

## A RENDŐRSÉGI KOMMUNIKÁCIÓ AKTUÁLIS KÉRDÉSEIRŐL

### 1. Bevezetés

E tanulmány keretei között nem vállalkozom többre, mint hogy a rendészeti kommunikáció és kommunikációkutatás jelenéről szólva, a kihívásokat, a változások mozgatórugóit próbálom csak megjeleníteni valamilyen módon. Ezért előadásomban elsőként a szemléleti (részben szervezeti kultúrában gyökerező) kihívásokat említem, majd röviden a kommunikációs ágensek megváltozott természetéről, az ágencia új dimenzióiról, végül a digitális technológiához kötődő (ma már nem is annyira új) kommunikációs színterekről, a közvetített valóságok két típusáról szólok.

### 2. Szemléletben mutatkozó kihívások (egy alternatív kutatói nézőpont)

*„A kéziratok elkészítése során kérjük mellőzni a nem tudományos forrásokból származó internetes (pl. napi hírekre, bárki által szerkeszthető szócikkek stb.) hivatkozásokat!”<sup>1</sup>* Olvashattuk a szerzőknek szóló közlési feltételekben. Napnál világosabban mutatta meg ez a mondat, hol is kezdődik a köznapi kommunikáció vizsgálata. S e rövid közlésben nehéz nem látni a rendészeti ágazat(ban dolgozó és szocializálódó személyek, sőt, tekintélyszemélyek, véleményvezérek) szemléletében mutatkozó elutasítást, kommunikáció kutatókétől eltérő látásmódját. Mintha nem akarnánk tudomásul venni róla, hogy a webalkalmazások második generációjának megjelenésével a közlések – ahogyan azt magam is több helyen kifejtettem<sup>2</sup> – elveszítik „végtermék” jellegüket. Mindinkább újraalakítható és átalakításra szánt üzenetek kelnek útra a digitális térben. Vannak ráadásul a társadalomtudományi kutatásoknak olyan területei, amelyek a változó és civil, olykor kifejezetten laikus (média)tartalmak körül formálódnak, különösen igaz ez a kommunikáció és médiatudomány területére, de a jövőkutatásra<sup>3</sup> is.

*„Első teendője a társadalomtudománynak az, hogy a társadalmi jelenségek világának egyes tényeit és különbségeit megfigyelje, azokat egyes és tömeges észlelés által kiemelve, a tárgyakat és állapotokat leírja s aztán jegyeik egyenlősége és különbsége szerint osztályozza.”<sup>4</sup>*

A jelen kutatói és elsősorban kvalitatív társadalomtudományi kutatói pedig már azt hangsúlyozzák, hogy helyzetfüggő és részletgazdag adatok alapján kívánnak megérteni társadalmi helyzeteket, eseményeket, jelenségeket, interakciókat stb. Megértésünk

---

<sup>1</sup> A Pécsi Határőr Tudományos Közleményekben megjelentethető tanulmányok általános közlési feltételei. Vö. <http://www.pecshor.hu/periodika/akf.htm> (Letöltés ideje: 2017.06.29.)

<sup>2</sup> Kriskó Edna: A rendőrség társadalmi rendeltetése és a rendőrségi kommunikáció, PhD értekezés, PTE NTDI. Budapest, 2012. 112. o.

<sup>3</sup> Nováky Erzsébet: Jövőkutatás és felelősség. Magyar Tudomány, 2006/9. 1090. o.

<sup>4</sup> (Uo. 94.o.) Lubrich Ágost, álnevén Cs. M., <http://lexikon.katolikus.hu/L/Lubrich.html>, Magyar Katolikus Lexikon L. Magyar Katolikus Lexikon kísérleti internetes változata, a Katolikus Lexikon [Bp., 1933] nyomán Pásztor és Rácz, <http://lexikon.katolikus.hu/> (Letöltés ideje: 2017.06.24.)

mindinkább fokozatos, újabb és újabb kutatások által válik mind mélyebbé, a következtetések árnyaltabbá. „A kutató alámerül a mindennapokban, belép a résztvevő világába és állandó interakciókon keresztül keresi az alany nézőpontjait és a jelentéseket.”<sup>5</sup> A kvalitatív kutatások minőségét olyan új kritériumok alapján ítéljük meg, mint hitelesség, átvihetőség, biztosság és igazolhatóság.<sup>6</sup>

Ez a kommunikáció- és médiakutató számára a különféle kommunikációs színterekben való elmerülést, a médiaszíntereken való jelenléte és vizsgálatot jelent egyre inkább. A hagyományos médiumok vizsgálatát mindinkább kiszorítják a digitalizáció hozta változások feltárását sürgető kutatói fellépések. A webalkalmazások második generációján túllépve a virtuális és kiterjesztett valóság alkalmazások kerültek a tudományos igényű vizsgálatok keresttüzébe.

- Kihívásként értékelem tehát a rendszet innovatív kommunikációs technológiákat elutasító, azok saját (a rendszet) kompetenciaterületére vonatkozó hatását látni nem mindig akaró szemléletét.
- Kihívásként értékelem az e technológiákkal összefüggésben megjelenő kihívások megvitatásának és tudományos megalapozásának növekvő szükségességét és hiányát.
- Kihívásként értékelem a rendszeti tárgyú alternatív kvalitatív kutatások széles körű (szakmai) és különösen tudományos elfogadottságának hiányát és egyúttal tagadhatatlan szükségességét.
- Kihívásként értékelem a multidiszciplináris alapokon nyugvó szakmai párbeszéd hiányát.<sup>7</sup>
- Kihívásként értékelem a vonatkozó szakterminológia homályosságát és vagy hiányos voltát, mind a kommunikációtudomány, mind a rendszettudomány (de még az internet-tudomány) vonatkozásában is.

Mit is jelent az alternatív kutatási irányok, perspektívák és módszerek elfogadása, mitől kockázatos, és legfőképp miért időserű? Eltér a mainstreamtől és kevés irodalma van, ezen irodalmakat a jelen kutatóinak feladata megalkotni. Másrészt módszereinek megértése és alkalmazása, az így levont tudományos következtetések megértése (és elfogadása) megkívánja az alternatív gondolkodás iránti fogékonyságot, amit a tekintélyelvű területeken különösen nehéz elfogadtatni. Harmadrészt alternatív és provokatív gondolatok sokasága merülhet fel az alternatív megközelítések és módszerek révén, amely széles támadási felületet nyújt, más (konzervatívabb) tudományterületek és módszerek művelői részéről (szembe megy a *satus quo*-val). A jelen kommunikációkutatója pedig, ha lépést akar tartani a technológiaváltásokkal, ez útra kényszerül, a járatlant, a támadható és bizonytalan kell választania. Hiszen nincs még biztos recept, elemzési keret vagy eszköz a kezünkben arra, hogy társadalmi közmegegyezést élvező módon hajtsuk végre vizsgálatainkat a digitalizáció hozta kommunikációs színtereken.

<sup>5</sup> Marshall és Rossmann nyomán HORVÁTH Dóra, MITEV Ariel (2015): Alternatív kvalitatív kutatási módszerek, Alinea Kiadó, Budapest, 26. o.

<sup>6</sup> Uo.

<sup>7</sup> Megjegyezve, hogy itt elsősorban a cyber crime és cyber security fogalmi körén túlmutató szakmai párbeszédre volna szükség, hiszen előbbieknél már hazánkban is, sőt, a Nemzeti Közszoigálati Egyetemen is megvannak a tudományos kereteket nyert fórumai.

### 3. Az ágencia új dimenziói

Ma már a kommunikációtudomány is kiterjesztően gondolkodik az ágenciáról, az ágensként mutatkozásról. Az ágens, mint Horányi mondja, „szerep megvalósulása.” Semleges terminus annyiban, hogy nemcsak élő egyedre vonatkozhat, de bármely relatíve önálló vagy környezetétől akárcsak részben leválasztható vagy beágyazott rendszerre. Az ágens lényegi tulajdonsága, hogy képes problémát felismerni és/vagy megoldani.<sup>8</sup>

Az ágens a rátekintés perspektívájától függően különböző kategóriákba sorolható. Pl. egy rendőrjárőr tekinthető individuális ágensnek, amennyiben ő, a 32 éves Béla, de tekinthető nem személyes ágensnek, amennyiben mint csereszabatos, más járőrökkel helyettesíthető ágenset tekintjük. Az egyes élethelyzetekben más-más szerepet valósít meg, s ez meghatározza ágensként mutatkozásának lényegi vonását. (pl. Aszerint, hogy Béla szolgálatban van-e éppen vagy a gyermekével játszik a kertben.) Béla ágenciája ugyanakkor merőben más természetűvé válhat, ha Facebook fiókot nyit, s mivel az ORFK utasítás tiltja számára, azt álneven (tetszőleges felhasználónéven) hozza létre, s mivel foglalkozási adatait nem adhatja meg, esetleg még más szakma művelőjeként is tünteti fel magát, vagy életének e szférájáról hallgat.

A kommunikáció tudományban ma már megkülönböztetünk voltaképpeni, fiktív, mimetikus, virtuális és összetett ágenseket, hogy csak a legfontosabbakat említsük.

- Voltaképpeni ágens: egyéni jelleget mutató individuális ágens, amelyről feltételezzük, hogy önállóan helyes, teljes és célszerű magyarázat adható a feltételezésével kapcsolatosan hozzáférhető mintázatok, látható nyomok, tapasztalható viselkedések tekintetében.
- Fiktív ágens: olyan ágens, amelyről feltehető, hogy voltaképpeni ágens, de mégsem hisszük el.
- Mimetikus ágens: az az „A” ágens, amely úgy tesz, mintha nem „A” volna, hanem mondjuk „B”, s lehet interpretatív annyiban, hogy referálhat egy valahol létező „C” ágensre (közvetítheti, megjelenítheti annak karakterisztikáját).
- Virtuális ágens: magyarázatmodellje, hogy „V” valami úgy viselkedik, mint egy „B” ágens és „V”-t sem voltaképpeni, sem fiktív ágenskoncepcióban nem kívánjuk magyarázni, inkább architekturálisnak tekintjük.
- Összetett ágens: további ágensekre bontható ágens, a kollektívhez hasonlóan olyan ágens által jelenik meg, amely nem esik egybe vele.<sup>9</sup>

Újfajta ágenseinket az újfajta kommunikáció színterek (és kommunikációs csatornák) hívták életre.

### 4. Új minőségű kommunikációs színterek

A színtér – a kommunikáció participációs felfogása értelmében – környezet, amelynek ismerete szükséges ahhoz, hogy az ott/abban történő (vagy épp a várakozások ellenére meg nem történő) kommunikációs eseményt megértsük. Azt is mondhatjuk, hogy a színtereknek eseménykarakterük, történetük és dinamikájuk van. Közülük itt és most, területi korlátok okán, csak a virtuális valóságokról kívánunk beszélni.

<sup>8</sup> Horányi Özséb (szerk.): A kommunikáció mint participáció. Typotex. Budapest, 2006. 198. o.

<sup>9</sup> Ács Péter: Kommunikációs eszközök és a virtuális ágens. Számítógépes alkalmazások kommunikációs megközelítése. In: Demeter Márton (szerk.): Konstruált világok. A jelenségek kommunikatív leírása. Typotex, Budapest, 2014. 108-128. o.

György Péter megközelítésében a virtuális valóság nem más, mint a retinánkra vetített kép, amelyet digitális technológiával hozunk létre, s beletartozik minden a képet létrehozó programelem és az általa keltett perceptuális élmények is.<sup>10</sup> Fehér Katalin ezredforduló előtt végzett kutatásában a képzetes világ, mesterséges valóság vagy ellenvilág terminusokat említi, mint a sajtóban és közbeszédben megjelenő lexémák a virtuális tér megjelölésére. Ugyancsak említi a cyber space (kibertér) megjelölést, amely háromdimenziós konszenzuális helyként nyer meghatározást, de általában szűkebb értelemben használja a számítógépes szakma.<sup>11</sup>

Az Európai Hálózat- és Információbiztonsági Ügynökség a háromdimenziós virtuális környezetek olyan jegyeit ajánlja figyelmünkbe, mint a perzisztencia, központi adatbázisra alapozottság, valós idejű interakciók, a világok saját(os) működési szabályai, a felhasználók avatarokon keresztüli részvétele.<sup>12</sup> E definitív jegyek jól rezonálnak a kommunikációtudomány megközelítésének alapvetéseire. Hiszen e tulajdonságok egy közös jelentések által konstruált valóságról szólnak,<sup>13</sup> amelyben az ágensek normák szerint bonyolítják le interakcióikat. Avataruk egyfajta (akár fiktív elemeket is, vagy akár kizárólag azokat) tartalmazó homlokzat<sup>14</sup>. A technológia oldaláról mindez kiegészül a szinkronicitással, a valóság tartós (résztevők jelenlététől független) létével, illetve egy harmadik fél által üzemeltetett és felügyelt adatbázissal.

Kommunikációs szakemberként a virtuális világokat úgy tekintem, mint ahol felhasználói interakciók, kommunikációk vagy kommunikatív aktusok zajlanak. Azaz a felek közti kapcsolatban (vagy a szintéren való jelenlétben), magában a tranzakcióban jelen lehet a szándékosság és a kölcsönösség mozzanata, de nem feltétlen követelmény. A minimum követelmény Horányi nyomán, hogy az ágens (felhasználó) részes, részt vesz.<sup>15</sup> E felfogást alapul véve, a virtuális valóságok szinterek, ahol a felhasználók extern perspektívából aktorok, intern perspektívából ágensek, saját világgal és identitással (digitális<sup>16</sup> és virtuális identitással).<sup>17</sup> A köznapi kommunikáció nyelvén pedig azt mondhatjuk, hogy a felhasználók egy kibővített szerepkészlettel vesznek részt a közösségi szintereken folyó kommunikációkban, igazodva e másodlagos világok normáihoz, a virtuális közösség elvárásaihoz. Attól függően, hogy egy avatar létrehozására mi (milyen identitás szükséglet) sarkallja a felhasználót, s annak elemei mennyiben válnak le valós (offline) identitásáról és milyen mértékben fiktívek, beszélhetünk realistákról, idealistákról, fantáziálókról és szerepjátzókról.<sup>18</sup> Mára az is kiderült a vizsgálatokból, hogy a

<sup>10</sup> György Péter: Szép új világkép. Filmvilág 1995/3. 38-41. o.

<sup>11</sup> Fehér Katalin: Metafórák a virtuális valóság jellemzésére a magyar sajtóban. Jel-Kép 1999/4. 49-62. o.

<sup>12</sup> Ian Warren – Darren Palmer: Crime risks of three-dimensional virtual environments, Trends & Issues in Crime and Criminal Justice, February 2010, No. 388. Forrás: [http://www.aic.gov.au/media\\_library/publications/tandi\\_pdf/tandi388.pdf](http://www.aic.gov.au/media_library/publications/tandi_pdf/tandi388.pdf) (Letöltés ideje: 2016. 06. 22.)

<sup>13</sup> Akár a kommunikáció neodurkheimi megközelítése.

<sup>14</sup> Ennek dinamikus oldalaként és a normákkal összefüggésben értelmezhető a szerep fogalma is, amelyet az ágens interakciói során megtestesít.

<sup>15</sup> Horányi: i.m. 270-271. o.

<sup>16</sup> Digitális adatkészlet, amely az ágens online, internetes megjelenése nyomán halmozódik fel (tartalma valós, reális)

<sup>17</sup> A virtuális identitás elszakadhat a valóstól, benne fiktív és a valósak éppenhogy ellentmondó elemek is megjelenhetnek.

<sup>18</sup> Carman Neustaedter – Elena Fedorovskaya: Presenting Identity in a Virtual World through Avatar Appearances. Proceedings of Graphics Interface pages. 2009. 183-190. o.

felhasználók kontextus, illetve szcenárió-függők az avatar megválasztásában is.<sup>19</sup> Ami még érdekesebbé teszi a társas viszonyokat és identitás játékokat, az annak lehetősége, hogy egy személy (többnyire a szerepjátszó típus) több alteráló avatart is létrehozhat.

Az AR a kiterjesztett valóság (augmented reality) angol nevének rövidítése. Az AR annyiban tér el a VR-től, hogy nem alternatív (helyettesítő, fiktív karakterisztikájú vagy szimulált, „mintha”) világot nyújt a valós helyett, hanem azt kiegészíti számítógép által generált különféle szenzoros bemenetekkel, mint hang, videó, grafika vagy éppen GPS adatok. A kiterjesztés valós időben történik, összhangban a valós fizikai tér elemeinek szemantikai kontextusával.

## 5. Kockázatok és veszélyek

2016 márciusában számolt be róla a mainzi Johannes Gutenberg Egyetem<sup>20</sup>, hogy kutatói, Michael Madary and Thomas Metzinger kidolgozták az első etikai (magatartási) kódexet a virtuális világok (üzemeltetői, tudományos, orvosi, kereskedelmi és egyéb célra felhasználói) számára. Céljuk a VR-hype közepett a kockázatok csökkentése volt. Aggályukat fogalmazták meg a virtuális valóságok olyan tulajdonságainak tekintetében, mint hogy

- a felhasználó megéli egy olyan test birtoklásának és kontrollálásának érzetét, mely nem is az övé
- a virtuális tér elhagyása után is fennmaradó viselkedési hatások érik a felhasználókat
- fennáll a szándékos (tudat alatti) manipuláció lehetősége a virtuális terek megalkotói részéről (vallási, politikai, kereskedelmi, kormányzati vagy egyéb érdektől vezérelve)
- a felhasználókat ér(het)ik olyan erős hatások, amelyek hosszú távon is hatással vannak/lehetnek énképükre, önértékelésükre.

Madary és Metzinger érvei között ott van: a kontextus-érzékenység, amely akár eddig ismeretlen epigenetikus tulajdonság kialakulásához vezethet az új környezetben; az illúziók megélésének intenzitása – egészen a társas hallucinációkig bezárólag –, s azok tartós hatása (a kiváltott és mélyen megélt érzelmek által); valamint a felhasználói identitás közvetlen manipulációja (például a valóssal nem egyező testkép, képességek, tulajdonságok által).<sup>21</sup>

A kutatók bebizonyították, hogy a VR felhasználásával képesek empátiát kiváltani két idegen között, férfiak képesek voltak együtt érezni nőekkel, az öregek megérteni a fiatalokat. A VR képes egy fehér ember feltartott kezét feketének láttatni, s a valóság érzetét keltve adni egy más bőrszínű (más rassz tagjakénti) énélményt. Amint azonban a tudósok felismerték ezt, meglátták a VR sötét oldalát is, hogy ugyanilyen könnyedén okozható fájdalom, szenvedés mind fizikai, mind szellemi, érzelmi síkon és ezzel létrejött a pszichológiai kínzás új eszköze.<sup>22</sup> Mindez felveti a virtuális világok katonai és rendészeti

<sup>19</sup> Jennifer Wu: Choosing My Avatar & the Psychology of Virtual Worlds: What Matters?, Kaleidoscope: Vol. 11, Article 89., 2013. Forrás: <http://uknowledge.uky.edu/kaleidoscope/vol11/iss1/89> (Letöltés ideje: 2016.06.01.)

<sup>20</sup> Vö. [https://www.uni-mainz.de/presse/20156\\_ENG\\_HTML.php](https://www.uni-mainz.de/presse/20156_ENG_HTML.php) (Letöltés ideje: 2016. 04.21.)

<sup>21</sup> Michael MADARY, Thomas K. METZINGER (2016): Real Virtuality: A Code of Ethical Conduct. Recommendations for Good Scientific Practice and the Consumers of VR-Technology, Frontiers and Robotic in AI, 19 February 2016, <http://journal.frontiersin.org/article/10.3389/frobt.2016.00003/full> (2016.06.22.)

<sup>22</sup> Vö. <https://versions.killscreen.com> (Letöltés ideje: 2016.06.22.)

felhasználása esetén a szándékos pszichológiai és vagy fizikai kényszerek, akár kínzás, kínvallatás alkalmazásának lehetőségét. Hiszen a fejlett avatar technológia<sup>23</sup> révén gyorsan és rugalmasan lehet változtatni a környezetet és szabályokat a viselkedés befolyásolásának célzatával. Ugyanígy lehet például felhasználni arra, hogy a katonák, rendőrök attitűdjeit hivatásuk kívánalmi szerint befolyásolják, például empátiás készségüket az ellenséggel vagy intézkedés alá vont személlyel szemben elnyomják.<sup>24</sup>

## 6. Az új hívószó a belemerülés (immersion)

Bangay és Preston már 1998-ban arra a következtetésre jutottak, hogy a belemerülés (immersion) mértéke a VR-ben függ az izgalomtól, az eszközök és a környezet kényelmétől, a képek és hangok minőségétől és a felhasználó életkorától. A belemerülés foka pedig nagyban meghatározza, hogy ki milyen mértékben éli meg a *szimulátor betegséget (VR-betegséget)*, a kontrollt, az izgalmat és mennyire vágyik az átélt élmény megismétlésére.<sup>25</sup>

Belemerülés alatt azt értjük, amikor a felhasználó úgy érzi, hogy jelen van, részese a virtuális világnak, az beburkolja őt, azzal interaktív viszonyban van, a környezet pedig az ingerek folyamatos áramlását nyújtja számára.<sup>26</sup> A jelenlét (presence) vagy belemerülés (immersion) mértékének mérésére általában a viselkedés megfigyelését, személyes megkérdezést és különféle fiziológiai változások monitorozását együttesen használják fel. A kilencvenes évek óta azt is tudjuk, hogy a jelenlét érzésében kisebb szerepet játszik a képi elemek aprólékos, realiztikus kidolgozása, mint az interaktivitás.

## 7. Következtetések

Differenciálni kell a kezdeményezéseket nem csak, vagy leginkább talán nem technológiai szempontból, hanem az eszközök által teremtett terek minősége, a felhasználói identitások játéktere, a felhasználói jelenlét (részvétel, részesülés) jellege, a virtuális és valós átjárhatóságának jellege, az érzékszervi modalitások és felhasználói intenciók és aktivitások szerint.

Célszerű mindazonáltal elkülöníteni a web2.0 technológián túlmutató azon kezdeményezéseket, ahol a háromdimenziós immerzív terek világába lépünk, s még inkább, ahol a felhasználó tudatalatti folyamatai is vizsgálat tárgyaivá válnak.

<sup>23</sup> Olyan szoftverfejlesztői megoldások, amelyek a felhasználó számára lehetővé teszik személyes (digitális/virtuális) reprezentációja létrehozását akár egy weboldalon vagy más kommunikációs csatornán keresztül (tetszőleges digitális/online színtéren), módot adva érzelmei, gondolatai ki kifejezésére, másokkal való együttműködésre stb. Ehhez szükség lehet valamilyen asztali alkalmazásra, speciális szoftver telepítésére vagy online elérésére. A mögöttes technológiák a fejlesztők szerint közhelyesek (TCP / IP csomagok, UDP, FTP, http vagy egy „valamilyen” plug-in). Vö. Moya K. Mason: Avatar Technology, MKM Rese@rch, www.moyak.com, <http://www.moyak.com/papers/avatars-damer.html> (Letöltés ideje: 2017.05.22.)

<sup>24</sup> Lásd még Kriskó Edina: Új kihívások a virtuális és kiterjesztett valóságok korában. Médiakutató 2017. tavasznyár. 125-137. o.

<sup>25</sup> Shaun Bangay – Louise Preston: An Investigation into Factors Influencing Immersion in Interactive Virtual Reality Environments. In. Giuseppe Riva – Brenda K. Wiederhold – Enrico Molinari: Virtual Environments in Clinical Psychology and Neuroscience. IOS Press. Amsterdam, 1998. Netherlands, Forrás: <http://www.cybertherapy.info/ves%20in%20clinical%20psycho/Bangay.doc.pdf> (Letöltés ideje: 2016.06.20.)

<sup>26</sup> Uo.

Szoros együttműködés szükséges a viselkedéstudományok szakembereivel és a műszaki technológiai innovációkban élen járó fejlesztőkkel, mérnöki és programozó csoportokkal, a jogi szakma képviselőivel és információbiztonsági szakemberekkel.

Szükséges a virtuális valóságok mint a rendészeti színterek definiálása és a metavilágok megismerése, logikájuk, valamint pszichológiai hátterük és hatásaik oktatása a rendészeti képzésben.

Mivel az orvostudomány a traumák és fóbiák leküzdésének fontos eszközét látja a virtuális valóságokban, e tárgyban az áldozatvédelemben dolgozóknak is meg kellene alapozni, majd el kellene mélyíteni ismereteit.

Felértékelődik a jövőkutatás a rendészetben, mert a most zajló kísérletek, technológiai innovációk már a transzhumán létezés alapjait feszegetik, korábban csak fikciós regényekben felvetődő ember-gép kapcsolatokat vetítenek előre.