaku szubkultúra negatív megítélésének okait is ismertetem.

Az elméleti részben bemutatom a fontosabb fogalmakat. Elsőként leíró jelleggel szeretném meghatározni az ifjúsági szubkultúrákat, a szubkultúra-fogalmak változásait, illetve Paul Hodgkinson munkásságát szeretném bemutatni annak érdekében, hogy az általam kutatott csoportot a szerző elmélete mentén vizsgálni tudjuk. Ennek oka, hogy ugyan találni mind hazai, mind idegennyelvű szakirodalmat a témában, de személyesen úgy éreztem, hogy szélesebb körű magyarázatot mellőzve kezelik, már alapvetően szubkultúraként. Azonban itt kiemelendő az is, hogy mára a szubkultúra fogalmát és annak használhatóságát is több elméletalkotó megkérdőjelezte.

Bemutatom az animék és mangák világát, mivel a vizsgált minta rajongásának és érdeklődésének egy központi tárgyát képezik ezek a tartalmak. Ezt követően pedig szót ejtek a geek és otaku fogalmak történetéről, illetve arról, ahogyan ezeket a fogalmak jelenleg használjuk. Szeretném továbbá a nemzetközi és hazai szakirodalom alapján bemutatni, hogy miért indokolt mindkét kifejezés használata.

A fiatal felnőttkori elköteleződésre vonatkozó kutatási kérdéssel összefüggésben bemutatom és vizsgálom a gyermek- és serdülőkorú társas kapcsolatok, ezen belül az iskolai zaklatás kérdéseit. Szeretnék képet kapni arról, hogy az említett változók hatással vannak-e a kutatási kérdésben megfogalmazott összefüggésre. A kutatási kérdés szempontjából fontosnak tartom továbbá a „Great Fantasy Migration” elmélet bemutatását és az elemzésbe való bevezetését, az elmélet egyes elemei kiindulópontot jelentenek a felvetett kérdéssel kapcsolatban. Figyelmet szentelek továbbá a felnőtté válás kérdésének, a felnőtté válás jellemzőit és időbeli változását is ismertetem az elméleti rész során. A felnőtté válás kérdését tekintve a posztadoleszcencia és Vaskovics László leválás dimenzióin keresztül mutatom be, hogy interjúalanyaim jelenleg mely dimenziók szerint tekinthetők felnőttnek és mindez összefüggésbe hozható-e a fiatal felnőttkorra is megmaradt elkötelezett érdeklődéssel.

A kutatás során félig strukturált interjúkat készítettem a MondoCon rendezvény fiatal felnőtt látogatóival. A dolgozat utolsó részében az említett témák mentén mutatom be az egyes élettörténetek jellegzetességeit a fő téma mentén.

2. Kulcsfogalmak bemutatása

2.1. Ifjúság, szubkultúra, populáris kultúra

2.1.1. Ifjúsági szubkultúrák

Elsőként érdemes tisztázni magát az *ifjúságkutatás* és az *ifjúsági kultúra* kutatásának fogalmát. Ezek egymással szorosan összefonódó területek a nemzetközi és a hazai tudományos színtereken is. Az előbbit átfogóbb fogalomként tarthatjuk számon, ugyanis kiterjed többek között a szociodemográfiai jellemzők, az oktatás, a szocializáció, a családi helyzet, a munkavállalás, a politikai szerepvállalás, a szabadidő-eltöltés, a civil aktivitás, illetve a devianciák kérdéseire is (Gábor-Jancsák 2006, idézi Havasréti 2013: 2).

Az ifjúsági kultúrák tanulmányozása pedig elsősorban azokra a jelenségekre irányul, amelyeket a különféle szubkulturalista és poszt-szubkulturalista megközelítések hangsúlyoznak: a popzene kulturális identitásképző jelentősége, a csoportképződés, a szimbolikus gyakorlatok, az ifjúsági színterek, a szubkultúra kulturális repertoárja és rendszere, a fogyasztás, a stílusalkotás, a különféle idekötődő identitáspolitikák (Williams 2011).

Az ifjúságkutatás és az ifjúsági kultúrák – illetve szubkultúrák - kutatása nem mindig különül el egymástól, gyakoriak a kölcsönhatások. Ennek legszemléletesebb példája a devianciák kérdésköre. Az ifjúságkutatás az ifjúságot különösen veszélyeztetett, „sebezhető” csoportnak tekintő terület, melynek egyik legfontosabb vizsgálódási területe a fiatalkori bűnözés, illetve a különböző káros szokások, dependenciák, függőségek, mint a dohányzás, drog- és alkoholfogyasztás, játék- és számítógépfüggőség. Továbbá a kutatók egy része a deviáns magatartás körül kiformalódó csoportokat is szubkultúráként értelmezi, mint például a játékfüggés vagy a futball-hungarizmus (Havasréti 2013: 3).

2.1.2. Szubkultúra-fogalmak és szubkultúra-kutatás

A szubkultúra a városantropológia egyik kulcsfogalma. A komplex rendszerekké váló nyugati társadalmakon belül sokféle alcsoport található. Ezeknek a csoportoknak saját hagyomány-, norma-, szokásrendszerük van, ezeket kultúrának tekinthetjük. Ez a domináns, egész társadalmat átfogó kultúrán belül helyezkedik el, a szubkultúra elnevezés innen ered. A szociológiában jelentése változásokon ment keresztül, maguk a szubkultúrák is átalakultak, szerepük megváltozott (Mészáros 2003: 7).

Régebben főként a domináns renddel való szembenállást tekintették szubkultúrának. A kérdést ma inkább a szocializáció szempontjából közelítik meg, ugyanis egyre több szocializációs útvonal alakul ki a fiatalok számára, melyek őket a felnőtt társadalomba vezetik (Rác 1998).

Kacsuk Zoltán (2005) ír arról, hogy maga a szubkultúra mint fogalom és társadalomtudományi elméleti eszköz használhatósága sok szempontból kérdéses. Maga a fogalom jelentéstartalma, annak használata és a különböző csoportok szubkultúráként való kezelése is változásokon ment keresztül. (szubkultúráként kezelhető minden elképzelhető alcsoporthoz, fogyasztási csoportok, etnikai kisebbségek, szexuális kisebbségek, foglalkozási csoportok, különleges helyzetben lévők csoportjainak kultúráit stb.). Továbbá nagyon sok alternatív fogalom van használatban, melyek a szubkultúra kifejezést alkalmazták és alkalmazzák különböző társadalmi jelenségek és csoportok megnevezésére (Kacsuk 2005: 91).

A 20. század első felében a mainstream és a fiatalok által képviselt kultúra elvált egymástól a nyugati társadalmakban. A fiatalok által képviselt kultúrát a szakirodalom szubkultúrának tekinti mindaddig, míg az nem válik általánossá, hanem továbbra is egy szűk csoport vagy réteg meghatározó kultúrája marad (Matóné 2009: 3). Mészáros (2006) szerint a szubkultúra elsődleges jelentése: „egy nagyobb, átfogóbb kulturális közegben élő csoporthoz, társadalmi közeghez, [...] réteghez köthető kulturális rendszer”.

Fontos továbbá megemlíteni, hogy ma sokan megkérdőjelezzik magát a szubkultúra fogalmat - a szubkultúra mint csoport válik kérdésessé. Az elméletek a fiatalt már nem egy szilárd csoportban látják, a szubkulturális világot pedig fluid, széttöredezett, posztmodern közegként írják le. Így hát a szubkultúra-fogalom helyett a következő kifejezéseket javasolják a kutatók: stílus, életstílus, ízlés, „új törzsek”, vagy – leginkább könnyűzenei közegben használt – szcena (Mészáros 2006: 62).

Az utóbb említett nézőpont nem úgy tekint a fiatalra, mint aki egyértelműen valahová tartozik, hanem mint aki válogat, sok helyen jelen van, sokféle szórakozást keres, saját szükségleteit elégíti ki stb. A társadalmi osztály, a csoport helyett a szociális formációk kapnak nagyobb szerepet és jelentőséget. A fiatal individualitásában áll előttünk (Mészáros 2006: 62-63).

Kacsuk említést tesz Paul Hodkinson munkájáról is, a 2002-ben megjelent *Goth: Identity, Style and Subculture* című könyvéről, melyet az utóbbi idők legkomolyabb szubkultúra-újradefiniálási kísérletének nevez. Ebből fakadóan tartom lényegesnek Hodkinson munkáját kiemelni és végül ennek segítségével megvizsgálni az általam kutatott csoportot az interjúk alapján annak tekintetében is, hogy az elméleti keret alapján beszélhetünk-e szubkultúráról az esetükben.

Hodkinson munkája azért tekinthető jelentősnek, mivel a legtöbb szubkultúra-fogalmat használó elemzés nem igazán foglalkozik azzal, hogy megmagyarázza, mit is ért pontosan ezen

a kifejezésen, másrészt pedig már számos irányból megmutatták, hogy ez a fogalom elemzési keretként teljesen használhatatlan.

Hodkinson előveszi a goth szubkultúrát, mely valóban egy szubkultúraként működő csoportnak nevezhető. Rajtuk keresztül pedig bemutatja, hogy miben is rejlenek a szubkultúrák sajátosságai más fogyasztói, életstílus, miliő csoportokhoz képest. Hodkinson egy olyan új képet kínál, amely összhangban van azzal az iránnyal, mely a fogyasztás és önkifejezés kérdéseit állítja előtérbe a deviancia és ellenállás helyett. Elképzelése szerint a szubkultúra-elemzések új elméleti kerete a kulturális szubsztanciára kell, hogy épüljön. Négy olyan elemet sorol fel, melyen keresztül ez megragadható: az első *következetes jellegzetességnek* nevezi (consistent distinctiveness), melyet úgy definiál, mint ízlések és attitűdök egy adott, térben és időben egy bizonyos mértékű konzisztenciát mutató készletének a megléte, mely eltéréseket mutat más csoportokéhoz képest (Hodkinson — Diecke 2007: 196; Kacsuk 2005: 107). Második elem az *identitás*: a tagoknak valamiféle azonosulástudattal kell rendelkezniük annak a közösségi kultúrának az irányában, melyben ők is osztoznak. A harmadik az *elkötelezettség*. Ez arra utal, hogy a résztvevők szabadidő-eltöltése, társas kapcsolatainak egy jelentős része a szubkultúra köré kell, hogy szerveződjön. A negyedik az *autonómia*, mely alatt Hodkinson a tömegmédiától és a fő előállítási és kereskedelmi csatornáktól való függetlenségét érti. Tehát a szubkultúrának rendelkeznie kell a kommunikáció, a rendezvények, kulturális termelés és terjesztés alternatív hálózatával, csatornáival, lehetővé téve azt, hogy az olyan időszakok során is fenn tudjon maradni, amikor kiesik a közfigyelem és az aktuális divathullámok érdeklődési köréből (Kacsuk 2005: 107-108).

2.1.3. Populáris kultúra

Témánk szempontjából fontos továbbá a populáris kultúra tárgyalása, ugyanis fogalmi definíciója szerint szorosan összeköthető a jelen dolgozat által vizsgált csoporttal, a geek szubkultúrával, az általuk fogyasztott termékekkel. Fülöp Tiffany (2019) műhelytanulmánya alapján úgy írható le a szubkultúra, mely a globalizáció és a média függvényében jöhetett létre, illetve a közösség önmaga hitelességét a fogyasztói kultúrán keresztül igyekszik megteremteni és megerősíteni a tárgybirtokláson keresztül (Fülöp 2019: 110). A szerző kifejezetten az animés szubkultúrát vizsgálja.

A populáris kultúra kifejezést a 20. században megjelenő média világához kapcsolható, népszerű kulturális formákhoz kötik. Mészáros, Bogdán és Csereklye (2012) említik, hogy régebben a társadalomtudományokban különbséget tettek az úgynevezett „populáris” és „elit” kultúra között, kezdődően az 1940-es évekkel.

Theodor Adorno és Max Horkheimer a frankfurti iskola jeles képviselői voltak az elsők, akik szembe állították egymással a populáris és az elit kultúrát. Ma már a kulturális relativizmus és kritika jegyében ezt a különbségtételt is többen konstrukciónak tekintik, megkérdőjelezik. Bizonyos szociokulturális jellemzők alapján minősíthetünk egy-egy kulturális terméket vagy jelenséget, azonban ezek a megkülönböztetések néha nehézzé válhatnak, ugyanis nincsenek egzaktul leírható elkülönítő tényezők, ezek nem is magában a jelenségben rejlenek, hanem a hozzájuk csatolt és róluk kialakított értelmezésekben. A szerzők például hozzák a Quentin Tarantino filmeket, melyek bekerültek a „mindennapi kulturális köztudatba”, ez alapján a „populáris kultúra” részének tekinthetők, de mindeközben értelmezhetők és elemezhetők „komoly, megkomponált művészi alkotásokként” is (Mészáros — Bogdán — Csereklye 2012: 82, Deák 2012: 38).

Deák Anita (2012) a World of Warcraft játékosokkal készített kérdőíves kutatásában a következőket írja a populáris kultúráról, mely szintén ezt a különbségtételt igyekszik árnyaltabban megragadni és alátámasztani a kérdés relevanciáját társadalomtudományi szempontból: „A populáris kultúra körülvesz minket, része környezetünknek, mindennapi csevegéseinknek. Sokszor mégis lenézzük, és figyelembe sem vesszük, mint esetleges kutatási alapot. Holott ez jelenti a mindennapi kultúrát, az emberek jelentős része ennek fogyasztója és felhasználója, tehát általa tanulmányozhatjuk legjobban a társadalom szokásait, jellegét” (Deák 2012: 37).

2.2. Animék, mangák, a geek és az otaku

2.2.1. Animék és a mangák

A következőkben szeretném röviden bemutatni az animék és mangák világát, illetve azt, hogy a Japánból indult, a japán kultúra sajátosságait hordozó médiatartalmak hogyan válhattak a nyugati kultúra számára ennyire vonzóvá és hódítóvá, mi a népszerűségük oka. Ezen médiumok bemutatása a minta jellegzetességeiből fakadóan indokolt, ugyanis a MondoCon rendezvény kezdetben kifejezetten a japán popkultúra (főként az animék és a mangák) rajongóit tette meg célközönségül, ezek a médiatartalmak pedig mind a mai napig a rendezvény központi elemei.

A „manga” kifejezés eredeti jelentése „véletlenszerű képek”, „vázlat”, de mai értelmében a japán stílusban készített képregényt jelöli. A mai manga a klasszikus japán ukiyo-e festészet és a nyugati művészeti hatások találkozásából alakult ki. A manga elődje egészen a 12. századig nyúl vissza, a középkori japán fametszetig. A 18-19. századra pedig kialakultak a stílus szembeötlő jegyei és ezek öröklődtek aztán tovább a 20. század második felében megjelenő

képregényekben. A műfaj igazi atyjának Osamu Tezuka tekinthető. Ő alkotta meg az első fekete-fehér képregényeket. Ezek rajzolási stílusa nagyon hasonló volt az 1930-40-es évek amerikai rajzstílusához: a japán mangákban az amerikai szexideál jelent meg: nagy, kerek, általában kékszemű, szőke hajú, karcsú nők (Matóné 2009: 5).

A manga kizárólag fekete-fehér, és sajátosságait tekintve több ponton is különbözik a nyugati típusú képregényektől. Először is a mangákat felülről lefelé és jobbról balra kell olvasni. A különbségek okát pedig alapvetően a szemléletmód és a kulturális háttér eltéréseiben kell keresni (Matóné 2009: 5-8). A sztereotip elképzelések ellenére a japán kultúra sokkal kevésbé represszív, mint a nyugati kultúrák, melyeket a zsidó-keresztény szellemiség és a politikai korrektség korlátoz. Jóval kevésbé gátlásos például a szex kapcsán. Bouissou (2011) a 20. század második felében Franciaországban népszerű képregényeket alapul véve állítja, hogy ami Franciaországban közönségesnek vagy sértőnek számítana, azt Japánban eltűrik: „a nyilvános részegséggel nemigen jár a nyugati megbélyegzés, és a televíziós poénok között gyakran szerepel a szellentés és a bőföggés” (Bouissou 2011: 57). Továbbá abból fakadóan, hogy ezek fekete-fehér képregények, sokkal nagyobb hangsúly esik a rajz pontos és aprólékos kidolgozására (Matóné 2009: 5-8). Manapság pedig a manga tekinthető Japán legnagyobb példányszámban kiadott írásos „médiumának”. Méretük, hosszuk, tartalmuk és stílusuk mind nagyon széles skálán mozog (Bouissou 2011: 57). Japánban mind a mangák, mind az animék a hétköznapi, mainstream kultúra részét képezik, és a társadalom különböző rétegei számára készülnek. Van, amit fiatal fiúknak, lányoknak, vagy idősebbeknek készítenek. Az oktató jellegű gyermekmeséken át a pornográf tartalmakig minden műfajnak megfelelő alkotás megtalálható a mangák és az animék között (Norris 2009).

Az „anime” az „animation” szóból rövidült, japán animációs filmet jelent. Rövidebb történelemmel rendelkezik, mint a manga: a II. világháborút követő zaklatott időszakban alakult. Lényegében a mangák rajzolási stílusát átvitték az animékbe. Az alacsony költségvetés érdekében olyan egyedi animációs stílust fejlesztettek ki, mely kevés rajzolást igényel, de például megteremti a mozgás illúzióját. Az anime ellentétben a mangákkal, mindig színes (Matóné 2009: 6). Európába az 1990-es évek közepén szivárgott be (Zsila — Bernáth — Inátsy 2015: 55).

Az animékat megjelenési formájukat tekintve négy nagy kategóriába lehet sorolni. A legértékesebbnek vélt, legkidolgozottabb művek az egész estés mozifilmek. Ezek nagy költségvetéssel és nagyon jó képminőséggel készülnek. Nagy népszerűségnek örvendenek Japánban és nyugaton is (például: *Chihiro szellemországban*, *Vándorló palota*), alkotóik pedig híres animerendezők, mint például Hayao Miyazaki.

A televízió-sorozatok általában rövidebbek, bizonyos TV-csatornákon még korábban rendszeresen vetített animék. Ilyen tévésorozat például a magyar RTL Klub csatornán 2004. július 25-én először vetített Inuyasha (Matóné 2009: 6). Továbbá 2004-ben megalakult az A+ nevű animecsatorna, mely a Minimax-szal egy sávon osztozott. A csatornát később a Sony Pictures Television International felvásárolta és 2007-ben átnevezte Animax-ra. A csatornát 2014-ben megszüntették. Mivel jelenleg sincsen kifejezetten animéket vetítő televíziós csatorna Magyarországon, ezért a magyar rajongói közösség elsődlegesen online, nem hivatalos rajongói fordítások elérésével fogyasztja a különböző médiatartalmakat. Saját fórumokat, honlapokat üzemeltetnek, ezzel lehetővé téve a rajongói interakciókat (Lengyel 2017: 33). Ez nem csak Magyarország esetén igaz. Külföldön is létrejöttek különböző online közösségek, melyek saját fordításokat készítenek a különböző művekhez és ezek ingyenesen elérhetők az interneten (Lee 2011).

A japán mangák és animék célközönsége egészen a kisgyermektől a felnőtt férfiakig és nőkig terjed. Rengeteg műfaj létezik, mint például: kaland, sci-fi, romantikus, gyermekmese, akció, horror stb. (Matóné 2009: 6).

2.2.2. A geek fogalom áttekintése

A fejezet során a „geek” fogalom meghatározására teszek kísérletet, elsőik között Jason Tocci (2009) doktori munkáját veszem alapul, aki kifejezi, hogy a fogalom behatárolása ma is egy nehéz feladat, jelentése sokat változott az idők során. További nehézség, hogy a „geek” mint fogalom nem rendelkezik egy jól körülhatárolható értelmezéssel. A szerző mégis kísérletet tesz ennek áttekintésére, kezdve azokkal az időkkel, mikor még a fogalom nem fonódott össze a technológiával és a médiával. Ekkoriban még negatív személyiségjellemzőket társítottak hozzá. Az Oxford English Dictionary (geek, 2003) szerint ez a kifejezés mai formájában már 1876-ban megjelent F. K. Robinson *A Glossary of Words Used in the Neighborhood* című művében. A „Geek” mellett szerepeltek továbbá a „Gawk”, „Gowk” és „Gowky” kifejezések, melyek mindegyike egy ostoba embert jelöl. Ez az etimológia visszavezethető egy 1515-ös nagy-britanniai forrásra: "He is a foole, a sottie, and a geke also". A 20. század első felében már olyan cirkuszi előadókra vonatkozott a kifejezés, akik arról voltak ismertek, hogy fellépésük során élő állatok fejét harapták le. (Tocci 2009: 18, Varma 2007: 360).

Az 1950-es évekre a fogalom kezdett összefonódni a szorgalmas, ellenben nem igazán társaságkedvelő tanuló képével (an overly diligent, unsociable student), vagy egy olyan személlyel, aki megszállottan elkötelezett egy bizonyos tevékenység iránt (obsessively devoted to a certain pursuit), utóbbi hasonló a „nerd” személyekhez, vagy éppen kiemelkedő egy

bizonyos technológiai területen (Tocci 2009: 18, Varma 2007: 360) Feltehetőleg a „nerd” fogalom akkor született, amikor a „geek” összefonódott a szorgalommal (studiousness).

Az 1980-as évekre már inkább a tudományos és technológiai érdeklődéssel kötődött össze, de kiemelendő ismét, hogy korábbi használata is előfordulhatott az angol nyelvterületeken. Tocci továbbá felhasználva saját interjúit és egyéb weboldalakat (személy szerint a Wikipédiát emeli ki) azt mondja, hogy a „geek” kifejezés egyesek szerint egy katonai betűszóból származik, mely a következőkre utal: „general electrical engineering expertise” (G.E.E.K.). A „nerd” pedig a „drunk” kifejezésből visszafelé betűzve („knurd”) ami ezen személyek pihenésre, lazításra és szórakozásra való képtelenségét jelöli. A szerző kiemeli, hogy azonban lehetséges, hogy ezeket a definíciókat utólag konstruálták ilyen módon. Pejoratív értelmükben a „geek” és „nerd” kifejezéseket gyakran használják szinonimaként vagy sok egyéb kifejezéssel azonosítják, egy „tudálékos”, nem túl szociális személy leírására (Tocci 2009: 18).

A történelmi áttekintést követően számunkra igen lényeges az, ahogyan mai értelmében használatos a kifejezés, mely jelentős szerepet játszik a „nerd” és „geek” sztereotípiák kialakulásában (Tocci 2009: 20). Továbbá a hétköznapi szóhasználatban inkább egy olyan személy jellemzésére használják, aki rengeteget tud és erőteljesen érdeklődik a számítástechnika iránt, azonban szociális készségei alacsonyak, esetleg furcsa, szociális életét inkább az interneten éli (Varma 2007: 360).

Ismét kiemelném, hogy ezeknek a fogalmaknak nincsenek jól körüljárható definíciói. Fontos kérdés azonban, hogy mióta beszélhetünk „geek kultúráról”, mióta használják nem csak sértő, pejoratív értelemben, hanem már csoportok, saját önmeghatározásuk gyanánt is. Ennek behatárolása is nehéz és attól is függ, hogy ma miként definiáljuk. Tocci (2009) disszertációja alapvetően nem a geek történelmét volt hivatott központi témába állítani, azonban kiindulópontja az, hogy a geek-hez pozitív identitás a sci-fi-, és tech-rajongóktól, illetve a fogyasztói társadalomnak az amerikai iskolák diákjaira gyakorolt hatásaiból eredeztethetők (Tocci 2009: 20). Lényeges tehát, hogy a geek fogalom angol nyelvterületről származik, továbbá a történelmi alakulását tekintve az a benyomásunk keletkezhet, miszerint jelenlegi használata teljesen független a korábbi, esetleg „eredeti” fogalom jelentéstartalmától.

Ahogy tehát mai értelmében, önmeghatározás gyanánt használatos, az a különböző fogyasztási szokásokkal hozható kapcsolatba. Alapvetően a fogyasztás és az identitás kapcsolatának kutatása a posztmodern identitáspolitika különböző változatainak hetvenes évek végétől megfigyelhető elterjedése miatt vált aktuálissá (Vörös 1996: 78). Ehhez kapcsolódóan Fülöp Tiffany (2019) az animés szubkultúrát kutatva azt mondja ki, hogy körükben például

azért nevezhető a fogyasztás identitásalkotási mechanizmusnak – mely a kulturális globalizációnak köszönhető - mert a szubkultúra tagjainak másképp nem lett volna lehetőségük találkozni és fókuszba állítani Japánt mint „életstílus-ajánlatot”. Majd pedig ahogy igyekeznek feltölteni ezt az életstílust, a japán kultúra elemeinek fogyasztása közben azok egy részét tárgyi eszközökkel feleltetik meg (Fülöp 2019: 113).

A számítógépek és az internet megjelenésével változott az általános kép a geek-ről és a rajongókról. Kristina Busse már a populáris kultúra rajongóit teszi meg geek-nek és azt állítja, hogy a rajongói tevékenységek szélesebb körű elterjedésével, bekerülve a mainstream kultúrába a rajongók ábrázolása sem olyan mértékben sztereotipizált, mint korábban (Busse 2013: 80).

A következő altéma során az Otaku fogalmat szeretném bemutatni és bevezetni. Ennek oka, hogy mivel az interjúalanyaimat a rendezvény látogatói közül választottam, többen az otaku fogalmat közelebb érezték magukhoz önmaguk jellemzésére, mint a geek kifejezést, abból fakadóan, hogy többségük érdeklődésének középpontjában a japán populáris kultúra állt. A következő, amiért fontosnak tartom bevezetni az, hogy több szerző is úgy jellemezte az otakut, mint a „japán geek”-et, vagy kifejezetten szinonimaként használta tanulmányában (Takayoshi 2014: 66-77, Morikawa 2013: 56, Taneska 2009: 3). Viktor Eikman „*Exotic Geeks*”-nek nevezte mind a japán, mind a nyugati otakut (Eikman 2007).

2.2.3. Az Otaku

A japán eredetű Otaku értelmezésében szorosan összekapcsolható a Geek-kel. Japánban a második világháborút követően számos ifjúsági szubkultúra jött létre, köztük az otaku, melyet a legtöbb figyelem övez szerte Japánban. Az *otaku* olyan személyeket jelöl, akik köztudomásúan rajongói mangáknak, animéknek, videójátékoknak vagy egyéb japán popkulturális termékeknek. Sok esetben „nerd”-ként vagy „geek”-ként utalnak rájuk és az otaku egy szociális nehézségekkel küzdő, fizikailag nem vonzó – akár túlsúlyos -, rosszul öltözködő fiatal férfi képeként él a japán köztudatban, akinek figyelme a tömegkultúra egy szűk részére irányul (Shillin 1997; Greenfield 2003, idézi Tsutsui 2008: 13).

Japánban sok kritika érte korábban és éri ma is az otaku kultúra színtereit. A japán média terjeszti és támogatja az elképzelést, amely szerint „az otaku az oka és a tünete a japán társadalom lehetséges összeomlásának”, illetve az otakukat „szexuális perverziókkal” hozta kapcsolatba (Freedman 2009, idézi Szájli 2014: 348). Kialakulását tekintve sokkal jobban körülhatárolható, története is rövidebb, mint a geek-é, de az otaku fogalma is homályos. Az otaku esetében ahány tudós, annyiféle definícióról beszélhetünk. Ennek fényében tekinti át Szájli (2014) néhány egymástól eltérő meghatározást:

A következő meghatározás Chris Bakertől származik:

„Az „otaku” alapjában véve egy negatív szleng, mellyel az elszánt rajongókat illetik, akik szenvedélyesen, egyetlen célt szem előtt tartva viseltetnek rajongásuk tárgya iránt.”

Aoyama Tomoko szerint:

„Az otaku egyfajta degradáló kifejezés a populáris kultúrák megszállott rajongóira, olyasmik, mint Észak-Amerikában a nerd [stréber] vagy geek [kocka] kifejezések. A terminust eredetileg Nakamori Akio használta 1983-ban olyan emberekre, akik mániákusan érdeklődnek olyan szubkultúrák iránt, mint a manga, anime és a videójátékok.”

Morikawa Kaichiro így ír róla:

„Az angol kifejezések közül az otaku jelentéséhez legközelebb a geek és a nerd szavak állnak. Az otakuhoz kapcsolódó karaktertípus számos nemzetnél és kultúrában megtalálható, még ha nincs is egy közös, pontos elnevezés a jelenség leírására. Az általános kép egy nem túl vonzó férfi, aki a technológia megszállotta. [...] Ez a típus Japánban is létezik, de a negatív megítélés kialakulásáért számos egyedi tényező felelős, mint a kulturális-, és társadalmi viszonyok és az oktatási intézmények” (Morikawa 2013: 1).

Mindezekből látható, hogy a geek és otaku fogalmak globalizálódó világunkban összemosódtak, nagy az átfedés, és a jelen dolgozat tárgyát illetően azt lehet mondani, hogy a japán otaku megfeleltethető az angol nyelvterületekről indult geek-kel. Mindkét fogalom valamiféle rajongást, beszűkült érdeklődést jelöl a populáris kultúra termékei iránt. Mára ezek elterjedtek szerte a világban, köszönhetően az internetnek és a különböző közösségi oldalaknak, amelyek hozzájárultak ahhoz, hogy egyik vagy másik szubkultúra terméke elérhetővé vált egymás számára.

Mivel mindkét fogalom és szubkultúra tagjainak érdeklődése csoportosulhat mind az ázsiai popkultúra, mind a videójátékok köré, és ahogy korábban említettem, hogy mivel kutatásom alanyai a MondoCon látogatói köréből származnak, így a dolgozat során mindkét fogalmat használni fogom az általam kutatott csoport leírására.

Míg az otaku-nak Japánban inkább negatív felhangja van, addig a külföldi rajongók büszkén használják saját maguk és közösségük meghatározására. Az animék, mangák és számítógépes játékok globális népszerűsége miatt „a kifejezésnek sokkal pozitívabb a hangzása külföldön, mint Japánban” (Freedman 2009, idézi Szájli 2014: 351).

Az otakuságot sokszor tévesen azonosítják a *hikikomori* (Szájli 2014: 351) jelenséggel: ez a serdülőkorban jelentkező, transzkulturális pszichiátriai jelenség, mely mára világszerte elterjedt, súlyos mentálhigiénés és társadalmi problémákat okozó állapotnak tekinthető. Az állapot azzal jár, hogy a személy nem hajlandó és nem képes sem kommunikálni, sem érintkezni

környezetével és a külvilággal, jelentős mértékű szociális visszahúzódás, elszigetelődés jellemzi, mely funkcióromlással vagy distresszel jár együtt. Ez az állapot a család és környezet számára is hatalmas lelki- és anyagi terhet jelent (Hidasi 2007: 7, Herold – Herold – Csuta – Tényi 2021: 1638, Szájli 2014: 351).

Szájli azonban kiemeli, hogy a „megszállott rajongás” nem azonosítható a környezettől való elzárkózással. Annak ellenére, hogy a mangák Japánban alakultak ki és azóta még a japán állam is ezeket a médiumokat használja fel bizonyos politikai reklámkampányaihoz, régebben mégis felháborította a közvéleményt, továbbá rengeteg szociológusnak adott okot arra, hogy tanulmányaikban a szubkultúra képviselőit és a japán fiatalság egészét kritizálják, sok esetben megbélyegezzék (Szájli 2014: 352).

Ez a negatív megítélés az 1960-as évektől áll fenn, amikor társadalomtudósok elkezdtek kritizálni a világháborút követő generációt és annak megváltozott értékrendszerét. Akkoriban a háború utáni ifjúság lázadni kezdett a fennálló berendezkedés ellen, habár körülbelül 10 évvel később a fiatalok lázadása megszűnni látszódott. A mangák időközben egyre nagyobb teret hódítottak, lényegében a kor fiataljainak viselkedését az akkori értelmiségiek a mangákkal hozták kapcsolatba. Hosszasan értekeztek a fiatalok körében megjelenő individualista eszmények közösségromboló hatásairól, és ebben az „elkényelmesedő”, „éretlen” generációban a társadalom és kultúra hanyatlását látták (Kinsella 1998: 290). Így hát a hatóságok és a társadalomtudósok szemében a mangák ennek a felnőni, és a japán társadalomba beilleszkedni képtelen ifjúságnak az egyik fő attribútumává váltak. Sokan gondolták úgy, hogy ezek a médiumok a fiatalokra nézve károsak, mivel ennek hatására befelé fordulnak, elszakadnak a valóságtól, és a felelősségteljes felnőtté válás helyett csak saját hobbijuknak élnek (Szájli 2014: 352).

Ha kifejezetten a magyar anime szubkultúrát említjük, azt lehet mondani, hogy ez több szempontból is eltér a többi ifjúsági szubkultúrától: azoktól is, melyeket Szapu részletesen jellemzett 2002-es könyvében (metálos, alternatív, skinhead, rocker, rapper, punk, diszkós, house-os, raver) illetve az emótól is. Szerinte az ifjúsági szubkultúrák jól elkülönülnek egymástól; a három csoportképző tényező (zene, szórakozási forma, megjelenés) alapján könnyen megállapítható, melyik fiatal melyik szubkultúra tagja. Ezzel ellentétben azonban az anime-manga szubkultúra szerinte egyfajta olvasztótégelyként működik: találhatunk az anime-fanek között szép számmal emókat, rockereket, még punkokat is (Matóné 2009: 4), továbbá japán rock/metál/punk zene, azaz Visuel Kei rajongókat is (Hashimoto 2007).

Legtöbbször azonban talán azok vannak, akik nem tartoznak karakteresen egyetlen másik szubkultúrához sem. Ebből azonban az is következik, hogy ennek a szubkultúrának a követői

általában nem öltözködnek egységesen, és többféle stílusú zenét hallgatnak. Így hát a Szapu Magda által meghatározott csoportképző tényező közül talán csak a szórakozási formájuk hasonló – bár ez is jelentősen eltér a többi szubkultúra közösségi szórakozási formáitól (Matóné 2009: 4).

Továbbá míg ezekről elmondható, hogy rajongótáboruk zömét a serdülők teszik ki, ám húszas éveik elejére ezeknek a fiataloknak a többsége már nem rendelkezik a szubkultúrának sem külső, sem magatartásbeli jegyeivel (ez alól talán a rockerek tekinthetők kivételnek), addig az anime-fanek többsége a középiskolás korosztályból kerül ki, de a rajongók között szép számmal akadnak ifjúkorúak, sőt néha fiatal felnőttek is (Matóné 2009: 4).

Láthattuk, hogy Japánban megjelent negatív felhang bizonyos értelemben megalapozott és saját kulturális- és társadalmi rendszerükbe ágyazottan alakult az idők során. Ezzel szemben a külföldi fogadtatás ennél pozitívabb volt, habár Magyarországon is találkozhatunk különböző negatív sztereotípiákkal a szubkultúrát illetően.

Békési Zsolt és Kovács Klára (2020) gamerekkel és e-sportolókkal készített kutatásukban egy interjúalany a következőket mondta: „...mindenki azt hiszi, hogy a gamerek (és e-sportolók) kövér, pattanásos, szemüveges srácok, akiknek semmi szociális élete nincs... ki se mozdulnak, egész nap a gép előtt ülnek...” (Békési — Kovács 2020: 47).

2.3. A „Great Fantasy Migration” elmélet

Jessica McCain, Brittany Gentile és W. Keith Campbell (2015) nevéhez kötődik a Great Fantasy Migration elmélete, mely relevanciája a dolgozat szempontjából abban rejlik, hogy ez egy esetleges választ nyújthat a kutatási kérdésre, miszerint mi az oka a felnőttkorra is megmaradt geek érdeklődésnek.

A GFM hipotézis az amerikai társadalom változásaiból kiindulva állítja, hogy a fiatalok elvárásai és várározásai az élettel szemben nem mutatnak összhangot azzal, amit a való élet (deflated reality) tartogat számukra (a fiatalok alacsonyabb foglalkoztatottsága, adósságok). Kiindulópontjuk az, hogy az amerikai társadalomban a nárcizmus az 1970-es évek óta folyamatosan növekszik (inflated self), azonban az amerikai valóság már egyre kevesebb lehetőséget tartogat ennek a grandiózus énképnek a klasszikus értelemben vett támogatására (mint például a magas presztízsű munkák és elismertség) (McCain et al. 2015: 3-4). Weiler (2017) ez utóbbit a pesszimizmus és a bizalmatlanság változókkal vizsgálta, végső következtetése alapján pedig valóban összefüggést talált a grandiózus énkép és a fantátiavilágokba való „áttelepülés” között (Weiler 2017: 12).

Fontos azonban, ahogy a szerzők is hangsúlyozzák, hogy a nárcisztikus személyiségzavar mellett beszélhetünk normális, egészséges nárcizmusról és nárcisztikus tulajdonságokról is. Az egészséges nárcizmust a realitásszerű magas önbizalom és az erő birtoklásának mérsékelt élvezete jellemzi (Lubit 2002 idézi: Bandi 2014: 9). A nárcisztikusok magabiztosak, karizmatikusak, lehetnek tehetséges vezetők, azonban előfordulhat, hogy amint kudarcra vagy kritikával szembesülnek, hajlamosak különböző énvédő mechanizmusok alkalmazására, például a kritika alábecsülése vagy a kihívásoktól való elzárkózás lehet a kudarcra adott egy lehetséges válasz (McCain et al. 2015: 3).

A dolgozat nem tárgyalja és nem vizsgálja a nárcisztikus személyiségvonások meglétét, nem vontam be, mint vizsgálati változót. Ugyanakkor a jelen kutatás szempontjából releváns elem, miszerint a geek kötődés összefügg azzal, hogy az egyént a való élet céljait tekintve alacsonyabb szintű elköteleződés jellemez. Ilyenek lehetnek például a karrier célok és a családalapítás (McCain et al. 2015: 4).

Esetünkben az elmélet lényege abban rejlik, hogy eszerint az ellentét feloldására a fantáziavilágokba való áttelepülés jelenthet egy megoldást. Ezek lehetőséget teremtenek a grandiózus énkép megerősítésére és olyan sikerélmények elérésére, mely a való világban nem lehetséges (a szerzők kiemelik, hogy ezek a tevékenységek aztán valós sikerekké is válhatnak). A geek kötődés és a nárcizmus, illetve a geek érdeklődés és az álmodozás, a kreativitásra és a fantáziálásra való hajlam és igény esetén is pozitív korrelációt találtak a szerzők (McCain et al. 2015: 25).

A kutatás során szeretném megvizsgálni azt, hogy esetleg a felnőtté válás tekintetében megfigyelhető-e valamely különbség és összefüggés interjúalanyaim között a tekintetben, hogy a felnőtté válás objektív dimenziói szerint a megkérdezetteket mi jellemez, illetve a fantáziavilág sikerei mennyiben hangsúlyosabbak a „való élet” sikereinél.

2.4. Szocializáció, iskolai zaklatás és a fogyasztás jelentősége az identitásban

A kutatás során nagy hangsúlyt helyezek a társas kapcsolatok jelentőségének kérdésére, ehhez pedig szeretnék szót ejteni a társas beilleszkedésről, bemutatnom továbbá a szocializáció színtereit, melyben látható, hogy a szocializáció második szakaszában a kortárs kapcsolatok jelentősége is megnő, a gyermek környezete kitágul. Az iskolai zaklatás témájának relevanciája az interjúk készítése közben vált nyilvánvalóvá, ezért szeretném röviden bemutatni az ilyen típusú bántódás típusait és szereplőit. Interjúalanyaim közül többen elszenvedői voltak valamilyen zaklatásnak, ami pedig hatással volt a geek kötődés kifejeződésére. A fejezetben bemutatnom továbbá a közösségi identitás és a fogyasztás kapcsolatát. A másodlagos

szocializációs szintér, a kialakult kortárs kapcsolatok és a közösségben betöltött szerep mentén szeretném vizsgálni a fogyasztást, mint identitásalakító tényezőt.

2.4.1. Társas beilleszkedés és szocializáció

A beilleszkedésben kiemelkedő jelentősége van a szocializáció folyamatának. Az elsődleges szocializációs szintér a család, az itt lezajló szocializáció folyamata meghatározó lehet. A legkorábbi életszakasztól kezdődően határozza meg az egyén fejlődését, hat a személyiségre, társas kapcsolataira, érzelmi kötődéseire, viselkedéskultúrájára. Mindezek befolyással lesznek és egyfajta modellként szolgálnak a családi és társadalmi értékrendszereinek kialakítására, befolyásolják, hogy a gyermekből később felnőtté váló egyén a társadalom működése szempontjából teljes értékű felnőtt legyen (Bagdy 2002, idézi Princz E — Bencéné Fekete 2014: 94). A beilleszkedés kérdéséhez kapcsolódóan megemlíteném a szociális kompetencia fejlődése, melyet leginkább az anya-gyermek közti kötődés határoz meg, de emellett a szülők szociális kompetenciájának – társas viselkedés pszichikus feltételrendszerének (Kasik 2007: 21) - fejlettsége is komoly befolyásoló tényezőnek számít (Zsolnai — Kinyó — Jámbori 2012: 328).

A szocializáció második szakasza már nem kizárólag a családon belül zajlik. A gyermek intézményesített nevelésének megkezdésével átlép egy nagyobb milióbe, környezete kitágul, emellett személyisége fejlődésében nagy szerepet kapnak a kifelé irányuló társas kapcsolatok is. (Bagdy 2002, idézi Princz E — Bencéné Fekete 2014: 94). Másodlagos szocializációs közeg az óvoda, iskola, továbbá Nagy és Trencsényi (2012) felveti, hogy akár a munkahelyi szocializációt is sorolhatnánk ide, de ez, csak mint felvetés jelent meg, könyvük ezt nem tárgyalta.

Ekkorra már nem kizárólag a szülők lesznek a követendő minták, megtörténik az átpártolás, az első kötődési fordulat (Bagdy 2002, idézi Princz E — Bencéné Fekete 2014: 94). A kortárs csoportok egyre inkább meghatározóbb szerepet töltenek be a szociális viselkedésük alakulásában. A serdülőkor ezt még jobban felerősíti, kibővítve a nemi szerepekhez tartozó társas viselkedési formák elsajátításával, gyakorlásával (Zsolnai — Kinyó — Jámbori 2012: 329).

Nagy és Trencsényi (2012) a szabadidős szférát, mint harmadlagos szocializációs közeget értelmezik, továbbá felvetik a kérdést, hogy vajon a médiatér, a tömegkommunikáció és az internet világa értelmezhető-e egy autonóm negyedleges szocializációs közegként. Ugyanis viszonylag új helyzet, hogy a valódi közösségi élményt gyakran kiváltja a virtuális

jelenlét. Azonban ez a virtuális közösség mára már egyáltalán nem egy „ál vagy pszeudo jellegzetesség”, hanem valóság (Nagy — Trencsényi 2012: 8).

2.4.2. Iskolai zaklatás

Szeretném röviden bemutatni az iskolai zaklatás főbb definícióit, résztvevőinek meghatározását. Indokolja ezt az, hogy interjúalanyaim egy része elszenvedői voltak kisebb-nagyobb zaklatásoknak, ez pedig hatással volt a szubkulturális termékek fogyasztásának okaira és szerepére.

Mit is nevezhetünk iskolai zaklatásnak? Elsőként Dan Olweus volt az, aki megalkotta a jelenség definícióját: egy diákot zaklatás vagy elnyomás éri abban az esetben, ha ismétlődően és hosszú időn keresztül van kitéve valamilyen negatív cselekedetnek egy vagy több másik diák részéről (Olweus 1994: 1173). Négy különböző típusát különböztetjük meg a zaklatásoknak, melyeket Orpinas és Horne (2011) alkottak meg. Beszélhetünk testi (lökdösődés, fizikai izoláció, verekedés), verbális (sértő becézések, kibeszélés, pletykálgatás, fenyegetések), kapcsolati (szociális izoláció) és szexuális típusú bántalmazásról (Siegler 2020: 61), továbbá már beszélhetünk internetes zaklatásról is (Nagy 2021: 6). Fontos szempont az, hogy zaklatásról beszélhessünk, egyenlőtlen hatalmi viszonyok fennállásának is kell jelen lennie.

Nem számít zaklatásnak a játékos verekedés, az egyszeri támadás, barátok közötti civódás, önvédelem, két egyenlő hatalommal és erővel bíró diák konfliktusa és a reaktív agresszió, tehát amikor a támadásnak valamilyen konkrét, látható oka van (Nagy 2021: 7).

Orpinas és Horne különböző szerepeket is meghatározott: a zaklató vagy elkövető az, aki a zaklatást kezdeményezi és irányítja (Siegler 2020: 61). Fontos, hogy sértő szándékról beszélünk. Nem haragról vagy konfliktusról van szó, hanem az elkövető azon érzéseiről, mely alapján valakit értéktelenebbnek, alsóbbrendűnek tart (Coloroso 2003).

Az áldozat az, aki az elhúzódó és ismétlődő bántalmazás célpontja. Hajlamosabbak visszahúzódó viselkedést tanúsítani, megnő annak az esélye, hogy kimaradnak az iskolából, nő a szociális szorongás esetükben, magányosak, depresszióra hajlamosak lesznek és többet gondolkodnak öngyilkosságon. A közösségi perifériára szorulás következtében társas támogatottságuk csökken, még addigi barátaik is elpártolhatnak mellőlük. Továbbá a normatív társadalmi tapasztalatok hiánya szociális alkalmazkodási nehézségeket okozhat (Révész 2007, idézi Siegner 2020: 62). Beszélhetünk zaklató-áldozatokról is: ők azok, akik szándékosan ingerlik társaikat, nem csupán szorongóan viselkednek, hanem agresszívan is (Siegner 2020: 62).

Szereplői még a zaklatásoknak az úgy nevezett bystanderek/közönség is. Ők azok, akik ugyan nem aktív részesei a zaklatásoknak, de jelenlétükkel támogatják, ösztönzik a zaklatót, de azokat is ide soroljuk, akik az áldozat védelmére kelnek adott esetben (Twemlow — Fonagy — Sacco, 2004, idézi Siegler 2020: 62).

2.4.3. Fogyasztás és identitás

Beszélhetünk szociális identitásról, melyet Garai László úgy ír le, mint az embernek olyan minősége, amelyet valamilyen társadalmi dimenzió mentén adminisztrálunk. Ilyen kategória lehet például az, hogy milyen nemzethez, osztályhoz tartozunk, mi a foglalkozásunk vagy a vallásunk, szegénynek vagy gazdagnak valljuk-e magunkat (Garai 2003: 99). Tehát tulajdonképpen bármi lehet a szociális identitás megjelenési formája, ebből fakadóan Prónay Szabolcs (2011) kimondja, hogy az egyén fogyasztói mintája is lehet egy ilyen kategória.

Veronica L. Thomas és munkatársai (2015) a rejtőzködő fogyasztás jelenlétét kutatták a közösségi identitás függvényében. Arra voltak kíváncsiak, hogy a rejtőzködő fogyasztói magatartás milyen körülményeknek tudható be. A megfigyelt változók között szerepelt a lelepleződés valószínűsége, az ebben az esetben fellépő szankciók súlyossága, illetve az interperszonális befolyásolhatóság. Az eredmények azt mutatták, hogy abban az esetben a legvalószínűbb a rejtőzködő fogyasztás, amikor a lelepleződés esélye alacsony, a szankciók azonban súlyosak lennének (tehát esetünkben például zaklatásoknak adhatna okot), illetve a rejtőzködő egyént közepes mértékű befolyásolhatóság jellemez. Tehát aki alacsony mértékben befolyásolható, nyíltan ellenszegül a csoport elvárásainak (érdeklődését felvállalja), míg akik inkább befolyásolhatók, azok megfelelnek az elvárásoknak, tehát esetünkben a rejtőzködő fogyasztás valószínűsége is magasabb. (Lengyel 2017: 29).

Kezelhetjük a fogyasztást társadalmi és személyes szempontból is. Prónay kifejezi, hogy a szakirodalom sok esetben ezeket egyként kezeli, azonban ő a két kategória elkülönítése mellett érvel. Tehát egy terméket vagy márkát publikus és személyes jelentése miatt is fogyasztunk. Publikus jelentés alatt a társadalom tagjai által az adott termékhez kapcsolt jelentéstartalmakat értjük, melyek közösen, általánosan elfogadottak. Ez egyénenként eltérő lehet, de adott kultúrán belül ezeknek az egyéni értelmezéseknek van közös része. Ez a jelentés dinamikus, tehát megváltozhat például annak hatására, ha a terméket egy hírességhez kapcsolják, vagy például pejoratív kontextusban kerül a közvélemény szeme elé (Prónay 2011: 24).

Személyes jelentés alatt azokat a szubjektív jelentéstartalmak összességét értjük, amelyeket az egyén valamely termékhez vagy márkához rendel. A személyes jelentésben

természetesen a publikus jelentés is megjelenhet, melyet az egyén múltja és a dologhoz fűződő személyes viszonya moderál (Richins 1994, idézi Prónay 2011: 24).

2.5. Kezdődő felnőttkor, posztadoleszcencia és felnőtté válás

2.5.1. Felnőtté válás az ipari társadalmakban

Az ipari társadalmak tagjai előtt három életút szakasz állt. A téma bevezetését az indokolja, hogy ezzel ellentétben a posztindusztriális társadalmak már számos életutat kínálnak a fiatalok elé. Korábban nevezhetjük az életpálya történelmi ideáltípusának, szekvenciális modelljének (Somlai és mtsai 2007). Az ipari társadalmak kialakulásakor, a modernizáció és az ipari forradalom nyomán került a kereső munka az életút tengelyébe (Kohli 1990, idézi Somlai 2007: 14). A 19. század modern ipari társadalmaiban a gyermekkor az általános tankötelezettség, az iskoláztatás, a felnőttkort pedig a kereső munka időtartama határozta meg. Az öregkor kezdete a nyugdíj elérésének ideje volt. Az egymást követő három életszakasz olyan pályán helyezkedett el, amelyen visszafordíthatatlan változások mentek végbe:

- a gyermekek tanultak, tehát iskolába jártak, de még nem dolgoztak;
- a felnőttek már nem tanultak, hanem dolgoztak, vagyis kereső munkát végeztek;
- az idősek már nem végeztek kereső munkát.

Ez a „standard életút” egy szekvenciális modellnek felelt meg, ugyanis az élet fő eseményeinek kronológiailag rögzített rendjét, a szakaszok szabályosan követve egymást és a szekvenciák visszafordíthatatlan sorrendjét jelentette (Kohli 1994, idézi Somlai 2007: 14).

2.5.2. Kezdődő felnőttkor

Az emberi fejlődést az elméletalkotók különböző szakaszokra bontották. Ezek közül a legismertebb Erik Erikson (1968) pszichoszociális fejlődés elmélete. Erikson 8 fejlődési szakaszt különböztetett meg, amelyben az 5. szakasznak, a serdülőkor időszakának kitüntetett szerepet tulajdonított. Az eriksoni keretrendszer a folytonosságon alapszik. Az identitásfejlődés is a pszichoszociális fejlődés része. Elmélete azon a feltevésen alapszik, hogy az egyén élete során különböző kríziseket, konfliktusokat él át. Annak érdekében, hogy a következő fázisba lépjen, meg kell oldania a fennálló konfliktust. Az identitás csak serdülőkorra alakul ki, mivel személyiségfejlődése során ekkorra jut el az egyén testi növekedésben és társadalmi felelősségérzetben odáig, hogy átélje és megoldja az identitásválságot (Szabó és mtsai 2019: 37).

Erikson identitásfejlődés elmélete a legelfogadottabbnak és a legismertebbnek tekinthető, Jeffrey Jensen Arnett amerikai pszichológus Erikson elméletét alapul véve a 2000-ben publikált cikkében megalkotta az „emerging adulthood” kifejezést, és amellet érvel, hogy az elmúlt

évtizedekben a posztindusztrializált társadalmakban megjelenő életszakasz nem egyezik meg az Erikson modelljében leírt serdülőkorral („adolescence”), és a fiatal felnőttkor („young adulthood”) fogalma sem ragadja meg ezt pontosan. Ő kezdődő felnőttkorról beszél (18-28 éves korosztályt sorolja ide) és azt állítja, hogy ez egy teljesen új jelenség, mely az eriksoni modell mindkét elemét magába foglalja. Arnett ezt egy nagyon pozitív időszakként jellemzi, mivel a 21. század jóval tágabb lehetőségeket kínál az identitás felfedezésére, a fiatalok is tele vannak reményekkel és pozitívan látják jövőjüket (Arnett 2000, idézi Vida 2011: 9; Arnett 2005, idézi Leist — Jámboři 2016: 72).

Arnett személyesen megkérdőjelezi azt, hogy ez a korszak komoly krízist jelentene (Arnett személyes közlése, idézi Von Rohr 2005, idézi Vida 2011: 9). Azóta például Alexandra Robbins és Abby Wilner (2001) amellett érvelnek a kapunyitási pánik fogalmának megalkotásával és a jelenség bemutatásával, hogy a komoly életfeladatok sikeres megoldása a 21. századi fiatalok számára megterhelő lehet, különösen igaz ez az egyetemről a munkavilágába történő váltás időszakára (Vida 2011: 9).

Továbbá Somlai Péter (2007) azt állítja, hogy korunkban a felnőtttség kritériumai nem egyértelműek, ugyanis „összecsisztak, illetve egymásra tolódtak a hozzájuk tartozó tevékenységek”. Szerinte arról van szó, hogy a posztindusztriális társadalmakban a gyermekkor és a felnőttkor kezdetének határai elbizonytalanodtak, homályosak. Úgy fogalmaz, hogy későn érő fiatalok régen is voltak, azonban mára tömegessé vált a kamaszkor elnyúlása, mivel az életpálya bizonytalanságai mint a társadalmi változások okozata van jelen (Somlai és mtsai 2007: 17).

Az eriksoni paradigma a 20. század közepén valóban érvényes volt, ugyanis az indusztrializált társadalmakban a fiatalok húszas éveik elején megházasodtak, stabil, állandó munkahellyel rendelkeztek. A 20. század végére azonban ez a paradigma már nem teljesen illeszkedett minden fiatal életvitelére. A házasságkötések átlagosan később, a húszas évek végén következtek be, a pályakezdők több munkahelyen is kipróbálták magukat, ekkorra a partnerek gyakori váltogatása is elfogadottabbá kezdett válni. A legtöbb fiatal nem azzal tölti idejét kamaszkora végétől a húszas évek végéig, hogy a hosszútávú monotonitást követelő normák korlátai közé beilleszkedjen, inkább új tapasztalatokat szeretnének szerezni és fokozatosan közeledni a hosszú távú választások felé, mind a munka, mind a párkapcsolatok terén (Arnett 2007, idézi Leist — Jámboři 2016: 73).

Arnett tehát egy átmeneti életszakasról beszél, a kezdődő felnőttkorról, ami Erikson serdülő- és fiatal felnőttkora közé helyezhető el. Ez az életszakasz jelentősen meghosszabbodott, így egy önálló életszakaszként funkcionál a maga kríziseivel. Arnett

kiemeli, hogy természetesen ahogyan minden modell, ez sem ad egy teljes képet a korosztály valamennyi tagjáról, elméletét kiindulópontnak szánta további kutatások megalapozásához (Arnett 2007, idézi Leist — Jámboři 2016: 73).

2.5.3. Posztadoleszcencia

Ahogy a pszichológiában, úgy a szociológiában is egy új életszakaszként jelölhető meg ez az átmenet, melyet a szociológia *posztadoleszcenciának* nevez, mely koncepciót Keniston (1968-1989) vezette be a tudományos vitába (Vaskovics 2000: 2). Szerinte megfigyelhető a modern társadalmakban az, hogy a szexuális érettség, a szociális értelemben vett felnőtté válás és a munkavállalás időpontja fokozatosan elkülönülnek egymástól. Ebből fakadóan pedig kialakul egy olyan életszakasz, amelyben a felnőtté válás dimenziói fokozatosan jelentkeznek. Ez a magatartási forma pedig eltér mind a fiatalok, mind pedig a felnőttek eddigi magatartásától. A jelenség fontos része továbbá, hogy egyébként a posztadoleszcens életszakaszban járó fiatalok a felnőtté válás legtöbb pszichológiai kritériumának megfelelnek, azonban a szociológiai követelményeknek nem: azaz nem rendelkeznek a felnőttkort társadalmilag meghatározó tulajdonságokkal, nincsenek beépülve a társadalom intézményes szerkezetébe (Keniston 1968: 260, idézi Vaskovics 2000: 2).

Azt, hogy a már nagykorú fiatalokat miként nevezhetjük már felnőttek vagy milyen mértékben maradnak fiatalok, Vaskovics a következő dimenziók alapján határozza meg: megkülönbözteti a jogi értelemben vett, a közös fedél alól történő, az anyagi és önálló döntést eredményező leválási dimenziókat, továbbá a modell tartalmazza az öntudatosulás (Selbstwahrnehmung) dimenzióját.

A *jogi értelemben vett leválás* magába foglalja magát a nagykorúvá válást, a (szülői) gyámság végét, a lehetőséget a politikai életben való részvételre és ettől fogva beszélhetünk büntethető cselekedetekről.

Az *anyagi – pénzügyi leválás* a saját keresletet, az anyagi függetlenséget jelöli, mikor valaki képes eltartani saját magát.

A *közös fedél alól történő leválás* dimenzió az önálló háztartás meglétét és ellátását jelenti szülői háztól függetlenül.

Az *önálló döntést eredményező leválás* értelmében saját cselekedeteinket képesek vagyunk és lehetőségünk van szülői ellenőrzés nélkül véghez vinni, önrendelkezni. Ez magába foglalja az önálló lakóhely-, pálya- és partnerválasztás, továbbá a családalapítás lehetőségét és az önálló, felelősségteljes részvételt gazdasági, kulturális és a politikai életben.

A *szubjektív leválási forma (Selbstwahrnehmung)* pedig az az önmeghatározás, mely szerint a fiatal az objektív szempontok mellett ő magát felnőttnek tekinti-e (Vaskovics 2000: 6, Menyhárt 2009: 15).

A felnőtté válás egy folyamat, mely személytől függően tarthat rövidebb vagy hosszabb ideig. Vaskovics abból indul ki, hogy a minden követelményt kielégítő felnőtt szerep betöltése egyre ritkábban következik be a 18. életév betöltésével, vagy a nagykorúság elérése után is bizonyos szempontok szerint egyre több fiatal marad egy bizonyos ideig (egyre hosszabb ideig) szüleitől függő helyzetben.

Mindezek alapján azt tekinthetjük felnőttnek, aki elérte a nagykorúságot, saját lakásukban, önálló háztartást vezetnek, anyagilag függetlenek és szülői beleszólás nélkül hozzák meg az életútjuk szempontjából fontos döntéseiket, saját magukat képesek felnőttként elfogadni. Ha ezek a kritériumok teljesülnek, akkor feltételezhető, hogy az adott személy megfelel a felnőtt státusz követelményeinek (Vaskovics 2000: 6). Somlai Péter azonban kiemeli, hogy vannak olyan fiatalok, akik bár elérték a nagykorúságot, saját lakásukban önálló háztartást vezetnek, azonban anyagilag nem függetlenek. Vannak azok a fiatalok, akik anyagilag függetlenek ugyan, mégis szüleik döntenek a legfontosabb ügyeikben (Somlai és mtsai 2007: 17). Továbbá megemlíti, hogy Zinnecker (1992) hogyan foglalta össze a változások eredményét: „A felnőtt létet a kulturális, politikai és fogyasztói szférában való kompetens részvétel jelenti, nem pedig a keresői tevékenység mértéke, még kevésbé a régebbi kritérium: a házasság és a családalapítás.”

Ehhez kapcsolódóan meghatározhatunk különböző életeseményeket, melyek a felnőtté válás szempontjából fontosnak és relevánsnak tartandók. Ilyen mérföldkövek lehetnek: az iskolai tanulmányok befejezése, az első három hónapnál tovább tartó munkavállalás, elköltözés otthonról, az első tartós párkapcsolat kialakítása, valamint az első gyermekvállalás (Paksi — Szalma 2009: 93). Ebből a szempontból pedig a felnőtté válás azt jelenti, hogy a tanulmányok befejezésével és ezáltal a munkaerőpiacra való belépéssel a függő helyzetű diákból egy anyagi és társadalmi értelemben független munkavállaló lesz. Továbbá tartós partnerkapcsolat kialakításával és/vagy házasságkötés révén az egyedülállóból élettárs vagy házastárs lesz, gyermekvállalás révén pedig gyermektelenből szülő (Murinkó 2010: 12).

A szerepátmenetek relatív fontosságát illetően Settersten (2006) eredményei alapján a házasságkötés és a gyermekvállalás későbbre halasztása, illetve a bizalmas kapcsolatok törékenysége miatt ezek az életesemények kevésbé tűnnek fontosnak a fiatalok számára, ahogyan azt már Zinnecker is 1992-ben összefoglalta. Azonban amint férjé, feleségé vagy szülővé válnak a fiatalok, elismerik, hogy ezek a tapasztalatok erőteljesen hozzájárultak

önmaguk felnőttként való meghatározása. Az önálló háztartás fenntartása és a szülői házból való elköltözés szorosan kapcsolódik a felnőttiség fogalmához. Murinkó 2009-es tanulmánya is állítja, hogy a fiatalok többségének már ekkor is nehézséget jelentett ennek megvalósítása. Az anyagi függetlenséget szintén a felnőttiség lényeges feltételeként határozzák meg a fiatalok annak ellenére, hogy a közép- és felső osztályhoz tartozó amerikai fiatalokat akár a harmincas éveik során is jelentős anyagi támogatásból részesülnek szüleik részéről (idézi Murinkó 2009: 13). A Magyar Ifjúság Kutatás (2016) felmérése alapján a megkérdezett fiatalok a szülőktől való elköltözést és az önálló lakásba költözést tekintették a legkésőbb megvalósítható célnak (Bauer és mtsai 2016).

3. Kutatás

3.1. Kutatás célja

Kutatásom célja feltérképezni annak okát, hogy azok fiatal felnőttek, akik serdülőként ismerkedtek meg a dolgozatban ismertetett kultúrával, miért maradtak tagjai fiatal felnőtt korukra is, minek tudható be elkötelezett érdeklődésük mind a mai napig. Szeretném az elmélet során ismertetett – akár megbélyegző – sztereotípiák valóság alapját megvizsgálni. Ennek érdekében központi helyet foglal el az interjúalanyok társas kapcsolatainak vizsgálata, az iskolai zaklatás és azok hatásai, továbbá a Great Fantasy Migration bemutatott elemeinek vizsgálata interjúalanyaim esetén. Megvizsgálom a kérdezett gyermek- és serdülőkorú szociális kapcsolatait, iskolai sikerességüket azzal összefüggésben, hogy életükre volt-e bármilyen hatással az, hogy érdeklődésük a szubkultúra és annak termékei köré épült. Továbbá ennek hatásait vizsgálom a jelenre, fiatal felnőttkorukra vetítve is. A dolgozat utolsó fejezetében Hodgkinson munkája alapján sorra veszem a kulturális szubsztancia elemei mentén a geek érdeklődők jellemzőit.

3.2. Módszer

Feltáró kutatásom során félig strukturált mélyinterjú módszerét alkalmaztam. 11 huszonhárom és harmincöt év közötti interjúalanyt kértem fel. A választás során a minta szűkítése érdekében kizárólag olyan alanyokat kerestem, akik a MondoCon látogatói, mely rendezvényt a bevezető fejezetében röviden ismertettem. Ennek érdekében a Facebook „Mondocon közösség” nevű csoportban tettem közzé egy felkérést, melyre az interjúalanyaim mindegyike jelentkezett. A Facebook csoport jelenleg 16 622 taggal rendelkezik. Az interjúk online készültek, melynek okai között szerepel a földrajzi távolság és a Covid-19 járvány is.

Az összeállított félig strukturált interjú kérdéssorát a vizsgálni kívánt csoport meghatározása előzte meg. A kérdéssort az életszakaszok szerint osztottam fel. Az első, a gyermekkorra vonatkozó részben figyelmet szenteltem a családi és az iskolai környezetre, az interjúalany személyes megélései és az adott téma értelmezése szerint. A kutatás fő témája mentén nagy hangsúlyt fektettem a geek kultúra szerepére élete ezen időszakában. Ezt követően a második, a serdülőkorra vonatkozó részben (mely az interjúalany értelmezése szerint kezdődött és általánosságban a középiskola végéig terjedő időszak zárt) ismét érintettük a családi és kortárs kapcsolatok minőségét annak okán, mivel a serdülőkor rengeteg változást tartogathat magában. Mivel általában a geek kötődés témájának az elmélyülése organikusan kapcsolódott az interjúhoz, így haladva akár a serdülőkor vagy a fiatal felnőttkor felé, kérdéseim már tárgyyszerűbben vonatkoztak a témára. A fiatal felnőttkort elérve életük különböző területeit igyekeztem megismerni, végül pedig különböző, az egyén értékeire vonatkozó kérdéseket tettem fel akár a jövőre vonatkoztatva is.

A módszer választásának oka pedig az volt, hogy úgy gondoltam, ez a módszer a legmegfelelőbb a kutatás kérdéseinek feltérképezéséhez, mely által a kutatás feltáró jellegéből fakadóan témánk fókusza megmarad, mégis elég szerepet kapnak az egyes élettörténetek és egyéni megélések.

Fontos azonban kiemelni azt is, hogy mint kvalitatív módszer, hiányosságokat is rejt magában. Nem várhatók tőle nagy populációkat leíró, pontos állítások (Babbie 2001: 344). Ki kell emelni tehát azt, hogy a kutatás nem a reprezentativitásra törekszik, szem előtt tartom, hogy a megfigyelések nem általánosíthatók az egész szubkultúrára.

3.3. Az interjúk és a minta jellemzői

Összesen 11 interjút készítettem 2021. 08. 17. és 2021. 11. 16.-a között. Az interjúalanyaim közül heten férfiak, és négyen nők. A kitűzött életkori intervallumot 23 és 35 év között határoztam meg, mely teljesült: a legalacsonyabb életkorú alany 23, míg a legidősebb 35 éves. Az interjúvázlatot az eriksoni életszakaszok szerint osztottam fel.

A mintában felsőfokú végzettséggel 5 interjúalany rendelkezik, a további 6 interjúalany érettségire épülő felnőttképzést végzett el. A felsőfokú végzettség tekintetében ketten bölcsész, egy egészségügyi és ketten tanári végzettséget szereztek. A településtípus tekintetében egyik interjúalanyom sem a fővárosban született. 4 interjúalany valamely Észak-magyarországi-, szintén 4 interjúalany Pest-megyei-, egyikük egy Nyugat-magyarországi településről származik, és végül egyikük született és él egy Dél-alföldi településen. A megkérdezettek közül 5 interjúalany él szüleivel, 6 interjúalany pedig a szülői háztól független háztartást vezet.

Közülük hárman rendelkeznek párkapcsolattal, mindhárman nők (ketten 23, a legidősebb pedig 35 éves, házas és gyermekei vannak), két interjúalany pedig még sosem volt párkapcsolatban élete során.

3.4. Gyermekkor: megismerkedés a szubkulturális termékekkel, azok jelentősége gyermekkorban

3.4.1. Ismerkedés a médiumokkal

Az interjúkból kitűnik, ahogyan a mintaválasztás egyik kritériuma is volt, hogy a különböző médiumokkal (animék, videójátékok, filmek, sorozatok stb.) a megkérdezettek többsége gyermekkorában találkozott, melynek okai között lehet az, hogy az ő fiatakorukban kezdték el televízión sugározni ezeket a rajzfilmeket külön műsoridővel, illetve 1991-ben nyílt lehetőség Magyarországon először csatlakozni az internethez, ekkor még csak az akadémiai szféra részére (Varga 2011: 7). Azonban többen kiemelik, hogy ebben az időszakban természetesen nem tudatosan, megválogatva történt ezek fogyasztása, azt nézték, ami volt. Többeknél kitűnik az is, hogy a testvér egy jelentős karakter ebből a szempontból. Közös időtöltés volt, segítették egymást mindezek megismerésében.

Megmutatkozik az interjúkból az is, hogy ebben az időszakban ezek a rajzfilmek összekapcsolódtak az otthon biztonságával, a kiszámíthatósággal, a visszaemlékezések a nosztalgia élményével telítettek. A nosztalgia mindig egyfajta otthonérzéssel kísért, mely az egyén számára erőteljes súllyal bír. Ez az otthonosság egyedi minőségű, viszont mindenki életében központi jelentőségű, ugyanis meghatározza azt is, hogy a későbbiekben hol milyen szituációban, akár milyen szagok közt fogjuk magunkat otthonosan érezni, ez pedig meghatározza azt, hogy milyen jelentést tulajdonítunk és milyen értékei lesznek a minket ért élményeknek. A nosztalgia szempontjából az otthon a legegység helye, és ennek lényege az, hogy közöm van hozzá, a sajátom, az enyém. Ez a viszony lehet ambivalens, de egyfajta kényszerítő erővel bír, „nem vonhatom ki magamból”. (Pintér 2014: 85-86).

Azt lehet mondani, hogy interjúalanyaim esetén a geek kultúrával való legelső találkozások magában rejtik a nosztalgia és az otthonosság minőségét. Mivel az első kapcsolódási pontok is a családban érték őket, ezért jelentősége még hangsúlyosabb. Ebből a szempontból azonban az nem egy lényeges szempont, hogy a fogyasztás tárgya ebben az időszakban mi volt (tehát nem lényeges, hogy az első találkozás például a japán rajzfilmekkel, egyéb sorozattal filmmel vagy videójátékkal stb. történt meg.).

„Az ilyen sci-fi fantasy iránti szeretetem pedig szintén gyerekkorból fakadt, mert anyukám és apukám is, de főleg anyukám, ő nagyon-nagyon szerette az ilyen sorozatokat.”
(Zsuzsanna, 26)

„Sokszor már úgy könyörgött anyukánk, hogy „na, gyertek már reggelizni”, és „nem akarunk, még nézzük a Tsubasa Kapitányt!” (...) Na, igen. De apuval együtt néztük, szóval...”
(Tamás, 31)

Látható, hogy a megkérdezett „régí motorosok” azok, akiket elsőként elért a szubkultúra. Legmagasabb korú interjúalanyaim már idősebb korokra ismerkedtek meg vele, mely betudható annak, hogy még az ő gyermekkorukban, az 1996. évi Média törvény hatására nyílt meg a lehetőség a kereskedelmi televíziózás előtt. (Szayly 2009: 149) Lengyel Balázs (2017) a MondoCon főszervezőjével készített interjúja és a MondoCon hivatalos honlapja alapján kiderül az is, hogy geek témájú rendezvény először 1998-ban került Magyarországon megrendezésre, amely a sci-fi rajongók számára jött létre. Az első, kifejezetten anime és a japán kultúra köré szerveződő rendezvényre elsőként 2003-ban lehetett ellátogatni, melyet az akkor megalakuló Magyar Anime Társaság rendezett meg ezt követően már „Animecon” névvel (Lengyel 2017: 34).

„Középiskolában anyukám is eljutott odáig, hogy vett számítógépet, és bekötöttük az internetet (...) és akkor kezdett el így határozottabb és célzottabb irányt venni (...) közösségeket keresni, ugye akkoriban, hát én tulajdonképpen megéltem ez az internet elterjedésének a csíráit, meg ezek a szociális média elterjedésének a kezdeteit” (Anna, 35)

„Azt gondolom, a többség el szokta mondani, aki olyan régi motoros, mint én, hogy „igen, igen, néztünk Sailor Moon-t, néztünk ezt meg azt is” (...) akkor hát utána ugye 2000-es évek, tehát amikor gimis voltam, akkor jött ugye az A+ (animéket vetítő TV-csatorna).”
(Olivér, 34)

3.5. A geek kultúra jelentősége az iskolai társas kapcsolatok viszonyában

3.5.1. A Beilleszkedők és a Kívülállók

Azzal a kérdéssel kapcsolatban, hogy a megkérdezetteknek mit nyújtottak gyermekkorukban a populáris kultúra e szeletei, nem lehet elmenni az otthoni környezet és a társas kapcsolatok minőségének kérdéséről. Az interjúk felvétele során egyre inkább kirajzolódott, hogy az említett dimenziókhoz kapcsolódó történetek és azok tartalma hatással van arra, ahogyan életük ezen időszakában gondoltak vissza a különböző médiumok jelentőségére, az életükben betöltött szerepükre, mely egyébként hangsúlyos volt. Kezdve a társas kapcsolatok minőségével, interjúalanyaim a kérdésben egészen máshogy nyilatkoztak

annak függvényében, hogy az iskolai osztályközösségükben milyen szerepet töltöttek be. Ennek okán indokoltnak tartom interjúalanyaimat két csoportra osztani. Mindezt aszerint tettem, hogy a megkérdezett elszenvedője volt-e valamilyen iskolai zaklatásnak vagy sem, illetve a geek kultúrához való kötődését kifejezte-e egy olyan közösségben, ahol ezzel a csoporton belül az interjúalany kisebbségben volt. Az egyik csoportot *Beilleszkedőknek*, a másik csoportot pedig *Kívülállók*nak nevezem.

A Kívülállók általános iskolai tanulmányaik során jellemzően elszenvedői voltak kisebb vagy nagyobb zaklatásoknak, többnyire visszahúzódo gyermekként emlékeznek vissza magukra, mely egybecseng például Bagaméri és Antal (2020) eredményeivel, miszerint a zaklatás elszenvedőit inkább jellemzi a magasabb introverzió, mint a zaklató vagy zaklatást nem tapasztalt tanulókat. A Kívülállók a geek érdeklődésüket felvállalták osztályközösségükben abban az esetben is, ahol ezzel kisebbségben, akár egyedül voltak. Kiemelendő, hogy a középiskolára ezek a jellemzők megszűnni látszottak. Az interjúalanyok közül 6 ember sorolható ebbe a kategóriába.

A Beilleszkedők az iskolai zaklatás fogalmai szerint nem szenvedtek el ilyesfajta bántódást, 5 interjúalanyból egyikük számolt be arról, hogy volt a zaklató szerepében az iskolában eltöltött évei során. Társas kapcsolataikra jellemzőbb, hogy közös érdeklődés mentén csoportosultak, amennyiben a geek/otaku érdeklődéssel kisebbségben voltak, azt nem vállalták fel osztályközösségükben. Prónay és Richins munkájára reflektálva tehát azt lehet mondani, hogy esetükben a fogyasztás társadalmi és személyes jelentése között egyfajta ellentét feszült. Annak ellenére, hogy a geek kultúra termékeihez a személyes viszony pozitív volt, annak kérdésében, hogy ezt az interjúalany vállalta-e, megjelent a nyomás, melyet – az elővételezve negatív – a társadalmi jelentéstartalmak rejtettek magukban.

„Én ezt az állapotot úgy hívom, hogy Zuganimés. Az nálam egyébként azt jelenti, hogy az az ember, aki otthon egyedül tök jól elnézegeti az animéket, de nem jár közösségbe.” (Olivér, 34)

Megemlítendő két interjúalany, Zsuzsanna és Dániel esete, mely nehezebben meghatározható. Zsuzsannát a Beilleszkedők csoportjába soroltam, míg Dánielt a Kívülállók közé. Előbbi interjúalany arról számolt be, hogy a 8 osztályos gimnázium ötödik évfolyamától kezdődően nem az osztályával ápolt szorosabb viszonyt, hanem az osztályközösségtől független diákcsoporttal, akik egyébként az otaku szubkultúrát képviselték. Ez azért egy speciális eset, mivel elmondása szerint sokan voltak az iskolában ilyenek, ráadásul „menőnek” számított, ki is fejezi, hogy őt soha nem bántotta senki érdeklődése miatt, de mégis egy külön

közösséget jelentett. A Beilleszkedők közé való besorolás abból fakadóan is indokolt, mivel esetében nem mondható el az, hogy kisebbségben lett volna az érdeklődését illetően.

„Az volt az az időszak, ahol animésnek lenni menőnek számított (...) Gyakorlatilag olyanok voltunk, mint egy ilyen nagyon elit szekta, ahova tényleg csak az került be, aki animés volt, és akkor (...) ilyen mindenféle animés utalgatások mentek és nyilván senki más nem értette.” (Zsuzsanna, 26)

Dánielt sokat piszkálták általános iskolás évei alatt. Arról számol be, hogy ekkoriban volt 1-2 barátja, de azokat sem tekinti szorosnak vagy meghatározónak. 14 éves korában kezdett el az interneten érdeklődése mentén szerezni barátságokat, de kifejezi azt is, hogy ezek nagyon múlandók, súlytalanok voltak. Középiskolára a piszkálások teljesen megszűntek, ekkor ő is egy osztályközösségtől független csoporthoz tartozott az iskolán belül.

„Az egy csoda volt (a középiskolás évek) (...) jött nekünk egy olyan lehetőségünk, hogy az iskolában volt egy ilyen külön leszeparált kis csapat (...) Tényleg voltak olyan haveri társaságok, meg baráti társaságok, ahova máshova nem jutottunk volna be, csak így, hogy ismertek minket.” (Dániel, 26)

3.5.2. Az érdeklődés kifejezése az iskolában

Megkérdeztem azt is, hogy iskolás korukban az interjúalanyok mennyiben fejezték ki geek érdeklődésüket, mennyire vállalták fel. Az határozottan megjelent, hogy a Beilleszkedők csoportjából Zsuzsanna kivételével senki nem vállalta fel nyíltan. Megjelent olyan indok is, hogy esetleg egyedül voltak ezzel az érdeklődéssel, rosszabb esetben akár alapot adhatott volt a zaklatásoknak, de utóbbi nem volt általános. Kiemelendő továbbá az is, hogy a Beilleszkedők csoportjába soroltam két legidősebb interjúalanyomat is, ami azért lényeges szempont, mivel az internet, a termékek és egyáltalán a rendezvények is vagy nagyon korlátozott mértékben, vagy még egyáltalán nem voltak elérhetők az ő középiskolás éveik alatt. Látható, hogy a Beilleszkedők részéről jellemzőbb volt a rejtőzködő fogyasztás, mint a Kívülállók esetén.

„Ha lehetett volna róla beszélni, nyilván beszéltem volna róla többet is.” (Olivér, 34)

A Kívülállók csoportja kisebbségi érdeklődéséről, mint a zaklatások egy lehetséges okáról számoltak be, ők a geek és otaku kultúra iránti vonzalmukat kifejezték, felvállalták. Azonban nem minden esetben az érdeklődés minősült a zaklatások közvetlen okának, illetve ennek kifejezése sem feltétlenül szándékoltan történt.

„A fizeteimre folyton rajzolgattam az adott hősnek a logóját (...) táskám rendszeresen ki volt díszítve, mint egy karácsonyfa (...) a telefonomon is csak olyan zenék voltak, a csengőhangomról így mindenki tudta, hogy a Zsófia telefonja.” (Zsófia, 23)

Felnőttkorra már mindegyikükönél megjelent az önkifejezés tárgyakon keresztül is, melynek okai között lehet egyrészt az, hogy ezek a kiegészítők és holmik (ruhák, mangák, figurák, cosplay, eredeti videójátékok, gamer számítógép, lemezek, akár tetoválás) nagyon drágán szerezhetők be, fiatal felnőttkorukra már a saját kereset lehetőséget teremtett ezek finanszírozására.

„Elkezdtem nagyon sok mangát venni. Gyakorlatilag gyűjtöm is őket (...) Nekem is vannak animés figuráim, jó sok videójátékom, meg más ilyen sci-fi, fantasy könyvek.”
(Zsuzsanna, 26)

Azonban nem csak az önálló kereset volt az, ami aztán előmozdította vagy éppen fenntartotta a geek vagy otaku kultúra iránti elköteleződést. Kilépvé akár a munkaerőpiacra vagy megkezdve valamilyen érettségire alapuló iskolát, interjúalanyaim egy sokkal elfogadóbb környezetben találták magukat, ahol az eltérő, a többséghez képest „más” érdeklődés már nem okozott problémát. Ebből fakadóan tehát ebben az időszakban már a két csoport közötti különbségek az érdeklődés felvállalásának tekintetében megszűntek.

3.5.3. Iskolai teljesítmény és a geek/otaku kultúra jelentősége a társas kapcsolatok függvényében

A tanulmányi sikeresség kérdését röviden szeretném tárgyalni, mivel ebben a kérdésben igen egyhangúan számoltak be interjúalanyaim. Az interjúk alapján egy alany volt az, aki arról nyilatkozott, hogy nem volt kimagasló tanuló (a megfelelő szintet mindig sikerült teljesítenie), a többiek pedig éppen, hogy akár az osztály legjobbjai voltak: különböző tanulmányi versenyeken vettek részt, díjakat nyertek, róla másolták a házit, tőle kértek segítséget stb. Ez alapján megállapítható, hogy a két változó együtt mozog. Azonban azt is hangsúlyozni kell, hogy ez önmagában nem szolgál magyarázó erővel a geek érdeklődés tekintetében, tehát ez az eredmény kevés ahhoz, hogy oksági kapcsolatot állapíthassunk meg a geek/otaku érdeklődés és a tanulmányi teljesítmény között.

A két csoport között különbözőségek mutatkoztak annak tekintetében, hogy visszaemlékezésükben milyen szerepet tulajdonítottak a geek kultúra egyes elemeinek életük ezen időszakában. Ahogyan mindezek jelentőségét értelmezték, erőteljesen egybecsengett társas kapcsolataik milyenségével. A Kívülállók csoport tagjai számoltak be arról, hogy mindez számukra egyfajta kiszakadást, menekülést jelentett iskolai és akár otthoni problémáikkal (válás, addikció, anyagi nehézségek, mindezekből fakadó kapcsolati és családi problémák) szemben is. Az elbeszélésekben olyan kifejezések jelentek meg ennek leírására, mint menekülés, kiszakadás a hétköznapiakból, „egy másik világ”. A fantáziálás is megjelent, mely

lehet passzív, de valamilyen kreatív tevékenység is, például egy film, sorozat vagy anime ihlette történetek írása.

Esetükben jellemzőbb volt az, hogy valamilyen tulajdonságuk okán csúfolták őket az általános iskolában (szeret olvasni, valamilyen betegség miatt, jól tanul, szemüveges, visszahúzódozó, furcsán öltözködik, „fiús vagy gyerekes dolgokat” szeret), azonban ezek a középiskola éveiben ilyen mértékben megszűntek. Míg a Beilleszkedők sikeresen osztályközösségük szerves részesei voltak (pl. sport, szakkör), addig a Kívülállók nehezebben tudtak ezek mentén beilleszkedni és azonosulni az osztály-, vagy éppen a diákközösség értékeivel. Többen fogalmaztak úgy, hogy „el voltak a maguk kis világában”.

„Nekem ez egy ilyen tök jó kiszakadás volt, hogy az ilyen mindennapi problémák – (...) hogy az iskolában nem igazán szerettek a többiek, ezért nekem ez egy ilyen jó dolog volt, hogy ez csak az enyém volt.” (Alíz, 23)

„Amikor elkezdtek akármi miatt szekálni, akkor így mindig így a könyvekbe menekültem, az animékbe (...) egy nagyon biztos világot adtam magam köré és addig sem bántottak (...) meg rengeteget fantáziáltam, és elkezdtem történeteket írni, mintha én lennék a film főszereplője.” (Zsófia, 23)

Alapvetően legtöbbször megjelent az, hogy mindezek egy más világot nyújtanak, kiszakít a hétköznapi életből, megmozgatja a fantáziát. Ez az amerikai mesékkel való szembeállításban is kitűnik, ahol az interjúalany azt emelte ki, hogy az animék mindig is egy sokkal mélyebb, tanulságosabb történetet állítottak elé, és esztétikailag is sokkal inkább kielégítették. Kiemelte, hogy természetesen nem a műfaj egészére lehet ezt mondani.

A közösség jelentősége még a kamaszkor során minden esetben megjelent. Ez a közösség jelenthette már az általános iskolai csoportot, de jellemzőbb volt az, hogy a médiumok köré szerveződő csoporthoz tartozás inkább serdülőkorban vagy akár pár évvel később, a kései tizenéves korban, vagy a húszas évek elején alakult ki. Fontos továbbá, hogy általánosságban a MondoCon rendezvényre való első látogatás nyitotta meg az utat a közösség felé. A jelen tekintetében ezek a társas kapcsolatok határozottan az online térbe tevődtek át. Kitűnik még, hogy a csoport keresése és az érzés, hogy az interjúalany csoporthoz tartozik, több esetben azonos időben történt mint ahogyan a geek kultúra tudatos fogyasztása is.

3.6. Fiatal felnőttkor - termékek/médiumok szerepe a jelenben

3.6.1. Fogyasztás és a szabadidő eltöltése

Az interjúk során megkérdeztem interjúalanyaimat arról, hogy hogyan telik egy átlagos hétköznapi napjuk és egy munkaszüneti napjuk. Ezen belül is Falussy (1976/77)

tevékenységcsoportjait vettem alapul. A *szabadon végzett tevékenységek* kategóriájába sorolhatók a hobbi köré szerveződő tevékenységek, melyek a kötött időn túl fennmaradt időt jelölik, ezeket viszonylagos szabadság jellemez, megválaszthatók a szellemi, fizikai, lelki feltöltődést szolgáló tevékenységek (Falussy 2007: 696). Az interjúalanyok esetén ezek lehetnek magányos és valamilyen társas tevékenységek is. Az összes interjúalanyt jellemezte a hobbi köré épülő szabadidő eltöltésének valamilyen aktív formája, kettejüket kizárólag a rendezvények látogatása.

Kovács Katalin (2011) a következőképpen definiálta az aktív szabadidő eltöltését: „a szabadidőt aktívan tölti el az, aki a választott tevékenységnek tevőleges résztvevője, befolyásolója. Ez mindig szellemi, gyakran testi erőfeszítéssel, a képességek, készségek mozgósításával jár. A szabadidő aktív felhasználása a személyiségfejlődésben is fontos szerepet játszik. Az aktív szabadidős tevékenységek közé tartozhatnak a testmozgás, az alkotás, a művelődés és a társas szórakozás különböző formái”. A passzív szabadidő felhasználást úgy jellemezte, mint ami nem igényel nagyobb szellemi vagy fizikai erőfeszítést, a kikapcsolódáson túl nincsen különösebb célja vagy végeredménye (Kovács 2011: 59).

A szabadidő felhasználás aktív eltöltése 9 interjúalany esetén jelent meg, mint rendszeres, szokássá vált kikapcsolódási forma a geek érdeklődéshez kapcsolódva. Ebbe a kategóriába sorolom az érdeklődés motiválta nyelv- és informatika tanulást, rajzolást, továbbá a fórum alapú szerepjáték, az írás, streamelés, cosplay készítés², cikkek írása, előadói tevékenység, rendezvények látogatása mint társas szórakozás, rajongói fordítások, akár maga a videójáték is aktív tevékenységként értelmezhető.

Munka után, attól függ, mennyire vagyok fáradt, otthon meg játék közben vagy zenét hallgatok, animét nézek, vagy pedig esetleg tanulom a japán nyelvet, az írásjeleket (...) Hétfvégén meg egész nap konkrétan ezekkel foglalkozok.” (Máté, 27)

Visszacsatolva a GFM elmélethez, interjúalanyaim esetén is megmutatkozott McCain és munkatársai (2015) által megfigyelt korreláció, miszerint a fantáziálásra való hajlam és a kreativitás a geek érdeklődéssel összefüggésbe hozható. Továbbra sem az érdeklődés tárgya az, amit figyelembe kell vennünk, hanem inkább a konkrét aktív szabadidős tevékenységet. A tizenegy interjúalanyból három interjúalanyt jellemzett határozottan az álmodozás és a fantáziálás megnyilvánulásaként végzett kreatív tevékenység, kizárólag nőket és jellemzően ezek magányosan töltött tevékenységek.

² https://cosplay.hu/kisokos_kezdoknek

„Én nagyon szeretek írni, mert nekem ez egy kreatív tevékenység, ez megnyugtat, ez ugyanúgy kiszakít a mindennapokból.” (Alíz, 23)

A nemek közötti különbség abban mutatkozott meg egyértelműen, hogy míg a nőket inkább kifejezetten a magányosan végzett kreatív tevékenységek jellemezték (fórum alapú szerepjáték, cosplay készítés, varrás, rajzolás), addig a megkérdezett férfiak inkább végeztek valamilyen társas tevékenységet szabadidejükben, azonban esetünkben ez a társas tevékenység online formában volt jellemző, például az online videójátékok, streamelés és a rajongói fordítások készítése. Esetükben is megjelent az alkotás valamilyen formája: három interjúalany a Mondo magazin rendszeres cikkírója, ketten rendszeresen előadást is tartanak a rendezvény keretein belül. Egy interjúalany élőben streamel a YouTube-on, illetve ezeken a tevékenységeken kívül a nyelvtanulás és az online videójáték minősült még központi tevékenységnek, utóbbi mögött a közösséghez tartozás, az elismertség és a versengés jelent meg fő motivációként. Ahogyan fiatal felnőttkorra a két csoport különbözőségei megszűntek, úgy az is látható, hogy az említett tevékenységek sem minősülnek meghatározónak abban a tekintetben, hogy az adott interjúalany a Beilleszkedők vagy a Kívülállók közé sorolható.

A különböző tevékenységeket tekintve igazán lényeges arra választ kapni, hogy mindez mit nyújt a megkérdezetteknek és ezen keresztül megragadható-e válasz a kérdésre, miszerint mi okkal maradt fenn a geek/otaku érdeklődés annak tekintetében, hogy interjúalanyaim elmondásuk szerint jelentős időt és akár pénzt is fordítanak hobbijukra.

3.6.2. Az elköteleződés mögött rejlő motivációk

A közösséghez tartozás élményének megélése a három, párkapcsolattal rendelkező nők számára minősült a legkevésbé jelentős mozgatóerőnek. A mintában az interjú készítése alatt kizárólag ők hárman rendelkeztek párkapcsolattal és esetükben mutatkoztak meg határozott dominanciával a magányos, kreatív, a fantáziálás igényével fellépő tevékenységek végzése is. A többi interjúalany esetén a közösséghez tartozás egy jelentősebb motiváció volt, mely közösség a felnőtt élet feladataival és kötelezettségeivel erőteljesen az online térbe szorult. Általános problémaként merült fel interjúalanyaim esetén a földrajzi távolság, mely nehezíti a személyes találkozások megszervezését.

Az elismertség, a sikerélmény, ezek viszonyában pedig a versengés bizonyultak számottevő motivációnak az elkötelezett érdeklődés tekintetében. Az elismertség és a sikerélmény megélésére vonatkozó vágy a tevékenység jellegétől függetlenül megjelent. A versengés és a közösséghez tartozás igénye azon interjúalanyok esetén jelent meg erőteljesebben, akik az online játékok, a cikkírás és a rendezvényeken való előadói

tevékenységekkel és a rajongói fordítások készítésével kapcsolódnak legszorosabban a geek kultúrához. Az elismertség és a sikerélmény szorosan összekapcsolódó fogalmak, melyeket a következő módokon értelmezhetünk:

Sikernek tekinthetjük a törekvést és annak az eredményét, hogy valamit elérjünk. Jelentheti azt is, hogy másokon felülkerekedünk bizonyos tevékenységekben, de valaminek a megszerzése és birtoklásaként is értelmezhető (Kerékgyártó 1976: 258). A siker, sikerélmény minden esetben erősíti az önbizalmat, ezáltal az énképet és az önértékelést, általa az ember bátrabbá és nyitottabbá válik (Csehiová – Kanczné Nagy 2019: 11). Lényeges eleme még a siker fogalmának, hogy a nyilvánosság, a közönség is szerepet játszik benne.³ Hangsúlyozandó az is, hogy a sikerélmény eléréséhez a feladat nem lehet túl könnyű, de túlságosan nehéz sem: ha a feladat túl könnyű, akkor szellemi és fizikai igénybevétel hiánya lép fel, mely esetén gyenge a teljesítmény motiváció, ez nem jelent sikerélményt. Ha túl nehéz a feladat, az a kudarc élményével járhat együtt (Svraka – Ádám 2018: 5).

„Tehát én a szabadidőmben szeretem ezt csinálni, és akár versenyszerűen is, ha úgy adódik. Szeretem kihozni magamból a legjobbat és leginkább ezzel szeretek foglalkozni.” (Balázs, 26)

Ezen a ponton érdemes visszacsatolni a Great Fantasy Migration elmélet azon eleméhez, mely szerint a fantáziavilágok lehetőséget teremtenek megélni a sikerélményre való törekvést, melyre a való élet az igényeknek megfelelően nem nyújt elegendő lehetőséget. Határozottan látható tehát, hogy a szerzők által hangsúlyozott sikerre való törekvés interjúalanyaim esetén egy erőteljes mozgatóerővel bír a geek kultúra fogyasztása – és alakítása – tekintetében. Azonban ahogyan azt korábban említettem, a vizsgálat nem terjedt ki a nárcisztikus jellemvonások (inflated self) mérésére, így csupán azt az összefüggést alkalmas a dolgozat bemutatni, miszerint a geek kultúra iránti elköteleződés egy erőteljes szempontja a sikerélmény megélésének vágya. Mindezt jól szemlélteti, hogy például munkájukban interjúalanyaim nem élték meg a sikerélményt mely az elismertség és a fejlődés lehetőségét hordozza magában, mindezt az iskolai végzettségtől függetlenül. Azonban a jövőre nézve megjelentek különböző motivációk ezzel kapcsolatban, de az is szorosan kapcsolódott a geek érdeklődéssel: megjelentek tanulmányi tervek a jövőre nézve, mely segítségével például az interjúalany elsajátíthatja a videójáték készítés alapjait.

„Én a streamelés mellett a könyveket is szeretem, a zenét, az animét. Nagyon sok időt igényel. Valójában ez miatt így néha elcsúszok a dolgaimmel a hétköznapiakban.” (Tamás, 30)

³ <https://mek.oszk.hu/adatbazis/magyar-nyelv-ertelmezo-szotara/kereses.php?kereses=siker>

A következőkben továbbra is szem előtt tartva a GFM elméletet, először szeretném tárgyszerűen bemutatni, hogy interjúalanyaimat a felnőtté válás tekintetében mi jellemez, ezt követően pedig a leválási dimenziók és a felnőtté válás tekintetében elfogadott kulcseseményekkel (családalapítás, elköltözés otthonról, karrier célok) kapcsolatos attitűdök vizsgálatával szeretnék választ kapni a GFM azon elemére, miszerint a „való élet céljait” tekintve alacsonyabb törekvés figyelhető meg a geek kultúra iránt elkötelezett személyek esetében.

3.6.3. Fiatal felnőttkor – felnőtté válás

Vaskovics László leválás dimenziói szerint interjúalanyaim közül öten szüleikkel élnek. Fontos kiemelni, hogy akik esetében *a szülői háztól való leválás* dimenziója teljesült, azok közül hárman párkapcsolattal rendelkeznek, tehát a párkapcsolatban élők mindegyike szüleitől külön él. Ketten albérletben vagy saját tulajdonú lakásban, a legidősebb interjúalany családos anyaként szintén, ahogyan egy megkérdezett a szülei által biztosított, saját tulajdonú lakásban. Ketten egyedül, albérletben élnek. Akik nem költöztek el otthonról, mindannyian az anyagi korlátokat emelték ki, az ingatlan- és albérlet árak rendkívül magasak.

Azonban a szülői erőforrások típusait is érdemes megemlíteni, amely elmélet De Jong Gierveld nevéhez köthető. Ő materiális és nem materiális javakról beszél. A materiális javak közé tartozhat a szülői vagyon és jövedelem, a nem materiális javak közé pedig a szocializáció révén átadható értékek, preferenciák és a kulturális tőke, mint például az iskolázottság. Vannak olyan materiális javak (pl. az anya ellátja a háztartást, megfőz, kimos) és nem materiális erőforrások (otthoni légkör, szülőkkel való jó viszony), melyek nem adhatók át. A fiatal csak a szülői házban élve részesülhet ezekből, melynek megléte késleltetheti az elköltözést (De Jong Gierveld et al. 1991; Takács-Murinkó 2013: 35). Utóbbi megléte például Zsuzsanna esetén jelent meg: *„a családi közeg az nagyon jó, meg hát amúgy is pont nemrég lett felújítva a szobám.”* Itt szempontként jelenhet meg, hogy Zsuzsanna még soha nem volt párkapcsolatban. Ennek jelentősége abban rejlik, hogy az első párkapcsolat kialakítása kulcseseménynek minősül a felnőtté válás tekintetében (Spéder 2013).

Feltűnő volt továbbá az is, hogy esetükben megjelent a függetlenség iránti vágy, ennek elérésével pedig sokkal jobb viszonyt tudnak ápolni szüleikkel. Ez nem csupán a közös fedél alól való leválás dimenziót teljesítette, hanem az *önálló döntést eredményező leválással* is együtt járt:

„Jót tett a távolság is, nekem is lett lehetőségem lehiggadni, hogy amúgy lehet másképp is csinálni bizonyos dolgokat, és jót tett igen, hogy elkerültem otthonról (...) így másképp

kezdttem el látni őket, és sokkal elfogadóbb és sokkal megértőbb lettem szerintem irányukba.”
(Zsófia, 23)

Egy interjúalany kivételével az interjú készítése alatt mindenki rendelkezett munkaviszonnyal. Így akik együtt is élnek szüleikkel, saját költségeiket maguk fedezik, azonban az nem derült ki, hogy a háztartásra vonatkozó kiadásokból mennyire veszik ki a részüket. Alanyaim közül egyedül Bencét jellemezte, hogy a *szülői fedél alól*- és az *anyagi – pénzügyi leválás* mellett az *önálló döntést eredményező leválás* sem történt meg. Elmondása szerint anyja mindig is nagyon szigorú volt vele szemben, „uralkodott minden felett”. Ez a dinamika elmondása szerint a mai napig fennáll, a kívül álló korlátok mellett részéről a *szubjektív leválás* sem történt meg. Bence szintén nem rendelkezett még párkapcsolattal.

A posztadoleszcencia kérdését illetően kiugró mintázat nem volt megfigyelhető. Ami határozottan megmutatkozott, az a párkapcsolat jelentősége a felnőtté válás tekintetében. Azt lehet mondani, hogy a párkapcsolatban élő interjúalanyok azok, akik esetében a leválás minden dimenziója teljesült. Ugyan közülük legidősebb interjúalanyom 35 éves és már gyermekei is vannak, a két további megkérdezett a minta legfiatalabbjai, mindketten 23 évesek voltak az interjú készítése során. Erre magyarázatul szolgálhat az, hogy két ember kereső munkája a pénzügyi- és a közös fedél aló történő leválást is megkönnyíti, illetve mivel a párkapcsolattal a család központja is bizonyos értelemben áthelyeződött, az önállóság és egy újabb szerepben való helytállás az önálló döntéshozatalt is lehetővé teszi szülői ellenőrzés nélkül.

A felnőttiség témáján belül érdemes tárgyalni a GFM elmélet azon szegmensét, miszerint a geek médiumok iránti kötődés összefügghet a „való élet” céljaival szembeni közömbös hozzáállással, miszerint a geek személyek számára ezek a célok kevésbé bizonyulnak fontosnak, hatásuk kevésbé jutalmazó, mint a geek tevékenységek. Interjúalanyaim esetén ebben a kérdésben nem egyértelműek az eredmények, illetve az aktuális élethelyzet meghatározó volt a jövőre vonatkozó célok tekintetében. A párkapcsolatban élő interjúalanyaim például inkább, reális jövőbeli célként határozták meg a házasságot, azonban gyermekvállalásra vonatkozó célok a gyermektelenek esetén nem jelent meg. A kérdésben viszont csupán egyetlen interjúalany nyilatkozott arról, hogy a jövőben biztosan nem szeretne gyereket. Ugyan az eredmények nem egyértelműek, azt nem lehet kijelenteni, hogy abszolút közömbösség jelent meg a „valós” célok tekintetében. Az azonban határozottan elmondható, hogy a geek tevékenységek és az általuk megélt sikerélmények kimondottan jutalmazó erővel bírnak interjúalanyaim számára.

3.7. Szubkultúra a geek?

Paul Hodkinson munkássága és a kulturális szubsztancia elmélet és azok elemei mentén szeretném megvizsgálni, hogy a szerző által meghatározott elemek mennyiben teljesülnek a geek és otaku esetén. A kérdést azért az elemzés végén indokolt bevezetni, mivel a korábban bemutatott eredmények egy része jó szemléltetésként és magyarázatként szolgál a kulturális szubsztancia egyes elemeinek a bemutatására.

Az látható, hogy a klasszikus szubkultúra-elméletekkel szemben ebben az esetben nem az ellenállás motiválja a részvételt és a résztvevők számára a csoporthoz tartozás sem egy egyértelmű formációt jelent, továbbá a fogyasztás és az önkifejezés interjúalanyaim esetében is motivációs erővel bír.

A hodkinsoni elméleti keret első eleme a *következetes jellegzetességek*. Hodkinson és Diecke (2007) ennek mentén bemutatva a punk szubkultúrát, amellel érvelnek, hogy az e csoportba tartozók a külső megkülönböztető jegyeken kívül (tetoválás, piercing) nem a mainstream kategóriába sorolható zenét hallgatják, magukra kívülállókként tekintenek. A kutatópáros szerint a fentebb felsorolt ismérveket tekinthetjük ilyen jellegzetességeknek. Ezzel szemben ahogy fogalmaznak, „a vegán Star Trek rajongók, akik szeretik a jazz zenét és a Hindu heavy metál fanek nem tekinthetők e kategória részeiként. A résztvevők ugyan rendelkeznek közös jellegzetességekkel az ízlés és attitűdök terén, de a kritérium teljesüléséhez nem elegendő mértékben” (Hodkinson – Diecke 2007: 197).

Békési Zsolt és Kovács Klára már korábban idézett munkájuk során szintén a kulturális szubsztancia elméletén keresztül igyekeztek igazolni azt, hogy az e-sportolók és a gamerek szubkultúrát alkotnak. Azzal indokolták ezen dimenzió helytállóságát, hogy a megkérdezettek mind egyöntetűen nyilatkoztak a játékok szeretetéről, megjelent a kompetitív hozzáállás és a fejlődésre, sikerélményre való törekvések, vágyak és a csoporthoz tartozás (Békési — Kovács 2020: 45). Ennek mentén esetünkben az alkotás, az aktív szabadidő felhasználás és a sikerélmény megélésének a vágya egy kifejezetten közös pont ebben a kérdésben. A csoporthoz tartozás is jelen van, habár úgy tűnt, hogy általánosságban a szorosabb, interperszonális kapcsolatok jelentősége erőteljesebb, azok a szubkultúra köré épülnek. A nagyobb csoporthoz tartozás élményét a rendezvények látogatása során élték meg erőteljesebben a megkérdezettek, vagy éppen az alkotásból (streamelés) fakadó online közösség hatására:

„...Ezek a társaságok sokkal elfogadóbbak.” (Bence, 26)

„Kaptam egy levelet, volt egy nézőm, mindig nézett, és összegyűjtötte a többi nézőmnek a véleményét... Hát őszintén szólva megkönnyeztem elég rendesen.” (Tamás, 30)

Ezzel összefüggésben pedig, mikor feltettem azt az elméleti kérdést interjúalanyaim számára, hogy gyermekeiknek milyen értékeket adnának tovább, minden esetben megjelent az elfogadás és a világ felé való nyitott hozzáállás.

„...becsületesség, segítőkész, megértő legyen másokkal.” (Máté, 27); „soha ne bántson senkit, ha nem muszáj” (Tamás, 30).

A második elem az *identitás*. A tagoknak rendelkezniük kell valamilyen azonosulástudattal. Az interjúk során erre választ azokra a kérdésekre kaphattam, hogy egyrészt hogyan definiálják a „geek” fogalmat, másrészt pedig, hogy ide sorolhatónak vallják-e magukat. Az interjúkból az derült ki, hogy a fogalom meghatározása erőteljesen egybecsengett azzal, ahogyan magukat is definiálják az interjúalanyok. Továbbá amennyiben a kettő eltér egymástól, ott az alany azt emelte ki, hogy ő inkább otakunak vallja magát, azonban a dolgozat során igyekeztem megmagyarázni, hogy a két fogalom együttes használata indokolt. Továbbá több interjúalany is kiemelte, hogy például a párkapcsolatok területén választóvonalat jelenthet (esetenként jelentett is) ha az érdeklődés nem azonos vagy nem hasonló. A párkapcsolattal rendelkező interjúalanyaim közül ketten egyezik a geek kultúra iránti kötődés a párok között. A harmadik esetben nem a geek kultúra jelent egy közös pontot, azonban a pár másik fele is elkötelezetten érdeklődik – ebben az esetben – a sport iránt.

„Hát ugye neki is van egy kis hobbija. Ő ugye testépítő, és én elnézem az ő költségeit, meg az ő időtöltéseit, ő meg elnézi az én badarságaimat, mert hát mind a kettőnknek ez kell.” (Anna, 35)

„...mennyire fanatikus, vagy mennyire áll bele magába ezekbe a témákba, a másik mennyire megértő ez iránt, vagy éppenséggel egyszerűen csak az, hogy mennyi idejét veszi el, és akkor a párkapcsolat rovására megy.” (Gábor, 31)

Harmadik elem az *elköteleződés*, mely a nagymértékű időráfordítást és erőfeszítést jelöli online és offline is (Hodkinson – Diecke 2007: 197), ahogy Kacsuk Zoltán megfogalmazta: a szabadidő eltöltése és a társas kapcsolatok egy jelentős része a szubkultúra köré kell, hogy szerveződjön (i.m. 107-108). Amint azt a szabadidő-felhasználás bemutatásánál szemléltettem, a geek vagy otaku megfelel ennek a kategóriának. Szabadidejük túlnyomó részét a szubkultúra köré szervezik, rengeteg időt, mindemellett munkát is szentelnek az e körbe tartozó különböző érdeklődésük iránt. Olivérrel készült interjú egyik részletével szemléltetném ezt az erőteljes elköteleződést: *„...éjjel-nappal dolgozok, meg hogy nálam a szórakozás is csak munka.”* Végül kiderült, hogy a megkérdezett nem a fizetett, tanári munkájára gondolt, hanem a különböző, a szubkultúra köré szerveződő cikkek, ismertetőik készítésére.

„...viszont anyagilag semmi hasznom nincs belőle, mert a Facebook oldalra egy fillért nem kapok. (...) a nyomtatottért kapunk, de maradunk annyiban, hogy egy karakter nincs egy forint.” (Olivér, 34)

Ezzel pedig az utolsó elem is jól szemléltethető, az *autonómia*. A tömegmédiától való függetlenség indoklására az AnimeAddicts nevű magyar rajongói fórumot szeretném példaként bemutatni. Az oldal egyik moderátorát kérdeztem meg az oldal alakulásával és azzal kapcsolatban, hogy ő hogyan csatlakozott a fórumhoz. Az AnimeAddicts eredetileg fansub oldalként kezdett működni (feliratokat készítettek animéknek, mangáknak), azonban a fórum készítője az oldal bemutatkozásában arról számol be, hogy az AA aztán közösségi oldallá nőttek ki magát.

Lényeges szempont, hogy itt is olyan rajongói tevékenységről van szó, mely függetlenítette magát a fő televíziós kereskedelmi csatornáktól, ugyanis megérkezett az igény több, minőségibb tartalomra is, amit a televízió nem tudott kielégíteni. Az oldal bemutatkozásában ez is jól megmutatkozik. 2004-ben, mikor az oldal létrehozójának először lett internetkapcsolata, előjött belőle az igény egy nagyobb felügyelettel rendelkező weboldal létrehozására, ami kiszolgálja a rajongókat. A hosszú történelem egyik fő lényege abban rejlik, hogy ahogy az idő telt, úgy egyre jobb technológiai háttérre volt szükség a weboldal működtetéséhez, melyet az oldal létrehozói mögöttes támogatás nélkül, saját költségre hoztak létre és azt lehet mondani, hogy Magyarországon mára az AnimeAddicts a magyar rajongók egyik legjelentősebb tartalomkiszolgálója lett.⁴

4. Összegzés

Interjúalanyaim mind gyermekkorukban találkoztak a geek kultúra bizonyos tartalmaival, ebből fakadóan az elbeszélésekben erőteljesen megjelent a nosztalgia. A nosztalgia élénk élménye pedig arról árulkodik, hogy a geek kultúra szerepe jelentősnek bizonyult gyermekkorukban is. Kiindulva abból, miszerint a nosztalgia az otthonosság és ismerősség élményével jár együtt, elmondható, hogy ez a tartalom jelenthet egy indokot annak tekintetében, hogy a geek elköteleződés interjúalanyaim életét a mai napig kíséri.

A társas kapcsolatok tekintetében az iskolában eltöltött évek során a geek érdeklődés kifejezése egy meghatározó szempontnak minősült. Annak ellenére, hogy az iskolai zaklatást elszenvedett megkérdezettek nem minden esetben és nem feltétlenül közvetlenül az eltérő

⁴ <https://animeaddicts.hu/article.php?id.183>

érdeklődésük okán kerültek a zaklatott szerepébe, mégis a fogyasztás felvállalása vagy elrejtése egyértelműen együtt járt azzal, hogy a személyt érte zaklatás az iskolában, vagy sem.

A zaklatás hatással volt arra, ahogyan interjúalanyaim a geek/otaku kötődésüket értelmezték és milyen szerepet tulajdonítottak neki életük ezen részére visszatekintve. A Kívülállók csoport tagjai nyilatkoztak úgy, hogy mindezek segítenek egy időre „elmenekülni”, kiszakadni és megnyugodni, tehát egyfajta biztonságot, biztos pontot jelentett nekik a különböző nehézségekre adott válaszként. A Beilleszkedők nem töltötték meg ilyen tartalommal rajongásuk tárgyát, azonban a csoportok között egyhangúan megjelent az, hogy mindezek egy másik világot tárnak eléjük, különleges, izgalmas és élénkíti a fantáziát.

Ez utóbbi pedig egybeesik a GFM elmélet azon elemével, miszerint a geek érdeklődőket az átlagosnál jobban jellemzi az álmodozás és a fantáziálás. A megkérdezetteket határozottan jellemezte az alkotás és a „világ alakításának” vágya a hobbijukhoz kapcsolódóan.

Az iskolai környezetben való helytállás terén az interjúim alapján semmiféle kiugró mintázat nem volt jellemző, amely a lehetséges szubkultúra-tagsággal összefüggésbe hozható lenne. Az interjúalanyok egyetlen kivétellel mind kimagaslóan tanultak a közoktatásban eltöltött éveik során, így ezek a csoportok arra is jó példaként szolgálnak, hogy az újabb szubkultúra-elméletek már nem a devianciák kérdéskörét hangsúlyozzák. Ez a kérdés a dolgozatban nem lett részletesen kibontva, azonban egy jó kutatási alapot nyújthatna a későbbiekben esetleg egy kérdőíves összehasonlító vizsgálat keretein belül. Indokolja ezt az is, hogy Matóné megfigyelése is egybeesik az általam megfigyelttel: „annak ellenére, hogy a fiataloknak ennyit kell várakozniuk, és bizonytalan, hogy a többórás sorban állás után egyáltalán bejutnak-e (a MondoConra), a szerző saját tapasztalata, hogy a rajongók nyugodtan várakoznak: nincs hangoskodás, nincs verekedés, agresszió, alig látni alkoholfogyasztást.” (Matóné 2009: 14). Jól szemlélteti ezt Tamás közlése is, aki serdülőkoráról szinte szégyennel telve beszélt, mert a lázadásából fakadóan „sok hülyeséget csinált”: „...*kis lázadó voltam, de arra nem tudtak rávenni, hogy dohányozzak, vagy igyak meg bármit.*”

A közösség szerepe igen változatos. A párkapcsolattal rendelkező interjúalanyok esetén minősült a legkevésbé erős mozgatórugónak. A kezdetekben a közösség erőteljes szerepet játszott abban, hogy az interjúalany végül is stabilan elköteleződött a geek/otaku kultúra irányába. A MondoCon rendezvény adott alapot az érdeklődés mentén szerveződő társas kapcsolatok kialakításában, azonban az online közösségek is jelentős szerepet játszottak a múltban is, de szerepük mára még hangsúlyosabb. Betudható ez annak is, hogy a felnőtt élet már nem biztosít annyi szabadidőt, hogy ezeknek az általánosságban időigényes elfoglaltságoknak offline is lehetőséget teremtsen a gyakoribb találkozásra. Továbbá a földrajzi

távolság is megjelent, mint mérvadó akadály, azonban az internet megteremti a lehetőséget a kapcsolattartásra, sőt, esetenként ki is váltja azt (online videójátékok és a fórum alapú szerepjátékok). Megmutatkozott az is, hogy a felnőtt életbe való váltás, a szerepátmenetek korlátozzák a hobbi köré szerveződő szabadidő-felhasználást. Mindezek nem csak, hogy költséges tevékenységek, de viszonylag sok időt és energiát is igényelnek a résztvevők részéről.

Interjúalanyaim közül hat személy a szülőktől külön háztartásban él. Hárman rendelkeztek párkapcsolattal, mind külön élnek, közülük ketten az interjú készítése alatt 23 évesek voltak. A szülői háztól való leválás általánosságban együtt járt a többi dimenzió szerinti leválással, függetlenedéssel és a párkapcsolat minősült a legjelentősebb életeseménynek ebből a szempontból.

Lehet szó arról is, hogy akik számára központi helyet foglal el életükben ezen érdeklődésük tárgya, egyelőre nem érzik a felnőtté válás különböző eseményeit életüket sürgető, teljesítendő feladatoknak. Megmutatkozott az is, hogy bizonyos szerepátmenetek (pl. elérve a serdülőkort, első munkahely vagy párkapcsolat, első gyermek születése) konfliktusait megélve egy időre „felfüggesztették” hobbijukat. Amint azt már korábban említettem, a szülői háztól való elköltözés általában együtt járt az egyéb leválási formák megvalósulásával. Itt fontos kiemelni, hogy jelenleg valóban nagyon nehéz megvalósítani önállóan, anyagi támogatás nélkül a szülőktől való elköltözést. Ebből fakadóan egyfajta stagnálás jellemezte interjúalanyaimat a további leválási dimenziók és a különböző szerepátmenetek tekintetében, a szülői házból való elköltözés a felnőtté válás tekintetében kulcseseménynek minősült (Spéder 2013: 28). Egy másik ilyen kulcsesemény az első párkapcsolat, mely megléte minősült a legmeghatározóbbnak a felnőtté válás tekintetében. Azonban a párkapcsolat sem jelent azonnal, automatikusan élettársi kapcsolatot is külön a szülőktől. Az is kiemelendő, hogy a szülőkkel való együttélés okaként minden esetben megjelent az anyagi korlát, mint indok.

A párkapcsolat és ezzel együtt az önálló háztartás megléte tehát oksági kapcsolatot mutatott a felnőtt léttel az objektív és a szubjektív kritériumok alapján is. Míg a többi interjúalany (két kivétellel) rendelkezett valaha párkapcsolattal, egy interjúalany kivételével minden esetben „látogató párkapcsolat” maradt (Spéder 2013). Az elbeszélésekből több esetben az rajzolódik ki, hogy a párkapcsolattal szembeni felelősségvállalás (pl. vita során a másik fél közösségi oldalról való letiltása) és a párkapcsolat mellett való elköteleződés nem mutatkozott erősnek (senki nem rendelkezett 1 évnél hosszabb párkapcsolattal). Kiemelendő azonban, hogy ezek mind a múltba tekintő közlések voltak, amelyeket szakítások és sérelmek előztek meg.

A dolgozatban a hodkinsoni elmélet elemei mentén bemutattam, hogy az otaku/geek kultúrát a kulturális szubsztancia elméleti keret mentén mi jellemez. Ugyan nehéz állást foglalni

azzal kapcsolatban, hogy az eredmények alapján kezelhető-e szubkulturaként a geek és az otaku, így erről nem döntök, azonban a kulturális szubsztancia elemei mentén megfigyelhető, hogy beszélhetünk koherenciát mutató jellegzetességekről, mely főleg az aktív szabadidő-felhasználás, a sikerélmény motivációja és a közös értékek mentén mutatkozott meg (pl. elfogadás, bánjunk jól másokkal). Az interjúalanyok rendelkeztek azonosulástudattal, ez azonban nem egy homogén csoportot jelent. Szabadidejük jelentős részét a szubkultúra köré szervezik, társas kapcsolataikban is jelentősnek bizonyul a közös érdeklődés. Amint azt láthattuk, a szubkultúra képes fenntartani magát a tömegmédiától függetlenül is.

És végül a kutatási kérdésre válaszul, miszerint mi az oka a fiatal felnőttkorban is megmaradt elkötelezett geek kötődésnek, interjúalanyaim esetén a siker megélésének élményén keresztül jutunk el a legközelebb. Ez egybecseng a GFM elmélet egy kitüntetett elemével, miszerint a fantáziavilágokba való „áttelepülés” egy fontos mozgatórugója lehet az, hogy ezek a világok és ezek a tevékenységek inkább rejtik magukban a sikerélmény megélésének lehetőségét, mint a „való élet” céljai. Ezzel összefüggésben pedig számukra sokkal jövedelmezőbbnek minősülnek az ebből fakadó előnyök. Azt azonban a vizsgálat alapján nem jelenthetjük ki, hogy ez a kötődés egyenesen azzal jár, hogy a „való élet” céljait tekintve alacsonyabb elköteleződés és törekvés jellemzi a megkérdezetteket, azt azonban igen, hogy a geek kultúra életüknek egy központi részét jelenti. A beszámolók alapján két kivétellel hangsúlyosan megjelent az alkotásnak vagy az aktív szabadidő-felhasználásnak valamilyen formája, a sikerélményre és az elismertségre való törekvés a geek kultúra aktív résztvevőjeként, melyre jelentős időt fordítanak. Valamennyien vallják, hogy ez az elkötelezett érdeklődés a mai napig egy biztos pontot jelent számukra, egyfajta támaszt, „mentőövet”, amely lehetőséget teremt számukra valamiben kiteljesedni, fejlődni.

„Ez éltet. Ha még ez se lenne, már így befordultam a sarokba valahol (...) Tehát nekem kellene ezek is, ezek a kis saját kis mini sikerélmények.” (Anna, 35)

5. Mellékletek

5.1. Felhasznált irodalom:

Babbie, Earl (2001) *A társadalomtudományi kutatás gyakorlata*. Balassi Kiadó, Budapest.

Bagaméri Bernadett - Antal Imola (2020) Az iskolai zaklatás összefüggései a fiatal felnőttkori személyiségvonásokkal és önértékeléssel. In: *Erdélyi társadalom. Szaktudományi folyóirat*. 18. évf. 1. sz. / 2020. 93-115. <https://erdelyitarsadalom.ro/files/et36/et-bbu-36-06.pdf>
Letöltés dátuma: 2022.05.07.

Bandi Szabolcs (2014) Nárcizmus: struktúra és kötődés. Szakdolgozat. PTE BTK, Pszichológia MA. Klinikai és Egészségpszichológia szakirány, 108 o. https://www.researchgate.net/profile/Szabolcs-Bandi/publication/311486286_NARCIZMUS_STRUKTURA_ES_KOTODES_Narcissism_Structure_and_Attachment/links/5848540e08ae61f75de35231/NARCIZMUS-STRUKTURA-ES-KOeTODES-Narcissism-Structure-and-Attachment.pdf Letöltés dátuma: 2022.05.09.

Bauer Béla – Pillók Péter - Ruff Tamás – Szabó Andrea – Szanyi F. Eleonóra – Székely Levente (2016) Ezek a mai magyar fiatalok!: Magyar Ifjúság Kutatás 2016 első eredményei. http://real.mtak.hu/119224/1/magyar_ifjusag_2016_2_A4.pdf Letöltés dátuma: 2022.03.06.

Békési Zsolt, Kovács Klára. „Az e-sportolók csoportjellemzőinek feltárása”, *Információs Társadalom*, XX. évf. (2020). 1. szám, 29–49. <https://dx.doi.org/10.22503/inftars.XX.2020.1.2>
Letöltés dátuma: 2022.02.05.

Bouissou, Jean-Marie (2011) Miért vált kulturális világtermékké a manga? In: Balázs Imre József (szerk.), *Korunk Baráti Társaság*. III. folyam/2, 2011. 54-64. <https://adoc.pub/historia-farkas-noemi-tnde-capulet-sorsu-erdelyi-lany-a-szaz.html> Letöltés dátuma: 2022.02.24.

Coloroso, Barbara (2003) The bully, the bullied and the bystander: Breaking the cycle of violence. Srsd119. Ca. <https://srsd119.ca/parentinformationfiles/SafeSchoolsfiles/kidsareworthitBarbaraColoroso.pdf>
Letöltés dátuma: 2022. 03. 28.

Csehiová Agáta – Kanczné Nagy Katalin (2019) Élmény foglalkozások a Selye János Egyetemen. „Művészet-Pedagógia-PSZichológia”. *11th International Conference of J. Selye University Pedagogical Sections*. 9-17. <http://uk.ujs.sk/dl/3334/1CSEHI.pdf> Letöltés dátuma: 2022.05.08.

De Jong Gierveld, Jenny (1991) The effect of parental resources on patterns of leaving home among young adults in the Netherlands. *European Sociological Review*, Vol. 7 No. Oxford University Press 1991. pp. 55-71.
<https://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.964.3784&rep=rep1&type=pdf>

Letöltés dátuma: 2022.04.06.

Deák Anita (2012) A videojátékok mint a populáris kultúra elemei, avagy menekülés a mesevilágba. In: *ME.DOK Média-Történet-Kommunikáció*. 2012/2. Kaposvár, 2012. 37-48.
<http://www.medok.ro/sites/medok/files/publications/pdfs/ME.dok-2012-2.pdf> Letöltés dátuma: 2022.02.08.

Hodkinson, Paul, és Wolfgang Deicke (2007) *Youth Cultures: Scenes, Subcultures and Tribes*. Routledge. <https://books.google.hu/books?id=LUS7LPxp4yEC>

Eikman, Vikor (2007) Exotic Geeks: Problematizing Japanese and Western Anime Otaku. Advanced Essay. Göteborg University. *Department of Culture, Aesthetics and Media*. p. 55. https://viktor.eikman.se/media/atcl/essays_filmc.pdf Letöltés dátuma: 2022.02.25.

Falussy Béla (2007) Tevékenységosztályozási rendszerek az időmérleg-vizsgálatokban. *Statisztikai Szemle*, 85. évf., 8. sz. 690-714.
https://www.ksh.hu/statszemle_archive/2007/2007_08/2007_08_690.pdf Letöltés dátuma: 2022.04.01.

Fülöp Tiffany (2019) Az animés szubkultúra tagjainak identitásteremtő jelentésadási folyamatai a tárgybirtokláson keresztül. *Észak-magyarországi Stratégiai Füzetek*, XVI. évf. 2019, 2. 110-120. https://www.strategiaifuzetek.hu/files/255/SF-2019-2_110.pdf Letöltés dátuma: 2022.01.24.

Garai László (2003) *Identitásgazdaságtan: gazdaságpszichológia másképpen*. Budapest, Tas-11 Kiadó. 307 o. <https://mek.oszk.hu/05900/05970/05970.pdf> Letöltés dátuma: 2022.04.01.

Hashimoto, Miyuki (2007) Visual Kei Otaku Identity — An Intercultural Analysis. *Intercultural Communication Studies* 16(1). pp. 87-99. <https://www-s3-live.kent.edu/s3fs-root/s3fs-public/file/10-Miyuki-Hashimoto.pdf> Letöltés dátuma: 2022.04.11.

Havasréti József (2003) Szubkultúra: a különbség, a káosz és a rend. Szapu Magda: A zűrkorszak gyermekei. Mai ifjúsági csoportkultúrák. Budapest: Századvég, 2002. 414 p. *Tabula*, 6 (2), 265-268.
http://epa.oszk.hu/03100/03125/00011/pdf/EPA03125_tabula_2003_2_265-278.pdf Letöltés dátuma: 2022.01.24.

Havasréti József (2013) *Ifjúságkutatás Magyarországon különös tekintettel az ifjúsági kultúrák, a kulturális fogyasztás és a média jelentőségére*. Tudománykommunikáció a Z generációnak” projekt keretében. 40 o.
https://ktk.pte.hu/sites/ktk.pte.hu/files/images/szervezet/intezetek/mti/havasreti_ifjusagkutatás_magyarországon_különös_tekintettel_az_ifjúsági_kultúrák_a_kulturális_fogyasztás_es_a_média_jelentőségére_-_tanulmány_2013.pdf Letöltés dátuma: 2021.03.10.

Herold Márton - Herold Róbert dr. - Csuta Cintia dr. - Tényi Tamás dr. (2021) Hikikomori: a COVID-19-járvány egy lehetséges mentálhigiénés következménye. Pécsi Tudományegyetem, Általános Orvostudományi Kar, Pszichiátriai és Pszichoterápiás Klinika, Pécs. *Orvosi Hetilap*, 162. évf., 41. sz. 1637-1642.
<https://akjournals.com/view/journals/650/162/41/article-p1637.xml> Letöltés dátuma: 2022.02.05.

Hidasi Judit (2007) Japán a 21. század első évtizedében. *EU Working Papers* (4. sz.). pp. 4-16. <http://publikaciotar.repozitorium.uni-bge.hu/289/> Letöltés dátuma: 2022.02.03.

Kacsuk Zoltán (2005) Szubkultúrák, poszt-szubkultúrák és neo-törzsek. A (látványos) ifjúsági (szub) kultúrák brit kutatásának legújabb hulláma. *Replika-Társadalomtudományi folyóirat*, (53), 2005. 91-110. <https://www.replika.hu/system/files/archivum/replika%2053-06.pdf> Letöltés dátuma: 2022.02.03.

Kasik László (2007) A szociális kompetencia fejlesztésének elmélete és gyakorlata. *Iskolakultúra*, 17(11-12), 21-37. <https://ojs.bibl.u-szeged.hu/index.php/iskolakultura/article/download/20687/20477> Letöltés dátuma: 2022.03.03.

Kerékgyártó Imre (1976) Nevelés, siker, sikerélmény. *Módszertani közlemények*. 258-264. <http://acta.bibl.u-szeged.hu/26615/>

Kinsella, Sharon (1998) „Japanese Subculture in the 1990s. Otaku and the Amateur Manga Movement”, *Journal of Japanese Studies*, 24/2 (1998), pp. 289–316.
<http://www.kinsellaresearch.com/new/Japanese%20Subculture.pdf> Letöltés dátuma: 2022.03.06.

Kristina Busse (2018) Geek hierarchies, boundary policing, and the gendering of the good fan. *Participations. Journal of Audience & Reception Studies*. Volume 10, Issue 1. 2018, pp. 73-91. <https://participations.org/Volume%2010/Issue%201/6%20Busse%2010.1.pdf> Letöltés dátuma: 2022.02.25.

Kovács Katalin (2011) A gyermekek szabadidős tevékenységének alakulása a lakóhely függvényében. *Iskolakultúra*, 21(2-3), 59-67.

http://epa.hu/00000/00011/00155/pdf/iskolakultura_2011_02-03_059-067.pdf Letöltés dátuma: 2022.04.01.

Lee, H.-K. (2011) Participatory media fandom: a case study of anime fansubbing. *Media, Culture & Society*. 33(8): 1131-1147. <https://journals.sagepub.com/home/mcs> Letöltés dátuma: 2022.04.01.

Lengyel Balázs (2017) *Identitás fenyegetettség és a magyar anime szubkultúra fogyasztása*. MA/MSc szakdolgozat, BCE Gazdálkodástudományi Kar, Marketing és Média Intézet. 97 o. http://publikaciok.lib.uni-corvinus.hu/publikus/szd/Lengyel_Balazs.pdf Letöltés dátuma: 2022.04.01.

Leist Balogh Brigitta – Jámbori Szilvia (2016) A kapunyitási pánik vizsgálata a megküzdési módok és a szorongás függvényében. In: *Alkalmazott Pszichológia* 2016, 16(2). 69-90. http://ap.elte.hu/wp-content/uploads/2016/10/AP_2016_2_Leist-Balogh_Jambori.pdf Letöltés dátuma: 2022.02.17.

McCain, Jessica – Gentile, Brittany – Campbell, W. Keith (2015) A Psychological Exploration of Engagement in Geek Culture. PLOS ONE. p. 38. <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC4651513/>

Matóné Szabó Csilla (2009) Egy japán eredetű szubkultúra: az animék és a mangák világa. *Iskolakultúra*, 2009/12. Kodolányi János Főiskola, Neveléstudományi Tanszék, 24 o. http://real.mtak.hu/58013/1/EPA00011_iskolakultura_2009-12_szeparatum.pdf Letöltés dátuma: 2022.02.02.

Menyhárt Jenő (2009) *Utógondozás, utógondozói ellátás. „...sokan vagyunk egyedül...”*. Szociális és Munkaügyi Minisztérium. Fővárosi Területi Gyermekvédelmi Szakszolgálat. Módszertani Kiadványok I. 86 o. http://tegyesz.hu/storage/2020/05/M%C3%B3dszertan-kiadv%C3%A1ny_ut%C3%B3gondoz%C3%B3i_ell%C3%A1t%C3%A1s_2009.pdf Letöltés dátuma: 2022.02.28.

Mészáros György: Techno-house szubkultúra és iskolai nevelés. In: *Iskolakultúra* 2003/9. 3-63. http://efolyoirat.oszk.hu/00000/00011/00074/pdf/iskolakultura_EPA00011_2003_09_003-063.pdf Letöltés dátuma: 2022.02.21.

Mészáros György (2006) Mindennek fonákja? – vagy tán nem is az – az ifjúsági szubkultúra jelenségéről. In: Trencsényi László (szerk) *A gyakorlati pedagógia néhány alapkérdése. Iskolán kívüli nevelés*. 61-66. <http://mek.niif.hu/05400/05462/05462.pdf> Letöltés dátuma: 2022.02.21.

Mészáros György – Bogdán Péter – Csereklye Erzsébet (2012) Populáris kultúra, ifjúsági kultúra, ifjúsági szubkultúrák. In: Mészáros György – Bogdán Péter – Csereklye Erzsébet: Társadalmi sokféleség, interkulturalitás. *Kecskemét: KF TFK, 25(75).* 82-103. http://ifiped.kefo.hu/images/kiadvanyok/tanulmanyok/tarsadalmi_sokfelesseg_v2.pdf Letöltés dátuma: 2021.03.24.

Morikawa Kaichiro (2013) おたく / Otaku / Geek. In: *Review of Japanese Culture and Society*. Vol. 25, Working Words: New Approaches to Japanese Studies (december 2013), pp. 56-66. <https://escholarship.org/content/qt5zb9r8cr/qt5zb9r8cr.pdf> Letöltés dátuma: 2022.02.03.

Muggleton, David (2002) *Inside Subculture. The postmodern meaning of style*. BERG. Oxford, New York, p. 206. https://theelliotwatson.grillust.uk/uploads/1/2/7/5/127554131/david_muggleton-inside_subculture_the_postmodern_meaning_of_style.pdf Letöltés dátuma: 2022.02.22.

Murinkó Livia (2010) Mitől lesz valaki felnőtt? A családi szerepátmenetek és az önállósá válás szerepe a felnőtté válás megítélésében. *Demográfia. Évf., 53, 2010. 31 o.* <https://www.demografia.hu/kiadvanyokonline/index.php/demografia/article/view/484/541> Letöltés dátuma: 2021.03.24.

Nagy Annamária (2021) Az iskolai bántalmazásról röviden. Kézikönyv szülőknek és pedagógusoknak. *Innovált Oktatásért Intézet.* 44 o. https://www.munkacsysuli.hu/_upload/editor/A_ROGERS/HANDBOOK_PDF_ISKOLAI_BANTALMAZAS_HU.pdf Letöltés dátuma: 2022.03.28.

Nagy Ádám – Trencsényi László (2012) *Szocializációs közegek a változó társadalomban. A nevelés esélyei: család, iskola, szabadidő, média.* ISZT Alapítvány. Excenter Kutatóközpont. 242 o. <https://mek.oszk.hu/18600/18690/18690.pdf> Letöltés dátuma: 2022.03.03.

Norris, CJ, (2009) 'Manga, Anime and Visual Art Culture', *The Cambridge Companion to Modern Japanese Culture*, Cambridge University Press, Yoshio Sugimoto (ed), Melbourne, pp. 236-260. https://www.academia.edu/947170/Norris_CJ_Manga_Anime_and_Visual_Art_Culture_The_Cambridge_Companion_to_Modern_Japanese_Culture_Cambridge_University_Press_Yoshio_Sugimoto_ed_Melbourne_pp_236_260_ISBN_9780521880473_2009 Letöltés dátuma: 2022.02.24.

Olweus, Dan. (1994) Bullying at school: basic facts and effects of a school based intervention program. *Journal of child psychology and psychiatry*, 35(7), 1171-1190. https://www.researchgate.net/profile/DanOlweus/publication/15391812_Bullying_at_School

Basic Facts and Effects of a School Based Intervention Program/links/59ddf4a3aca272204c2bca5d/Bullying-at-School-Basic-Facts-and-Effects-of-a-School-Based-Intervention-Program.pdf Letöltés dátuma: 2022. 03. 28.

Paksi Veronika – Szalma Ivett (2009) Mikor vállaljunk gyermeket? A túl korai, az ideális és a túl késői gyermekvállalás életkori normái európai összehasonlításban. *Szociológiai Szemle* 2009/3, 92–115.
https://szociologia.hu/dynamic/SzocSzemle_2009_3_92_115_PaksiV_SzalmaI.pdf Letöltés dátuma: 2022.03.02.

Pintér Judit Nóra (2014) A nem múló jelen: Trauma és nosztalgia. Budapest, L'Harmattan Kiadó, 145 o.
https://www.researchgate.net/publication/309236006_A_nem_mulo_jelen_Trauma_es_nosztalgia

Prónay Szabolcs (2011) A fogyasztás mint az identitás (ki) alakítója. *Marketing & Menedzsment*, 45(3), 21-31. <https://journals.lib.pte.hu/index.php/mm/article/view/548> Letöltés dátuma: 2022.04.01.

Rácz József (1998) Ifjúsági marginalizáció, ifjúsági szubkultúrák. In: Rácz József (szerk.): Ifjúsági(szub)kultúrák, intézmények, devianciák. Válogatott tanulmányok. Scientia Humana, Budapest, 131–166.
https://www.academia.edu/1108696/Ifj%C3%BAs%C3%A1gi_szub_kult%C3%BAr%C3%A1k_int%C3%A9zm%C3%A9nyek_devianci%C3%A1k_V%C3%A1logatott_tanulm%C3%A1nyok Letöltés dátuma: 2022.02.23.

Siegler Anna (2020) Az iskolai bántalmazás a diákok perspektívájából. *Iskolakultúra*. 30. évf., 7. sz. 61-75.
http://epa.oszk.hu/00000/00011/00234/pdf/EPA00011_iskolakultura_2020_07_061-075.pdf Letöltés dátuma: 2022. 03. 28.

Spéder Zsolt – PTE BTK (2013) Elköltözés a szülői házból és az első párkapcsolat kialakítása - a felnőtté válás kulcseményei a mai Magyarországon a '20-asok' körében – tanulmány. Pécsi Tudományegyetem. 38 o. Pécsi Tudományegyetem.
https://ktk.pte.hu/sites/ktk.pte.hu/files/images/szervezet/intezetek/mti/speder_elkoltozes_a_szuloi_hazbol_es_az_elso_parkapcsolat_kialakitasa_2013.pdf Letöltés dátuma: 2022. 04. 10.

Svraka Tamásné – Ádám Szilvia (2018) A matematikai tanulás eredményességét befolyásoló tényezők. GYERMEKNEVELÉS – online tudományos folyóirat. *Korszerű*

<http://ojs.elte.hu/gyermekneveles/article/view/574/472> Letöltés dátuma: 2022.05.09.

Szabó Hangya Lilla – Jámbori Szilvia – Gál Zita – Kasik László – Fejes József Balázs (2019) Serdülők és fiatal felnőttek identitása az önértékelés és a társas támogatás függvényében. Iskolakultúra, 29. évfolyam, 2019/6. szám. 36-48. <http://publicatio.bibl.u-szeged.hu/17539/1/Szaboetal.pdf> Letöltés dátuma: 2021.03.24

Szajli Krisztina (2014) A japán pop kultúra hatásai a mai nyugati kultúra fiatal női fogyasztói társadalmára. Az otaku kultúra és a BL manga „kártékony” hatásai. In: Takó Ferenc (szerk): „Közel, s Távol” III. Az Eötvös Orientalisztika Műhely éves konferenciájának előadásaiból. 2013. 347-368. https://edit.elte.hu/xmlui/bitstream/handle/10831/34919/Kozel_Tavol_III_Szajli_Krisztina_p_347-368.pdf Letöltés dátuma: 2022.02.02.

Szayly, József (2009) A közszolgálati rádió Magyarországon Az Eszterházy Károly Főiskola tudományos közleményei (Új sorozat 36. köt.). Tanulmányok a kommunikációtudomány köréből = Acta Academiae Paedagogicae Agriensis. Sectio Communicationis [A médianyelv bulvárosodása]. pp. 149-153. http://publikacio.uni-eszterhazy.hu/5069/1/149_Szayly.pdf Letöltés dátuma: 2022.03.20.

Somlai Péter – Bognár Virág - Tóth Olga – Kabai Imre (2007) *Új ifjúság: Szociológiai tanulmányok a posztadoleszcensekről.* Napvilág Kiadó. https://www.fszek.hu/szociologia/somlai/somlai_peter_a_posztadoleszcensek_kora.pdf Letöltés dátuma: 2021.03.24.

Takács-Murinkó Livia (2013) *Első elköltözés a szülői házból Magyarországon. A szülői ház elhagyásának időzítése, párkapcsolati környezete és családi háttér szerinti különbségei.* Budapesti Corvinus Egyetem, Szociológia Doktori Iskola. Ph.D. értekezés, Budapest. 195 o. http://phd.lib.uni-corvinus.hu/760/1/Murinko_Livia.pdf Letöltés dátuma: 2022.04.06.

Taneska, Biljana Kochoska (2009) *OTAKU - the living force of the social media network.* ACADEMIA. Accelerating the world's research. p. 15. https://www.academia.edu/5987809/OTAKU_the_living_force_of_the_social_media_network?auto=citations&from=cover_page Letöltés dátuma: 2022.02.25.

Tocci, Jason (2009) *Geek Cultures: Media and Identity in the Digital Age.* Publicly Accessible Penn Dissertations. 953, 460. <https://repository.upenn.edu/edissertations/953/> Letöltés dátuma: 2021.05.11.

Varga János (2011) 20 éves a magyarországi internet: ahogy a szakemberek megélték, megélik. *Internet Szolgáltatók Tanácsa.* 272 o.

Varma, Roli (2007) Woman in computing: The Role of Geek Culture. University of Mexico. *Science as Culture*. Vol. 16, No. 4, December 2007, pp. 359-376. https://www.unm.edu/~varma/print/SAC_Geek.pdf Letöltés dátuma: 2022.02.25.

Vida Katalin (2011) A kezdődő felnőttkor és a kapunyitási pánik. In: Puskás-Vajda Zsuzsa – Lisznyai Sándor: Ifjúságkutatás és tanácsadás. A pszichológiai tanácsadás tudományos alapjai. *FETA Könyvek* 6, Budapest, 9-29. https://www.feta.hu/sites/default/files/feta_konyv_6_belivek.pdf Letöltés dátuma: 2022.02.17.

Vörös Miklós (1996) Fogyasztás és kultúra. In: *Replika. Társadalomtudományi Folyóirat*, 21-22, 77-79. https://www.replika.hu/system/files/archivum/replika_21-22_10_voros_bev.pdf Letöltés dátuma: 2021.05.11.

Vaskovics László (2000) A posztadoleszcencia szociológiai elmélete. *Ifjúságügy-szöveggyűjtemény I.* 159. https://szociologia.hu/dynamic/VaskovicsL_tanulmany.pdf Letöltés dátuma: 2021.02.18.

Weiler, Paul (2017) The Great Fantasy Migration: Exploring Individual Differences in the Move to an Online World. B.S., University of Georgia, p. 38. https://getd.libs.uga.edu/pdfs/weiler_paul_a_201712_ms.pdf Letöltés dátuma: 2022.05.09.

Williams, J. Patrick (2011) Subcultural Theory. Traditions and Concepts. Cambridge (UK) – Malden (USA), Polity. p. 212. [https://books.google.hu/books?hl=hu&lr=&id=aS5LOXQPzhsC&oi=fnd&pg=PR1&dq=WILLIAMS,+J.+PATRICK+\(2011\)+Subcultural+Theory.+Traditions+and+Concepts&ots=zR5yhQhwv-&sig=_zIQUfoDTKuG4hgpJpW6KDUROY&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false](https://books.google.hu/books?hl=hu&lr=&id=aS5LOXQPzhsC&oi=fnd&pg=PR1&dq=WILLIAMS,+J.+PATRICK+(2011)+Subcultural+Theory.+Traditions+and+Concepts&ots=zR5yhQhwv-&sig=_zIQUfoDTKuG4hgpJpW6KDUROY&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false) Letöltés dátuma: 2022.02.25.

Zsila Ágnes – Bernáth Ágnes – Inátsy-Pap Judit (2015) Yaoi jelenség a magyar anime szubkultúrában. *Médiakutató*. 16(4), 55-65. https://mediakutato.hu/cikk/2015_04_tel/04_yaoi_anime.pdf Letöltés dátuma: 2021.03.24.

Zsolnai Anikó - Kinyó László - Jámbori Szilvia (2012) Szocializáció, szociális viselkedés, személyiségfejlődés. In: Csapó Benő (szerk) *Mérlegen a magyar iskola*. Nemzeti Tankönyvkiadó, Budapest, 327-365. http://publicatio.bibl.u-szeged.hu/1411/1/Merlegen_ZSA_KL_JSZ.pdf Letöltés dátuma: 2022.03.03.

5.2. Egyéb internetes források:

AnimeAddicts bemutatkozás. Az AnimeAddicts története. (F.FF tollából, azaz billentyűzetéből). AnimeAddicts Fórum (é.n.) <https://animeaddicts.hu/article.php?id.183>

Arcanum: A magyar nyelv értelmező szótára <https://www.arcanum.com/hu/online-kiadvanyok/Lexikonok-a-magyar-nyelv-ertelmezo-szotara-1BE8B/>

Cosplay.hu. Minden, ami cosplay! https://cosplay.hu/kisokos_kezdoznek

MondoCon hivatalos honlapja <http://www.mondocon.hu/2022-spring/>

5.3. Az interjúvázlat kérdései

Gyermekkor (kb. általános iskola végéig)

Mesélj a gyerekkorodról!

Milyen családi közegben nőttél fel?

A szüleid mivel foglalkoznak/foglalkoztak? Hogyan láttad a családotok életmódját?

Hogyan emlékszel vissza a településre, ahol felnőttél?

Milyen volt a viszonyod a kortársaiddal?

Mesélj a gyermekkori barátaidról!

Milyen volt számodra az általános iskolai élet? (érintve: kortárskapcsolatok, milyen szerepet töltött be az osztályában, kikkel barátkozott, elvárások a tanárok és a szülők részéről)

Kik voltak a legfontosabb emberek számodra gyermekkorodban?

Milyen pozitív/negatív esemény történt veled az életed ezen időszakában?

Mit szerettél csinálni gyermekkorodban?

Hogyan emlékszel vissza magadra?

(Szubkultúra bevonása)

Te hogyan definiálnád azt a kifejezést, hogy geek?

Szerinted kik tartozhatnak ehhez? Nevezhetjük szubkultúrának?

Te mi alapján vallod ennek magad/te azonosulsz ezzel a fogalommal?

Hogyan ismerkedtél meg az érdeklődésed tárgyával?

Mit nyújtott ez neked ebben az időben?

Serdülőkor (kb. 18 éves korig)

Mesélj a középiskolás éveidről!

Hogyan alakultak a kortárs és a baráti kapcsolataid?

Milyen volt a viszonyod a szüleiddel?

Milyen céljaid voltak, mi szerettél volna lenni?

Mit nyújtott érdeklődésed tárgya ebben az időben?

Kifejezted/felvállaltad, hogy téged mi érdekel?

Hogyan gondolsz vissza középiskolás énedre?

Fiatal felnőttkor (kb. 18 éves kortól mostanáig)

Mesélj a középiskola utáni éveidről!

Milyen fontos változások következtek be az életedben?

Hogyan határozza meg ma az érdeklődési köröd az életedet?

Mit nyújt neked ez a közösség/hobbi/szubkultúra jelenleg?

Miben mutatkozik meg érdeklődésed?

Gondolkodtál valaha azon, hogy kilépj/elhagyd a szubkultúrát/szakíts a hobbiddal?

Személyes környezetben előfordult olyan, hogy valaki kilépett a közösségből? (emiat alakultak át baráti kapcsolataid?)

Hogyan alakultak az évek során családi és baráti kapcsolataid?

Milyen céljaid vannak?

Mesélj az első munkahelyedről!

Volt-e lényeges szerelmi kapcsolatod? Mesélj róla!

Hol és kivel élsz jelenleg? Miben változtatta ez meg az életedet?

Értékek

Mik azok az értékek, amiket tovább adnál a gyerekeidnek?

Ha visszanézel az életedre, ami esetleg bánt, amit bánsz?

Mi az, amire büszke vagy?

Hogyan tervezed a következő 5-10 évedet?

Mik a legfontosabb céljaid? Hosszabb távú tervek?

Zárásként: Amit még fontosnak tartasz, arról mesélj még, kérlek.

