

# „Mutasd a telefonod, megmondom ki vagy...” – A digitális habitus és a társadalmi státusz törésvonalai

## BEVEZETÉS: AZ OKOSTELEFON MINT A „DIGITÁLIS DNS”

Az okostelefon alig több mint másfél évtized alatt az emberi élet egyik legfontosabb szervezőjévé és a test, valamint a tudat kiterjesztésévé vált. Ma már nem csupán kommunikációs eszköz, hanem személyi asszisztens, térkép, pénztárca és társaságunk állandó tagja, amely elmosta a munka és a pihenés, a privát és a nyilvános tér közötti határokat. A mindennapi élet ritmusa átalakult, a telefonhasználat tudattalan reflexszé vált, és a valóság egyre nagyobb része érkezik a kijelzőkön keresztül.

Ennek következtében az, hogy a telefonján ki milyen online platformokon, alkalmazásokban van jelen, és azokat mikor és mire használja, ma már nem pusztán technológiai, hanem a társadalmi egyenlőtlenségek egyik legfontosabb, új dimenziója. Ez az elemzés szoftveresen gyűjtött valós okostelefon-használati adatok (*digital trace data*) és kiegészítő kérdőíves kutatás segítségével készült, és célja annak feltárása volt, hogy a 20 és 60 év közötti felnőtt lakosság körében egy reprezentatív online minta segítségével a társadalmi státusz milyen formában jelenik meg a telefonhasználat mintázatain keresztül. A kutatás úttörő jellege éppen a valós (tehát nem önbevalláson alapuló) digitális viselkedési adatok és a hagyományos társadalmi adatok együttes elemzésében rejlik.

## A DIGITÁLIS EGYENLŐTLENSÉGEKRŐL

A digitális egyenlőtlenségek kutatása a kezdeti, az 1990-es évek végén megfogalmazott „első szintű” szakadéktól (hozzáférés megléte/hiánya) mára egy sokkal komplexebb, háromszintű megközelítéssé alakult.

1. **Első szint (hozzáférés):** Megkérdőjelezhetetlen, hogy a társadalmi státusz még ma is erősen meghatározza, ki milyen minőségű eszközöket és szolgáltatásokat engedhet meg magának. Például az alacsony jövedelmű háztartásokban élők gyakran kénytelenek kizárólag okostelefonra támaszkodni az internetezéshez, ami korlátozza bizonyos feladatok (pl. online tanfolyamok, önéletrajz írása) elvégzését.
2. **Második szint (használat és készségek):** Ahogy a hozzáférés egyre univerzálisabbá vált, az egyenlőtlenségek a használat minőségének dimenziójába tevődtek át. A fő kérdés az, hogy ki milyen hatékonyan és milyen célokra használja az eszközöket. Ez a megközelítés

a digitális képességekre és a használati szakadékra (*usage gap*) fókuszál. Ezzel a szinttel foglalkozik elsősorban ez az elemzés.

3. **Harmadik szint (eredmények/következmények):** Ez a legfrissebb kutatási irány azokra a konkrét eredményekre, pozitív és negatív következményekre összpontosít, amelyek a digitális média használatából fakadnak. Számos elmélet hangsúlyozza, hogy a meglévő társadalmi különbségek a digitális térben is újratermelődnek, sőt, elmélyülhetnek.

A harmadik szint kulcsfogalma a **Máté-effektus** („a gazdagok gazdagabbak lesznek” jelensége), amely szerint azok, akik eleve több erőforrással (pl. magasabb végzettség, jobb jövedelem) rendelkeznek, az online tér előnyeit is hatékonyabban tudják kiaknázni, ezáltal a digitális előnyök tovább erősítik a meglévő társadalmi egyenlőtlenségeket.

### 1. ábra

#### A digitális egyenlőtlenségek három szintje



## ADATOK ÉS MÓDSZERTAN

A kutatás 2024 márciusa és májusa között zajlott, 508, 20 és 60 év közötti felnőtt részvételével. A kutatás résztvevői az NRC NetPanel rendszeréből érkeztek. Az adatok gyűjtése vegyes módszertannal történt:

1. **Szoftveres adatgyűjtés:** Az [Octopus](#) okostelefonos applikáció segítségével rögzítették a résztvevők átlagosan 17 napnyi, valós okostelefon-használati adatait. Ez 10,6 millió nyers rekordot jelentett, lehetővé téve a képernyőidő, az applikációhasználat és az ún. mikrotemporális minták pontos mérését. Az Octopus csak Android rendszerű telefonokon működik, így a kutatás az iPhone-t használó felhasználókra nem terjedt ki.
2. **Kérdőíves felmérés (online survey):** A demográfiai, társadalmi háttérre és attitűdökre vonatkozó kérdéseket egy 20 perces online kérdőíven keresztül választották meg a résztvevők.

A társadalmi státusz méréséhez egy **ötfokú társadalmi-foglalkozási kategóriarendszert** használtunk, amelyet a kérdőívben megadott foglalkozás alapján határoztunk meg. Az elemzésben az alábbi öt csoportot különítettünk el: magasabb (1) és alacsonyabb szintű vezetők/értelmiségiek (2), köztes foglalkozásúak (3), szakmunkások (4), és szakképzetlen munkások (5).

## EREDMÉNYEK

### A telefonhasználat különbségei társadalmi státusz szerint

#### *Intenzitás (képernyőidő)*

A kutatásban résztvevők átlagos bruttó napi képernyőideje **2 óra 59 perc** volt.

Az adatok a foglalkozási hierarchia és a napi képernyőidő intenzitása között fordított arányosságot mutattak. Míg a **magasabb szintű vezetők és értelmiségiek** napi átlaga 2 óra 3 perc volt, addig a **szakképzetlen munkásoké** 2 óra 58 perc. Ez a különbség részben annak (is) tulajdonítható, hogy az alacsonyabb státuszú csoportok számára a telefon gyakran az **egyedüli digitális eszköz** a munka, kommunikáció és szórakozás terén, míg a magasabb státuszúak párhuzamosan többféle eszközt (laptop, PC) is használnak. Egy magyarázó modell segítségével ugyanakkor azt is ki tudtuk mutatni, hogy amikor a más eszközökön töltött képernyőidőt, illetve az életkort is figyelembe vesszük, a foglalkozási csoportok közötti eltérés az okostelefonhasználat idejében már nem jelentős, azaz **a társadalmi státusz különbségei nem az eszközhasználat idején keresztül jelentkeznek**.

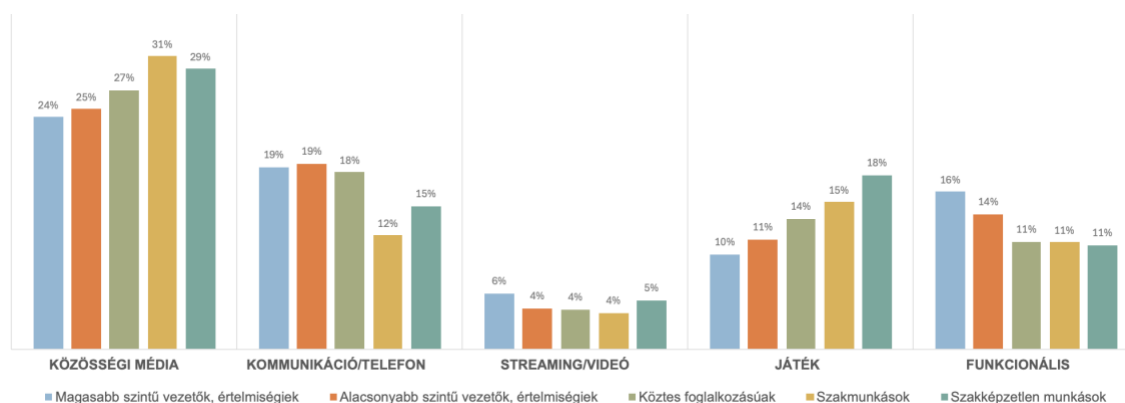
#### *Az applikációhasználat törésvonalai*

Az átlagos időtartamokhoz képest a legmarkánsabb törésvonal a **használat céljában** (minőségében) jelentkezett. A társadalmi státusz csökkenésével a telefonhasználat fókusza a **funkcionális, produktivitást növelő célokról** (pl. pénzügyi appok, életmód, egészség, stb.) a **szórakozás és a közösségi média** irányába tolódik el.

- **Közösségi Média:** A használat aránya lineáris trendet követ: a magasabb státuszú csoportoknál (vezetők/értelmiségiek) alacsonyabb (24–25%), míg a fizikai munkát végzőknél (szakmunkások: 31%, szakképzetlen munkások: 29%) a legmagasabb.
- **Játékhasználat:** Markánsan státushierarchikus: a magas státuszú csoportokban 10–11%, míg a **szakmunkásoknál és szakképzetlen munkásoknál eléri a 15–18%-ot.** Ez az egyszerűbb, alkalmi (*casual*) játékokkal töltött idő társadalmilag differenciált mintázatára utal.
- **Funkcionális alkalmazások:** A praktikus, életvitelt támogató appok (pl. térképek, pénzügyek, egészségügy, stb. ) használata a **felsőbb csoportokban magasabb (14–16%),** és a hierarchiában lefelé haladva fokozatosan csökken (11%).

2. ábra

Különböző applikáció-típusok egyéni szinten összesített használati aránya a teljes képernyőidőből foglalkozásiosztály csoportok szerint



## Digitális perszónák: életek és élethelyzetek a telefon képernyője mögött

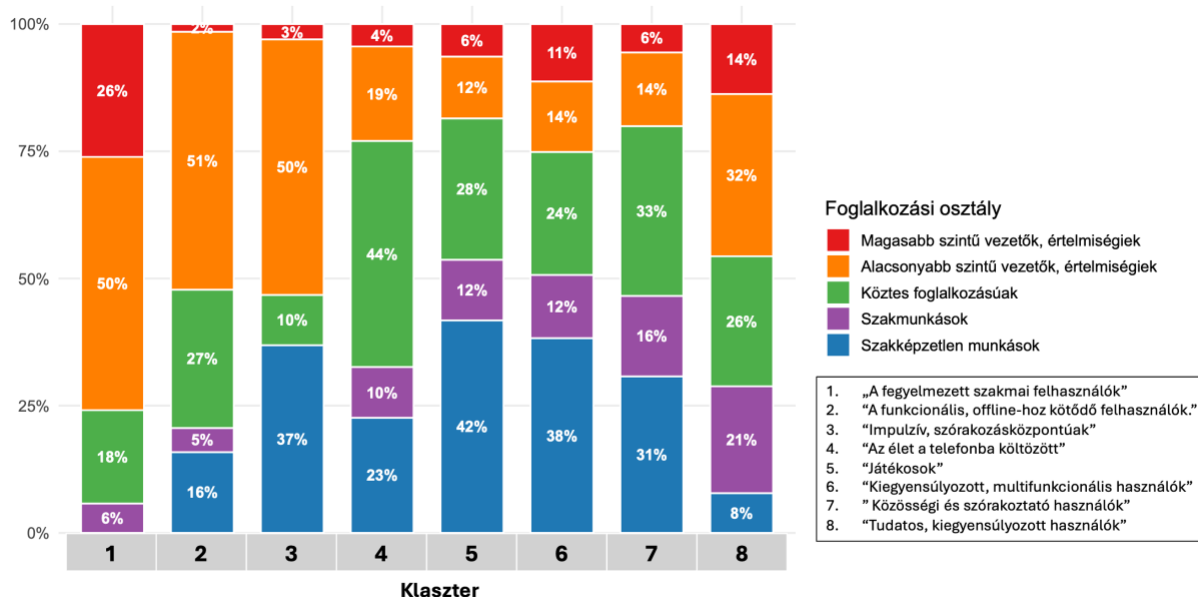
A kutatás a digitális viselkedésminták közérthető bemutatására különféle klaszterezési eljárásokkal nyolc jellegzetes felhasználói profilt, ún. perszónát hoztunk létre. A klaszterek társadalmi összetétele összefügg a foglalkozási pozícióval, azaz bizonyos csoportok egyértelműen alul- vagy felülreprezentáltak az egyes klaszterekben.

Néhány kiragadott példa a perszónák közül, melyek azonosítják a használati szakadékokat:

- **1. klaszter: „A fegyelmezett szakmai felhasználó”.** Főként magasan iskolázott, vezető beosztású férfiak. Számukra a telefon elsősorban munkaeszköz, használatuk strukturált és célorientált. A funkcionális appok (Gmail, banki alkalmazások) dominálnak, a játék és a telefon túlhasználata nem jellemző rájuk.
- **2. klaszter: „A funkcionális, offline-hoz kötődő felhasználó.”** Ez a csoport inkább 50 év feletti férfiakból áll, akik a telefont főként praktikus célokra használják. Inkább kiegészíti a laptopot (a nagyobb képernyőt), mintsem helyettesíti azt. Esetükben a kommunikáció (hívások, üzenetek) dominál, míg a szórakoztató és közösségi funkciók intenzitása alacsony, vagy szinte teljesen hiányoznak.

- **3. klaszter: „Az impulzív, szórakozásközpontúak”** .Fiatalabb, jellemzően férfi felhasználók, extrém magas napi képernyőidővel (közel 180 perc felett). A játékok kiugróan nagy arányt képviselnek, a Facebook és a Viber a szociális élet és a tartalomfogyasztás terepe. Náluk a telefon a társaságot és a kikapcsolódás jelenti, a használat elsősorban szórakozásközpontú.
- **4. klaszter: „Az élet a telefonba költözött”**. Fiatalabb, többnyire női felhasználók tartoznak ide, akik napi szinten sok időt töltenek a telefonjukkal (átlag 2,5 óra). A használatot a közösségi média (Facebook, YouTube) és a böngészés uralja, míg a kommunikáció másodlagos szerepet tölt be. A telefon számukra egyszerre közösségi tér és szórakozás
- **5. klaszter: „A játékosok.”** Ezt a csoportot középkorú, vegyes nemi összetételű, inkább alacsonyabb iskolai végzettségű felhasználók alkotják. Napi több mint 200 perc képernyőidő mellett a különböző játékok teszik ki a képernyőidejük közel felét, ami messze legmagasabb érték. Ők a „mobiljátékkal lazítók”, akik rendszeresen játszanak (pl. Farm Heroes Saga, Homescapes).
- **6. klaszter: „A kiegyensúlyozott, multifunkcionális használók”** Ez a digitális „középréteg”, mely középkorú, főként városi, dolgozó férfiakkól áll. Telefonhasználatuk mérsékelt és egyenletes (kb. 160 perc/nap). Széles eszköztárral dolgoznak, a telefon a mindennapi élet (munka, kommunikáció, szervezés, kikapcsolódás) természetes, sokoldalú eszköze.
- **7. klaszter: „A közösségi és szórakoztató használók”** Ez a csoport fiatalabb, női dominanciával (több mint 60%). Telefonhasználatuk intenzív és sokrétű (több mint 2-3 óra/nap), melynek közel 40%-át a közösségi média (Facebook, Messenger, Instagram, TikTok) teszi ki. A telefon számukra elsősorban kapcsolattartási és időtöltési eszköz, és gyakran az egyetlen eszköz, amin keresztül az online világhoz csatlakozni tudnak.
- **8.klaszter: „A tudatos, kiegyensúlyozott használók”** Középkorú, városi vagy kisvárosi, középfokú végzettségű felhasználók, akik a telefont rendszeresen, de viszonylag célirányosan és tudatosan használják (kb. 2 óra 20 perc/nap). Digitális profiljukat a közösségi és funkcionális alkalmazások kiegyensúlyozott aránya jellemzi. Nem kerülik a digitális világot, de gondosan megválogatják, hogy mit engednek be belőle. Például ők azok, akiknél átlag felett találunk olyanokat, akik különböző „játékosított” oktató (pl. Duolingo) vagy „tudásbővítő „alkalmazásokat (pl. Triviador) használnak.

**3. ábra**  
**A foglalkozásosztály csoportok jelenléte az egyes klaszterekben**



## MI KÖVETKEZIK EBBŐL?

Az elemzés fő konklúziója, hogy az okostelefonok által uralt digitális térben a fő törésvonal a puszta hozzáférés helyett egyértelműen a **használat minőségében és céljában** jelentkezik. A kutatás több közvetett bizonyítékkal is szolgált a digitális egyenlőtlenségek elméletéhez és ezen belül az ún. **Máté-effektus jelenlétére**.

1. **A digitális habitus kettőssége:** A magasabb státuszú foglalkozási csoportokba tartozó felhasználók valamivel nagyobb arányban mutatnak funkcionális, produktivitásra fókuszáló használatot, amely elősegítheti számukra a „**digitális tőke**” további építését.
2. Ezzel szemben az alacsonyabb státuszú csoportok intenzívebb mobilhasználatát elsősorban a szórakozást, a játékot és a közösségi média dominanciáját jelenti, ami a harmadik szintű digitális egyenlőtlenségek (eredmények/következmények) szempontjából kevésbé konvertálható offline előnyökké (pl. jobb állás, magasabb jövedelem). A telefonhasználat minősége így jó eséllyel nem csökkenti, hanem **felerősíti** a meglévő társadalmi különbségeket.

A szakpolitikai beavatkozásoknak az eredmények alapján inkább a produktív telefonhasználat ösztönzésére, a digitális készségek (pl. DigComp kompetenciák) fejlesztésére, valamint a kritikai média- és információműveltség hangsúlyozására kell fókuszálniuk, különösen azon csoportok esetében, ahol a mobil az elsődleges digitális eszköz.