

Berger Viktor

# AZ ÉLETVILÁG MEDIATIZÁLÓDÁSA



L'Harmattan

Berger Viktor

# AZ ÉLETVILÁG MEDIATIZÁLÓDÁSA



Berger Viktor

AZ ÉLETVILÁG  
MEDIATIZÁLÓDÁSA

L'Harmattan  
Budapest, 2023

A kézirat elkészítését a Magyar Tudományos Akadémia  
Bolyai János Kutatási Ösztöndíja támogatta.

A kiadvány a Magyar Tudományos Akadémia támogatásával készült.



© L'Harmattan Kiadó, 2023

© Berger Viktor, 2023

# Tartalom

<b>I. Bevezetés</b>	7
1. Az internet vázlatos története	10
<b>II. A technológia filozófiai értelmezései</b>	15
1. Martin Heidegger a modern technológiáról	15
2. Albert Borgmann és a technicizált jelen	17
3. Don Ihde: ember-technika viszony és a technicizált életvilág	22
<b>III. Az életvilág mediatizálódása</b>	31
1. A fenomenológiai nézőpont: az életvilág felépülése és átalakulása	31
2. A mediatizáció fogalma és története	38
3. Az életvilág szerkezetének átalakulása	43
3.1. Az időbeliség átalakulása a mediatizáció hatására	44
3.2. A térbeliség és a helyek érzékelésének átalakulása a mediatizáció hatására	49
3.3. Az adatok szerepe az életvilág társas dimenziójában	55
4. Az én átalakulása a mediatizáció hatására	59
5. Társadalmi kollektívumok felépülése a digitalizáció korában	62
<b>IV. Online világok</b>	67
1. Jelenlét az online terekben	68
1.1. Az elméleti keret	68
Jelenlétkutatás	68
A cselekvőközpontú relacionális térelmélet	72
A zárt értelemtartományok fenomenológiai elmélete	73
1.2. Az online videójátékok térbelisége	75
1.3. A videótelefonálás és az online meetingek térélménye: Skype és Zoom	81
1.4. Jelenlét és térbeliség a közösségi média online tereiben	87
2. A mediatizált interakciók dramaturgiája	89
2.1. Erving Goffman aktualitása	90
2.2. IKT-eszközök mint bevonódási pajzsok	92
2.3. A mobil- és okostelefonok használata a goffmanni modell alapján	96
2.4. Énbemutató, közönségek, éntapasztalat és testkép a közösségi médiában	103

2.5. Tinder, avagy a partnerkeresés mediatizálódása	111
3. A fizikai és az online világ határain	118
3.1. A self-tracking jelensége	119
3.2. Részletes esettanulmány: a GPS-navigáció hibrid térélménye	125
A GPS-es navigáció hatásai a kísérleti kutatások fényében	127
A fizikai környezetből történő kiágyazódás elmélete	131
Beágyazódás hibrid terekbe	135
A GPS-használat tanulságai	140
<b>V. Konklúziók és kitekintés: autentikus élet az interneten?</b>	143
1. Összegzés	143
2. Autentikus élet az interneten?	147
2.1. Az autenticitás minimális követelményei	148
2.2. Az autenticitás maximális követelményei	151
2.3. Értékelés	154
Köszönetnyilvánítás	161
Hivatkozott irodalom	163

# I. Bevezetés

A mindennapi életünkre egyre nagyobb hatással vannak a különböző online terek, egyre inkább körbevesznek minket a különféle infokommunikációs technológiák (IKT-k): telefonnal, SMS-sel, chaten keresztül, e-maillal tartjuk a kapcsolatot másokkal, fotózunk, adatokat és dokumentumokat tárolunk, használjuk a közösségi médiát, a műholdas navigációs szoftvereket, médiatartalmakat fogyasztunk, pénzügyeket intézünk online és különféle platformokat használunk munka céljából. A nem kimerítő lista alapján látszik, hogy az élet egyre több területe kapcsán válik fontossá a jelenlét az online szférában. Az alábbi kötet azt kívánja körüljárni, hogy miként alakította át a mindennapi életet a médiával való átítatódása, mediatizálódása. A szociológia mint társadalomtudomány számára ez megkerülhetetlen téma már csak a számok okán is: globális szinten több mint 4,5 milliárd ember használja aktívan az internetet, azaz hozzávetőlegesen 59%-os világszinten az internet penetrációja. Ezek a számok még magasabbak a „Globális Észak” országaiban, ahol a felnőtt lakosság túlnyomó része használja az internetet. E jelzőszámok már önmagukban is felhívják a figyelmet arra, hogy a mindennapi élet mélyreható átalakulásokon ment keresztül az utóbbi évtizedekben, s hogy a szociológiának értelmeznie kell ezt a transzformációt.

A szociológia számára a társadalmi jelenségek sokáig viszonylag problémamentesnek bizonyultak abban az értelemben, hogy úgy a társadalmi élet teoretikusai vélték, a társadalmi rend spontán módon, emberi cselekvések és genuin társadalmi tényezők hatására jön létre. E szemléletet példázza a szociológia két klasszikusának, Webernek és Durkheimnek a gondolatai. Max Weber számára a társadalom „atomja”, mely alapján a komplexebb társadalmi jelenségek és folyamatok felépülnek, illetve végbemennek, a társadalmi cselekvés volt, mely szerinte olyan értelemteli viselkedés, amely szándékai szerint mások cselekvésére irányul vagy hozzájuk igazodik. A szociológia pedig a társadalmi cselekvések értelmező megértésére és oksági összefüggéseinek vizsgálatára törekszik (Weber 1987, 37–38), minthogy a társadalmi cselekvések alapján épül fel a társadalmi világ. Weberrel szemben (a korai) Durkheim számára a társadalmi egész szintje jelentette a szociológia kiindulópontját, sokat idézett gondolata szerint a szociológia az a tudomány, amely a társadalmi tényeket hivatott vizsgálni. Szerinte e tények olyan, az osztársadalmi szinten jelentkező cselekvésmódok, gondolkodásformák, érzelmek, ame-



lyek kényszerítő módon tudnak hatni az egyénekre, amelyek függetlenek, vagyis önálló léttel rendelkeznek abban az értelemben, hogy az egyéni megnyilatkozásoktól nem függenek, és amelyek kikristályosodottak, azaz külsődlegessé, dologszerűvé váltak. A szociológia – vallja Durkheim – nem a cselekvők értelemtételezéseit vizsgálja, hanem e tudománynak az egyénektől függetlenül létező társadalmi tényeket kell a maguk objektivitásában megfigyelnie (Durkheim 1978, 27).

Képezze a kiindulópontot akár a társadalmi cselekvés, akár az egyének feletti kollektivitásszinten leledző társadalmi tény, a szociológia e felfogásaiban a társadalmi rend a társadalmiság a maga saját, más típusú (például örökletes, éghajlatbeli vagy földrajzi) hatótényezőktől független logikája alapján jön létre és marad fenn. A társadalmiság felépülésének eme, a spontán és genuin társadalmi folyamatokra fókuszáló elméletei azonban figyelmen kívül hagyják azt, hogy a társadalmi interakciók (és így a társadalmi cselekvések) igen jelentős mértékben technikai eszközök közvetítettek, ami a makrotársadalmi szintű jelenségek (Durkheimmel szólva, a társadalmi tények) konstitúciójára is hatással lesz. Lehetne ugyan amellet érvelni, hogy a társadalmi interakciók csak kisebb mértékben voltak Weber és Durkheim korában közvetítettek, s hogy a kommunikációk nagyobb része szemtől szemben ment végbe, ám így figyelmen kívül hagynánk, hogy a modernizálódó társadalmak már a 19. század végén sem épülhettek volna fel pusztán a fizikai jelenlétén alapuló interakciók alapján, és hogy a társadalmi integráció már ekkor is nagymértékben előfeltételezte a mediatizált kommunikáció technikailag biztosított lehetőségeit: a nemzetállamok (Weber 1987, 77–78) csak azért voltak képesek üzemszerű szervezetekként működni és a saját területükre tartósan rákényszeríteni a saját fennhatóságukat, mert az adminisztrációjuk, gazdasági életük, oktatási rendszerük és az élet szinte minden területe épített az írás, nyomtatás, illetve az információk és adatok továbbításának e korszakban elérhető módszereire. Giddens a modern nemzetállamokon túlmutató általános történelmi meglátása szerint épp az olyan vívmányok, mint az írás megjelenése teszi csak lehetővé, hogy a társadalmak megszabaduljanak a térbeli és időbeli korlátoktól, s hogy ily módon nagyobb területekre ki tudjanak terjeszkedni és időben is stabilak maradjanak (Giddens 1981, 37–38; 1990). A mediatizált, azaz médiumok által közvetített kommunikációk Giddens szerint tehát az ókori civilizációk óta minden komplex struktúrájú társadalom előfeltételét jelentik. A társadalmak kétségkívül kisebb mértékben támaszkodtak közvetített kommunikációra az ókori civilizációkban vagy a középkori Európában, mint a 19. század végi vagy a jelenkori modern társadalmakban, így a társadalmak mediatizációját egy megszakításokkal teli hosszú történelmi folyamatként érdemes értelmezni, amely a jelenben érte el (eddig) csúcspontját.

A mediatizált interakciók azonban hatásukat tekintve nem semlegesek. A médiumok általi közvetítés nem azt jelenti, hogy egy már eleve készen álló üzenetet

juttatnak el a címzettekhez valamely semleges médium segítségével, ugyanis az üzenet tartalmát, az értelmezését és a kibontakozó interakciós mintázatokat is befolyásolja a közvetítő közeg. Másféle interakciós stílus alakul ki, másféle üzenetek fogalmazódnak meg a szóbeli kommunikáció, a levelezés vagy például a chatelés során. A technikailag közvetített kommunikációk tehát olyan jelentőséggel rendelkeznek, amit a szociológiának tekintetbe kell vennie a társadalmi világ vizsgálata során. Annak fényében ugyanakkor, hogy már a szociológia alapításakor is jelentős volt a társadalmi élet mediatisáltsága, és mivel a szociológia klasszikus elméletalkotói eltekintettek ennek értelmezésétől, e vakfoltot a szociológiai tradíció eredő hiányosságaként kell értelmezni. Az alábbiak kötet e hiátus enyhítésére tesz kísérletet az újabb szakirodalmak alapján, aminek célja, hogy a szociológiát olyan fogalmi eszköztárral és szemlélettel lehessen felvértezni, amely megfelel a jelenkor követelményeinek.

Az online szféra társadalomtudományos vizsgálatának sokféle fókusza lehet: állhat a középpontban az internet politikai gazdaságtana (Fuchs 2010), az internet és a politikai cselekvések összefüggése (Murthy 2012), az adatokon keresztüli megfigyelés (Degli-Esposti 2014), a szexuális kizsákmányolás (Barna és Katona 2020) és még sok minden más. A hazai társadalomtudományok körében is születtek fontos művek, amelyek az új mediális környezetet átfogóan vagy valamely sajátos téma kapcsán vizsgálták (Dessewffy 2019; Guld 2022; 2021; Glózer 2022; Szijártó 2022). Az alábbiakban leginkább a cselekvőközpontú – fenomenológiai és interakcionista – nézőpontok fognak az előtérben állni, amelyek a cselekvők értelemtulajdonításaira, tapasztalataira és az online világ jellegzetes interakciós mintázataira összpontosítanak. E sajátos fókusszal kíván a jelen írás hozzájárulni a digitális világ kortárs értelmezéséhez.

A vázolt program kibontása érdekében a következő lépésekre van szükség. A bevezetésben röviden kitérek az internet történetére, mely a jelenbeli mediatisációs folyamatok történelmi kontextusát képezi. A második fejezet a technika átfogó filozófiai elméletével (Heidegger, Borgmann, Ihde) foglalkozik és azzal, hogy ezek mennyiben adhatnak szempontokat az online társadalmi jelenségek értelmezéséhez és értékeléséhez. A harmadik fejezet az életvilág mediatisálódásának fogalmát és elméletét bontja ki legfőképp Nick Couldry és Andreas Hepp munkája nyomán. Ennek során különösen hangsúlyos lesz az a kérdés, hogy az életvilág milyen tekintetben alakította át az életvilág szerkezetét a különböző életvilágbeli dimenziók (idő, tér, társas jelleg) tekintetében. A cselekvőre összpontosító nézőpont nem zárja ki a technikai infrastruktúrák elemzését, hiszen azok formáló hatással vannak a cselekvők nézőpontjára, értelmezéseire és interakcióira, így az életvilág átalakulásának elemzése során ki kell térni például az adatok és algoritmusok társadalomszervező erejére is. A negyedik fejezetben az online világ különböző szegmensei állnak a középpontban, s a fejezet e rész-

területekre fókuszál esettanulmány-szerűen. A fejezet három téma köré csoportosítja az elemzést: hogy miként tapasztalják meg az online terekben a jelenlét érzését a cselekvők (például videótelefonálás vagy az online gaming során), hogy miként alkalmazható a benyomáskezelés Erving Goffman-féle elmélete az online világra (például a közösségi média kapcsán), és hogy milyen módon alakítja át a mediatizáció az olyan tevékenységeket is, amelyek logikájuk szerint első pillantásra nem tűntek mediatizálhatónak (sporttevékenységek, útkeresés és navigálás). A zárófejezet az összegzésen túl azt a kérdést is körbe kívánja járni, hogy vajon milyen mértékben lehetséges értelmes, „autentikus” élet az internet által átszőtt világban, vagy másfelől, milyen tekintetben bizonyul a mindennapi élet mediatizálódása akadálynak e szempontból. Ennek érdekében az értelmes élet szociológiai és filozófiai elgondolásaira szükséges reflektálni.

A tárgyalás megkezdése előtt szükséges jelen írás korlátairól szót ejteni. A könyv elsősorban cselekvőközpontú kíván lenni, ami azt is jelenti, hogy az ettől eltérő nézőpontok némileg a háttérbe fognak szorulni. Emellett az esettanulmány-szerű elemzés számára kiválasztott témák köre minden bizonnyal bővíthető volna – mindazonáltal úgy vélem, hogy a tárgyalt területek jelentős mértékben lefedik a cselekvők mediatizációval kapcsolatos mindennapi tapasztalatait. Továbbá az írás nem törekszik a filozófiai elméletek filológiai pontosságú rekonstrukciójára, mivel ez további írások tárgya lehetne; e helyütt csak a gondolatmenet szempontjából lényeges vonatkozásokra fogok koncentrálni, és ennek során gyakran támaszkodom szekunder forrásokra.

## 1. Az internet vázlatos története

Az online világ társadalmi hatásának felgöngyölítése előtt hasznos röviden szemügyre venni azt, hogy miképp jött létre az a hatalmas infrastruktúra, az internet, amely oly jelentős mértékben átformálta a 20. század végi, 21. század eleji társadalmakat. Az internetet legegyszerűbben az egymással hálózati kapcsolatban álló számítógépek és egyéb kapcsolódóképes eszközök alkotta globális hálózatként érdemes felfognunk, melynek egyes elemei között lehetséges az adatok és információk átvitele. Az internet történetét szemlélve feltűnik, hogy a kialakulásához szükséges innovációk és fejlemények korántsem „spontán” tudományos tevékenységek, hanem célzott és katonai-geopolitikai logikához illeszkedő fejlesztések eredményeként jöttek létre, míg az internet mindennapi és kommerciális felhasználása csupán későbbi fejlemény. E szempontból a huszadik század második felének hidegháborús légköre volt döntő jelentőségű.

Az internet történetével összefüggésben a 2000-es évek közepéig jó áttekintést nyújt Meixner Zoltán (2004) cikke, melyre az alábbiakban támaszkodom. El-

mondása alapján az 1950-es évek szovjet fenyegetésére válaszul az USA kormánya 1958 februárjában létrehozta a Fejlett Kutatási Projektek Ügynökségét (*Advanced Research Projects Agency*), az ARPA-t, amely a tudományos-technikai eredmények katonai célú felhasználását volt hivatott előmozdítani. A távolsági adatátvitelt célzó, csomagküldési technikai kutatások azonban több szálon futottak, így az USA mellett például az Egyesült Királyságban is intenzíven foglalkoztak a kérdéssel, aminek eredményeként a National Physical Laboratory 1969-ben egy lokális számítógép-hálózatot tudott létrehozni. Az internet őseinek tekintett, az USA-beli fejlesztésekhez kötődő ARPANET tervét 1966-ban vetették papírra a kutatók, ami alapján – a brit fejleményekkel egy időben – 1969-ben sikerült először hálózatosan összekötni számítógépeket. Az első távolsági kapcsolat 1970-ben jött létre a University College of Los Angeles (UCLA) és a Bolt Beranek and Newman Inc. (BBN) között 56 kbps-os sávzélességgel, majd hamarosan a második vonal is kiépült a Massachusetts Institute of Technology (MIT) és a University of Utah között. Az első nemzetközi kapcsolat pedig 1973-ban jött létre, amikor is az ARPANET-nek sikerült elérnie a norvég Norsaron keresztül a University College of London számítógépeit. A hálózat gyorsan bővült (kapcsolódási pontjai főként amerikai egyetemek voltak), amit elősegített, hogy a BBN 1970-ben egy olyan terminált fejlesztett ki, amely lehetővé tette, hogy a hálózatba kötött gépek a korábbi négy helyett akár hatvannégy külső kapcsolatot is létesítsenek.

Más rendszerekben is voltak ugyan hasonló fejlesztések, de 1971-ben küldték az első e-mailt az ARPANET-en keresztül, amelynek fejlesztője Ray Tomlinson volt, aki egy évvel később bevezette a @-jelet az e-mail-címekben. Szintén 1972-ben történt, hogy Larry Roberts megírta az első e-mail-kezelő programot, amely elsőként vezette be az olyan fontos funkciókat, mint a fogadás, küldés, válasz, továbbítás. Szintén az e-mailes kommunikációk mérföldkövének tekinthető, hogy Kevin MacKenzie 1979. április 12-én egy hírcsoport e-mailjében javaslatot tett újszerű (ma már emotikonokként ismert) hangulatkifejező szimbólumok – nevezetesen a :) és :( jelek – bevezetésére.

1974-ben vázolták fel a Transmission Control Protocol (TCP) tervezetét. Végül 1981–1982-ben az ARPA és a Defense Communications Agency (DCA) befejezte a számítógépes hálózatok integrálása szempontjából fontos két hálózati protokoll, a TCP és az Internet Protocol (IP) egyesítését, aminek eredményeként létrejött a ma is jelentős TCP/IP-szabvány. 1983-ban a University of Wisconsin kifejlesztik az ún. name servert, ami forradalmi újítás volt, mert a felhasználónak ezentúl nem kellett tudnia a pontos, IP-cím szerinti elérési útvonalat, ha egy másik rendszerhez kívánt csatlakozni, immár elég volt az is, ha a böngészőprogramba beírták az elérni kívánt weboldal nevét. 1983-ban a párhuzamos fejlesztések eredményeként teljesen működőképes internet ala-

kult ki három hálózattal (ARPANET, PRNET, SATNET), melyek a TCP/IP-protokollt alkalmazták. A TCP/IP-protokoll fejlesztése pedig lehetővé tette, hogy az egymástól független hálózatok is integrálódhassanak hálózatok hálózataként.

1985 újabb mérföldkő éve volt, ugyanis bejegyzésre került a világ első domainneve, a *symbolic.com*. Az elsők között jegyezték még be a következőket: *cmu.edu*, *purdue.edu*, *rice.edu*, *berkeley.edu*, *ucla.edu*, *rutgers.edu*, *bbn.com*, *mit.edu*, *think.com*, *css.gov*, *mitre.org.uk*. Hasonló jelentőségű volt, hogy 1988-ban Jarkko Oikarinen kifejlesztette az Internet Relay Chatet (IRC), amely lehetővé tette, hogy egyszerre többen és valós időben kommunikálhassanak (chatel-hessenek) egymással. Az internet növekedését jól jelzi, hogy 1989-ben a hostok, azaz a weboldalakot tároló számítógépek száma meghaladta a százezret. 1990-ben az ARPANET befejezte tevékenységét. Beköszöntött ez idő tájt az online korszak, amit jól jelez, hogy ekkor jelentették be a világ első előfizethető betárcsázós internetszolgáltatását. A ma ismert world wide web 1980–1991 került kifejlesztésre a CERN-hez (*Conseil européen pour la recherche nucléaire*) kötődő kutatók által. 1991-ben Tim Berners-Lee vezetésével a CERN bejelenti a world wide webet (*www*), mely a nyilvánosság számára is nyitottá válik. Ugyanebben az évben Paul Lindner és Mark P. McCahill jóvoltából megszületik a Gopher, a világ első internetes keresőrendszere. Illetve szintén 1991-ben csatlakozott Magyarország először az internethez az NSFNET-en keresztül. E fejlemények robbanásszerű fejlődést tettek lehetővé, és 1992-ben a hostok száma meghaladta az egymilliót. Az internetes szörfözés (*surfing*) metaforája is ekkor jelent meg: Jean Armour Polly 1992-ben írta le először a kifejezést.

Az alábbiakban évek szerint sorolok fel néhány fontos fejleményt. 1993-ban az USA Fehérháza felkapcsolódik a hálózatra; az amerikai elnöknek is lesz e-mail-címe; az Egyesült Nemzetek Szövetsége (ENSZ) is csatlakozik a világhálóhoz; a Mosaic böngésző forradalmasítja az internethasználatot; létrejönnek az első internetes rádiók; az Internet forgalma egy év alatt elképesztő mértékben, 341 634 százalékkal nő. 1994-ben indul a ma is fontos oldal, a *Yahoo.com*; Arizonában a Canter & Siegel cég kiküldi az első kereskedelmi spamet, amikor egy lottószolgáltatást reklámoz e-mailen keresztül; már lehet online is pizzát rendelni a *Pizza Hut*-tól; megnyílik az első tisztán virtuális bank; ebben az évben indul a '90-es évek népszerű böngészője a *Netscape*. 1995-ben az *Amazon.com*, a *Craigslist.com* és az *AltaVista.com* indul, melyek közül az első kettő (és főleg az *Amazon*) ma is fontos szereplő. Szintén 1995-ben jelentette be a Sun cég a Java programot; a *Netscape* tőzsdére megy és nagy sikere lesz; a *RealAudio* előáll az úgynevezett audio streaming technológiával, amely lehetővé teszi a hálózaton valós időben hallgatható audióanyagok közzétételét.

Az 1990-es évek második fele összességében az internet kommercializálódásaként írható le, vagyis egyre több, a termékeiket és szolgáltatásaikat pénzért kínáló vállalat jelent meg a világhálón. Ez a kommercializálódás ugyanakkor még nem szorította teljesen háttérbe a személyes tartalmak internetét. 1998-ban indult a Google, amely fejlett keresési algoritmusai révén fokozatosan kiszorította az addig piacvezető AltaVistát. 2000-ben jelent meg a Napster, és vele együtt a *peer-to-peer* megosztási technológia, amely néhány éven belül az illegális letöltések felfutását okozta és nem kis mértékű pánikot generált a szórakoztatóipar képviselői körében. A blogok műfaja hozzávetőlegesen 2003 után vált népszerűvé. Mivel az internet vonzó terep volt a vállalkozások és befektetők számára, sokan úgy vélték, hogy itt van az az aranybánya, amellyel könnyen lehet gyorsan meggazdagodni. A felfűtött befektetői várakozások szükségszerűen azt okozták, hogy jó néhány internetes céget túlértékelték a tőzsdén. A „dotkomlufi” felfúvódásának kezdete 1999-re tehető, míg kipukkadására 2000–2001-ben került sor. A lufi kipukkadásának következtében internetes cégek tucatjai veszítették el a tőkekapitalizációjuk tetemes hányadát. Jellemző példa, hogy a Gadzoox nevű, hálózati tárolással foglalkozó cég részvényeinek értéke megháromszorozódott a cég tőzsdei kereskedésének első napján, és ennek eredményeként 1,97 milliárd dolláros tőkekapitalizációt ért el, de négy évvel később, a válság után csupán 5,3 millió dollárért cserélt gazdát a cég. Összességében a dotkomlufi kipukkadása azt eredményezte, hogy azok az internetes cégek maradtak életben, amelyek ténylegesen életképesek voltak.

A kétezres évek közepétől jelent meg a közösségi média. A Facebook 2004-ben vált a felhasználók számára elérhetővé, a YouTube 2005-ben indult (akkor még a Google-től független céggént), a Twitter pedig 2006-ban (a magyar WiW, később iWiW pedig 2002-ben indult).

A fejlemények hatására az internet ma olyan infrastruktúra, amelyet nagy korporációk uralnak. A mindennapi emberek mindennapi tartalmi nem, vagy csak a különböző platformok algoritmusai által megformálva tudnak megjelenni. E tendencia ellenhatásaként jött létre a 2010-es évek közepén a blockchain technológia, melynek célja a decentralizált internet megteremtése volna. Bár több területen értek el sikereket, részsikereket (például a kriptovaluták terén), a blockchainen alapuló web 3.0 nem tudta eddig alapvetően megváltoztatni az internetet. Összességében, a mai internet jelentőségét jól illusztrálja, hogy a Föld lakosságának több mint a fele rendelkezik internetcsatlakozással, ami megkerülhetetlenné teszi a társadalmi világ szempontjából.

Az internet fejlesztésének és történetének egyik legfontosabb tanulsága, hogy mind a költségvetési szektorra (az állami vagy legalább részben állami finanszírozásra), mind a tudományos világra, mind a piacra szükség volt a mai globális



hálózat kialakulásához. A két pólus jelentősége azonban idővel változott. A kezdetekben nagy jelentősége volt a katonai és az egyetemi kutatói szférának, ami azért is tanulságos, mert rámutat, hogy a piaci szereplők maguktól nem fogtak bele egy olyan hosszadalmas és költséges fejlesztési projektbe, amelynek megtérülése kétséges volt. Azonban – másfelől – az internet akkor vált a széles publikum számára is elérhetővé, akkor bővültek a funkciói, amikor a piac, azaz profitorientált cégek is elkezdtek fantáziát látni benne.

## II. A technológia filozófiai értelmezései

Az online társadalmi jelenségek értelmezéséhez szükséges elhelyezni a technikát az emberi társadalmak és a mindennapi élet összefüggésében. Az emberiség története összefonódik a technikával/technológiával. Stanley Kubrick *2001: Űrodüsszeia* című filmjében az emberiség hajnalát az a pillanat képezte, amikor a hominida őseink először kezdtek el eszközt használni (a filmben ez ironikus módon egy gyilkos fegyverként használt csontdarab). A technikai eszközök jelentősége abban áll, hogy olyan dolgokat tehetünk meg általuk, melyekre nélkülük nem lennének képesek (a szerszám fogalma kapcsán lásd Simmel 2004, 233–235). A technika ezen értelmezését fogalmazta meg kielezeten Arnold Gehlen (1957), aki szerint az ember szervpótlékként (*Organersatz*) használja a technikai eszközöket: mivel alapvetően hiánylény (Gehlen 1978), azaz nem rendelkezik meghatározott környezethez adaptálódott testtel és szervekkel, az ember a képességei növelésére, távolságok és az idő leküzdésére technikát használ. Egyes társadalomtudományos értelmezések szerint az emberiség története nem más, mint a technikával való egyre szorosabb összefonódás története. Bruno Latour ezt a folyamatot vázolta fel az emberiség kezdetétől a jelenig, aki szerint e történet minden szakaszában egyre szorosabban összekapcsolódik technika és társadalmiság, míg végül oly szerves részévé válik a technika a társadalmi életnek, hogy nincs értelme fogalmilag különválasztani tőle (Latour 1999). Technika és társadalom összefonódása különösen felgyorsult az utóbbi századokban és évtizedekben. Az alábbiakban olyan fenomenológiai indíttatású technika-filozófiai elméleteket értelmezek, amelyeket már specifikusan a fejlett 20. századi technika tapasztalataiból kiindulva fogalmaztak meg, és amelyek bizonyos megkötésekkel és kiegészítésekkel az életvilág mediatizálódása kapcsán is relevánsak lehetnek (Martin Heidegger, Albert Borgmann és Don Ihde technika-filozófiája).

### 1. Martin Heidegger a modern technológiáról

A technika 20. századi filozófiai értelmezései közül hatását tekintve kiemelkedik Martin Heidegger elmélete, mely a modernitás borúlátó diagnózisát bontotta ki a technika jelensége körül. A fenomenológiai hagyományból kiinduló, azt to-



vábgondoló Heidegger szerint a világ és a dolgok azáltal nyerik el értelmüket, hogy valamilyen viszony fűződik hozzájuk, hogy valamilyen értelmezési vagy gyakorlati kontextusban jelennek meg. A német gondolkodó e viszonyokat a *Lét és idő* című művében a lét (*Sein*) fogalmának előtérbe helyezésével vélte megragadhatónak. Minden létező (*seiend*), legyen szó élő vagy élettelen testekről, egy átfogó, mindenütt jelenlévő értelmi horizont, a lét háttére előtt, ahhoz viszonyítva nyer értelmet. A létnek Heidegger alapján van történetisége, tehát minden korszakban más- és másképp épült fel az emberek világhoz való viszonya. Az egyes dolgok, a létezők értelme mindig a lét e történetileg változó háttére előtt tárult fel az emberek számára (Verbeek 2001, 121).

A technológiát a heideggeri keretben az alapján lehet megérteni, hogy a világ milyen feltárását teszi lehetővé, hogy általa milyen módon mutatkozik meg a világ és annak dolgai. A technológia Heidegger (1994) *Kérdés a technika nyomán* című írása alapján nem azonos a technikai eszközök összességével, hanem átfogó összefüggérendszerrel van szó, mely nagy hatással van arra, hogy miként tudunk hozzáférni a világhoz. A modern technológia megkülönböztető jegye, mely elkülöníti a modernitás előtti technológiáktól, hogy lényege az uralom és az ellenőrzés. A modern technológia (és a technikai eszközök) célja, hogy a világunkat egyre jobban ellenőrizhessük, uralhassuk. Ez Heidegger szemében rendkívül problematikus, mivel a világ a technológiai szemszög által a manipulálható létezők tárházára redukálódik. Minden létező csak abból a szempontból érdekes a technológia szemüvegén keresztül, hogy miképpen manipulálhatók, mi tehető meg velük, hogyan lehetséges uralni vagy elérni általuk valamit, milyen hasznot hozhatnak. Ez a sokféle vonatkozással rendelkező létezők redukcionista szemlélete. A modernitásra jellemző technológiai világfeltárás alapján Heidegger szerint elveszik a transzcendencia mozzanata, ugyanis a tényszerűen létezőn túl nem jelenik meg az emberek számára semmi: csak a manipulálható létezőkkel találkozunk, az alapjukat képező létet nem képesek megtapasztalni (Verbeek 2001, 122). A modern technológia és az általa létrehozott világviszony így elveszi a lét megtapasztalásának lehetőségét.

Heidegger átfogó technikafilozófiai kordiagnózisa nagy hatást gyakorolt a 20. század filozófusaira, sokan elfogadták ezt a látéleletet, ugyanakkor többen bírálták. Az egyik legalapvetőbb kritika szerint Heidegger túlzottan monolit egységként kezeli a technológiát, ugyanis azt feltételezi, hogy minden modern technikai eszközt ugyanaz a logika mozgatja: a világ ellenőrzésének, uralásának a szándéka. Kétségekívül kézenfekvő értelmezés a heideggeri, ugyanakkor nem egyértelmű, hogy mindenféle modern technika mögött valóban a világ uralásának motívuma húzódik meg, így az infokommunikációs technikák és társadalmi hatásuk értelmezésére ezen elmélet csak részben tűnik alkalmasnak.

Érdekes módon Heidegger nem ellenez mindenféle technológiát és technikát, kritikai megjegyzései a modern technológiai összefüggérendszerre vonatkoznak. Ahogyan arra Verbeek (2001, 125) felhívta a figyelmet, Heidegger a *Lét és időben* inkább pozitív előjellel ír néhány nem a modernitáshoz kötődő, hanem azt megelőző technikai eszközről (szerszámról). A szerszámoknak szerintem nincs önálló létük, mindig csupán valamely kontextusban kapnak értelmet. Például a kalapács kalapácsolásra van, leginkább akkor van jelen számunkra, amikor ezt a tevékenységet űzzük a segítségével. Vagyis a kalapács „kalapácssága” a gyakorlati használatban tárul fel számunkra, nem pedig elméleti reflexió révén. Használatuk során a szerszámok „visszavonulnak” a figyelem háttérébe, mivel nem velük foglalkozunk, hanem a velük végzett munkára figyelünk (így például a kalapácsolás aktusára és az általa az anyagi világra gyakorolt hatásokra). A szerszámok maguk csak akkor kerülnek a figyelem középpontjába, ha valami probléma merül fel (például leesik a kalapács feje). A szerszámok mint technikai eszközök tehát valamely átfogó kontextus egésze alapján nyerik el az értelmüket, vagyis mindig az adja a lényegüket, hogy mit lehet csinálni velük, és amikor használjuk őket, feltárul számunkra a lényegük, ugyanakkor észlelésünk háttérébe vonulnak, nem az észlelésünk tárgyai, hanem eszközei (a kalapáccsal érzékeljük az anyag keménységét) (Verbeek 2001, 125). Heidegger e gondolatai még azokat is megihlette, akik egyébként kritikusak voltak a modernitással kapcsolatos általános diagnózisával kapcsolatban (például Don Ihde, *II. 3. fejezet*). Heidegger ezek mellett az autentikus élet számára is kínál szempontokat, amelyek az *V. 2. fejezetben* fognak az előtérbe kerülni.

## 2. Albert Borgmann és a technicizált jelen

Az 1937-es születésű, német származású, ám az USA-ban letelepedett Albert Borgmann épít a heideggeri technikaértelmezésre és kordiagnózisra, ami miatt hasonlóan kritikus a modern technikával kapcsolatban. Borgmann-nál ugyanakkor erőteljesebben érezni a kiútkeresés és a „terápiás” lehetőségek felmutatásának igényét, mint Heideggernél, akinek borúlátását jól jelzi a kései interjújának megfogalmazása, mely szerint „már csak egy isten menthet meg bennünket” (Heidegger 1993). Borgmann főműve a *Technology and the Character of Contemporary Life* [Technológia és a jelenkor karaktere] című könyv (Borgmann 1984), melynek fogalmiságára és elgondolásaira a későbbi műveiben is vissza-visszatér.

Borgmann diagnózisa röviden úgy foglалható össze, hogy a modern politikai rendszerrel szorosan összefonódó technológia révén a fogyasztói élmény kerül

előtérbe, s ennek hatására az emberek egyre jobban eltávolodnak a világtól és annak dolgaitól, amelyek így minden szinten (fizikai, mentális és társas szempontból) elvesztik a jelentőségüket és súlyukat számukra (Borgmann 1984). A javasolt terápia központi eleme, hogy a felületes világviszony mellett/helyett próbáljunk meg mélyebben foglalkozni a dolgokkal az olyan tevékenységek révén, mint például a kertészkedés, futás, főzés, olvasás (Tijmes 2001, 12). Vagyis Borgmann nem kíván visszatérni egy, a modern technológia előtti korszakhoz, hanem a technika jelenlegi karakterét kívánja kiegészíteni, illetve átalakítani.

A jelenkori életviszonyok jellemző vonása, hogy a technikai eszközök valamiféle terméke(ke)t kínálnak számunkra, ez adja a lényegüket. Például az autó a különféle helyekre való eljutás lehetőségét kínálja áruként; a hűtőgép az élelmiszerek sokáig frissen tartását kínálja termékként. Az okostelefon és az infokommunikációs eszközök azonban különlegesen e szempontból, hiszen rendkívül sokféle terméket kínálnak számunkra fogyasztásra (internetes bankolás, árucikkek, szolgáltatások vásárlása, elérhetőség, szociális média mint termék stb.). A modern technikai eszközök ezt azzal az ígérettel teszik, hogy a termék mindig elérhető lesz a fogyasztó számára. A modern technika lényegét jelenti tehát az általa kínált termék, míg maga a technikai megvalósítás mikéntje kevésbé lényeges a felhasználók számára. Borgmann kiélezett megfogalmazása szerint a „gépezet” (*machinery*) háttérbe lép, hiszen a fogyasztók jóformán semmit nem tudnak az általuk használt eszközök működésmódjáról és az előállításuk technikai eljárásairól, számukra csak az a fontos, hogy az eszköz „leszállítja” nekik a kívánt terméket, szolgáltatást mint fogyasztási cikket. A modern technológia lényege tehát, hogy elválasztja egymástól az eszköz és a cél szintjét, ugyanis egyfelől azonnali fogyasztásra kínál bizonyos termékeket, szolgáltatásokat (cél), ugyanakkor másfelől elrejt, lényegtelen kérdéssé alakítja át a technikai eszköz működésmódját, gépezetét (a cél elérésének eszközét). E minden modern technológiát átható logikát nevezi Borgmann eszközparadigmának (*device paradigm*) (Tijmes 2001, 13–15; Borgmann 1984, 40–48).

Tijmes (2001, 18–19) alapján Borgmann abban látja a modern technológia vonzerejét, hogy az ígérete szerint megkönnyíti az életet, leveszi a nehéz munka terhét az ember válláról, jobb egészséget biztosít, több művelődési lehetőséget ad és lehetővé teszi a többletfogyasztást – azaz egyszerűbbé és kellemesebbé teszi az életet. A modern technológia ebben a minőségében jól kiegészíti a modern demokráciákat. E politikai berendezkedések a szabadság, egyenlőség és önmegvalósítás eszményeit helyezik a középpontba. A gyakorlatban a modern demokráciák a gazdasági növekedés és a fogyasztói javakból való részesedés lehetőségének felkínálásával kívánják a polgáraik számára biztosítani a jó élet feltételeit. A technológia jól illeszkedik ehhez a politikai formához, mivel ígérete szerint megszabadít minket az élet terheitől, ugyanakkor ideológiája szerint semleges

marad a jó élet megvalósításának konkrét módját tekintve, vagyis lehetővé teszi sok mindent, de az embereknek nem írja elő, hogy konkrétan miként hozzák létre a számukra értelmes életet. Borgmann szerint ugyanakkor a modern technológia mégsem sikeres ebben, mivel a jó életet lényegében a konzumerizmussal teszi egyenlővé, tehát azzal, hogy minél többet lehessen fogyasztani. Míg a technológia természetesen nem írja elő, hogy az egyes egyének mit fogyasszanak, tehát van választási szabadságuk, addig abban az alapvető értelemben alig van választási szabadságuk, hogy az uralkodó felfogás szerint a jó életet fogyasztási cikkek keresztlül lehet megvalósítani, vagyis a konzumerizmus logikája mindent áthat – olyannyira, hogy szinte lehetetlen más életformákat elképzelni (Tijmes 2001, 18–19). Ez már abból a szempontból is problémás, mert az árucikkek, termékek és szolgáltatások fogyasztása a dolgokhoz csupán felszínes viszonyt alakít ki Borgmann szerint.

Korántsem mondható azonban, hogy Borgmann mindenféle technológiának ilyen hatást tulajdonítana. A múltbéli technikai eszközöket érezhetően nosztalgikusan értelmezi. Modern és premodern technika kontrasztját jól érzékelteti a fűtés példája. A modern technika lehetővé teszi, hogy minden házba elérjen a gázfűtés, és hogy a hőmérsékletet a lakások vagy építmények minden helyiségében pontosan lehessen szabályozni a termosztáttal, méghozzá bármilyen időpontban, lényegében mindenféle erőfeszítés nélkül. A termék, amelyet az eszköz (a fűtésrendszer és az összes eleme) fogyasztásra kínál, a kellemes hőmérséklet és a tehermentesítés. A fogyasztónak ehhez nem szükséges tudnia, hogy miként működik a fűtésrendszer, hiszen ő csak élvezni kívánja a jótéteményeit az egyszerűbb és kellemesebb élet érdekében – a gépezet a háttérbe szorul. Ezzel szemben a modernitás előtti időkben a fűtés korántsem volt ilyen egyszerű. Egyrészt a modern fűtési rendszerek előtt nem volt biztosított annak lehetősége, hogy az épületek minden részén azonos hőmérséklet uralkodjon, sőt nem is fűtötték minden helyiséget. A hő létrehozása másrészt olyan feladat volt, amely a család minden tagjának kijelölt sajátos feladatokat (az apa feladata volt a fa vagy egyéb tüzelőanyag beszerzése, az anyáé a meggyújtott tűz folyamatos táplálása, míg a gyerekéké, hogy mindig kéznél legyen a tüzelőanyag). A hő termelése tehát mindenkinek bizonyos kötelezettségek ellátásával, bizonyos szerepek betöltésével járt együtt (Tijmes 2001, 15–16; Borgmann 1984, 41). Ez természetesen egyrészt fáradalmakkal járt, ugyanakkor Borgmann értelmezése szerint előnyei is voltak. A premodern fűtés interakciók sokaságát hozta létre maga körül, mely interakciók értelmesek voltak a benne részt vevő szereplők számára. Emellett az anyagokkal és szerszámokkal való foglalatosskódás ezen anyagok és szerszámok tulajdonságainak mélyebb megismerését is lehetővé tette. Borgmann szerint a premodern technológiák lehetővé tették a dolgokkal való elmélyült, testi-érzéki foglalatosskódást (*engagement*), aminek révén a valóság új és új rétegei tudtak

feltárulni a cselekvők számára. Ezzel szemben a modern technológia eszközei eltávolítanak a dolgoktól, nem ösztönöznek arra, hogy mélyebben rájuk hangoldjanak a cselekvők, hatásuk inkább az, hogy felszínessé válik (*disengagement*) a viszony a külvilág elemeivel. A modern fűtési rendszereket kényelmesebb igénybe venni, ugyanakkor megfosztják a felhasználókat az értelemtelni interakciók sokaságától és az anyagok megismerésének tapasztalatától. Borgmann szerint az értelmes élet projektje sérül azáltal, hogy a modern technikai eszközök (a fűtési rendszerekhez hasonlóan) kiágyazzák a felhasználókat a dolgokhoz és embertársakhoz fűződő interakciós és perceptuálisan gazdag viszonyaikból (Borgmann 1984, 41–42).

Az eddigiek segítenek megvilágítani Borgmann fokális, avagy gyújtóponti dolgok (*focal things*) és eszközök (*devices*) közti különbségtételét. A fokális dolog valamely sajátos fizikai és társadalmi közeghez kötődik, megtapasztalni egyet jelent azzal, hogy testünket, érzékszerveinket felhasználva és társas interakciók révén foglalatoskodunk velük. A világhoz egészségesebb viszony alakul ki ily módon, és a cselekvők képességei is sokrétűbbé váltak. Ezzel szemben a modern eszközök eltávolítanak minket a világtól, mivel csak felszínesebb viszonyt hoz létre a fogyasztói reláció, továbbá a társas interakciók is szegényesebbé válnak (Borgmann 1984, 42; Aporta és Higgs 2005, 741). Ilyen fokális dolog volt a kandalló, de akár a hagyományos kutak, a gótikus katedrálisok is – mindegyikük együtt járt sajátos (fókuszált) gyakorlatokkal, s összegyűjtötte, maga köré rendezte a társas interakciókat és tevékenységeket (mint a lencse a fényt a gyújtópontjában). A fokális dolgokkal való foglalatoskodás és a fokális gyakorlatok kétségkívül gyakran nem voltak kellemesek, hiszen erőfeszítést és fáradságot, időt és energiát igényelt a résztvevőktől, ám összességében Borgmann számára a pozitív vonások dominálnak.

Borgmann terápiás javaslata is az eddigiek alapján érthető meg. Szerinte a fokális dolgokból és tevékenységekből érdemes kiindulni, minthogy ezek jelentik a fogyasztói logikát megtestesítő és kiszolgáló eszközparadigma ellenpontját. A jó élet feltétele szerinte, hogy részt tudjunk venni fokális gyakorlatokban, hogy fokális dolgokkal tudjunk foglalatoskodni, hogy a felületessé vált viszonyok mellett/helyett újból erőteljesen megjelenhessenek „mélyebb”, „elmélyültebb” kapcsolódások az embertársakhoz és a fizikai környezet elemeihez. Kezdeni a személyes szinten lenne érdemes: vegyenek részt minél többen olyan tevékenységekben, amelyek igénybe veszik a figyelmüket, amelyek által fejlődnek a képességeik vagy gazdag interakciókra lépnek másokkal. Mások mellett ilyen tevékenységekként tartja számon Borgmann a futást, a kertészkedést, a főzést, az asztali társalkodást vagy a sporteseményeket (Tijmes 2001, 25; Borgmann 1984: 23. fejezet). E tevékenységek értelmét az adja, hogy látszólag cél nélkül műveljük őket, kedvtelésből, de közben fejlesztjük önmagunkat, mélyebb önismeretre teszünk szert és/vagy

másokkal is értelemtelem interakciót folytatunk. A futás például olyan tevékenység, amely olyasfajta flow-érzetet nyújt, amelynek során a sportoló az erőfeszítések – és gyakran a fájdalom delíriuma – által képes megtapasztalni önmagát és határait, a környezetét, sőt valamiféle transzcendenciát is (Tijmes 2001: 24).

A fokális dolgok és gyakorlatok előtérbe állítása (vagy legalább a fogyasztói logikát tükröző cikkek és tevékenységek mellé helyezése) egyéni szinten megoldhatónak tűnik. Ez tükröződik a különféle „kézműves” praktikák és tevékenységek előző évtizedben megfigyelhető reneszánszában, ugyanakkor a fokális logika társadalmi, azaz a makroszinten történő előtérbe helyezése és a modern technológiai rendszer megreformálása már komplexebb kérdés, melyre Borgmann-nak sincsenek meggyőző receptjei. Helyesen látja, hogy az egyéni szinten történő változások, melyek jellemzően vagy legalábbis sokszor a szabadidőre korlátozódnak, nem tudják a technológiai konstelláció egészét átalakítani. Emiatt szerinte szükség lenne a nyilvános szféra és a munka világa reformjára is. A szélesebb közvéleményben olyan diskurzusoknak kell kialakulniuk Borgmann szerint, amelyek a technológia reformját célozzák meg és hajlandók elfogadtatni az emberekkel ennek az esetleges gazdasági árát is. A gazdaság tekintetében pedig a nagy nemzetközi korporációk helyett a kisebb léptékű vállalkozások előtérbe kerülésére lenne szükség, mert ezek nagyobb eséllyel tudnak elrugaszkodni az eszközparadigma logikájától (Tijmes 2001, 25–26). Amennyire vonzóak lehetnek ezek a kilátások, oly kevésbé tűnik valószínűnek, hogy meg fognak valósulni, hiszen mind a gazdaságnak, mind a közéletnek saját logikája és tehetetlenségi nyomatéka van (ráadásul nem világos, hogy a kis vállalatok miért tudnák függetleníteni magukat az eszközparadigma logikájától).

Borgmann egyik kései művében egy újabb, az online világ megértése szempontjából érdekes fogalmi megkülönböztetést vezet be. Az 1999-es  *Holding on to Reality* (Ragaszkodás a valósághoz) az információelmélet szempontjából értelmezi a technológiát, s benne a szerző az információk három fajtáját különíti el egymástól. Az emberiség történelmében a természetes információk vannak jelen a legrégebb óta. Ezek elsősorban az érzékszerveinkkel is felfogható információkat jelentik (például füst, felhők, sziklák), melyekhez viszonylag közvetlen viszonyunk van. A kulturális információk ellenben már absztrakciók, jelekké sűrített ismeretek (betűk, szövegek, vonalak, ábrák, zenei jelölések stb.). A kulturális információk már gyengítik a közösségek orális tradícióját, de megítélésük Borgmann-nál nem egyértelműen negatív, hiszen a kulturális jelek kódolása és dekódolása (például az írás-olvasás) is lehetővé tesz fokális tevékenységeket. A technológiai információ viszont immár függetleníttette magát a valóságtól, illetve a valóság helyére egy virtuális valóságot helyezett. A technológiai információ nem a valósággal kapcsolatos ismereteket, a rá vonatkozó cselekvési recepteket jelenti (mint a kulturális információ), hanem maga is valóságként lép



fel. A technológiai információ veszélye, hogy elmossa a tény és a fikció, az eleven valóság és a virtuális valóság különbségét (Tijmes 2001, 31–32). Az infokommunikációs eszközök által lehetővé tett interakciókra alkalmazva ez tehát azt jelenti, hogy az online világ egy olyan „álvalóságot” képez, mely a „valós” világot fenyegeti – hasonlóan a szimulákrumok által létrehozott hiperrealitás baudrillard-i (1996) elméletéhez. A kiutat ebből a szituációból csak az jelentheti Borgmann szerint, ha ragaszkodunk a valósághoz, és megpróbáljuk a különféle információtípusok helyes egyensúlyát létrehozni.

Borgmann elméletének értékelése során érdemes mérlegelni az előnyöket és hátrányokat. A szerző kétségkívül hatásos koncepciót vázolt fel a modern technológiát átjáró logikáról. A mediatizált világ értelmezése számára megtermékenyítők az eszközök jellegére vonatkozó gondolatai, hiszen úgy tűnhet, hogy az infokommunikációs eszközök használata eltávolít minket a társas világunktól, hogy általuk csupán a „normál” interakciók gazdagságának töredékét tapasztalhatjuk meg, s hogy ezen eszközök mélyen beágyazódnak a fogyasztói logikába, miközben a gépezetük a háttérbe lép. Kézenfekvő interpretációnak tűnik, hogy az online kommunikáció is részese a világtól való elszakadás (*disengagement*) folyamatának, sőt minden korábbinál radikálisabban előrehajtja azt, ahogy az a vélekedés is, hogy az interneten keresztül csupán valamiféle felszínes álvalósággal találkozunk, s felszínes interakciókban veszünk részt.

Az éles szembeállítások ugyanakkor több kérdést is felvetnek. Valóban olyan élesen szembeállítható egymással a fokális dolog és az eszköz? Az eszközök valóban csupán a felszínes interakciókat és valóság-hozzáférést tesznek lehetővé? Valóban szükségszerű, hogy a fogyasztói logikával áthatott eszközök felhasználói eltávolodnak a környezetüktől, kiágyazódnak belőle? A modern technológiai eszközök sohasem tesznek lehetővé fokális gyakorlatokat? Ha egyszer a „virtuális” valóság az emberek cselekvéseit, érzelmeit és ismereteik alakulását befolyásolja, vagyis amennyiben életük alakulására *valós* hatást gyakorol, valóban csupán álvalóságot jelent? Vagy épp ellenkezőleg, a valóságnak egy új, másféle logikának engedelmessé szegmense? Bár a technológiáról való gondolkodást számos érdekes szemponttal gazdagította, a borgmanni elmélet ezekre a kérdésekre nem kínál meggyőző válaszokat.

### 3. Don Ihde: ember-technika viszony és a technicizált életvilág

A heideggeri elmélet az 1934-es születésű amerikai technikafilozófus, Don Ihde, a posztfenomenológiai nézőpont képviselője számára is fontos hatást jelentett, aki ugyanakkor Borgmann-nál jóval kritikusabb a német gondolkodó kordiagnózisával és a technológia osztársadalmi hatására vonatkozó téziseivel kapcsolo-

latban. Ihde főműve az *Technology and the Lifeworld* [Technológia és az életvilág] (Ihde 1984). A könyv és az ihde-i életmű bemutatása során nagymértékben támaszkodom tanítványra, Peter-Paul Verbeek (2001) értelmezésére. Bár Ihde posztfenomenológiaiaként nevezi meg saját elméletét, Verbeek szerint alapjait tekintve hangsúlyosan fenomenológiai nézőpontot képvisel. A fenomenológia alapbelátása szerint bármiféle dolog, sőt maga a világ is az emberekkel létesült viszonyok szövevényében nyeri el az értelmét, s ezt a belátást alkalmazza Ihde a technika filozófiájára is. Ahogyan arra korábban (*II. 1. fejezet*) utaltam, a Heidegger utáni újabb filozófusgenerációk tagjai közül többen szakítottak azzal a nézőponttal, amely a technika egészének valamiféle egységes logikát tulajdonít, vagyis a technológiát monolit egészként felfogó szemlélettel. Ihde is ehhez a kritikához kapcsolódik, ugyanis szerinte a technika, és szűkebben: a modern technika sem jellemezhető egységes logikával, így nála nem annyira az a kérdés áll az előtérben, hogy az egészlegesen felfogott technika milyen világfeltárási módot tesz összetársadalmi szinten lehetővé, hanem a technika mindennapi életben betöltött szerepe. Ennek során Ihde nem a technika *egészét* tartja szem előtt, hanem azt, hogy az emberek milyen viszonyokban állhatnak, milyen típusú relációkat létesíthetnek *konkrét* technikai eszközökkel, és hogy ez alapján milyenként jelenik meg számukra a valóság (Verbeek 2001, 122–123). Mivel Ihde vizsgálódásai számára nem az összetársadalmi szint jelenti a kiindulópontot, hanem a cselekvések mikroszintje, ezért a konkrét ember-technika viszonyok tanulságai alapján a makroszint (tehát a technika összetársadalmi és kulturális hatásainak) diagnózisa is eltérő lesz a heideggerihez képest. A kifejtés során tehát először azt járom körbe, hogy a technikai artefaktumok milyen szerepet tölthetnek be az emberek világhoz fűződő viszonyában (ember-technika viszony), majd kitérek a technika kulturális-társadalmi hatásaira.

Az ember és technika lehetséges viszonyainak ihde-i értelmezésére nagy hatással volt Maurice Merleau-Ponty, aki az emberi tapasztalatok értelmezéséhez nem annyira a gondolati aktusokra, hanem az észlelés testi mechanizmusaira koncentrált (Merleau-Ponty 2012). Hasonló Ihde kiindulópontja is, aki szerint az érzékelés a kulcs ember és világ viszonyainak megértéséhez. Az érzékelésben – véli Merleau-Ponty nyomán Ihde – nem különül el egymástól ember és világ (szubjektum és objektum). Ez amiatt van így, mert egyfelől az érzékelés a világnak az érzékelése (a világ bennünk van), és másfelől mivel az érzékelés során az emberek is „benne vannak” a világukban, mivel az érzékelés során nem tudnak különbséget tenni érzékelő és érzékelt között, amit csak az utólagos reflexió tesz lehetővé. Az érzékelésnek alapvetően két vonzata van Ihde gondolkodásában. Az egyik az érzéki percepció, mely lényege szerint testi, a másik pedig az értelmezés. Ihde a francia filozófus nyomán azt hangsúlyozza, hogy a kettő nem választható el egymástól: nincs tehát értelmezés előtti érzékelés, az érzékelés nem úgy



működik, hogy az elme a külvilágból tiszta észleleteket nyer ki, azt követően pedig értelmezi, hanem egészlegesen és értelemmel átítatva észleljük a világot (Verbeek 2001, 123–124). A világ, mely számunkra az észlelés során megnyilvánul, már eleve strukturált és értelemmel rendelkező képződmény. Az észlelés tehát a testi és az értelmezői komponenszt magában foglalva a világ elrendezésének aktív folyamata (Glezos 2020, 193).

Az észlelést (annak testi és interpretációs aspektusát) figyelembe véve Ihde szerint három- vagy más megközelítésben négyféle módon viszonyulhatnak a cselekvők a technikai eszközökhöz. Fennállhat emberek és technikai dolgok között egyfajta közvetítő, mediációs viszony, melynek két válfaja van: a megtestesülési viszony (*embodiment*) és a hermeneutikai reláció. Fennállhat emellett másági (*alterity*) és háttérviszony (*background relation*).

A mediációs viszony mindkét formájának lényege, hogy a világ a technikai eszközök közvetítésével jelenik meg az észlelésben, a technikai artefaktum mediálja tehát a világot számunkra. A technika fogalma e helyen sem korlátozódik a modern technikáéra, hanem tágabban értendő: eszerint minden objektum technikai, amely kitágítja, módosítja az emberi test lehetőségeit. A mediált viszony megértéséhez Ihde számára a két legfontosabb elméleti hivatkozási pont Heidegger és Merleau-Ponty. Bár Ihde bírálja Heidegger kordiagnózisát, a szerzőkkel kapcsolatos gondolatait beépíti a saját rendszerébe. A „heideggeri kalapács” (*II. 1. fejezet*) legfontosabb tanulsága Ihde számára az volt, hogy a szerzőknek nincs önmagukban értelmük, mivel gyakorlati kontextusokhoz kötődnek, hogy mindig van valamilyen „céljuk”, és hogy amikor a gyakorlataink során használjuk őket, nem a tapasztalásunk tárgyát képezik, hanem az észlelésünk eszközét (Verbeek 2001, 125).

Merleau-Ponty az eszközökhöz fűződő ilyesfajta viszonyt részletesebben is kidolgozta. Két híres szemléltető példája a tollas kalapot hordó hölgy és a vak ember a botjával. Mindkét esetben artefaktumokat (bár a tollas kalap nem technikai jellegű tárgy) használnak arra, hogy kiterjesszék a testük térbeliségét. A nő, aki hosszú tollal ellátott kalapot visel, egy idő után kiterjeszti a testsémáját, a testi szenzibilitásának határait, aminek következtében érezni fogja, hogy mi az a biztos távolság más tárgytól, amely nem károsítja a tollat (mivel a tollat beillesztette a testsémájába, öntudatlanul, tudatos átgondolás nélkül is tudni fogja, hogy elér-e az ajtófélfá alatt a toll károsítása nélkül). A vak ember botjához fűződő viszonya azért is különleges, mert ő nemcsak kiterjeszti a testsémáját, hanem a botot érzékelésre is tudja használni. Ennek során a vak ember nem a bottal magával foglalkozik, hanem a bot segítségével észleli a világot és annak objektumait (Verbeek 2001, 125; Viljoen 2010, 312; Merleau-Ponty 2012, 166–167; Glezos 2020, 200, 204).

A mediáció utalhat megtestesült vagy hermeneutikai viszonyra. A megtestesült, testivé vált viszony arra utal, hogy az emberi cselekvők a technikai eszközöket részévé teszik az észlelési apparátusuknak, így bővítve ki az érzékeiket és a testük világ iránti szenzibilitását. Merleau-Ponty példáin túl ilyen eset lehet a szemüveg vagy a paradontális szonda, hiszen amikor hordják, a viselőjük nem magát a szemüveget nézik, hanem a szemüvegen keresztül a világot, illetve a fogorvosok szondája arra jó, hogy a szakember ki tudja vele tapogatni az üregeket a fogakban, de közben nem magára a szonda tárgyására koncentrálnak. A megtestesült technikák transzparenssek, mivel visszavonulnak az észlelés figyelme elől, háttérbe lépnek, és nem magukra, hanem a világ bizonyos aspektusaira irányítják a figyelmet (Verbeek 2001, 126–127). A megtestesült technikák beépülnek a felhasználók testsémájába, amire az infokommunikációs technológiák (IKT-k) tekintetében példát jelenthetnek a virtuálisvalóság-szemüvegek vagy a játékkonzolok kontrollerei.

A közvetítői vagy mediációs viszonyok második fajtája a hermeneutikus reláció. A világ ez esetben is technikai mediálás révén jelenik meg számunkra, ám más módon, mint a megtestesülés esetén. A technikai artefaktum ekkor nem vonul vissza az észleléstől, nem válik transzparenssé, hanem a világ reprezentációját nyújtja. E reprezentáció természetesen értelmezést igényel, „olvasni” kell az eszközt valamilyen módon. A hőmérőről le kell olvasni a számot, és értelmezni kell: amikor tehát a hőmérőre összpontosítjuk figyelmünket, akkor nem ezen eszközön keresztül érezzük a hőmérsékletet (ahogy például a vak ember a boton keresztül érzi a talajviszonyokat), hanem a hőmérséklet számszerű reprezentációjának értelmezése alapján alkotunk elképzelést arról, hogy mennyire van meleg (Verbeek 2001, 127). Az IKT-eszközök kapcsán példa lehet a hermeneutikus viszonyra a számítógépek teljesítményének tesztelése különböző benchmarkoldalakon. Összefoglalóan, a hermeneutikus viszony során nem az eszközön keresztül érzékeljük a világot, hanem az általuk nyújtott reprezentációk értelmezése során.

A mediáció fogalma arra utal, hogy a technika nem semleges, mivel átalakítja az észlelést, méghozzá kétféle értelemben is. A technikai eszközök egyrészt felfokozzák, felerősítik a valóság bizonyos aspektusait, másrészt másokat a háttérbe szorítják, azaz a valóságot a felerősített aspektusokra redukálja. Jó példa erre a távcső, mely felerősíti a látási mező egy részét, ugyanakkor a hallást nem (nem halljuk általa, hogy mi történik a vizuálisan észlelhető messzeségben), ahogyan a szaglási és tapintási érzéket sem – vagyis a világot az egyik vonatkozásában felfokozott módon, felerősítve tudjuk észlelni, míg a többi aspektusaiban szegényebben: a távcső a felerősített vizualításra redukáló eszköz (Verbeek 2001, 128).

A megtestesült és a hermeneutikus viszony között azonban létezik különbség a percepciók átalakításának mértékében. A megtestesült viszonyok Ihde szerint

alacsonyfokú átalakítást eredményeznek, ugyanis az általuk lehetővé tett észlelet – épp az eszközök inkorporációja miatt – nagyon hasonlít a mediátlanul észlelhető valóságra (például a szemüveg arra, ahogyan látnánk, ha nem lenne rossz a szemünk). Ezzel szemben a hermeneutikus viszony nagyobb fokú transzformációt hajt végre, ugyanis az észleletünk tényleges tárgyai ebben a viszonyban (vagyis a reprezentációk) már jelentősen különböznek a mediátlan észleléstől. A spektogram technikai eszköze például vizualizált formában fontos információkat nyújt az asztronómusok számára a távoli csillagok kémiai összetételéről, ami azonban jelentősen eltér attól, ahogyan a csillagokat látjuk, ha rájuk nézünk. Vagyis minél hermeneutikusabb a viszony, annál inkább a technikai artefaktum határozza meg, hogy a valóság mely aspektusa és milyen módon válik érzékelhetővé a technikai közvetítés révén – és fordítva: minél hermeneutikusabb a viszony, annál szűkebb lesz a valóság lehetőségtere, amelyben megnyilvánul számunkra (a spektogram a csillagokat csak bizonyos adatokra redukálva reprezentálja). Ember és technikai eszköz mediált viszonyában a megtestesülés és a hermeneutikus viszony valójában egy spektrum két szélső pólusa, melyek között vannak átmenetek (Verbeek 2001, 128–129).

A technika mediálós szerepe – vagyis, hogy a világ bizonyos aspektusait felerősíti, másokat gyengíti, háttérbe szorítja – azonban abból a szempontból is érdekes, hogy a heideggeri technikaértelmezéssel szemben más perspektívát kínál. Amennyiben ugyanis nem a monolit egységként felfogott technika áll a középpontban, ahogy Heideggernél, hanem a konkrét technikai eszközökkel kialakított viszonyok, úgy világossá válik, hogy a technológia nem szükségszerűen redukálja a világhoz fűződő viszonyunkat az ellenőrzésre és uralomra (Verbeek 2001, 130–131). A világhoz és elemeihez fűződő viszony a technika hatására bizonyos esetekben valóban eme égisz alatt jelenik meg, ám Ihde szerint a technika használata nem feltétlenül jár együtt a kontrollt és uralmat célzó világértelmezéssel. Példaként hozható fel, hogy az élő fát nem kell szükségszerűen potenciális tűzifaként vagy bútoralapanyagként szemlélnünk akkor, amikor szemüveget vettünk fel. Vagy modernebb technikai eszköz esetén: ha infravörös fényképezéssel vizsgálják a fát, az szolgálhatja azt a célt, hogy lássák, a fa belsejében mutatkoznak-e betegség jelei. Ez esetben a technikai eszközök révén olyan új rétegei tárulnak fel a valóságnak, amelyeket nem a kontrolláló logika alapján tapasztalunk meg (Verbeek 2001, 130). A mediált ember-világ viszony kapcsán végül azt is fontos megemlíteni, hogy a közvetítés nem már eleve létező entitások: az előzetesen adott szubjektum és objektum között megy végbe, hanem a mediálás mindkét felet módosítja és formálja. A technikai közvetítés által más az érzékelő szubjektum, ahogyan a világ is meghatározott módon tárul fel számára e viszonyban (Verbeek 2001, 131).

A mássági viszony alapvetően különbözik a mediált viszonyoktól, mivel ez esetben nem arról van szó, hogy az emberek valamilyen technikai eszköz által

kapcsolódnak a világhoz és általa tapasztalják meg a környezetüket, hanem *magához a technikához* kapcsolódnak. Ebben az értelemben a technikai eszköz válik kvázi a cselekvő másikjává. Ez a viszony akkor jöhet létre, ha az eszköznek van némi önállósága, önmozgása, és ha lehetővé tesznek valamiféle interakciót. Az ilyesféle viszony nem a számítógépek és okos eszközök világában jelent meg először, hiszen például a zenegépekhez, az „jukeboxokhoz” is létrejöhetett valamiféle kezdetleges alteritási viszony. Természetesen a leginkább kifejezett formában az IKT-k vagy az önműködő robotok esetében jelenik meg az alteritásvizony (Verbeek 2001, 131–132). Érdemes megjegyezni ugyanakkor, hogy bizonyos multifunkcionális eszközök használat szerint eltérő viszonyok létesítését teszik lehetővé: ha termék megrendelését bonyolítjuk le a számítógép segítségével, akkor a mássági viszony lép előtérbe, ha *first-person-shooterrel* játszunk, az embodiment, míg ha megtekintjük az időjárás-jelentést, a hermeneutikus viszony.

Ihde szerint a megtestesülés és a hermeneutikai viszony közti spektrum bővíthető az alteritásvizsonnyal, s így az egyik végpontot a megtestesülés, a másikat pedig a másság fogja alkotni, s a két végpont között a hermeneutikai viszony foglal helyet. Az így felfogott spektrum azonban némileg más szempont alapján épül fel, mint a korábbi: itt az áll az előtérben, hogy a technika mennyire közeli vagy távoli az ember számára. A megtestesülés esetében a technika szinte egybeesik az emberrel, szinte részévé válik, míg a másik szélső póluson, az alteritásán a technikai artefaktumok a cselekvő másikjaként vannak jelen. A kettő között a hermeneutikus viszonyban az eszközök csupán mediálnak, így nem önmaguk miatt fontosak, másvalamit reprezentálnak, de mégis figyelmet követelnek maguknak, mert a felhasználóknak olvasniuk kell őket (Verbeek 2001, 132).

Hasonlóan az alteritásvizonyhoz, a háttérreláció esetében sem a világ technika általi közvetítése a lényeg. Sőt: az ilyen jellegű viszonyokban a technikai artefaktumok olyannyira a háttérbe lépnek, hogy csak minimális szerepet játszanak a tapasztalásban, észlelésben. Vagyis ekkor a technikát igénybe vevő személy nem tudatosan kapcsolódik a technikai eszközhöz vagy a technikán keresztül a világhoz. Ehelyett a technikák itt oly módon formálják a tapasztalatokat és a tapasztalat kontextusát, hogy az nehezen észrevehető. A technikai eszközök ugyan biztosítják azt a hátteret, amelyek előtt a cselekvők számára értelmes tapasztalatok válnak lehetségessé, ám ez a hatás csak ritkán tudatosan számukra. Ilyen viszonyra példa a termosztát vagy a hűtőgép, melyek szinte észrevétlenül végzik a munkájukat, mégis nagy hatással vannak az észleleteinkre (kellemes közérzet a megfelelő hőmérséklet miatt, illetve az a tudat, hogy a hús még néhány napig ehető a hűtés révén). Újabb példát jelenthetnek a közösségi média algoritmusai, melyek észrevétlenül (és a felhasználó számára átláthatatlanul) működnek, s így befolyásolják például azt, hogy a felhasználók milyen tartalmakkal találkoznak, és kikkel létesítenek interakciókat (lásd még a *IV. 2.4.* és a *IV. 2.5. fejezete-*

ket). Az olyan technikai eszközök jelenlétét, melyekkel háttérviszony áll fenn, jellemzően csak akkor tudatosítjuk, ha valamilyen probléma merül fel vagy elromlanak; ekkor a korábban evidensként kezelt háttér már nem áll rendelkezésre magától értetődően, és reflexív tevékenység keretében lehet helyreállítani az eredeti viszonyt (Verbeek 2001, 132). Ember és technika négyféle viszonyát összefoglalóan az *1. ábra* jeleníti meg.

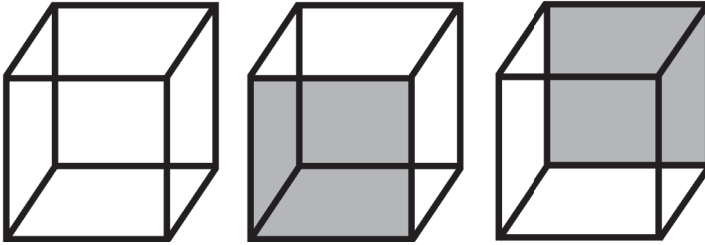
**1. ábra. Ember és technika viszonyának típusai Ihde szerint**

<p><b>Megtestesülés</b>          (Én – technológia) → világ</p>	<p><b>Hermeneutikus viszony</b>          Én → (technológia – világ)</p>
<p><b>Alteritás</b>          Én → technológia (– világ)</p>	<p><b>Háttérviszony</b>          Én (– technológia/világ)</p>

Forrás: Verbeek (2001, 127, 131, 132) alapján saját szerkesztés.

Miután tisztáztuk, milyen viszonyokra léphetnek emberek a különféle technikai eszközökkel a mikroszinten, érdemes azt is megvizsgálni, hogy miként értelmezi Ihde technika és társadalom/kultúra viszonyát a makroszinten, hogy tehát általában véve milyen hatásai vannak a technológiának. Szerinte technika és társadalom viszonylatában a multistabilitás viszonya figyelhető meg. Vagyis bármiféle technika abban az értelemben meghatározatlan, hogy nincs önmagában vett lényege, nem fejt ki már eleve valamiféle hatást a társadalomra, hanem a társadalmi viszonyokba beágyazódva nyeri el értelmét-karakterét és fejt ki (elnagyolt) hatását az emberi viszonyokra. A multistabilitás perceptuális ábrázolása Ihde számára az ún. Necker-kocka (*2. ábra*), amely ábraként meghatározatlan, mivel jelenthet (kétféleképpen is) háromdimenziós kockát, illetve sík objektumot is lehetséges beelátni (például egy rovart). Valójában tehát aluldeterminált, hogy mit is ábrázol a kép, többféleképpen lehet stabil. S hasonlóan a technika kapcsán: a technikai eszközökről sem lehet előzetesen megmondani, hogy mik is „valójában”, hiszen mindig valamilyen gyakorlati kontextusban kapnak értelmet, mely valamely szélesebb társadalmi-kulturális összefüggés részét képezi. Ugyanaz a technikai eszköz különböző jelentéssel, karakterrel és így: értelemmel rendelkezhet az eltérő kulturális összefüggésekben. Az írógép kezdetben például a vakok segédeszköze volt, ám később a modern bürokráciában és az üzleti életben is fontos eszközzé vált (Verbeek 2001, 134).

2. ábra. A Necker-kocka és a lehetséges jelentései



Forrás: Ouhana és Kingdom (2016, 3).

A technológia társadalmi hatásait Ihde a technikai intencionalitás fogalmában foglalja össze. Ez akkor válik fontossá, amikor a technika immár maga mögött hagyta a multistabilitás állapotát és a társadalmi viszonyok alapján valamilyen módon formát öltött, amikor tehát kialakult és stabilizálódott az adott technikához fűződő viszony a kultúrában. Amikor társadalmilag kikritstályosodott a technika, akkor fejt ki azt a hatását, amit Ihde technikai intencionalitásnak nevezett (Verbeek 2001, 136). Ezzel arra utal, hogy az artefaktumok nem determinálják az emberi cselekvést, inkább csak hajlamosítanak, sugallnak. A technikák azt „akarják”, az a „céljük”, hogy bizonyos módon foglalkozzanak velük, hogy bizonyos módokon használják őket, s a felhasználóikat is erre ösztönzik. Vagyis a cselekvést részleteikben nem határozzák meg, de olyan keretet nyújtanak számukra, amely befolyással van rájuk. Ihde példája az írás különféle technikai lehetőségei és azok hatásai. A golyóstollal lassabban ír az ember, így írás közben többször át lehet gondolni a mondandót, ami miatt tipikusan komplex mondatok jönnek létre. Az írógép ellenben sokkal gyorsabb írást tesz lehetővé, s így arra ösztönöz, hogy az írás az élőbeszédhez közelítsen. A modern szövegszerkesztő programok pedig a legnagyobb szabadságot engedik meg a felhasználóknak, hiszen mindent lehet javítani, átírni, másolni, áthelyezni, így egyszerre engedik meg a legnagyobb komplexitást a nyelvezetben vagy laza informális nyelvezetet. Egyik eszköz sem határozza meg részleteiben, hogy milyen tartalmakat írnak le, inkább csak hajlamosítanak bizonyos használati módra, kifejezési stílusra (Verbeek 2001, 136). Az online világ összefüggésében érdemes felhívni a figyelmet arra, hogy például a közösségimédia-platformok sem határozzák meg az emberek közötti interakciók konkrét tartalmát, de mindegyik valamilyen sajátos logikát sugall a felhasználóknak: az Instagramon a vizuális logika dominál; a Twitteren rövid szöveges üzeneteket lehet posztolni, ám épp a terjedelmi korlát ösztönöz arra, hogy a felhasználók jellemzően ne árnyalt érveléseket kíséreljenek meg elővezetni, hanem kiélezett stílusban fogalmazzanak meg leegyszerűsítő véleményeket (IV. 2.4. fejezet); az online társkereső alkalmazások vizuális logikája pedig



(ön)tárgyasításra ösztökél (*IV. 2.5. fejezet*). Minden platformra jellemző ugyanakkor bizonyos ösztönzők beépítésére, amelyek azt szolgálják, hogy a felhasználók a lehető legtöbb időt töltsék az alkalmazással (ez a hatás is elnagyolt hatás, nem szükségszerűen és nem mindenkinél sikeresek az ilyen stratégiák).

A technikai artefaktumok mikroszintjének részletekbe menő vizsgálata lehetővé tette Ihde számára, hogy a jelenkori életvilágnak a heideggeritől eltérő diagnózisához jusson el. A technicizált életvilág legfontosabb jellemzője, hogy plurikulturális. A modern technika tehát átalakította a társadalmak életvilágát: a technikai eszközök közvetítik soha nem látott hatékonysággal a kultúrát, s ezen eszközök olyannyira fejlettek már, hogy napi szinten kerülünk szembe a miénkétől eltérő kultúrákkal. Ez Ihde szerint nem multikulturalizmus, mert az azt jelentené, hogy olyan kultúrák élnek egymás mellett, amelyek elviekben egymás nélkül is létezhetnének. A plurikulturalizmus ehelyett arra utal, hogy az egyes kultúrák kölcsönösen egymásra utalnak, lényegüket ebben az egymásra vonatkozásban nyerik el, de arra is, hogy a cselekvőknek nem elégséges csupán egyetlen (kulturálisan megformált) értelmezési rendszerrel rendelkezniük e viszonyok között, hanem képesnek kell lenniük több nézőpont felvételére és váltogatni közülük. A világ mozaikossá válik, s e töredezettségében nem elégséges csupán egy értelmezési keretben interpretálni. A modern technika társadalmi hatásai közé tartozik továbbá, hogy össztársadalmi szinten és a cselekvők számára is növeli a kontingenciát. Ez könnyen belátható, hiszen a modern technikák révén egyre több dolog, ami korábban magától értetődő módon adottnak számított, alakíthatóként, befolyásolhatóként, kontrollálhatóként jelenik meg a cselekvők számára (például társadalmi szerepek, fizikai távolságok).

Don Ihde a technikai eszközökhöz fűződő emberi viszonyt a korábban tárgyalt szerzőkhöz képest összetettebb, árnyaltabb módon rajzolta meg, s így hasznos szempontokat kínál a 21. századi technicizált mindennapi világ elméleti értelmezéséhez.

### III. Az életvilág mediatizálódása

Az alábbi fejezet arra vállalkozik, hogy az életvilág korszakos átalakulását, az új-kori mediatizálódási folyamatokat értelmezze. Ennek érdekében először a mindennapi élet klasszikus fenomenológiai értelmezésének ismertetésére kerül sor, többek között arra, hogy mi az életvilág fogalma, és mi az egyének értelmezési teljesítményeinek a szerepe a mindennapi cselekvések kontextusában és a személyközi észlelésben. A klasszikus fenomenológiai elmélet rendelkezik néhány szembevetendő hiányossággal a mediatizált interakciók értelmezésével összefüggésben, amelyekre részletesen kitér a fejezet, ahogyan az ezeket orvosolni szándékozó újabb fenomenológiai megközelítésekre is. A fenomenológiai perspektíva bemutatása utána az életvilág mediatizálódásának elmélete kerül a középpontba, még hozzá több vonatkozás kapcsán (történetiség, az idő és a terek, helyek megtapasztalása, az adatok jelentősége, a szelf és a társadalmi csoportok eltérő felépülése). Ennek során nagy mértékben fogok támaszkodni Nick Couldry és Andreas Hepp könyvére (2017).

#### 1. A fenomenológiai nézőpont: az életvilág felépülése és átalakulásai

A fenomenológiai gondolkodás a cselekvők és a (társadalmi) világ összefüggéseit a köztük kibontakozó viszonyok és az értelmi folyamatok alapján kívánja megérteni. A fenomenológiai nézőpont az egyént állítja a középpontba, az individuális értelemtételezéseket és cselekvéseket, melyek a társadalom létrejöttének alapját jelentik e nézet szerint. A társadalom tehát értelmezési teljesítmény a fenomenológiai szociológia számára, s következőképpen a fenomenológiai szociológiai elemzések aziránt érdeklődnek, hogy miként értelmezik a cselekvők a valóságot, és hogy e folyamatokból milyen életvilágbeli struktúrák épülnek fel (Schutz és Luckmann 1973).

Felmerülhet a kérdés, hogy miért is oly fontos az értelemteliség és az értelmezés a szociológiai elemzés számára. A fenomenológiai ihletésű és tágabban: a megértő szociológiai megközelítések válasza erre az, hogy azért, mert az emberi viselkedést csak akkor lehet cselekvésnek nevezni, ha annak a szóban forgó magatartásnak van az azt végrehajtó egyén számára jelentése/értelme (Weber



1987, 38). Ahogy arra Max Weber (1987, 38) felhívta a figyelmet, a magányos (nem társadalmi) cselekvésnek is van értelme a cselekvő számára (például ki-megy fát hasogatni, hogy befűthessen, mert fázik a házában), de még inkább igaz az értelmesség szükségessége akkor, ha másokra vonatkoztatja a cselekvését. Amikor az egyén a cselekvését mások viselkedéséhez vagy cselekvéséhez igazítja (amikor többek között verseng, kooperál, kalkulál, gazdasági tranzakcióra lép velük, vagy amikor szándékoltan utánozza őket), értelmeznie kell a mások magatartását. Ezen értelmezés alapján tudja a cselekvő értelemtelni módon megalkotni a saját cselekvéstervét és végrehajtani a cselekvését. A társadalmi környezetben azonban a cselekvőknek nemcsak az embereket kell értelmezniük, hanem például a többi ember által – a társadalmi kapcsolatok keretében – létrehozott tárgyakat, eszközöket is. Például valamely gép „csupán abból az értelemből kiindulva értelmezhető és érthető, amelyet az előállító és felhasználó [...] emberi cselekvés kölcsönzött (vagy akart kölcsönözni) neki” (Weber 1987, 40). De hasonlóan: a zsebünkben meglapuló papírfecnit pénzként kell értelmeznünk ahhoz, hogy vásárolni szándékozzunk vele, és másoknak ahhoz, hogy elfogadják fizetségként. Összefoglalva: az emberek hozzák létre a társadalmi valóságukat az értelemtulajdonításaik és értelemtelni cselekvéseik révén, ugyanakkor a társadalmi világ és az egyes elemei visszahatnak a cselekvésükre. A valóság társadalmilag felépített valóság, és csak mint ilyen képes befolyásolni az egyéni cselekvéseket (Berger és Luckmann 1998).

A fenomenológiai és megértő szociológia szerint tehát társadalmiság azáltal jön létre, hogy a cselekvők folyamatosan értelmezik az őket körülvevő valóságot. A társadalmi valóság folyamatos létrehozásához, az értelemtelni viselkedéshez (cselekvéshez) ezek alapján szükséges, hogy az egyének olyan tudással rendelkezzenek, amely kompetens cselekvőkké teszi őket a környezetükben, amely tehát alkalmassá teszi őket arra, hogy tájékozódjanak a világban. Személyes élettörténete és a másokkal folytatott interakciók során mindenki kialakítja a személyes tudását, s az így lerakódott tudáskészletnek egy része egyedi, egy másik része azonban közös vagy hasonlít a többiek tudáselemeihez.

Alfred Schütz, akit a fenomenológiai szociológia megalapítójának tartanak,<sup>1</sup> a következőképp jellemezte a cselekvők évek folyamán lerakódott tudáskészletét (Schutz és Luckmann 1973).<sup>2</sup> A tudásunk legfontosabb jellemzője, hogy prag-

<sup>1</sup> Alfred Schütz életművéhez lásd Havrancsik Dániel kitűnő írásait (2020; 2018). Havrancsik az életmű rekonstrukciója mellett arra is felhívja a figyelmet, hogy téves az a bevett kép, amely Schützt egyszerűen a fenomenológia szociológiai képviselőjeként tartják számon, mivel a fenomenológiai nézőpont csupán az életmű második felében került nála a középpontba, és azon kívül egyéb intellektuális hatások is jelentékenyek voltak.

<sup>2</sup> Alfred Schütz, miután az USA-ba emigrált, Alfred Schutz néven publikált, viszont a magyarul megjelent műveiben a neve ü-vel szerepel, akármelyik alkotói fázisból származik is a szóban forgó írás. Ezt a különbséget megtartottam a hivatkozások kapcsán; tehát amikor az angol nyelvű publikációira

matikus indíttatású: azért hozzuk létre, hogy cselekedni és tájékozódni tudjunk a mindennapi élet világában, következésképp oly mértékben differenciált és mély, amilyenre e gyakorlatias kontextusban szükségünk van. A mindennapi életben az évek során felhalmozódott tudásunk túlnyomórészt reflektálatlan, nem tudatosított gyakorlatias tudás, melyet épp azért tudunk olyan hatékonyan a cselekvési kontextusokban felhasználni, mert egyes elemei nem igényelnek reflexiót. Tudatos megfontolásra rendszerint csupán akkor van szükség, ha gyakorlati probléma merül fel valamely tudáselemünkkel összefüggésben.<sup>3</sup> De a mindennapi rutinjaink esetében ezek a ritkább esetek. A mindennapi élet világával kapcsolatos tudásunkat típusképzetek, kategorizációk, cselekvési receptek és sémák alkotják – ez a tudás képezi a természetes beállítódásunkat, amelylyel a minket körülvevő (társadalmi) világ felé fordulunk, s amely normál esetben megkérdőjelezetlen, gyakorlatiasan használt „kéznél lévő” tudás (Schutz és Luckmann 1973).

A fenomenológiai szociológia fontos fogalma az életvilágé. Az életvilág ama horizontként képzelhető el, amely minden értelmes tapasztalatunk háttéréül szolgál. Az egyes dolgok, történések, cselekedetek e háttér előtt tudnak értelmesként megjelenni számunkra. Schütz az életvilágot szinte kizárólag olyként vázolta fel, ahogyan az egyéni cselekvő számára látszódik, így nála szigorú értelemben véve az individuum életvilágáról van szó (Havrancsik 2020), ugyanakkor a tanítványai által a fogalom átértelmeződött és az egyéni aspektuson túli jelentésszöveggel ruházták fel. A Luckmann által összeállított posztumusz *Structures of the Lifeworld*ben [Az életvilág struktúrái] (Schutz és Luckmann 1973), valamint Berger és Luckmann közös kötetében, *A valóság társadalmi felépítésében* (Berger és Luckmann 1998) az életvilág immár az egyén feletti, a társadalmi szinten is jelentkező képződmény. Értelmezésükben minden kultúra és társadalom rendelkezik egy történetileg meghatározott és létrejött életvilággal, mely a magától értetődésekkel és kérdőre nem vont, objektiválódott tartalmaival járul hozzá a világ értelmezéséhez.<sup>4</sup>

Az így felfogott életvilág természetesen nem statikus képződmény, hanem folyamatosan alakul a szubjektumok cselekvései, interakciói által, azaz változik.

---

hivatkozom, akkor Schutz, a magyar nyelvű írásai esetében pedig Schütz a szerző megnevezése a zárójeles hivatkozásban. A különbség megtartása azt is jelenti, hogy az irodalomjegyzékben a magyarul megjelent művei az angol publikációi után következnek.

<sup>3</sup> Például valaki, akit egy bizonyos szubkultúrához tartozóként azonosítottam, nem úgy cselekszik, ahogy azt a fejében lévő kategorizáció szerint várnám: ekkor ki kell egészíteni a kategóriát vagy újra rendezni a kategóriákat.

<sup>4</sup> E könyvnek nem feladata az életvilág fogalmának eszmetörténeti rekonstrukciója, annyit azonban érdemes megjegyezni Havrancsik Dániel (2020) nyomán, hogy Schütztől távol állt az, hogy életvilágot az egyéni szinten túl durkheimiánus szellemiségben a társadalmi szinthez (is) kösse. Ez az elméleti eltolódás elsősorban Luckmann-nak (és Bergernek) köszönhető.

Olyan folyamatosan alakuló horizontot képez, mely bennünk is jelen van, ami által élni tudunk a világunkban. Az életvilág középpontjában a mindennapi élet szférája áll, amelyet Schütz az elsődleges valóságunkként azonosított (Schutz és Luckmann 1973). Eszerint a mindennapi világ – mint az életvilág középpontja – ama valóság-szféra, amely az ébren lévő, a mentális képességeinek teljes birtokában lévő ember számára – aki pragmatikus indíttatásból különféle cselekvési projekteket hajt végre benne – maga „a” valóság (Schütz és Luckmann 1984, 269). Ezzel Schütz és Luckmann egyfelől azt állítja, hogy a mentális problémákkal küszködők (például skizofrének) számára másképp épül fel a valóság, mint az átlag számára, és másfelől, hogy az ilyen problémákkal nem rendelkezők számára is vannak egyéb valóság-szférák is, túl a mindennapi élet elsődleges szféráján (lásd ehhez a zárt értelmi tartományok schützi elméletét, vö. *IV. 1.1. fejezet*). Mindenesetre a mindennapi valóság az a valóság-szféra, amelyet a társadalom egészséges tagjai a ténykedésük fő terepeként tekintenek, amelyben a pragmatikus indíttatású cselekvéseiket véghez viszik.

Alfred Schütz számára az állt a fókuszban, hogy miként építjük fel értelem-teli módon a valóságot. A valóságot szerinte a róla bizonyos relevanciák alapján létrehozott tudáselemek (sémák, típusképzetek, cselekvési receptek, kategorizálások) teszik értelmessé. A valóság értelem-teli felépítése szempontjából kiemelten fontos a többi ember érzékelésének kérdése. Schütz (és Luckmann) ennek értelmezése érdekében különbséget tesz embertársak és kortársak között. A közös jelenlét jellemezte helyzetekben a személyek embertársai egymásnak, mert azonos időben ugyanott vannak („itt és most”), és mert „szemtől szemben” kommunikálnak, azaz figyelnek egymásra – vagyis köztük egyfajta „mi”-kapcsolat alakul ki (Schutz és Luckmann 1973, 61–63). Az embertársak között Schütz szerint „közvetlen” a kapcsolat, jóllehet nem a szó szigorú értelmében, hiszen senkinek sincs közvetlen hozzáférése a másik belső tudatfolyamához. Ám a közös jelenlét körülményei közt a velünk szemben álló személy belső világával kapcsolatban a jelek oly sokasága áll a (tudatos vagy tudattalan) értelmezői tevékenység rendelkezésére, hogy az már a közvetlenség érzetét nyújtja: az elmondottak, az arckifejezés, az intonálás, a szóválasztás, a gesztusok, a testtartás és pozíció, az apró rezdülések, a beszéd folyamatossága vagy megbicsaklása, a hangerő, a szemkontaktus, az öltözet, a fellépés összbenyomása, az illatok stb. (Schutz és Luckmann 1973, 66). Mindezek miatt a mindennapok („offline”) közös jelenléte során a személyek számára közösen telik az idő, közös élményeken osztoznak.<sup>5</sup> Az embertársi viszonytal szemben a kortársaink ugyan azonos világidőn osztoznak velünk (ők is a jelenben élnek), ugyanakkor nincsenek személyesen jelen (a „most”

<sup>5</sup> Mivel a felek az ilyen szituációkban nem csupán a saját belső idejüket, hanem többé-kevésbé a másikat is megtapasztalják, Schütz szerint ilyenkor közösen telik számukra az idő, azaz közösen öregednek a felek (*growing old together*) (Schutz 1967, 103).

közös, de az „itt” nem). A kortársak kategóriája olyan személyeket jelöl, akikkel nem kommunikálunk, hanem akikről típusos ismereteink vannak. Szükségszerűen közvetett módon történik az észlelésük, és sokszor funkcionális típusok (mint például a rendőr, a postás, az orvos) képviselőiként vagy még anonimabb kategóriákban gondolunk rájuk. Természetesen a kortársakkal kapcsolatos képzetek eltérő mértékben személytelenek: a távol lévő ismerőseinkről alkotott képzetek rendkívül részletgazdagok lehetnek (személyes/individualizált típusok), míg az olyan kategóriák, mint a rendőr, politikus vagy parlament már nagyobb anonimitásfokot mutatnak (Schütz és Luckmann 1984, 295–300). A bensőséget legalábbis lehetővé tevő „mi”-kapcsolattal szemben a kortársak a cselekvő szempontjából a személytelenebb, távolibb „ti” kategóriájába tartoznak. A tiszta „mi”-kapcsolat természetesen weberi értelemben vett ideáltípus (Weber 1998), amely a valóságban határeset, mivel a fizikailag jelenlévő másik (az embertársak) észlelését, értelmezését, és így velük folytatott interakciókat mindig befolyásolja a már rendelkezésre álló tudáskészletem. Az „itt és most” helyzetében jelenlévő embertársak értelmezésére hatással vannak az illetőre vonatkozó személyes/individualizált típusképzetem („Márk olyan ember, aki...”), vagy az ő esetében releváns társadalmi kategóriákkal (orvos, postás, rendőr, nő, férfi, idős, fiatal) kapcsolatos tisztviselőitípus-képzetem (Schutz és Luckmann 1973, 66–67; Schütz és Luckmann 1984, 293).

Az Alfred Schütz-i fenomenológiai elmélet összességében közömbös a mediatisált kommunikáció kérdésével kapcsolatban, hiszen a többi ember értelmezése kapcsán a *face-to-face* (szemtől szembeni) interakciók, illetve a távollevőkről alkotott típusképzetek állnak a középpontban. Schütz csak néhány elejtett megjegyzés erejéig foglalkozott az olyan, a saját korában is létező mediatisált kommunikációs formákról, mint a levél, a rádió vagy a telefon (Schutz 1951, 93; 1967, 128; Schutz és Luckmann 1973, 44, 69; Schütz és Luckmann 1984, 282–283). Mégis, napjaink fenomenológiai koncepciói nem kerülhetik meg a különféle médiumok életvilágbeli szerepének tisztázását, ami az online világ megragadása szempontjából is elengedhetetlen. Ruth Ayaß (2014a) – schütziánus nézőpontból, ám öt továbbgondolva – a média fenomenológiai értelmezését nyújtja. Ayaß (2014a, 99–104) a média két működési módját különbözteti meg. Egyfelől a médiumok által olyan információk birtokába lehet kerülni, amelyekre az érzékszerveinkre hagyatkozva nem tudnánk szert tenni (ez az IKT-k, híradók, hírportálok stb. funkciója), így már-már egyfajta észlelési orgánumként működnek. Másfelől a különböző médiumokkal zárt értelemtartományokat lehet létrehozni és megnyitni.<sup>6</sup>

<sup>6</sup> Lásd a IV. 1.1. fejezet zárt értelmi tartományokkal foglalkozó alfejezetét.

A schützi elméletnek nem volt célja a mediális kommunikáció értelmezése, ezért e tekintetben is rendelkezik deficitekkel. Schützcel szemben többen is felhozták (Scriven 2018, 198; Zhao 2004) azt a kritikát, mely szerint az embertársak és kortársak túlzottan egyszerű dichotómiájával ragadja meg a kapcsolatokat, s hogy e megkülönböztetés nem ad fogódzókat a médiumok által közvetített interakciók, és így az online kommunikáció értelmezéséhez. E kritika alapja, hogy Schütz láthatóan keveset foglalkozott a már a saját korában is rendelkezésre álló, személyes jelenlétet nem igénylő kommunikációs formákkal (például a telefontal). Schütz kétségkívül nem volt érzékeny a kérdésre, ám a Luckmann által összeállított, és általa társszerzőként is jegyzett *Strukturen der Lebenswelt*ben fellelhető néhány megjegyzés, melyekben a szerzők némileg tompítják az embertársak és kortársak közti éles szembeállítást. Schütz és Luckmann szerint az embertársak és a kortársak között nem húzható éles határ, inkább átmenetek vannak köztük. Például az ember, akivel az imént beszéltem, elindult, utánanézek, még hallom a hangját, egy idő után már nem hallom, csak a mozdulatait látom, majd befordul a sarkon és már nem látom (Schütz és Luckmann 1973, 69). Nehéz megállapítani, hogy mikor szűnik meg az embertársakra jellemző „mi”-kapcsolat, a viszonylagos közvetlen hozzáférés a másikhöz. Hasonlóan átmenetként jellemzi Schütz (és Luckmann) a levelet és a telefonbeszélgetést, hiszen ezen esetekben valamiféle kommunikáció zajlik, ám az embertársak személyes interakciójával szemben a jelek sokasága helyett az értelmezhető jelek szegényessége jellemző. Schütz stratégiája, hogy ezen eseteket átmenetként, köztes formákként határozza meg, hogy aztán csak a „tisztá” típusokkal (ember- és kortársak) foglalkozzon (Schütz és Luckmann 1973, 68–69).

A modern médiumok közvetítette kommunikációk új utakat nyitnak meg az emberi interakciók létesítése számára. Az újabb, fenomenológiai ihletésű empirikus kutatások Schützzel szemben nem átmenetként tekintenek e formákra: ahelyett, hogy „már nem ilyen, még nem olyan” típusúként gondolnának a kortársak és embertársak dichotóm fogalmaival nem leírható kapcsolatokra, önálló jogú harmadik kategóriaként fogják fel e viszonyokat (Zhao 2005; 2004). E szempontból a felvételtől szóló tévé- és rádióadás kevésbé fontos, mert a kapcsolat nem kölcsönös (az egyik fél hatékonyan tudja elérni a fogadó felek sokaságát, de a másik fél nem képes erre). Az élő rádió- és tévéadás már megteremt egyfajta időbeli közösséget a kortársakkal, hiszen lehetőségessé válik „valós időben” észlelni nem jelen lévő személyeket – de még ez a forma sem feszíti szét a kortársak és embertársak ellentétét (a rádiós beszélők vagy a képernyőn látható alakok csupán olyan kortársaim, akikhez viszonylag jobb a hozzáférésem). Az igazán fontos innovációt a telefon megjelenése hozta, mert általa vált először lehetővé időbeli közösség olyan felek között, akik nincsenek fizikailag egymás közelében.

A telefon az első megjelenési formája az azonnali kommunikációt és a másik megtapasztalását viszonylag jól lehetővé tevő médiumoknak. Az e csoportba tartozó kommunikációs formákra az egyidejűség és a kapcsolat reciprocitása jellemző (példák még: chat, illetve hang- és képátviteles internetes kommunikáció), ami miatt át kell gondolni a közös jelenlét fogalmát. Erre tett javaslatot Shanyang Zhao (2005), aki szerint be kell vezetni a közös távjelenlét vagy távoli közös jelenlét (*telecopresence*) fogalmát az ilyen esetekre, mivel a felek számára közösen telik az idő, miközben nincsenek egymás közelében. A közös távjelenlét egyfelől a kortársi kapcsolat jegyeit viseli magán, hiszen a felek nincsenek jelen egymás fizikai közelségében, másfelől az embertársi kapcsolatokhoz is hasonlatos, mivel a cselekvő bizonyos külsődlegesen észlelhető megnyilvánulásokból következtet egy másik személy belső világára (szöveg, hang, mozgókép). Mivel a felek között technikai mediáció révén majdhogynem közvetlen kapcsolat tud létrejönni, voltaképpen „mi”-kapcsolatról beszélhetünk. Azonban míg a mindennapi személyes találkozások interakcióira a jelek bősége, túlcsoportulása jellemző (Schutz és Luckmann 1973, 66), addig ezen esetekben az értelmezendő jelek viszonylag korlátozottabb halmazával találkoznak a médiumokon keresztül kommunikáló felek: írott szöveggel, emotikonokkal, emojiakkal, hashtagekkel, GIF-ekkel, a másik hangjával, képi reprezentációjával stb. – ezek a jelek a mindennapi kommunikáció ingergazdagságához képest mindenképpen szegényesebbek, s ezen korlátozottabb jelhalmazból kell a másik belső állapotaira következtetniük a cselekvőknek.

A távoli közös jelenlét esetében olyan kapcsolatról van szó, amelyik mind a kortársak, mind az embertársak bizonyos meghatározó jegyeit magán viseli. Schütz megközelítésével szemben azonban nemcsak fokozatbeli eltérésről, hanem minőségbeli különbségről van szó: más a modalitása az effajta kommunikációknak, mert például más interakciós rítusok, stílusok, ismeretek alakulnak ki, mint az embertársakkal folytatott interakciók során, illetve jóval kevésbé kell tekintetbe venni a test korlátait, és mivel a szubjektum a hétköznapi énjéhez képest „megsokszorozhatja” magát (Zhao 2005, 398–400). Mivel minőségi különbséggel van dolgunk, Zhao (2005; 2004; 2015) a jelenségkör értelmezésére új kategória, a mediatisált embertársak (*consociated contemporaries*)<sup>7</sup> bevezetését javasolja. A mediatisált embertársakra csak a „most” közössége jellemző a fizikai értelemben vett „itt”-é nem; közös fizikai jelenlét helyett azonban a távoli/közvetített közös jelenlét (*telecopresence*) révén állnak kapcsolatban egymással, ami által némileg a távolból is képesek megtapasztalni a másik belső világát. A fizikai tér helyett valamiféle médium révén, manapság leginkább internetes közvetítés-

<sup>7</sup> A szó szerinti fordítás (embertárs kortársak vagy embertárrá tett kortársak) magyarul furcsán hatna, ezért a fenti kifejezőbb megoldást használom.



sel kapcsolódnak egymáshoz a mediatizált embertársak: szemtől szembeni helyett *face-to-device*<sup>8</sup> kommunikációban vesznek részt, s míg e reláció tulajdonképpen „mi”-kapcsolat, az intimitás és anonimitás olyan elegyét jelenti, amely se nem embertársi, se nem kortársi (Zhao 2004, 101–102).

## 2. A mediatizáció fogalma és története

A mediatizálódás<sup>9</sup> első megközelítésben azt jelenti, hogy különféle médiumok egyre növekvő szerepre tesznek szert a mindennapi interakciókban és a társadalmi világ felépülésében. Ezen általános megállapítás azonban több kérdést is felvet. Pontosan mit is jelent a mediatizáció, és mi az, hogy médium? Mióta vannak jelen mediatizálódási folyamatok? Milyen történelmi korszakokra bontható a folyamat, s milyen eltérő értelme és életvilágbeli jelentősége van a mediatizációnak az egyes szakaszokban? Általános eligazításként érdemes Ruth Ayaß (2014a) gondolatait felidézni. Ayaß médiaként értelmez minden olyan technikai eszközt, tárgyat, amely képes tartalmakat továbbítani, megőrizni, s ily módon távollevő helyekre eljuttatni és későbbi időpontokban hozzáférhetővé tenni. Ez lehetővé teszi, hogy az életvilágok stabilabbá, időben és térben kiterjedtebbé tudjanak válni (Ayaß 2014a, 94–96). Ayaß szerint az emberi civilizáció hajnalától fogva az életvilágok igényelték a medialitást (lásd barlangrajzok, majd jóval később az írás feltalálása). Ám úgy véli, hogy ez túlon túl általános kijelentés, mivel történetileg nagyon is változó, hogy milyen szerepet töltek be a különböző médiaformák a társadalmakban, ami miatt a mediatizálódás eltérő jelentéssel bírt az egyes korszakokban.

Az újkorig – tehát a nyomtatás megjelenése előtt – a média fő feladata az információk megőrzése, átörökítése és esetleg szűk körben történő terjesztése volt, és csupán a társadalmi elit férhetett hozzá e termékekhez. Ezzel szemben a nyomtatás feltalálása óta eltelt évszázadokban, az újabb és újabb technológiák megjelenésével a hozzáférés fokozatosan, ám egyre gyorsuló ütemben demokratizálódott. E folyamat következményeként a média immár nemcsak az ismeretek tárolását, terjesztését szolgálja, hanem új struktúrákat és ismereteket is létrehoz (Ayaß 2014a, 97–99). Manapság olyannyira mindenütt jelenlévő a média, és olyannyira formáló hatással van az életvilág felépülésére, hogy Ayaß szerint nem túlzás az „életvilág mediális struktúráiról” beszélni (Ayaß 2014a, 95). Ez alatt azt érti, hogy a szubjektumokhoz igen nagy részben mediális közvetítéssel jutnak el azok az építőkövek, amelyeket a schützi értelemben vett tipizációik, cselekvési receptjeik, sémáik megalkotásakor felhasználnak. Azt a kijelentést, miszerint a média

<sup>8</sup> Magyarul kb. „arccal az eszköz felé”.

<sup>9</sup> Jelen fejezet nem rekonstruálja a mediatizálódás elméletének (tudomány)történetét, ehhez lásd Szijártó (2022, 60–63).

kínálja a tudás építőköveit, nem érdemes úgy felfogni, hogy a média szigorú értelemben *meghatározza*, hogy miről és mit vélekednek az emberek, mivel minden szubjektum a saját relevanciái, életrajzi tapasztalatai és a gyakorlati cselekvési kontextusai alapján alakítja ki a tudáskészletét, hanem inkább arra érdemes gondolni, hogy hasonló mediális közvetítésű elemeket használnak fel a tudásuk felépítéséhez, hogy tehát a média ismereteket, típusképzeteket és cselekvési recepteket terjeszt és kínál fel az egyének számára, akik ezeket saját kontextusukba beillesztik és saját relevanciáik alapján alakítják. Az egyének sémáinak, típusképzeteinek egy része így bizonyos, de nem előre eldöntött mértékben hasonlítani fog a médiumok kínálta építőkövekhez és mások sémáihoz, típusképzeteihez.

A média nem determináló hatásának gondolatát támasztja alá a médiakutatás két prominens elmélete is. A szelektív észlelés elmélete szerint a média nem tud olyan erős hatást gyakorolni az emberekre, mint azt a manipulációs elméletek hívei gondolják, mivel szelektív a viszonyunk a médiumokhoz és médiatartalmakhoz. A szelektivitás alapján a cselekvők eleve csak azokat a médiabeli tartalmakat (tévécsatornák, hírműsorok, Youtube-csatornák, híroldalak, influenszerek) fogyasztják, amelyek a sajátjukhoz hasonló vagy megegyező véleményeket közvetítenek (szelektív válogatás). S ha véletlenül olyan tartalmakkal találkoznak, amelyek ellentmondanak a saját hozzáállásuknak, világlátásuknak, akkor azokat igyekeznek azon nyomban ignorálni (szelektív észlelés), vagy ha ez nem sikerül, akkor viszonylag hamar elfelejtik őket (szelektív memória) (Bajomi-Lázár 2017, 66–67). A kódolás-dekódolás elmélete emellett arra is felhívja a figyelmet, hogy azoknak a mediális tartalmaknak a jelentése, amelyeket a szubjektumok a szelektív beállítódásuk alapján fogyasztásra kiválasztottak, mindig az egyéni kontextusokban jön létre. Vagyis a tömegkommunikációs médiumok közvetítette jeleknek és tartalmaknak nem önmagukban, hanem a szubjektum értelmező munkája által lesz értelmük, amely szubjektum a saját relevanciái és mindennapi kontextusai alapján hozza létre a jelentést a befogadás során (Bajomi-Lázár 2017, 71). E mindennapi kontextusokban persze lehetnek hasonlóságok a társadalmi helyzetek alapján, de a jelentés létrehozásának munkáját így is az egyén hajtja végre. Összességében tehát a média csupán a tudás létrehozásához felhasználható elemeket biztosítja a szubjektumok számára, az egyén tudáskészletét tartalmilag nem határozza meg szigorúan és a részleteiben.

Az életvilág mediatizációjának és a folyamat korszakolásának behatóbb értelmezéséhez visz közelebb Nick Couldry és Andreas Hepp témának szentelt könyve, a *The Mediated Construction of Reality* [A valóság mediatizált felépítése] (Couldry és Hepp 2017). A brit-német szerzőpáros egyetért abban Ayaßszal, hogy az életvilág átalakult, méghozzá olyannyira, hogy nem is csupán mediatizációról, hanem az életvilág mindent átható, mély mediatizálódásáról (*deep mediatization*) kell beszélünk. Könyvükben a modern társadalmakra jellemző mély



mediatizációt az életvilág médiával való áthatásának folyamataként értelmezik, melynek alapján az életvilág struktúrái nem önmaguktól, spontán módon épülnek fel, hanem mediális segítséggel.

A mély mediatizáció folyamata négy dimenzió alapján ragadható meg Couldry és Hepp szerint. Először is, a közvetlen kommunikációról egyre nagyobb mértékben áttevődik a hangsúly a mediált kommunikációkra, ami megmutatkozik a mindennapokban az IKT-eszközök egyre gyakoribb és intenzívebb használatában. A mély mediatizálódásra utal másodsorban, hogy a technikai eszközök (például az okostelefon) segítségével nagyon könnyen bevonhatók a múltbéli kommunikációk a jelenbeli interakciókba (például arról a képről beszélgetünk valakivel, amit korábban átküldött egy chatalkalmazásban). Harmadrészt a média megsokszorozza a szemtől szembeni interakciók lehetőségeit, hiszen sokkal több minden tehető beszéd tárgyává (lásd például: kommunikáció a médiában látottak, hallottak, olvasottak alapján). Az előző három tendencia összekapcsolódik egymással, ami – negyedsorban – azt vonja maga után, hogy a médiával való érintkezés formálja az emberek értékeit, szokásait és normáit (Couldry és Hepp 2017, 28–29). A szerzőpáros tehát Ayaßhoz hasonlóan úgy látja, a Schütz által leírt tipizációk, cselekvési sémák, tudások ma nagy mértékben azáltal formálódnak, hogy médiatartalmakkal érintkezünk, médián keresztül kommunikálunk másokkal, és hogy a mindennapi szemtől szembeni kommunikációs szituációkat is mélyen áthatja a közvetítettség.

A mediatizáció és mély mediatizáció történetének részletes felvázolása előtt Couldry és Hepp el kíván oszlatni néhány félreértést. A mediatizáció történelmét szerintük nem szabad úgy felfogni, hogy a nagy korszakok egy-egy technikai innovációhoz kötődnek. Marshall McLuhan (2001) nyomán szoktak például Gutenberg-galaxisról beszélni, amely a nyomtatás feltalálásából és széles körű elterjedéséből vezeti le az újkori és modern társadalmak jellegzetességeit. Ezzel szemben Couldry és Hepp szerint a technikai innovációk ugyan valóban fontosak, de mindig lépésszerűen jönnek létre, mindig vannak előzményeik, ezért ha mindenképp technikai eszközökhöz és a feltalálásához akarjuk kötni a korszakok kezdetét, tisztában kell lennünk azzal, hogy az így megjelölt dátumok csupán szimbolikusak. Emellett azt a félreértést is szükséges eloszlatni, hogy az egyik médiával fémjelzett korszak egyszerűen leváltja a korábbi korszakot, azaz teljességgel helyettesíti. Nem arról van tehát szó, hogy amikor eljön az új szakasz, akkor a korábbi formák eltűnnek, inkább arról, hogy az új korszakban ugyan megmaradnak a korábbi vívmányok is, de az új uralkodó elrendeződéshez igazítva, új funkcióval ellátva (Couldry és Hepp 2017). De azt is fontosnak tartják, hogy az egyes szakaszokban nem feltétlenül van domináns média, az újdonságot inkább az jelenti, hogy az új és meglévő médiumok miként rendeződnek el, milyen új kapcsolódási módok jelennek meg – ebből a szempontból az egyes találmányok

ugyan fontosak, de inkább csak abból a szempontból, hogy az elrendeződésben milyen változást okoztak. Összességében a (mély) mediatizáció történetét úgy kell felfogni, hogy egyre több médium jelenik meg, a különféle médiák pedig egyre jobban összefonódnak egymással, ami miatt egyre komplexebbé válik a mediális környezet.

A mediatizáció minden egyes hullámában új és új mediális környezet jön létre, amelyek nem csupán valamely meghatározott médiumhoz kötődnek, s amelyek eltérő módon érintik a cselekvőket. Couldry és Hepp a mediatizáció történetét nem az ős- vagy ókortól kezdve tárgyalja, hanem – némileg kézenfekvőbb módon – a 15. századtól kezdve. A mediatizációnak három olyan szakaszát különítik el, amelyek eltérő mediális konfigurációt alkotván befolyásolták a társadalmak felépülését és a mindennapi interakciókat (valamint kérdőjelesen egy negyedik korszakot is megemlítenek). A mediatizáció első hullámának fontos momentuma volt a könyvnyomtatás feltalálása, ami a könyvek létrehozásának mechanizálását jelentette (Couldry és Hepp 2017, 40–44). A nyomtatás a könyvek tartalmán, megjelenésén, szerkezetén nemigen változtatott, nem is azonnal hozott el valamiféle forradalmi átalakulást, inkább egy elnyújtott átalakulási folyamatot ösztönzött. A mechanizáció során a nyomtatott könyvek mellett olyan új formák is megjelenhettek, mint a poszterek, szórólapok, pamfletok vagy később a sajtó. Érdekes módon ugyanakkor a kézzel másolt kéziratok sem tűntek el. Míg korábban a szövegek kézi másolása a műveltség továbbadásának kizárólagos médiuma volt, addig ezt a szerepet immár a nyomtatás tölti be, s a kézzel írt szövegek más feladatot látnak el: a politikailag érzékeny és vitatott témák terjesztésének egyik módjává válik a kézírással történő másolás, de a mélyen személyes tartalmak számára is a kézírást tartják immár a legmegfelelőbb kifejezési formának (például naplórás). A korszakban a nyomtatás és a kézzel írt szöveg nem egymás ellentéteiként, hanem kiegészítőiként jelentek meg, kölcsönösen hatottak egymásra (így például nyomtatott könyvek jelentek meg a szép kézírásról, kalligráfiáról). A nyomtatás azért is volt olyan fontos, mert a transzlokális kommunikáció lehetőségét minden korábbinál nagyobb mértékben biztosította. A nyomtatás jelentőségét azonban nem lehet pusztán az alapján megítélni, hogy a könyveket milyen példányszámban nyomtatták ki, mert a példányszám nem felelt meg a tényleges olvasói közönségnek, mivel az olvasás jó ideig kollektív, például olvasói körökben zajló tevékenység volt. A mechanizáció révén a 15–19. századig egyre több társadalmi csoport kapcsolódik be az írásos kultúra fogyasztásába és termelésébe, ami alapvetően alakította át a modern társadalmak életvilágát (a mechanizációhoz lásd Couldry és Hepp 2017, 40–44).

A mediatizáció következő szakasza, az elektrifikáció hozzávetőlegesen a 19. század harmadától a 20. század közepéig tartott (Couldry és Hepp 2017, 44–48). A korábbi korszak, ebben az esetben a mechanizáció vívmányai itt sem tűntek el,

hanem beilleszkedtek az elektromosság elrendezte új keretbe. Az elektrifikáció szakasza nem valamely konkrét találmányhoz kapcsolódik, hanem a különféle technikai eszközök elektromos alapra helyezése a lényege. Az elektrifikáció így valójában nem más, mint a mediális technikák fokozatos beillesztése elektromoságon alapuló hálózatokba és infrastruktúrákba. E szempontból kiemelkedő jelentőségű a bármilyen elektronikai technika működtetéséhez szükséges elektromos hálózat fokozatos kiépítése, és különösen az elektromos távírói, telefonos, rádiós, majd televíziós infrastruktúra kialakítása. A mediális környezet ennek során egyre sokszínűbbé válik, és az egyes elemei az elektromos infrastruktúra révén egyre szorosabban, hálózatosan kapcsolódnak egymáshoz. Az egyes médiumok talán nem is annyira fontosak e szempontól, mint az, hogy hálózatosan kapcsolódnak egymáshoz. Az elektrifikáció révén új, nagy terekre kiterjedő kommunikatív terek jöhettek létre (Couldry és Hepp 2017, 44–48).

A társadalmi valóság mély mediatizációjának harmadik hullámát jelenti a digitalizáció, mely a 20. század közepén jelent meg és a jelenben is érezteti a hatását. A digitalizáció szakasza leginkább a számítógéphez, okostelefonokhoz és az internethez kötődik. E hullámban még szorosabban összekapcsolódik minden média egymással, az összekötőkapocs immár maga az internet, amely az új alapinfrastruktúrává válik (bár maga is előfeltételezi az elektromosságot). A tárgyalt időszakban tehát, az internet zárt hálózatból mindenki számára hozzáférhető infrastruktúrává vált (lásd még az *I. I. fejezetet*), olyan online térré, melyet az élet minden tevékenysége számára lehetséges (és egyre inkább szükséges) használni, s amely különösen a 2000-es évektől egyre fokozottabban kommercializálódott (Couldry és Hepp 2017, 48–52).

Könyvünkben Couldry és Hepp bizonytalanul ugyan, de úgy látják, körvonalazódik a 2010-es évektől kezdve a mediatizáció új hulláma, amelyet datafikációnak neveznek (Couldry és Hepp 2017, 52). A megfogalmazásuk nem egyértelműek abban, hogy a datafikációt teljesen új szakasznak tartják-e, vagy csupán a digitalizáción belüli átrendeződésként. A datafikáció összességében a nagy adatbázisok és halmazok egyre nagyobb társadalomszervező erejére utal, mivel az adatok gyűjtése, elrendezése, elemzése nem semleges folyamat, hanem profitorientált cégek végzik e tevékenységeket, és ezzel hatást gyakorolnak a mindennapi cselekvők ténykedésére és tudására (vö. *III. 3.3. fejezet*).

A mély mediatizáció elméletét – a mediatizáció jelenségével már a Couldryval közös kötet előtt is behatóan foglalkozó – Andreas Hepp fejlesztette tovább a *Deep Mediatization* [Mély mediatizáció] című kötetében (Hepp 2019). Ebben Hepp már egyértelműen amellett érvel, hogy a datafikáció nem önálló mediatizációs szakasz, hanem csupán a kölcsönös vagy hálózatos kapcsolódások (*interrelatedness, interconnectedness*) logikáját egyre erőteljesebben kibontakoztató trend magán a digitalizáció hullámán *belül* (Hepp 2019, 16: 5. jegyzet).

A mély mediatizáció ezek alapján azt jelenti, hogy „a társadalmi életünk minden területe szoros szálakkal kapcsolódik a digitális médiumokhoz és a mögöttük meghúzódó infrastruktúrához” (Hepp 2019, 5). E médiumok pedig a maguk részéről egyre komputertízaltabbak, egyre inkább szoftverek vezérlik őket – ez a folyamat azonban átcsap más területekre, aminek hatására olyan technikai eszközök is mediatizálódnak, amelyek korábban nem vonódtak be ebbe a folyamatba (így például az autó is egyre inkább szoftvervezérelt, sok „okos” funkcióval ellátott eszközzé válik) (Hepp 2019, 6). De a korábbi médiumok is beilleszkednek a digitalizált világ hálózatosan összekapcsolódó világába, így például a rádiózás is nagy mértékben internetes rádiózás manapság, de hasonló folyamatok figyelhetők meg a telefon, a televízió és más médiaformák kapcsán is (Hepp 2019, 6).

A mediatizáció elméletét egészíti ki fontos tanulmányában Ollinaho (2018), aki szerint a jelenbeli folyamatokat nem pusztán az életvilág mediatizációjaként értelmezendők, hanem a virtualizációjaként. Ollinaho (2018) alapján nemcsak arról van szó, hogy egyre több kommunikációnk médium által közvetített, vagy hogy egyre jobban áthatják a mediálisan közvetített elemek a szemtől szembeni interakciókat, hanem a technikai infrastruktúrák által az életvilág egészen új területei jönnek létre az online szférában, például az e-sportok, a sokszereplős online játékvilágok vagy a közösségi média. Mindezek alapján az életvilág szerinte virtualizálódik, nem mediatizálódik. Ollinaho elgondolása azonban valószínűleg nem ellentmond a mély mediatizáció elméletének, hanem inkább kiegészíti, mivel az sem zárja ki az új életvilágbeli szegmensek kialakulásának lehetőségét az online szférában.

Összefoglalva, a mély mediatizáció hatására az életvilágok felépülésükben a technikai infrastruktúráktól és az egymással hálózatosan összekapcsolódó médiumoktól függenek. E körülmények közepette nagyon sokféle technikai eszközzel lépünk kapcsolatba (számítógép, okostelefon, projektor, mikrohullámú sütő, termosztát, okos karóra, szoftverek, autók stb.), amelyek tovább fokozzák az életvilág Don Ihde és Albert Borgmann által leírt technicizálódását. Minél több technikai eszközt használunk a mindennapokban, annál több megtestesülési, hermeneutikai, mássági és háttérviszonyt létesítünk a technikai eszközökkel, egyre szorosabb technikai-társadalmi komplexumot létrehozva ezzel.

### 3. Az életvilág szerkezetének átalakulása

Az életvilág a fenomenológiai megközelítés számára az a megkérdőjelezetlen háttér, amely előtt a természetes beállítódásuk alapján cselekvő egyének értelmes tapasztalatokra tehetnek szert, ami azonban nem jelenti azt, hogy az életvilág homogén volna számukra. Schütz és Luckmann az életvilág három dimenzióját

különbözteti meg: az időbeli, a térbeli és a szociális dimenziót (Schutz és Luckmann 1973, 36–92). A (mély) mediatizálódási folyamatok e dimenziók tekintetében is változásokat hoznak, melyek összességében az életvilág szerkezetének átalakulását okozzák, aminek hatására megváltoznak azok az alapvető körülmények, amelyek közepette a mindennapi cselekvők élnek és ténykednek. Az alábbi fejezet főként Couldry és Hepp (2017) kötetére támaszkodva mutatja be ezeket a transzformációs folyamatokat. A kifejtés során az egyébként egymással szorosan összekapcsolódó dimenziók elkülönítve szerepelnek, és mindegyik kapcsán a fő kérdés az, hogy a mély mediatizáció milyen eltolódásokat okozott a Schütz és Luckmann által leírtakhoz képest.

### *3.1. Az időbeliség átalakulása a mediatizáció hatására*

A schützi fenomenológia középpontjában a cselekvő egyén áll, akinek az egyik meghatározó léttapasztalata az időbeliségé, mely idő a szubjektum szemszögéből értelmeződik. Az időbeliség hatása legalapvetőbb szinten az ún. fundamentális szorongás szintjén jelentkezik, ami azt jelenti, hogy az emberek tudják, hogy meg fognak halni és félnek ettől (Schutz 1962, 550). Az emberek véges lények, ezért vannak (vagy lehetnek egyáltalán) vágyaik, céljaik, relevanciáik, ezért pragmatikus beállítódásúak, emiatt cselekszenek – a halál megváltoztathatatlan ténye jelöli ki egzisztenciájuk megmáshíthatatlan, szorongással előrevetített végét.

A szubjektumok a mindennapokban folyamatosan pragmatikusan orientált cselekvési projekteket hajtanak végre, s emiatt számukra a hozzáférhetőség kitüntetett szempont lesz, ami az idővel (és a térrel, vö. *III. 3.2. fejezet*) összefüggésben is igaz. Az idő a cselekvő számára egyfelől a jelent jelenti, amely a világ számára éppen most elérhető szegmensét rajzolja körül. A világ e szeletét a felhalmozott tudáskészletünk segítségével tudjuk értelmezni és vagyunk képesek cselekedni benne. Az idő azonban az éppen nem hozzáférhető szituációkra, a potenciális elérhetőség időbeli horizontjaira is utal. Az idő a cselekvő számára másodsorban az emlékezete (ami a potenciális elérhetőség egyik formája), amely a múlttal kapcsolatban él azzal a feltételezéssel, idealizációval, hogy a korábbi helyzetek újból elérhetővé tehetőek (ismét találkozhatok X-szel, újból elmehetek oda, ismételten megtehetem ezt stb.). Az időbeliség tapasztalatának harmadik formája a jövőre irányuló várakozás, amely az emlékezethez hasonlóan szintén a potenciális hozzáférhetőség egyik válfaja. A várakozás olyan helyzetekre vagy a világ olyan szegmenseire vonatkozik, amelyek még nem voltak az elérhetőség körében, de amelyeket a jövőben elérhetek, s amelyekkel kapcsolatban a lerakódott tudásom alapján vannak feltételezéseim, várakozásaim (Schutz és Luckmann 1973, 51–52).

A fenomenológiai nézőpont számára a cselekvő belső időtapasztalata, megélt ideje kitüntetett fontosságú. A megélt tartamok jelentik időtapasztalatunk alapját – e tartamok azonban elmosódó határokkal rendelkeznek, hiszen a mindennapok jelenét folyamatosként éljük meg. A szubjektív idő egészen más ritmust, felosztásokat követhet, mint a lineáris idő: hol megnyúlik, hol összesűrűsödik, hol „üres”, hol „zsúfolt” – minőségi különbségei idegenek az abszolút értelemben vett időtől. Ugyanakkor mivel társadalmi életet él az ember, ezért a szubjektív idő mellett szükség van a közös nevezőre is, melyet Schütz és Luckmann világidőnek nevez. A világidő – a megélt időtől eltérően – külsődleges a szubjektum számára, hiszen objektivált mérce alapján mérik (az óraidő az egyéni időélménytől függetlenül telik) (Schütz és Luckmann 1973, 45–50, 52–56).<sup>10</sup> A szubjektív időtartam és a világidőt természetesen közelíteni kell egymáshoz, a kettő metszéspontján jön létre Schütz és Luckmann szerint az interszubjektív standard idő, mely a társadalmi élet megszervezésére, a cselekvések koordinálására szolgál, s így bizonyos szerkezetet ad az életvilágnak és ritmust a benne zajló történéseknek (Schütz és Luckmann 1973, 27–28).

Az időbeliség mediatizáció hatására megváltozott szerepének kifejtésekor Couldry és Hepp a belső időtapasztalat mellett legalább ugyanakkora súllyal veszi figyelembe az idő társas-társadalmi aspektusait. Az időt tartják ama lényegi dimenzióknak, mely lehetővé teszi az interakciókon keresztül a társadalmi rend létrehozását (Couldry és Hepp 2017, 103). Számukra az idő elsősorban a térbeli korlátokon átívelő egyidejűség értelmében válik fontossá, és meglátásuk szerint e szimultaneitást a modernitásban és különösképpen a jelenben a média intézményei hozzák létre, formálják és tartják fenn. A médiumok konkretizálják az időt mind az egyéni, mind a társadalmi értelemben vett idő tekintetében azáltal, hogy referenciapontokat hoznak létre például az idő mérésére szolgáló, tehát az időbeliség „metronómjaiként” működő eszközök révén (Couldry és Hepp 2017, 105).

Az idő – a Couldry és Hepp (2017: 105, 107) által is idézett – Hartmut Rosa szerint felgyorsult a modernitásban abban az értelemben, hogy a múltbeli tapasztalataink alapján nem vagy nem teljesen következtethetünk a jövőbeli viszonyokra, mivel folyamatosan változnak a cselekvések lehetőségterét képező társadalmi körülmények. Ez több esetben problémát okozhat a jövővel kapcsolatos Schütz és Luckmann által leírt várakozások megbízhatóságával kapcsolatban. Az idő felgyorsulása három tekintetben érhető tetten Rosa szerint: a technikai, a társadalmi és az élet ritmusával kapcsolatos dimenzió kapcsán (Sik 2019, 52). A tech-

<sup>10</sup> Az egyén megélt idején kívüli objektív idő, az óraidő értelmében vett lineáris világidő társadalmilag létrehozott, ami fölött azonban Schütz (és Luckmann) láthatólag elsiklott. Az objektív, lineárisan felfogott világidő a középkor végétől, az újkor elejétől kezdve alakult ki fokozatosan az óraidő koncepciójának kialakulásával (Kuczi 2011, 29–63).



nikai dimenzió kapcsán a közlekedési viszonyok és a kommunikációs technológiák fejlődése játszik fontos szerepet. A társadalmi gyorsulás a jelentések, normák és a kultúra elemeinek egyre gyorsabb változására utal. Az egyéni életritmus felgyorsulása megmutatkozik abban, hogy bár a technikai eszközök a gyors kommunikáció révén lehetővé tennék, hogy az egyéneknek több szabadidejük legyen, jellemző módon ez mégsem így alakul, mivel belsővé teszik azt az elvárást, hogy a gyorsuló világgal együtt ők maguk is felgyorsuljanak (Sik 2019, 51–57). A késő modernitás kapcsán abban az értelemben beszélhetünk a gyorsulás társadalmáról, hogy „technikai fejlődés által lehetővé tett szabadidő-növekedést felülmúlja az újfajta tevékenységi formák megjelenésének üteme, és ennek hatására az életritmus kontrollálhatatlan felpörgése alaptapasztalattá válik” (Sik 2019, 53).<sup>11</sup>

A mély mediaticizáció által áthatott jelenben Couldry és Hepp szerint új sajátosságok jelennek meg az egyidejűség megszervezésében. Először is, az egyidejűséget, amikor a felek egymás felé fordulnak és kommunikálhatnak, immár nem szükséges erősen központonlag koordinálni (például szervezetek révén), mert az internet és az IKT-eszközök révén adott pontból potenciálisan minden másik pont irányába létrehozható kommunikáció (szinte univerzális elérhetőség). Másodszor, az átvitel sebessége olyannyira felgyorsult, hogy immár az azonnaléhoz közelít. Harmadrészt pedig úgy tűnik, hogy az IKT-eszközök által közvetített adatmennyiségek mérete folyamatosan nő, és hogy e folyamat szinte a végtelenségig folytatódik (Couldry és Hepp 2017, 106). Mindez ugyanakkor nem szükségszerűen eredményez univerzális vagy egészséges felgyorsulásérzést, hiszen a felgyorsulási folyamatok ellenállásokat válthatnak ki a bevett társadalmi összefüggésekben és az egyének részéről (Couldry és Hepp 2017, 107).

A mediaticizált késő modern társadalmak diagnózisa kapcsán Couldry és Hepp (Couldry és Hepp 2017, 110). különös hangsúlyt fektet arra a szempontra, hogy a globálisan mindent mindennel potenciálisan összekapcsoló internet és az IKT-eszközök hatására az egyéni, tehát a megélt idő szintjén új temporális kényszerek jelennek meg. Ennek egyik legfőbb oka, hogy a munka és a különböző „rendszerek” időbelisége kilép saját kereteik közül, és a mindennapi élet korábban általuk kevésbé erősen érintett területeire is behatolnak. A modern IKT-eszközök a hét minden napján a nap huszonnégy órájában lehetővé teszik az elérhetőséget és a kapcsolódást távoli helyekhez, személyekhez, sőt a társadalmi élet egyre fokozódó felgyorsulása egyre inkább kikényszeríti a folyamatos rendelkezésre állást. Ez a folyamat szerintük a mindennapok határozott időbeli strukturálódását is kikezdi, mert immár egyre kevésbé jól artikuláltak a cselekvési kontextusok egymás közti és időbeli viszonyai, ami által a cselekvés koordinálása számára jóval

<sup>11</sup> Azonban a gyorsulás nem homogén folyamat, ugyanis „a különböző dimenziókban párhuzamosan zajlanak gyorsulási és lassulási folyamatok, miközben az egyes szinteken zajló folyamatok is egyaránt felerősíthetik vagy épp kioltathják egymás hatását” (Sik 2019, 53).



kevesebb tájékozódási pont kínálkozik, következésképpen egymásra halmozódnak a különböző típusú cselekvések. Az egyéneknek így számos eltérő területről származó információt kell feldolgozniuk, kell kommunikálniuk és cselekedniük sokféle irányba, még hozzá jellemzően egyidejűleg (Couldry és Hepp 2017, 110).

A jelen nem valamiféle objektív időre utaló fogalom – hangsúlyozza Couldry és Hepp (2017, 111) –, hanem a cselekvéseinknek otthont adó mindennapi élet valóságának ama időbeli szegmense, amely számunkra épp változatlanként jelenik meg. A modern kommunikációs technológiák azonban megváltoztatják a jelen megélését, mert a megsokszorozódott kommunikációk nyomást fejtenek ki annak érdekében, hogy változást hozzunk a jelenbe. És mivel csak a jelen horizontján belül maradv tudunk a már meglévő tudásunk alapján következtetéseket levonni a világ jelenségeiről, történéseiről, a többi emberről, ha az IKT-eszközök által megnövekszik a jelenbe „betáplált”, és így a feldolgozandó információk mennyisége, ez szükségszerűen növeli a cselekvők abbéli nehézségeit, hogy megfelelően kommunikáljanak vagy reagáljanak történésekre, hiszen nem tudnak minden jelet feldolgozni (Couldry és Hepp 2017, 111).

A multitasking jelensége is az idődeficit irányába mutat az idő megélésében, ami arra utal, hogy a távoli kommunikáció lehetőségeire építve az egyéneknek egymástól eltérő folyamatokban kell részt venniük. Míg korábban a tevékenységek határozottabban kötődtek helyszínekhez, szociális szituációkhoz és időbeli határok között bontakoztak ki, addig most lehetővé vált, hogy e határok leomoljanak, és a tevékenységeket a korábbi kontextusuktól eloldódva egyszerre lehessen végezni. Ez megváltoztatja a jelen időbeli tapasztalatát is, hiszen a különféle tevékenységekkel nemcsak a folyamatot importáljuk be a jelenünkbe, hanem e tevékenységek sajátos időritmusát is. A multitasking nehézsége épp abban áll, hogy ezeket az eltérő időritmusokat értelmesen integrálni lehessen. A multitaskinggal megjelenik a kommunikációs túlterhelés (*overload*) veszélye, mivel az IKT-eszközök lehetővé teszik szinte korlátlan mennyiségű üzenet egyidejű fogadását, ugyanakkor az embereknek csak korlátos kapacitásuk és idejük van ezek feldolgozására, értelmezésére (Couldry és Hepp 2017, 111–112). A mediatizáció által okozott idődeficit körülményei közepette a cselekvők gyakran olyan elvárásokkal, kényszerekkel szembesülnek, melyeknek a biológiai organizmus és a kognitív befogadóképesség korlátai miatt lehetetlen eleget tenni.

A közösségi média is új kényszereket hoz létre, amelyek nem veszik tekintetbe a nap hagyományos struktúráját. E platformok technikai intencionalitása (Ihde, II. 3. fejezet), hogy minél több időt töltsenek velük a felhasználók, időbeliségük a 0–24 órás elérhetőségé. A platformok beépített ösztönzői (például üzenetek, értesítési hangok, világító led) nyomán megjelenik a tendencia, hogy a beérkező üzenetekre, értesítésekre a felhasználók rövid időn belül reagáljanak, s ezzel az egyébként másra is fordítható időt erreallokálják. Szinte hallgatóla-

gos elvárásaként jelenik meg, hogy az ember mindig elérhető legyen, amikor új üzenet érkezik, amely elvárást a cselekvők gyakran belsővé teszik, így nyomást éreznek magukon, hogy ne késlekedjenek a reakciójukkal (Couldry és Hepp 2017, 118–119).

A társadalmi élet egyik alapvető feltétele Schütz megfogalmazásában, hogy a cselekvők előfeltételezzék a nézőpontok kölcsönösségének generáltézisét (Schütz 1984, 187–189). A szubjektumok tudják, hogy mivel mások „máshol állnak” – azaz eltérő élet történettel rendelkeznek, más kontextusokban ténykednek és eltérő relevanciáik vannak –, eltérő a nézőpontjuk, tehát másként értékelik és érzékelik a dolgokat. A nézőpontok kölcsönösségére vonatkozó idealizációjuk alapján azonban a cselekvők eközben azt is feltételezik, hogy ha abban a pozícióban lennének, mint a másik, ők is ugyanúgy látnák a dolgokat, mint amaz. A cselekvők eme idealizációja révén válik egyáltalán lehetségessé a másik megértése, és így a társadalmi cselekvés. A mély mediatizációs folyamatok hatására az életvilág hagyományos időszerkezete jelentősen átalakult, ami a társadalmi világ egyre több területén megnehezíti a cselekvők számára a nézőpontok kölcsönösségére vonatkozó idealizációjuk fenntartását (Couldry és Hepp 2017, 117). A mediatizált kortársakkal (Zhao 2004) való interakció során a *face-to-face* kapcsolathoz képest mindig kevesebb jelet értelmezhetnek a kommunikáló felek, ami szükségszerűen megnöveli a félreértések, kommunikációs zavarok és a meg nem értés valószínűségét. Vagy a hálózatosan megszervezett munkaszervezetek esetében az épp nem látható, nem hallható, tehát kommunikációs szempontból „csendben lévő” munkatársakkal szemben is gyakran felmerülő probléma, hogy nehezen vehető fel a perspektívájuk. A kommunikációs „csendet” sokszor nem dolgozásoként vagy a motiváció hiányaként értelmezik (Couldry és Hepp 2017, 117). E jelenségek arra utalnak, hogy sok esetben sérül a nézőpontok adekvát kölcsönös felvételére vonatkozó képesség, s hogy kontingensebbé válik a kommunikáció.

Az információs túlcsoordulás az azonnali kommunikáció lehetőségével és az állandó elérhetőség elvárásával együtt nemcsak azt okozza, hogy a cselekvők nem tudnak minden ingerre reagálni, hanem azt is – és ez talán még fontosabb –, hogy nincs elég idejük az értelmezői munka elvégzésére. Ha nincs elég idő az értelmezésre, akkor veszélybe kerülnek az identitás létrehozásának korábban bevett mechanizmusai, hiszen a reflexióra szánható idő csökkenésével megnehezül azoknak a történeteknek a kigondolása és elbeszélése, amelyek köré a cselekvők az identitásukat felépíthetik, azaz zavarok jönnek létre a narratív identitáskonstrukcióban (Couldry és Hepp 2017, 114–115).

### 3.2. A térbeliség és a helyek érzékelésének átalakulása a mediatizáció hatására

Amennyiben a fenomenológiai nézőpont az emberi tapasztalatokat leíró tudományos nézőpont, úgy kitüntetetten fontos szempont lenne számára a térbeliség tapasztalatának értelmezése. Ez a fenomenológia filozófiai elméleteiben nem maradt el (Schmitz 2007; Merleau-Ponty 2012), azonban a szociológiai fenomenológiai megközelítésekben a térbeli viszonyok jelentősége alulmarad az időének. Az alábbi fejtegetéseket az a meggyőződés vezérli, hogy a térbeliségnek az életvilág dimenziójaként ugyanakkora jelentősége van, mint a temporalitásnak. A társadalmi világ mediatizációja a téri tapasztalatokra is hatással van, aminek értelmezéséhez szükséges először is szemügyre venni, hogy miként szemlélte a klasszikus fenomenológiai szociológia a térbeliséget, illetve hogy ezen túlmenően milyen változásokat hozott a mediatizáció, és milyen kiegészítő nézőpontokra van szükség emiatt.

Schütz és Luckmann a cselekvői nézőpontot veszik alapul, és ennek során – az időbeliség viszonyaihoz hasonlóan – a cselekvői elérhetőség játszik kitüntetett szerepet számukra. A mindennapi élet valóságában az „itt és most” jelenti azt a kiindulópontot, ahonnan a testtel és tudattal rendelkező cselekvő a világot érzékeli. Az itt és most térbeli aspektusát Schütz és Luckmann két fogalom, a hozzáférhető világ (*world within actual reach*) és a hatókör (*zone of operation*) kapcsán fejti ki. A hozzáférhető világ az életvilág azon szegmense, amely közvetlenül elérhető a tapasztalás számára: magában foglalja mindazt, amit épp aktuálisan észlelnek, illetve azokat az objektumokat is, amelyeket intenzív figyelés által észlelhetnének (Schutz és Luckmann 1973, 36–37). Mindaz része a hozzáférhető világnak, ami bizonyos időben és helyen lévő cselekvő vizuális vagy hallási észlelési mezőjének határain belül van (ez igaz a többi érzékre is): vagyis mindaz, ami látható és hallható (vagy szagolható stb.) valamely térben-időben meghatározott pontból kiindulva, vagy látható, hallható volna, ha figyelmesen néznének, hallgatnának. Az ilyen észleletek között lesznek olyanok, amelyek közeli, mások ugyan láthatók, hallhatók (volnának), de a cselekvő testéhez képest távolabbiak (például látom és hallom a vonatot a távolban). Az egyének életrajzi sajátosságai miatt vannak olyan helyek, melyeket korábban felkeresett, és amelyek könnyen újra elérhetők számára, míg mások nehezebben. A cselekvő a tudáskészlete alapján ama helyekkel kapcsolatban is él feltételezésekkel, amelyeket még sohasem keresett fel: valószínűsíti, hogy egyeseket könnyebben, másokat nehezebben tudna meglátogatni és így a hozzáférhetőség aktuális szférájának részévé tenni (Schutz és Luckmann 1973, 38–40).

A hozzáférhető világon belül külön zónát képez az a szegmens, amelyre a szubjektum közvetlenül hatni tud cselekvésével, ez a hatókör. A hozzáférhető világhoz hasonlóan ennek is az emberi test áll a középpontjában, ám a hatókör

csupán azt a zónát jelenti, amely nemcsak látható, hallható vagy más módon észlelhető, hanem fizikailag elérhető, azaz a cselekvő által manipulálható (Schutz és Luckmann 1973, 41–45). Azt már a szerzőpáros (és feltételezhetően köztük inkább Luckmann) is látta, hogy a technika és a kommunikációs eszközök fejlődése nagy változásokat hozott a hatókör és a hozzáférhetőség tekintetében. Az olyan eszközökkel, mint a ballisztikus rakéták, a telefon vagy a televízió lehetőségessé vált a hatókör kitágítása. Emiatt szükséges bevezetni a *primer* és a *szekunder hatókör* és az *elsődlegesen és másodlagosan hozzáférhető világ* megkülönböztetését. A primer hozzáférhetőség a korábbiakkal összhangban arra utal, ami észlelhető egy adott pontról, míg a primer hatókör mindarra, ami fizikailag épp elérhető a cselekvő számára. A primer hozzáférhető szférának a primer hatókör mindig a részét képezi. A szekunder hozzáférhetőség zónája Schütz és Luckmann szerint a potenciálisan észlelhető dolgokat jelenti (például a telefonálás vagy televíziózás révén),<sup>12</sup> míg a szekunder hatókör a cselekvési lehetőségek technikák általi kiterjesztését jelenti (példa lehet ismét az interkontinentális ballisztikus rakéta). A kettő viszonya azonban korántsem olyan egyértelmű, mint a primer fogalmak esetében, mivel a szekunder páros viszonya nem egyértelműen az egymásba dobozolódnak: elképzelhető olyan esetek, amikor a szekunder hatókör valamely eleme nem része a szekunder hozzáférhetőség zónájának,<sup>13</sup> illetve olyanok is, amikor az értekek számára szekunder módon hozzáférhető észleletek a cselekvés számára szekunder szinten sem befolyásolhatók<sup>14</sup> (Schutz és Luckmann 1973, 44–45).

Schütz és Luckmann gondolatai ugyan hasznosak, azonban az életvilág mély mediatizációjának korában kiegészítendő és módosítandók új szempontokkal – már csak azért is, mert a fogalmiságuk egy olyan korszakban alakult ki, amikor a mély mediatizáció még jóval kevésbé bontakozott ki, mint a jelenben. Az utóbbi hozzátétőlegesen két-három évtizedben a különféle médiumok átalakították a társadalmi világ téri viszonyait. Ahogyan arról korábban szó volt (*III. 1. fejezet*) Zhao (2004) gondolatai kapcsán, az egymással a közös fizikai jelenlét viszonyában álló embertársak és az egyidejűséggel, ám fizikai távolléttel jellemezhető kortársak mellett a mediatizált embertársak kategóriája is megjelent: az olyan

<sup>12</sup> Schütz és Luckmann nem emeli ki, azonban a telefonbeszélgetés egyszerre illusztráló példája a szekunder hozzáférhetőségnek és azon belül a szekunder hatókörnek, mert amikor valakivel telefonon beszélünk, egyúttal cselekszünk is, hatunk a másikra. (A televízió a maga egyoldalú kommunikációjával azonban csupán az értekek számára másodlagosan hozzáférhető zónára utal, mivel megmutat távoli dolgokat, de azokra nem tud a cselekvő hatni.)

<sup>13</sup> Az interkontinentális ballisztikus rakéta jelenthet példát erre abban az esetben, ha pontosan nem tudni, hol fog becsapódni (vagyis adott a távolba cselekvés lehetősége, ugyanakkor ez a távoli hely nem érzékelhető).

<sup>14</sup> A televízió hozható fel ismét példaként: láthatók, hallhatók, de a kommunikáció egyoldalúsága miatt a néző által nem manipulálhatók a távoli dolgok.

személyeké, akik nincsenek „itt”, de akikkel szimultán és reciprok kommunikációt tudunk technikai eszközök segítségével folytatni. Ez a térbeli közelség-távolság jelentőségének átalakulásához vezet. A teret Couldry és Hepp nem pusztán konkrét, materiális értelemben vett helyként értelmezik, hanem viszonyrendszerként, ami azt jelenti, hogy a cselekvők a technikai kapcsolódások révén egymástól távoli helyek is alkothatnak közös teret. A mediatizálódás digitalizációs szakaszában a transzlokális kapcsolatoknak, tereknek egyre nagyobb a lehetőségük és jelentőségük (Couldry és Hepp 2017, 86–87). A jelenkorban a digitális kommunikációs médiumok olyannyira átjárnak mindent, és olyannyira gyakoriak a távolságokon átívelő kommunikációk, hogy felmerül a kérdés: van-e értelme egyáltalán a hatókör és a hozzáférés elsődleges és másodlagos szférájáról beszélni? A cselekvő nézőpontjából az online kapcsolatok és interakciók gyakran ugyanolyan valóságosak, mint a szemtől szembeniek, így félrevezető lehet elsődleges (konnotációja szerint fontosabb, igazibb) és másodlagos (azaz kevésbé fontos és valós) zónákat megkülönböztetni.

A schützi-luckmanni elméleti keret Couldry és Hepp szerint alapvetőbb szinten is problematikus a mély mediatizáció korszakában, ugyanis a digitális technológiák hatására korántsem olyan egyértelmű, hogy hol is vagyunk, vagy hogy mit is jelent a „Hol?” kérdése. Míg ez a kérdés Schütz és Luckmann számára könnyen eldönthető volt, mivel a „hol” megegyezett a fizikai értelemben vett hellyel és pozícióval, addig a fejlett mediális eszközök megteremtették a lehetőséget arra, hogy a felhasználó elmerüljön bennük, még hozzá oly mértékben, hogy az őt körülvevő fizikai tér szubjektíve veszít a jelentőségéből, és nagyobb mértékű figyelem vetül az online térre. Erre lehet példa az internetes videótelefonálás, a sokszereplős online szerepjátékok világa (Berger 2020)<sup>15</sup> vagy a különféle virtuálisvalóság-platformok. E fejlemények következménye, hogy mivel a jelenlét érzete már nem csak a fizikai terekhez és szituációkhoz kötődik, az életvilágbeli cselekvő „itt”-je gyakran elsősorban az online terekhez kötődik (Couldry és Hepp 2017, 91).

A jelenlét érzésének online terekre való áttevődésével különféle területeken találkozhatunk, így például a mediatizált munkahelyek és a magánéleti kapcsolatok területén is. Közös az ilyen szituációkban, hogy a nézőpontok felcserélhetőségének generáltézise sok esetben problematikusává válik az online szférában (Couldry és Hepp 2017, 91), hiszen csak akkor lehet a másik nézőpontját megérteni, ha egyáltalán látszik, hogy „hol” áll, ami a mediatizált kommunikációk kapcsán nem feltétlenül adott. Mindenesetre mind a magánélet, mind a munka világában a mediatizáció új lehetőségeket hoz létre, módosítva ezzel a korábbi interakciós összefüggések néhány aspektusát. Például az IKT-eszközöket igénybe

<sup>15</sup> Lásd továbbá a *IV. 1.3. fejezetet*.

vevő távgyógyításban (*telemedicine*) új lehetőségek jönnek létre, hiszen fizikailag nem jelen lévő orvosok tudnak részt venni a gyógyítási folyamatban, ugyanakkor ezzel együtt járnak bizonyos finom eltolódások a szerepek és tekintélyviszonyok tekintetében, és például megszűnik a kórház folyosójának jellemző interakciós alakzata, az informális szakmai beszélgetés (Couldry és Hepp 2017, 91–92). A munka világában megjelenik az a tendencia is, hogy a digitális kommunikációs eszközök nem csupán közvetítenek a felek között, nemcsak kiterjesztik az interakciók hatókörét, hanem önálló, saját logikával rendelkező online teret hoznak létre bizonyos esetekben. A globális pénzügyi piacok cselekvői (a részvénykereskedők) például a glóbuszon térben szétszóródva figyelik a képernyőjükön az aktuális árfolyamtrendeket, így az eszközök nemcsak beszámolnak számukra folyamatokról, hanem ama online térnek a megjelenítői is, amelynek keretében az aktorok létrehozzák a globális pénzügyi folyamatokat (adnak, vesznek) (Couldry és Hepp 2017, 96–97).

A családok számára is új lehetőségeket hoznak magukkal a digitális kommunikációs eszközök, hiszen lehetővé válik a családi kapcsolat nagy távolságokon keresztül fenntartása, sőt az is, hogy a családtagok fizikai jelenlét hiányában is folyton érezzék egymás jelenlétét. Azonban ebben az esetben sem csak a már meglévő lehetőségek kiterjesztéséről van szó, hanem új sajátosságok megjelenéséről is, mivel épp a folytonos jelenlét érzése tud új kényszereket, felügyeleti lehetőségeket és feszültségeket létrehozni. Hasonlóan, a kortárskapcsolatok lehetőségeit is megsokszorozza a digitális média a maga platformjaival, ugyanakkor e lehetőségek sem csupán már meglévők kiterjesztései, hanem új online társas-társadalmi terek jelennek meg a maguk saját dinamikáival és kényszereivel (Couldry és Hepp 2017, 93–94). A közösségimédia-platformok használata tehát arra jelent példát, amikor az IKT-eszközök nem valamilyen már előzetesen adott interakciós teret vagy interakciós összefüggést közvetítenek a cselekvők számára, hanem maga a platform alkotja az (online) teret, amelynek keretei között cselekvés lehetséges. Ez a lehetőség különösen fontos lehet a tinédzserek számára, akik a fizikai jelenlétben alapuló interakciók világában rendkívül sok regulációnak, kényszernek vannak kitéve, akik azonban az online terekben erősebben megtapasztalhatják az autonóm cselekvőiség érzetét, még ha ezzel újfajta kényszerek és veszélyek is járnak együtt (amit mások mellett a *cyber-bullying* példáz) (Couldry és Hepp 2017, 97–98).

Couldry és Hepp Hartmut Rosa nyomán hangsúlyozza, hogy mivel a digitális média által szinte minden hely minden másikkal összekapcsolható, csökken a tényleges fizikai helyváltozással járó mobilitás igénye (Couldry és Hepp 2017, 97). Például az a személy, aki otthonról, home office-ban dolgozik, elektronikusan fizeti a számláit, házhoz rendeli az ebédet és a mindennapi bevásárlásait, könnyen úgy érezheti, hogy nincs is szüksége a lakásból való kimozdulásra. Ezzel



szemben az alábbiakban olyan eseteket értelmezek, amelyek a mindennapi cselekvők fizikai értelemben vett mobilitását továbbra is előfeltételezik. Az ilyen esetekben a digitális eszközök hatására a fizikai terek érzékelése, megtapasztalása átalakul, új, hibrid téri formák jönnek létre. A helyek észlelésének átalakulása szintén nem képezte az életvilág Schütz és Luckmann által azonosított térbeli dimenziójának részét, így e szempont is a szerzők kiegészítéseként szolgál.

Az IKT-k a tér iránti újféle érzék lehetőségét teremtik meg, mivel korábban ebben a formában nem létező hibrid tereket hoznak létre, melyekben digitális és materiális elemek kapcsolódnak össze egymással. E tereket szisztematikusan még nem dolgozták fel (bár lásd Berger 2020), ám adalékok bőségesen rendelkezésre állnak. Galloway (2004, 390) kevert valóságról (*mixed reality*) beszél az olyan terek esetében, amelyek a fizikai és a digitális világ elemeit vegyítik egymással. Benyon (2012, 220) felfogásában a hibrid, kevert terek kapcsán a fizikai objektumok keverednek digitális, információalapú elemekkel, melyek egymással összefonódva új tapasztalatokat tesznek lehetővé az emberek számára. Glezos pedig az összesített terek (*spaces sutured together*) fogalmát használja az olyan hibrid terek kapcsán, amikor a technikai eszköz két egymástól távoli fizikai teret varr össze a cselekvő számára, aki ily módon a távoli helyen is tud cselekedni, például egy drónnal (Glezos 2020, 192, 239–241).

Többféle vegyes vagy kevert térrel (*blended, mixed spaces*) kapcsolatban elérhető esettanulmányok. Sumartojo és szerzőtársai (2016) azoknak a kerékpárral munkába ingázóknak a tereit elemzik, akik a Strava alkalmazással rögzítik napi útjukat: számukra a terek nemcsak materiális elemekből és azok dinamikus változásából állnak, hanem a tereik datafikáltak; az észlelt és a korábbról tudott adatok érzelmekkel átítatott hibrid tereket alkotnak a cselekvő kerékpáros számára (Sumartojo és mtsai. 2016, 37). Így például a sebesség- és távolságmérő eszköz kijelzőjét nézve tudják, hogy hozzávetőlegesen mennyi idő múlva érnek haza, vagy hogy milyen sebességgel kell haladniuk ahhoz, hogy bizonyos időn belül érkezzenek meg. De a hosszú utakon folytatott telefonálás is a terek átalakulását, hibridizálódását illusztrálja (Sumartojo és mtsai. 2016). Aguila a Skype kapcsán említi, hogy a videótelefonálók számára a saját szobájuk tere kiegészül a beszélgetőtársuk terének digitális reprezentációjával (Aguila 2012, 307), melyek egybekapcsolása révén hibrid tér jön létre. A sokszereplős online szerepjátékok esetében is kevert, hibrid tér épül fel a játékos számára, ugyanis a szoba materialitása a képernyő megfoghatatlan cselekvési terének elemeivel kapcsolódik össze (Berger 2020, 613–617).

A hibrid terek sajátos esetéről számol be Bork-Hüffer (2016), aki a Szingapúrban élő német munkavállalókat vizsgálta. Empirikus kutatásának tanulsága szerint a Németországból Szingapúrba távozók jó része már az utazásuk előtt igyekezett informálódni a városállamról. A média által biztosított információk és



képek számos jelentést vagy akár érzéki ingereket (ételek ízét, illatát) sugalltak nekik, és ezek a médiabeli reprezentációk aztán nagymértékben befolyásolták (különösen a szingapúri tartózkodásuk kezdeti szakaszában) a város tényleges tereinek érzékelését és a város iránti érzék kialakulását (Bork-Hüffer 2016). De a GPS-es navigáció használata során is egyes terekben mozgunk (IV. 3.2. fejezet). A felvonultatott példák alapján látható, hogy a hibrid terek a nagy többség számára gyakori tapasztalatot jelentenek.

Érdekfeszítő és alapos elemzésében Glezos is a helyek/terek hibridizálódását állapítja meg. Szerinte az új technikák a helyek és terek újféle érzékelését teszik lehetővé, ami miatt a hibrid terek/helyek érzékelt jellegzetességei csak részben következnek a fizikai adottságokból (Glezos 2020, 225). Ez az újfajta térérzék megjelenhet például abban, hogy a cselekvők az anyagi világ korábban kevésbé lényegesnek tartott tulajdonságaira is elkezdnek figyelni (a wifikapcsolat szempontjából relevánssá válhat a fal vastagságára és tömörségére vonatkozó információ) (Glezos 2020, 231–232). Részletesebb elemzésében Glezos beszámol arról, hogy az SMS-ezés és a folyamatos elérhetőség miként hat a helyek (és az idő) észlelésére. Az SMS-ezők (vagy chatelők), a fizikai világ mellett az online szférában is jelen vannak, mely mintegy a materiális környezetre ráhúzott réteget képez számukra. A térbeliség érzékelésének átalakulását, a helyek hibridizálódásának irányába mutat, hogy a távoli másokat mintha folyamatosan jelenlévőnek éreznék a cselekvők, még akkor is, ha éppen nem kommunikálnak velük, mivel potenciálisan mindenkit mindig elérhetőnek tartanak – ez nyújthat valamiféle új biztonság- és kontrollérzetet, ám az állandó elérhetőség követelménye a cselekvőt is érinti (Glezos 2020, 229–230). Az SMS-ezés (vagy bármiféle kölcsönös és szimultán online interakció) a folytonos elérhetőséggel karöltve abban a tekintetben is megváltoztatja a helyek, terek észlelését, hogy miként találunk meg másokat, hogyan tervezzük meg a találkozóinkat másokkal. Az IKT-eszközök előtti korszakkal szemben ugyanis már nincs szükség rá, hogy a cselekvők teljesen pontos időt és helyet határozzanak meg a találkozásuk számára, hanem a találkozási idő hozzávetőlegessé válik, és a helyet sem muszáj pontosan „belőni”, mert a felek úgyis tudnak kommunikálni akkor, amikor megérkeztek a megbeszél hely közelébe, és megbeszélhetik, hogy ki pontosan hol tartózkodik, illetve ki merre menjen (Glezos 2020, 232). E változások hatására összességében a tér immár nem rögzített objektumok és helyek kétdimenziós térképszerű képződményeként jelenik meg a cselekvők számára, hanem olyan dinamikus, vektorok által meghatározott viszonyrendszerként, amelyben a cselekvők egymáshoz képest közelednek vagy távolodnak. E tendenciát másképpen megfogalmazva az idő és a tér kategóriáinak felpuhulásaként (*softening*) értelmezi Glezos, ugyanis míg a téridőbeli koordináták korábban fix pozíciókat jelöltek ki a cselekvők számára, addig a helyek, terek és az időpontok most már hozzávetőlegessé váltak számukra (Glezos 2020, 232).

Az ilyen „ártalmatlan” eseteken túl Couldry és Hepp arra is felhívja a figyelmet, hogy a terek hibridizálódásának vannak nyers hatalmi vonzatai is, ugyanis a hatalmi ágensek egyre inkább igénybe vesznek különféle szoftvereket, algoritmusokat és adatbázisokat, amelyek révén az emberek terekhez, helyekhez való hozzáférését kívánják szabályozni. Az ilyen tereket Kitchin és Dodge nyomán kódolt tereknek (*code space*) nevezik, mivel a szoftver határozza meg, hogy ki léphet be az ilyen helyekre és ki nem.<sup>16</sup> A kódolt terek arra is rámutatnak, hogy mindennapok megélt cselekvési tere Schütz és Luckmann elgondolásával szemben nem csupán a közelség-távolság (valamint a hozzáférhetőség/hatókör ezzel összefüggő) viszonyaiból következik, hanem e téri cselekvési szférát nagymértékben szoftverek és algoritmusok szabályozzák a cselekvők számára. Ennek következtében a városi és épített terek nagymértékben fragmentarizálódnak a cselekvők számára (Couldry és Hepp 2017, 99).

A terek és helyek hibridizálódásának esettanulmányai összefoglalva arra hívják fel a figyelmet, hogy a tér a cselekvők számára immár nem (csak) kiterjedés, melynek középpontjában a cselekvő teste van, hanem különféle anyagi és digitális objektumok viszonyrendszere, amit egyre inkább a digitális világ kötőanyaga tart össze, illetve fragmentál más esetekben.

### 3.3. Az adatok szerepe az életvilág társas dimenziójában

A fenomenológiai szociológia számára a társas/szociális jelleg adja az életvilág harmadik, a térbeliség és időbeliség melletti dimenzióját. Ezzel összefüggésben az irányzat alapvető meggyőződése, hogy a társadalmi valóság az egyének értelmezései és cselekvései által jön létre. Természetesen a társas aspektust nélkülöző helyzetekben is szereznek a pragmatikus motivációval rendelkező cselekvők tudást, ám a szociális szituációk összességében fontosabbak e szempontból. Az életvilág a cselekvő számára Schütz és Luckmann szerint embertársakra és kortársakra tagolódik, az előbbieket az „itt és most” szituációjában közösen jelen vannak egymás számára, utóbbiak azonban (épp) nincsenek jelen a cselekvővel, csak egy időben élnek vele (*III. 1. fejezet*). Az embertársi viszonyban lévő cselekvők folytatnak szemtől szembeni interakciókat egymással, ami számukra a tudás felhalmozásának lehetőségét jelenti. Ebben az értelemben a cselekvő tudásának nagy része társas eredetű, mert nem közvetlen tapasztalaton alapszik, hanem más emberek közvetítésén. Mivel a cselekvő úgy véli, hogy a másik helyében hasonló tapasztalatokra tett volna szert a múltban, ezért az általa közve-

<sup>16</sup> Ki hagyhatja el az országot, ki nem? Ki léphet be, kitől tagadják ezt meg? A bankkártyája vagy személyazonosító okmányai által ki tud beocsátást nyerni bizonyos zárt terekbe, ki nem? Stb.

tített tapasztalatokat – amennyiben relevánsak számára – hajlandó beépíteni a saját tudáskészletébe (Havrancsik 2020, 277–278). Minden egyes cselekvő egyéni élettörténettel rendelkezik, vagyis tudását olyan társas és nem társas szituációkban szerezte meg, melyek konstellációja végső soron egyedi, ám a tudása mégis mutat hasonlóságokat a vele hasonló emberekével, ugyanis az életkor, a nem, a lakóhely, a foglalkozás hasonló tapasztalatokra hajlamosít – vagyis a tudás társadalmilag oszlik el. A schützi elméletet továbbgondoló Berger és Luckmann (1998) azt is felveti, hogy a mindennapi interakciók során a tudáselemek külsővé válhatnak, majd megszilárdulva objektiválódnak, vagyis a cselekvők immár tőlük függetlenül létezőként fogják érzékelni ezeket (például a szerepfelfogásokat valamely társadalomban).

Az életvilág mediatizálódása e tekintetben is változásokat hozott, melyek a digitalizáció szakaszában váltak radikálissá. Couldry és Hepp ezen átalakulások mélyreható jellegét illusztrálандó az életvilág harmadik dimenziójának címszava alatt az adatokat és adatosodást (datafikáció) tárgyalja, ami utal arra, hogy milyen módon alakítja át a digitalizáció a társas összefüggéseket. Szerintük az adatok nagy volumenű gyűjtésére, tárolására, elrendezésére és elemzésére szolgáló és a mediatizált kommunikációkat bizonyos szervezeti érdekek alapján lehetővé tevő infrastruktúra alapvető módon befolyásolja az interakciók lehetőségfeltételeit és így a társadalmi eredetű tudás megszerzésének körülményeit, sőt a tudás társadalmi eloszlását is. Emiatt úgy vélik, hogy a jelen társadalmi világának megértése szempontjából nem elégséges a klasszikus fenomenológiai nézőpont, amely kizárólag a cselekvők értelmezési teljesítményeire fókuszál, hanem „materialista” fenomenológiára van szükség, amely az egyének értelemtételezésein túl az ezektől messzemenően elrugaskodott adatgenerálási és kezelési infrastruktúrát is tekintetbe veszi (Couldry és Hepp 2017, 122).

Az adatosodás több tekintetben is kihívás elé állítja a szerzőpáros szerint a fenomenológiai nézőpontot. Először is, az élet sok területén – legyen szó online rendelésekről, szobafoglalásokról, GPS-es navigációról, chatalkalmazások vagy a közösségi média használatáról – rendkívül nagy adatmennyiség keletkezik, amelyek esetében szükség van az adatok automatizált gyűjtésére és elrendezésére, ami sok mindennapi tevékenység ritkán tudatosuló háttérévé vált. Másodsorban, a felgyülemelő adatok javát magántársaságok, és közülük is nagy korporációk gyűjtik és szortírozzák, méghozzá a saját kommerciális és profitérdekeik szerint, amivel a hagyományos fenomenológiai elmélet nem számol. Harmadrészt az adatok feldolgozása során instrumentális értelemben vett tudás jön létre a társadalmi életről, mivel folyton a cselekvőket és cselekvéseik eredményeit kategorizálják. E társadalmi tudás lényegét tekintve aszimmetrikus, hiszen jobbra csak az adatokat gyűjtők és kezelők érdekeit tükrözi, nem pedig a világban kiigazodni és ténykedni kívánó mindennapi cselekvőket (Couldry és Hepp 2017, 124).

Jól látható tehát, hogy az adatok nagy volumenű gyűjtése nem a társas interakciók adok-kapok logikáját követi, mivel az adatok kinyerése és elrendezése a reflexív emberi cselekvés számára külsődleges adottság (Couldry és Hepp 2017, 125). És mivel az életvilág mély mediatizálódásának folyamányaként egyre több cselekvéssel kapcsolódik össze adatok keletkezése, gyűjtése és feldolgozása, egyre kevésbé igaz, hogy a társadalmi valóság a cselekvők cselekedeteiben és értelmezéseiben gyökerezik. Couldry és Hepp azonban nem amellett érvel, hogy a cselekvők nem próbálják meg értelmezni a világukat és értelmesen cselekedni, csupán azt állítják, hogy a társadalmi tudásnak immár olyan egyre növekvő területei jöttek létre, amelyeket nem cselekvő szubjektumok hoztak létre, hanem olyan automatizált adatfeldolgozási eljárások, amelyek felett a mindennapi cselekvőknek nincs hatalmuk, amelyek azonban mégis nagy hatással vannak a cselekvők mozgásterére és tudásuk formálódására (Couldry és Hepp 2017, 126).

Az emberi mindennapi tevékenységeinek bizonyos vonatkozásai (telefonhívások adatai, szöveg- és képbemutató chatalkalmazásokban, földrajzi adatok a GPS-es navigáció során vagy bármilyen földrajzi adatot logoló alkalmazás esetében, posztok a közösségi médiában, böngészési és kattintási adatok, rendelési adatok stb.) adatokként beilleszkednek az adatgyűjtésben és feldolgozásban érdekelt szervezetek adatbázisaiba – aminek azonban további következményei vannak. Couldry és Hepp elmondása alapján minden ember alkotta eszköz vagy infrastruktúra végső célja eddig az volt, hogy az emberi cselekvéseket segítsék, s közben a fő figyelem ne rájuk vetüljön. A digitális infrastruktúra elemei is segítik az emberi cselekvést (mert például otthonról lehet számlákat befizetni, terméket vásárolni, távoli emberekkel beszélni), és gyakran ezeket sem reflektált módon használják, ám jelentős különbség, hogy ebben az esetben az infrastruktúra elemei is használják az embereket a saját céljaik érdekében (Couldry és Hepp 2017, 131). Bár a különböző alkalmazásoknak, technikai eszközöknek és infrastruktúráknak nincs tudatuk, és így az emberekéhez hasonló célokról sem beszélhetünk az esetükben, a Don Ihde értelmében vett technikai intencionalitás fogalma mégis használható e kontextusban (Verbeek 2001, 136). Eszerint az ilyen eszközök intenciója, hogy minél többet használják őket, hogy ezáltal minél több – kommerciális vagy felügyeleti érdekeket szolgáló – adatot nyerhessenek ki a felhasználókból. A különféle alkalmazások és eszközök az algoritmusuk szerint rögzítik a cselekvéseink bizonyos vetületeit, ám elsősorban nem azért, hogy ezzel növeljék a cselekvésünk lehetőségterét, hanem a profit- vagy a felügyeleti érdek határozza meg a logikájukat (Couldry és Hepp 2017, 131).

Az életvilágra vonatkozó tudással összefüggésben ez azt jelenti, hogy immár nemcsak az emberek hoznak létre tudást a társadalmi környezetükről és a többi emberről, nemcsak a cselekvők hoznak létre tipizációkat, hanem az algoritmusok is, mivel ezek azt a célt szolgálják, hogy a felgyülemlett adatok alapján tipizálják

az embereket, azaz besorolják őket és cselekvéseiket bizonyos szervezetiileg releváns kategóriákba (Couldry és Hepp 2017, 131). Nem csupán a cselekvők alakítanak ki tudást a társadalmi környezetükről, hanem az algoritmusok automatizált folyamatai által létrejön egy az emberek számára külsődleges kognitív infrastruktúra, amely tudást alakít ki róluk, és ezáltal befolyásolja a lehetőségterüket (Couldry és Hepp 2017, 141–142). Az így kialakuló objektivációk a mindennapi cselekvők számára áttekinthetetlenek és vajmi kevés hatásuk van rájuk. Ez már csak azért is súlyos probléma, mert az algoritmusok felerősítik a készítők által beléjük írt torzításokat, így pedig a reklámozás, a biztosítás, az oktatás vagy más területeken használt algoritmusok könnyen olyan döntéseket fognak elősegíteni, amelyek újratermelik a faji hátrányos megkülönböztetéseket és a társadalmi egyenlőtlenségeket (O’Neil 2016; Ságvári 2017).<sup>17</sup>

Az adatokat elrendező algoritmusok azonban nem csupán az emberek tipizálása, az adataik kiaknázása tekintetében lényegesek társadalmi szempontból, és nemcsak amiatt, mert az így keletkező ismeretek átláthatatlan összefüggésrendszerként képeznek a cselekvők számára, hanem azért is, mert az interakciókra is befolyással vannak, különösen a közösségi médiában. Ez amiatt van, mert az algoritmusok nagyban befolyásolják, hogy ki milyen tartalmat és milyen elrendezésben lát, és ki kivel létesít egyáltalán kapcsolatot. Például a Facebookon vagy az Instagramon a felhasználó online tevékenységét elemző algoritmusok döntenek el, hogy milyen tartalmakat sorolnak a feedjük elejére, melyeket hátrébb, ami nemcsak az egyes posztok láthatóságára van nagy hatással, hanem arra is, hogy ki mire és milyen módon reagál. Hasonlóan, a társkereső és randiapplikációk algoritmusai is nagy erővel rendelkeznek, hiszen meghatározzák – a felhasználó által megadott paramétereken belül –, hogy kiket ajánlanak lehetséges partnerekként (Berger 2019).<sup>18</sup>

A cselekvők túlnyomó többsége – akár tudatában van a sokrétű adatgyűjtésnek és az algoritmusok interakciókra gyakorolt hatásának, akár nem – paradox módon úgy használja az online interakciókat lehetővé tevő platformokat és eszközöket, mintha ezek elsődleges rendeltetése valóban a kommunikációk elősegítése és a cselekvés megkönnyebbítése volna (Couldry és Hepp 2017, 140).

<sup>17</sup> Például a bankok kockázatfelmérő algoritmusai a hitel visszafizetése szempontjából kockázatosnak minősíthet bizonyos irányítószámok alapján nyilvántartott lakókörnyezeteket, ami azon döntéseknek ágyaz meg, hogy a „rossz” környéken lakó fiatal hitelkérelmek ne kapjanak hitelt. Ezzel olyan oktatási lehetőségektől fosztják meg őket, amelyek pedig a hátrányos helyzetből való kitörés lehetőségét jelenthetnék volna számukra.

<sup>18</sup> Lásd még a *IV. 2.5. fejezetet*.

#### 4. Az én átalakulása a mediatizáció hatására

A tudás létrehozásának megváltozott körülményei a mediatizáció elmélete szerint hatással vannak az én mozgásterére, lehetőségeire, az általa felvett szerepekre, sőt a felépülésének módjára is. E szempontból alapvető jelentőségű fejlemény volt a 2000-es közepétől, hogy az interneten a statikus honlapokról fokozatosan át-  
teződött a hangsúly az olyan oldalakra, platformokra, majd alkalmazásokra, amelyek a felhasználók inputját is lehetővé, sőt szükségessé tették (például a közösségi médiában). A növekvő interaktivitás megváltoztatja nemcsak a társadalmi cselekvők lehetőségfeltételeit (Couldry és Hepp 2017, 145). A mediatizáció és digitalizáció énré gyakorolt hatásának felvázolása előtt szükséges az én fogalmát röviden szemügyre venni. Az én Couldry és Hepp felfogásában nem statikus entitás, nem valami eleve adott létező, amelyre különféle külső szereplők és tényezők hatással vannak, hanem mindig is dialogikusan jön létre: azáltal, hogy folyton interakcióban áll másokkal (vagy technikai eszközökkel), hogy társaival állandóan jelentéseket, értelmezéseket egyeztet, illetve hogy magával is gyakran párbeszédet folytat. Az én folyton mozgásban van, „képződésének” folyamata soha nem zárul le. Az én e processzuális felfogását szükséges alapul venni, s amennyiben az én folyton létrejövőben van, szükséges e folyamat – változó – körülményeit is szemügyre venni (Couldry és Hepp 2017, 148).

A mediatizáció digitalizációs szakasza a szocializáció folyamatában is alapvető átalakulásokat hozott. Az elektronikus média jelenléte a felcseperedő gyerekek életében nem az elmúlt egy-két évtized újdonsága, hiszen a 20. században például a rádiós és televíziós műsorok kínáltak számukra a fantáziájukat megragadó tartalmakat. Ezek az elektronikus médiumok azonban nem befolyásolták kifejezetten erősen a (család és a kortárs csoportokban zajló) elsődleges és a (különbé-  
le, például oktatási vagy munkahelyi intézményekben végbemenő) másodlagos szocializációt, mivel mindkét szinten a szemtől szembeni kommunikáció volt az előtérben, vagyis a normákat, értékeket, szerepfelfogásokat és ismereteket döntően mediális közvetítés nélkül sajátították el a gyerekek (Couldry és Hepp 2017, 149). A helyzet ma annyiban más, hogy a digitális médiumok már nemcsak kész tartalmakat közvetítenek, hanem lehetővé teszik a cselekvők folyamatos egymáshoz kapcsolódását, hogy folytonosan jelen legyenek egymás számára. A kisgyermek már korán megtapasztalja, hogy lehetséges a távollevő szülőjével (videó) telefonálni, később esetleg saját okostelefont is kapnak, amit megtanulnak használni. Vagyis az IKT-k mögött meghúzódó infrastruktúra egyre növekvő mértékben feltétele annak, hogy szülők és gyermekek érezzék egymás jelenlétét. A digitális eszközök emellett a gyermekek szocializációja számára oly fontos játéktevékenységet is megváltoztatja, mivel egyre fontosabbak lesznek az interaktív képernyőn folytatott játékok (Couldry és Hepp 2017, 150).



A felnövekvő gyermekek számára az is alapvető és korai tapasztalat, hogy az online világban nyomokat hagynak maguk után. Ez is alapvető változás a korábbi időszakokhoz képest, amikor legfeljebb az internethez nem csatlakozó fényképezőgépek vagy videókamerák rögzíthették a gyerek képmását, de az ilyen felvételek nem értek el szélesebb kört. A digitalizáció korszakában a gyerekek belenőnek a közösségi médiába, s számukra természetes, hogy olyan nyomokat (például képeket, hozzászólásokat) hagynak maguk után, amelyek mások számára később is hozzáférhetők és megjegyzésekkel, lájkokkal értékelhetők (Couldry és Hepp 2017, 152). A tinédzserkorban a barátokkal, osztálytársakkal folytatott interakciók egyre fontosabbá válnak a szocializációban. Az SMS-ezés, a chatelés, a közösségi média használata a fiatalok számára azt a lehetőséget kínálja, hogy az online terekben a felnőttvilág szigorú és gyakran nyűgösnek érzett regulációitól és kényszereitől mentesüljenek, és ezt az érzést érdekes módon akkor is át tudják élni, ha fizikailag egyébként olyan helyen vannak, amelyben a felnőttek szabályai érvényesülnek (iskola, nyilvános terek, otthon stb.) (Couldry és Hepp 2017, 152–153).

A gyermekek ugyan már korán tudatában vannak, hogy az online tevékenységeik nyomokat hagynak, azonban ennek olyan továbbvezető következményei vannak, amelyek további tanulási folyamatokat tesznek szükségessé a részükről. Amikor a gyerekek a szemtől szembeni interakciók szituációjában goffmani (2000) értelemben vett alakításokat visznek véghez, fel tudják mérni, hogy kik alkotják az „itt és most” szituációjában a közönségüket, és alakításukat ehhez igazítják; ezzel szemben az internetes posztjaik, hozzászólásaik és feltöltött fotóik a későbbiekben is elérhetők, kereshetők lesznek gyakran olyan emberek számára is, akikről nem is gondolták volna. Vagyis a közönségük szinte kontrollálhatatlanul kiszélesedik, ami számos bizonytalansággal jár együtt. Idővel természetesen megtanul(hat)ják kezelni ezt a problémát – például a láthatóság korlátozásával vagy megfontolt kommunikációval –, ám ez pótlólagos reflexivitást igényel (Couldry és Hepp 2017, 153–154).

A fiatalokat és fiatal felnőtteket különösen érzékenyen érintik ezek a problémák, mert az életszakaszuk logikája épp a társadalmi szerepekkel való kísérletezgetésre és a határok tesztelésére ösztökéli őket. E tevékenységek is gyakran nyomokat hagynak az online térben, ami kockázatokat rejt magában, hiszen sok munkáltató célzottan áttanulmányozza a hozzájuk jelentkezők vagy a munkavállalóik közösségimédia-profilját helytelennek minősített magatartásformák, attitűdök után kutatva. A digitális média korszaka előtt a tinédzser- és fiatal felnőtt-kor relatív védettséget nyújtott, viszonylag szabadon lehetett kísérletezgetni és megtapasztalni, hogy melyik területen mennyi szabadságteret engednek a társadalmi szabályok. A fiatalok csak korlátozottan számítottak beszámítóképesnek, és a cselekvőkre rossz fényt vető incidenseknek jellemzően nem maradtak évekkal



később is visszakereshető nyomai – ez a védettség a digitális média korszakában jelentős mértékben eltűnik, s a „fiatalos bolondozás” nyomai terhelő bizonyítékokká válhatnak (Couldry és Hepp 2017, 155–156).

A szocializáción túl a digitális infrastruktúra és az IKT-k amiatt is fontosak, mert megváltoztatják az én számára az önmegjelenítés és az interakciók kontextusában rendelkezésre álló erőforrások készletét (Couldry és Hepp 2017, 157). A digitalizáció folyamatával összefüggésben Couldry és Hepp az erőforrások három típusát tárgyalják.

Az én számára rendelkezésre állnak – először is – narrációs erőforrások (Couldry és Hepp 2017, 157). Az én narrációs erőforrásai (*resources of self narration*) olyan tényezőkre utalnak, amelyek az egyéni identitás elbeszélését segítik elő, illetve az identitás elbeszélésen keresztüli megalkotását. Az egyéni identitás létrehozásának igénye különösen a modernitásban vált fontossá, mivel a megelőző korokban, így például a középkorban nem létezett a mai értelemben vett individuumfogalom. Gurevics (1974, 253–275; 2003, 9–73) például arról ír, hogy ugyan ismerték a középkorban a személyiség fogalmát, melybe egyéni motívumok is vegyülhettek, de a döntő tényező mégis az volt, hogy az emberek valamely – rendi konvenciók által körülírt – társadalmi kategória képviselőiként tekintettek magukra. Az újkorban és a modernitásban ezzel szemben az egyéni momentumok válnak meghatározóvá az identitás felépítésében, s így egyre erőteljesebb igény jelenik meg az én elbeszélésére, ami miatt népszerűvé vált például a napló-, a levél- és az önéletrajzírás műfaja. A mediatizáció digitális hullámában az én számára újfajta erőforrások jönnek létre önmaga elbeszélésére. A cselekvők immár kifejthetik önmagukat blogbejegyzésekben, Twitter-tweetekben, Facebook-bejegyzésekben, Instagram-posztokban (Couldry and Hepp, 2017: 158). Ezen új erőforrások megváltoztatják az énelbeszélések elérhetőségét és közönségét. Couldry és Hepp helyesen mutat rá, hogy a korábbi formák is valamilyen – elképzelt vagy valós – közönséghez szóltak, ám a mások hozzáférését még viszonylag könnyű volt korlátozni (a naplót például el lehetett zárni). Ezzel szemben az online platformok énelbeszélései nyomokat hagynak maguk után, amelyek – alapbeállításként – mások számára is hozzáférhetők, így a korábbi mértékű kontroll nem lehetséges, bár azt sokan előnyként érzékelhetik, hogy az önmegnyilatkozások jóval több embert tudnak elérni (Couldry és Hepp 2017, 158). A cselekvők ennek nagyon is tudatában vannak, és sokszor a cselekvésüket is aszerint alakítják ki, hogy a fejükben ott van az őket megfigyelő online társaknak a képe, vagyis ekkor olyan bejegyzéseket kívánnak létrehozni vagy olyan fotókat megosztani, amelyeket sokan lájkolnak (Couldry és Hepp 2017, 159). Tehát az IKT-k és az online platformok nemcsak közvetítik az ént, hanem a kiszélesedett közönségre vonatkozó várakozás révén formálják a cselekvések menetét és azt, hogy miként építik fel önmagukat a cselekvők. A jelenben az IKT-eszközök

és a széles online közönséggel kapcsolatos várakozások hatására csökken az introspekciónak mint az önreflexió hagyományos formájának a jelentősége, helyette egyre fontosabbá válik az énré irányuló reflexióban a külső cselekvők nézőpontja, amit például a kapott lájkok száma vagy a hozzászólások tartalma alapján lehet érzékelni. A szelfi – amelynek lényege, hogy az én mindent, amiről fotót készít, megjelöl önmagával, s így a háttérben látszó dolgok a cselekvő énbemutatásának részévé válnak – ebben a kontextusban válik kiemelten fontos önreprezentációs formává (Couldry és Hepp 2017, 159–160).

Harmadik típusként az én fenntartásának, „karbantartásának” erőforrásait nevezi meg Couldry és Hepp, ami alatt azokat az eljárásokat, lehetőségeket értik, amelyek révén fenntartják az ént mint a társadalomban működni, kommunikálni és ténykedni képes cselekvőt. A digitalizáció korában megváltoztak a kompetens cselekvőiség kritériumai. Az átalakulás lényege abban érhető tetten, hogy ma szinte elképzelhetetlen oly módon aktív és tájékozott társadalmi cselekvőnek lenni, hogy közben valaki nem használja az internetet és a közösségi médiát, nincs mobiltelefonja és nem fogyasztja semelyik elektronikus médium tartalmait. A tájékozottságnak és ezáltal a cselekvésnek alapvető feltétele, hogy a cselekvők jelen legyenek az online világban, ami a digitális infrastruktúrához kapcsolódóan újfajta függőséget hoz létre (Couldry és Hepp 2017, 160–161). De voltaképpen mindhárom erőforrástípus kapcsán kijelenthető, hogy az én nagy mértékben függ a digitális infrastruktúrától – vagyis a lehetőségtér kiszélesítése mellett a függőségek és kényszerek új rendszere jelenik meg.

## 5. Társadalmi kollektívumok felépülése a digitalizáció korában

Az életvilág mély mediatizációja a szélesebb értelemben vett társadalmiság felépülésének lehetőségfeltételeiben is jelentős változásokat hozott. Természetesen létezhetnek ma is tisztán szemtől szembeni interakciókon alapuló csoportok, ám ezek feltehetőleg inkább kivételt képeznek. A mediatizáció szerepe szempontjából a kollektívumok két fajtája állapítható meg. A médiaalapú kollektívumok a digitalizáció folyamán jelentek meg, számukra a média konstitutív jelentőségű, nem létezhetnének az online interakciók és platformok nélkül. A mediatizált kollektívumok ellenben olyan csoportosulások, amelyek számára a mediális infrastruktúra ugyan nem konstitutív jelentőségű, de manapság már ezek is nagy mértékben támaszkodnak a digitális eszközökre, melyek formálják őket (Couldry és Hepp 2017, 170).

A médiaalapú kollektívumok alapvetően kétféleképp jöhetnek létre: a médiumok egyrészt olyan speciális tartalmakat kínálhatnak, amelyek a cselekvők csoportja számára vonatkoztatási keretként járulnak hozzá a kollektívum felépü-

léséhez, másrészt a média a tartalmaktól függetlenül olyan kommunikációs platformokat kínál, amelyek segítenek kollektívumokat felépíteni és fenntartani. Az első esetre – amikor a média olyan tartalmakat kínál, amely bizonyos emberek számára érdekes, releváns – jelentenek példát a televíziós műsorok közönségei, a különféle rajongói csoportok, az MMORPG-klánok tagjai vagy akár egy Twitch-csatorna feliratkozói. E csoportokat nem feltétlenül köti össze valamiféle reflektált összetartozás-tudat, de még ebben az esetben is a közönség tagjai számára az adott termék jelent valamit, így ez az érzet impliciten összekapcsolja őket. Rajongói kultúrák – amelyek tagjai esetében nagyobb az összetartozás-tudat – korábban is léteztek, azonban az internet korszakában minden korábbinál nagyobb lehetőségük van, hogy transzlokális szinten működhessenek (Couldry és Hepp 2017, 170–171). A média másodsorban olyan kommunikációs platformokat is kínál, ahol a kommunikáció nem már meglévő tartalmak alapján bontakozik ki, hanem a felhasználók saját szempontjai szerint (Couldry és Hepp 2017, 172). Az olyan oldalak, mint például a Reddit, csupán kommunikációs platformokat kínálnak, így a kollektívumok képződése e fórumokon a tartalmak tekintetében alulról építkező folyamat. Hasonló mechanizmusok működnek a különféle Facebook-csoportok esetében is.

A mediatizált kollektívumok – a médiaalapú kollektívumokkal szemben – olyan csoportokat jelentenek, amelyek nem pusztán az online világ és a digitális eszközöknek köszönhetik a létüket, hanem már eleve létező csoportok, amelyek életében azonban már fontossá váltak az IKT-k, amelyek *más tényezők mellett* hozzájárulnak a felépülésükhöz. E tendencia megfigyelhető néhány jellegzetes csoport, a család, a kortárskapcsolatok és a kirekesztettek tekintetében. A családok olyan csoportok, amelyek szemtől szembeni interakciók által jöttek létre, ám manapság egyre erőteljesebben támaszkodnak kommunikációjukban az IKT-eszközökre, ami a legkülönbélebb formákat ölthet. A családtagok chatelhetnek egymással, fotókat, videókat küldhetnek egymásnak, a szülők okostelefonos applikációval ellenőrizhetik, épp hol van a kiskorú gyermekük, de az egymástól távol élő tagok számára is nagy segítség, ha videótelefonálhatnak egymással (Couldry és Hepp 2017, 173). A – például barátokból, osztály- vagy évfolyamtársakból összetevődő – kortárs csoportok esetén is jellemző tendencia, hogy megszaporodnak az online kommunikációk. Az ilyen csoportok esetén már szinte alapfeltétellé vált, hogy a tagjaik ugyanazokat a kommunikációs platformokat használják, ugyanis aki ennek a követelménynek nem felel meg (mert például nincs okostelefonja, Instagram-profilja stb.), könnyen kirekeszti magát e kapcsolatokból (nem részese a csoport számára fontos interakcióknak és fontos vonatkoztatási pontokat nem ismer meg ezáltal) (Couldry és Hepp 2017, 173). Hasonló mediatizálódási tendenciák figyelhetők meg az olyan kollektívumok esetében is, amelyekkel kapcsolatban ez első pillantásra nem volna nyilvánvaló. Meglepő

módon a nyugati társadalmakban az olyan marginalizált csoportok, mint a hajléktalanok is viszonylag intenzíven használják az okostelefonjaikat különféle célokra, például kapcsolattartásra, közösségépítésre (Couldry és Hepp 2017, 174).

A politikai kollektívumok sajátosan jelennek meg a mediatizáció összefüggésében. E kollektívumok sajátossága, hogy nagy mértékben azért lehetségesek, mert reprezentációkat alkotnak róluk, amelyek által életre keltik őket. Eme „képzelt közösség” klasszikus példái a nemzetek, melyek Anderson elmondása alapján a nyomtatás kommercializálódásának, a hírlapoknak és a regényeknek köszönhetik létüket, mivel a tollforgatók folytonos munkája révén fontos referenciapontokká váltak az emberek gondolkodásában (Anderson 2006). Vagyis a „nemzetépítés” már a kezdetektől rá volt utalva mediális technikákra; a televízió és a rádió e tekintetben nem hozott újdonságot, csupán nagyobb hatékonyságot tett lehetővé (Couldry és Hepp 2017, 176–177). A nemzeteknek mint elképzelt, elgondolt közösségeknek az építése a mediatizáció digitalizációs szakaszában is folytatódik, ráadásul az internet új lehetőségeket teremtett, mivel a korábbiakhoz képest egyszerűbben és nagyobb távolságokon átívelve jutnak el a nemzeti közösségekről szóló reprezentációk a megcélzott közönséghez (Couldry és Hepp 2017, 177). A digitalizáció azonban Couldry és Hepp szerint a tekintetben is újdonságot hozott, hogy a nemzettől eltérő kategóriákat alapul vevő elképzelt közösségek politikai projektjei is erőteljesebben meg tudnak nyilvánulni. Ilyen lehet az „európaiság” nemzeteken átívelő eszméje vagy az új baloldali politikai mozgalmak, melyek szintén országhatárokon átívelő közönségeket kívánnak megszólítani, legyen szó környezetvédőkről vagy a globalizációval kritikus baloldali mozgalmakról (Couldry és Hepp 2017, 178–179). E kollektívumok lehetnek formálisan szervezettek vagy illékony tömörülések.

Vannak azonban olyan esetek az online világgal összefüggésben, amikor közösségiesedési folyamatok nélkül vonnak össze cselekvőket különböző kategóriákba, az ilyen esetekre célszerű a kollektívum helyett az aggregátum kifejezést használni. Ebben az esetben a cselekvőket nem köti össze odatartozás-tudat, s az aggregátum kategóriája nem értelemfeltel számukra. Az aggregátumok legtöbbször a korporációk gazdasági érdekei miatt léteznek (Couldry és Hepp 2017, 183). Az aggregátumokra példák a cégek által a marketingstratégiájuk keretében az online világban „fentről lefelé” létrehozott „brandközösségek” (egy márka/cég közösségimédia-felületének kedvelői, egy hírlevélre feliratkozottak stb.), amelyek a digitalizáció előtti időszak brandközösségeihez képest – melyek tipikusan inkább alulról építkeztek és a keretükben alkalmanként személyes interakciókra is sor került –, meglehetősen mesterségesek. De az aggregátumokra jelentenek példát az ún. ratingplatformok is, amelyek felhasználói szolgáltatásokat értékelnek (például éttermeket). Az ilyen platformok „recenzensei” egymással nincsenek kapcsolatban, és végső soron ingyen munkát végeznek a tevékenységüknek teret

adó, abból hasznot húzó szolgáltatók (például Yelp, Foursquare) számára (Couldry és Hepp 2017, 184–185). Még kevésbé láthatók azok az aggregátumok, amelyek csak a datafikáció következtében léteznek a cégek fogyasztókat megcélzó tevékenysége számára. Ez a „targetálás” előfeltételezi az adatok nagy volumenű gyűjtését, tárolását és elemzését a cégek részéről, aminek következtében olyan fogyasztói mintázatok és kategóriák jönnek létre, amelyek a célzott reklámok révén kiaknázzhatóvá válnak (mert például azt, aki X könyvet megvásárolta, tipikusan érdekelheti még Y termék is). Ezen aggregátumok szakadtak el a leginkább a közösségképződési folyamatoktól, hiszen a felhasználóknak csak annyi tudásuk lehet egymásról, hogy például mások, akik ugyanazt vásárolták/tekintették meg, mint ők, mi mást fogyasztottak (Couldry és Hepp 2017, 187).

Jól látható, hogy a digitalizáció a már létező kollektívumok számára is új lehetőségeket nyújt, akár a szemtől szembeni kommunikációk alapján kialakult csoportokról (például család, kortárs csoportok) van szó, akár olyan korábban létrejött képződményekről, melyek a mediatizáció „hagyományosabb” formáit előfeltételezték (nemzet). Emellett léteznek olyan új kollektívumok, melyek nem létezhetnének a digitális eszközök és online platformok nélkül (például globális rajongói közösségek). A digitalizáció és datafikáció azonban olyan emberi aggregátumokat is termel, melyek – mivel profitorientált vállalatok célzott felhasználására készülnek – hatással vannak az emberi cselekvésre is. A digitalizáció korában épp az a kihívás, hogy a komplex mediális környezetben a cselekvők értelmes hovatartozásokat tudjanak kialakítani.





## IV. Online világok

Az életvilág mediatizálódása (Couldry és Hepp 2017) együtt jár azzal, hogy a társadalmi életnek folyamatosan új területei jönnek létre (Ollinaho 2018). Ezek között találunk olyanokat, amelyeknek voltak előképei az internetes világ előtt, mint a pénzügyek online intézése, az internetes hírportálok vagy a streamingoldalak esetében. Már ezek is több lényegi vonásukban eltérnek az elődeiktől (az online újságírás a nyomtatott újságírástól, a streamingszolgáltatások a hagyományos filmstúdióktól és a mozitól, televíziócsatornától, az online bankolás a pénzügyek fizikai jelenlét melletti intézésétől), ám fokozottan eltérnek a szemtől szembeni interakciós helyzetek logikájától az olyan újonnan létesült területek mintázatai, melyeknek nem voltak konkrét előképeik az internet előtti mediális korszakból (például közösségi média, kriptovaluták).

A társadalomtudományoknak az életvilág e területeivel is foglalkozniuk kell, mivel a társadalmi élet növekvő része e szférákban zajlik. Túlzottan könnyen figyelmen kívül lehetne hagyni az online mikrovilágokat azzal az odavetett megjegyzéssel, hogy ezek csupán „virtuálisak”. A szociológiának azonban érdemes szem előtt tartania Thomas és Thomas (1928, 571–572) klasszikus gondolatát, mely szerint, ha az emberek valóságosként határoznak meg valamely szituációt, akkor az számukra valóságos a következményeit tekintve – épp azért, mert az értelmezéseik határozzák meg a cselekvéseiket. Így szemlélve a „virtuális” jelenségek, interakciók is éppúgy valóságosak, mint a fizikai környezetben tett tapasztalatok, hiszen az előbbiek is érintik valamilyen módon a cselekvőket, ezeket is értelmezik, és a cselekvő számára valós következményeik vannak.<sup>19</sup>

Az interakciók nagy része az online szférában megy végbe, ami miatt érdemes e területet és a különféle mikrovilágokat tudományosan szemügyre venni. Az alábbiakban erre kerül sor a videótelefonálás, a videós meetingek, az online párkeresés, az online játékvilágok, a mobiltelefonok és a közösségi média (Facebook, Instagram, Twitter) kapcsán. Emellett olyan területek is vizsgálódás tárgyává válnak, amelyek az online és az „offline” világ kereszteződésében találhatók (a „self-tracking” és a GPS-es navigáció). Ezek során kitüntetett figyelmet

<sup>19</sup> Például: alkalmazáson keresztül pénz kerül átutalásra, valaki pénzt nyer esporttal vagy rosszul érzi magát egy másik személy epés közösségi médiabeli hozzászólása miatt.

kap az a kérdés, hogy miként vannak jelen a cselekvők e világokban, hogyan tapasztalják meg az online tereket, és hogy milyen benyomáskezelési stratégiákat alkalmaznak.

## 1. Jelenlét az online terekben

### *1.1. Az elméleti keret*

A teoretikus keret alapját az eddigiekhez illeszkedő módon az életvilág mediatizációjának elmélete (Couldry és Hepp 2017), a fenomenológiai szociológia és annak frissített változata (Schutz és Luckmann 1973; Zhao 2005; 2004) képezi, ami kiegészül az e vonalhoz ugyan nem teljesen szervesen, ám kielégítő módon illeszkedő jelenlétkutatás (Schultze 2010) szemléletmódjával, a relacionális térszociológiával (Löw 2016) és a benyomáskezelés goffmani (Goffman 2000) elméletével. Néhány terület kapcsán erőteljesebben az fog az előtérben állni, hogy milyen módon hozzák létre a felhasználók a tereiket (videótelefonálás, online játékvilágok), ami miatt az értelmezés során a jelenlét és a relacionális térfelfogás nézőpontja erősebben fog megjelenni; más témák kapcsán viszont, ahol nagyobb a hangsúly a cselekvők önmegjelenítésén, a dramaturgiai interpretációs keretet fogom intenzívebben használni.

### JELENLÉTKUTATÁS

A cselekvés alapvető feltétele a jelenlét érzete és – társadalmi cselekvés esetén – a másik jelenlétének észlelése. Ez könnyen belátható, hiszen a cselekvők akkor tartják egyáltalán érdemesnek értelmezni az őket körülvevő társas vagy nem társas szituációkat, és akkor fogják értelmesnek látni az ilyen körülmények közt a cselekvést, ha úgy érzik, jelen vannak e helyzetben, és fordítva: akkor fognak interakciót kezdeményezni másokkal, ha úgy észlelik, valamilyen módon ők is jelen vannak, azaz elérhetőek.

A jelenlét érzete és a mások elérhetőségének benyomása viszonylag problémamentesen adottnak tűnhet a közös fizikai jelenlétben alapuló szituációkban, ami azonban csalóka benyomás. Egyfelől még az „offline” mindennapokban is gyakoriak az olyan helyzetek, amikor valaki nem érzi teljesen jelenlévőnek magát ott, ahol fizikailag épp tartózkodik. Történhet ez azért, mert elkalandozik, elvágycsozik, vagy mert figyelmét más, távoli helyekre összpontosítja (például a tévében látottakra). Merleau-Ponty ezt a jelenséget úgy írta le, hogy az emberi cselekvők képesek az észlelésük középpontját áthelyezni olyan helyekre, amelyek fizikailag

távol esnek az éppen aktuális tartózkodási helyüktől (Merleau-Ponty 2005, 333). Merleau-Pontyt továbbgondolva Martin Waldenfels helybéli eltolódásoknak (*Ortsverschiebungen*) nevezte azt, amikor a cselekvő voltaképpen nem ott van, ahol (Waldenfels 2009). Másfelől különféle módszerek léteznek arra, hogy a cselekvők a velük egy helyen tartózkodó másoknak jelezzék a nem jelenlétüket, hogy ezáltal a nem hozzáférhetőség benyomását keltsék bennük. Ezek a Marcel Mauss-i (2000) értelemben vett testtechnikák azt jelzik mások számára: az illető nem kívánja bevonni magát abba a fizikai szitutióba, amely testét körülveszi (Ayaß 2014b). Ez nemcsak a modern társadalmakban, hanem premodern, nem urbanizált közösségekben is megfigyelhető jelenség.<sup>20</sup> Bár valójában sem a jelenlétérzet, sem mások jelenlétének benyomása nem problémamentes a médiahasználat nélküli, közös testi jelenléten alapuló helyzetekben, az alábbiakban nem ez áll az előtérben, hanem az IKT-k használata és a jelenlét kérdése. Az alábbi fejezet témája leginkább az, hogy fogalmilag miként lehet értelmezni a cselekvők online jelenlétérzetét, de röviden a jelenlét benyomásának kezelése is kifejtésre kerül.

A cselekvők ama – Merleau-Ponty és Waldenfels által kiemelt, ám például Schütz által nem tematizált – tulajdonsága vagy képessége, hogy nem teljesen oldódnak fel az „itt és most”-ban, hogy képesek máshová fókuszálni a figyelmüket, a közös fizikai jelenlét helyzeteiben ugyan gyakran csökkentik számukra a jelenlét érzetét, ugyanakkor épp e képességek teremtik meg a lehetőséget arra, hogy a technikai eszközök révén távollevő helyekkel és személyekkel kapcsolatban tapasztalják meg a jelenlét érzetét. A technikai eszközök által megvalósított jelenlétérzet kérdésre fókuszál a jelenlétkutatás (*presence research*). Ez a kutatási irányzat nem a fentiekben vázolt fenomenológiai megfontolásokból nőtt ki, hanem több tudományterület kereszteződésében (informatika, mérnöktudomány, kognitív tudomány) formálódott, ám fogalmai és eredményei viszonylagosan illeszkednek a fenomenológiai hagyományhoz. E kutatási irányzat számára az a fő kérdés, hogy a különféle IKT-k használói mennyire és milyen tekintetben érzik magukat jelenlevőnek a különféle „virtuális” környezetekben (például teleoperátorok, online szerepjátékok vagy videótelefon-alkalmazások használata során). Az irányzat képviselői szerint a jelenlét a különféle online platformokon és virtuális környezetekben, illetve a különféle IKT-k és okoseszközök használata során nem kétértékű (igen/nem), hanem az érzet lehet intenzívebb vagy gyengébb, emellett több formája, síkja vagy szintje van a jelenlétnek.

Különösen informatív Schultze (2010) írása, amely áttekinti, hogy miként definiálják a (virtuális) jelenlétet ebben a diskurzusban, és hogy milyen fajták

<sup>20</sup> A modern társadalmak esetén példák: újságolvasás a tömegközlekedési eszközön, a lift billentyűzetének demonstratív tanulmányozása mások jelenlétében. A nem modern közösségek esetén lásd Ayaß leírását a balinézek jellegzetes testtartásáról és távolba tekintéséről, amely a mások számára egyfajta mentális ott nem léteket jelez (Ayaß 2014b, 11).

különböztethetők meg. Schultze elmondása alapján ez a kutatási irányzat a virtuális jelenléter<sup>21</sup> olyan pszichológiai állapotként fogja fel, amelynek során az átélt tapasztalatot részben vagy egészében technológia közvetíti, ám az emberek ezt részben vagy egészében nem tudatosítják – azaz olyan állapotként, amikor a tapasztalat virtualitása többé-kevésbé észrevétlen marad (Riva és Lee nyomán: Schultze 2010, 437). A fajtákat tekintve a jelenlét kutatói távoli jelenlétről (*telepresence*) beszélnek, amikor a cselekvő érzete szerint egy másik, távoli helyen, térben van,<sup>22</sup> illetve társas jelenlétről (*social presence*), ha úgy érzi, más, távoli emberek alkotják társaságát, akikhez szinte közvetlen hozzáférése van (Schultze 2010, 437–438).<sup>23</sup> A távoli és a társas jelenlét metszéspontjában található a közös jelenlét (*co-presence*), amely az a benyomás, hogy a cselekvőnek hozzáférése van valamely távoli szubjektumhoz, akivel észlelése szerint ugyanazon a (online) helyen, térben tartózkodnak. Az egymást észlelő, egymás számára távoli cselekvők képesek az online térben objektumokat manipulálni és egymáshoz képest pozíciót felvenni, egymást „megérinteni” stb. (Schultze 2010, 438–439).<sup>24</sup> A selfjelenlét (*self-presence*) az egyén ama érzete, hogy a virtuális reprezentációja összeolvad vele, vagyis hogy az én „belakja” a virtuális testét.<sup>25</sup> A hiperjelenlét (*hyper presence*) arra utal, amikor valaki úgy érzi: hitelesebben tapasztalja meg önmagát, másokat és a távoli helyeket a virtuális közegben.<sup>26</sup> A szüntelen jelenlét (*eternal presence*) pedig az a benyomás, hogy folyton jelen vannak számunkra távoli mások, mivel kapcsolódunk a különböző platformokhoz<sup>27</sup> (Schultze 2010, 438–439).

Az éntapasztalat kapcsán olyan megközelítés is létezik, amelyik különbséget tesz a jelenlét három szintje között (mind a virtuális, mind a „hagyományos” jelenlét esetében). Abban az értelemben képeznek ezek szinteket, hogy az elsőtől a másodikon keresztül a harmadikig tartva egyfajta ív rajzolódik ki a legkevésbé reflektálttól a leginkább reflektáltig, a legabsztraktabbig, ami nem mondható el a jelenlét korábban tárgyalt fajtái esetében. A protojelenlét (*proto presence*) a proprioceptív szintre vonatkozik, arra a nagyon alapvető, ám nem tudatos síkra,

<sup>21</sup> A jelenlét az alábbiakban a virtuális jelző nélkül is virtuális jelenlétként értelmezendő, így tehát a később megemlített közös jelenlét is közös virtuális jelenlétként értendő.

<sup>22</sup> Például az autózvezetés érzete, miközben számítógépes autószimulátort használ valaki.

<sup>23</sup> Példa a telefonálás (analog és online), a videoközvetítő kliensek, a chatszobák és a fórumok kommunikációja.

<sup>24</sup> Ezt illusztrálják a többszereplős online szerepjátékok, amelyekben a játékosok avatárokat – őket vizuálisan reprezentáló, parancsaik alapján mozgó figurákat – használnak.

<sup>25</sup> Az egyszemélyes videójátékok, s különösen a *first person shooter* típusú játékok jelentik a példát erre az esetre.

<sup>26</sup> Példa: annak érzete, hogy a „való világ” túlzottan restriktív normáival szemben az online ismerősökkel szabadabban lehet beszélni, s így hitelesebb kapcsolatok és önismeret jön létre.

<sup>27</sup> Schultze (2010, 438) példája: a felhasználó azon érzése, hogy nincs egyedül, mivel folyton „online” van, mi-közben ideje nagy részében a fizikai térben egyedül dolgozik, személyes interakciók nélkül.

amelynek működése alapján az egyén különbséget tud tenni önmaga és a környezete között, érzi a mozgásait, és tudattalanul is valamely környezetben testileg jelenlévőként érzékeli önmagát, legyen az akármilyen természetű. Technikai eszközökkel jó ideig nehéz volt ilyen jelenléte létrehozni, de ez manapság már lehetséges, például a virtuálisvalóság-eszközökkel. Az alapvető jelenléte (*core presence*) a szubjektum ama tudatos érzésére utal, hogy jelen van itt és most. Szenzoriális adatok viszonylag tudatos szűréséről, a figyelemallokálás aktusairól és ezen adatokra adott reakciókról van szó, amelyeken keresztül a szubjektum önmagát is megtapasztalja. Ezzel szemben a kiterjesztett jelenléte (*extended presence*) szintjén az egyének a külső világban identitással rendelkező történeti és életrajzi alanyokként jelennek meg. Annál erősebb a jelenléte ezen a szinten, minél inkább olyan érzete támad a szubjektumnak, hogy a történések relevánsak az identitása folyamatos megalkotási folyamata számára. A különféle médiumok különféle szinteken lehetnek hatékonyak,<sup>28</sup> azonban akkor jön létre koherens jelenléti élmény, ha mindhárom vagy legalább két szint egy sajátos tevékenységre, szituációra és/vagy külső környezetre összpontosul (Schultze 2010, 440, 443–444).

A cselekvő saját jelenléte érzése mellett az is fontos, hogy milyen mértékű és fokú jelenlétét, elérhetőségét kíván a cselekvő mások számára jelezni. Erre az offline találkozások esetében is vannak módszerek, ahogyan az online elérhetőség benyomásának szabályozása kapcsán is. Ahogy azt Ayaß (2014b, 7–8) kifejtette, sok internetes kommunikációs platform kifinomult lehetőségeket kínál a cselekvők számára, hogy jelezhessék másoknak, milyen mértékben elérhetőek számukra. A Skype, a Facebook Messenger, a Whatsapp és számos más alkalmazás sokféle elérhetőségi állapot jelzését teszi lehetővé („elfoglalt”, „nem elérhető”, „elérhető”, „láthatatlan”, „nem vagyok a gépnél”, „ne zavarj” stb.). Ebben az az igazán érdekes, hogy a mások számára jelzett elérhetőség ily módon nem kétértékű (elérhető, nem elérhető), hanem voltaképpen skálaszerűvé válik az online szférában is (Ayaß 2014b).<sup>29</sup> Összefoglalóan, mind az (online) jelenléte érzete, mind a mások jelenlétének észlelése tekintetében fokozatosságról érdemes beszélni.

A jelenléte fajtái és szintjei között vannak tartalmi átfedések, és nem is mindegyikük egyformán releváns a mediatisált kommunikációk és az online jelenségek értelmezése szempontjából, ám e fogalmi segédeszközök meggyőzően demonstrálják, hogy az online környezetek esetén is lehet jelenlétről beszélni. A virtuális jelenléte fogalma – a különböző formáival, szintjeivel együtt – arra utal,

<sup>28</sup> Schultze példái: a textuális médiumok (könyvek, webportálok) a kiterjesztett jelenléteet aktiválhatják, a kétdimenziós virtuális reprezentációk (tévé, számítógépes játékok) az alapvető jelenléte létrejöttét ösztönzik, míg a protojelenléte egyes fejlett virtuálisvalóság-eszközök esetében valósulhat meg.

<sup>29</sup> A közös fizikai jelenléten alapuló helyzetekben sem igen/nem kérdés a mások észlelt elérhetősége, illetve a saját elérhetőségünk jelzése mások számára (lásd kitekintés az ablakon vagy könyvolvasás, zenehallgatás a buszon).

hogy a cselekvők nemcsak a fizikai jelenlét szituációiban érezhetik úgy, hogy emberekkel és objektumokkal vannak közösen jelen, hanem az IKT-k használata közben, illetve online terekben is. A jelenlét fajtái és szintjei együtt járhatnak egymással, de nem feltétlenül tesznek így, és bizonyos multimédiás és virtuális környezetek a jelenlétnek inkább bizonyos típusú válfajait és mértékét segítik elő, míg másokat kevésbé. A jelenlét érzése mindegyik síkon lehet gyenge vagy erős. Ha több vagy sokféle jelenlét van egyszerre jelen, és a jelenlét erős, akkor a felhasználóknak flow-szerű élményben van részük. Az alábbiak kísérletet tesznek a jelenlétérzet néhány kiválasztott példán keresztüli körüljárására.

#### A CSELEKVŐKÖZPONTÚ RELACIONÁLIS TÉRELMÉLET

Az online terekben jelenlévő cselekvők sajátos térélménnyel rendelkeznek, aminek az a sajátossága, hogy materiális és immateriális („virtuális”) elemeket is magába foglal. Az újfajta térélményeket a mediatizáció társadalmi folyamatai teszik lehetővé. A relacionális szociológiai térélmélet legkimunkáltabb példáját Martina Löw koncepciója jelenti (vö. Berger 2018b, 13. fejezet). Löw a tereket a cselekvők nézőpontja alapján és a viszonyaik által meghatározottként értelmezi. Szerinte a tér: „[a]z élőlények és a társadalmi javak relacionális rendje/elrendezése (*[An] Ordnung*). A teret két, egymástól analitikusan elválasztandó folyamat konstituálja: a térbeli pozicionálás (*spacing*) és a szintézisalkotás. Utóbbi teszi lehetővé a javak és emberek sokaságának valamely együttessé összekapcsolását” (Löw 2001, 160).

A terek cselekvők általi felépítése Löw alapján két mozzanatot foglal magában. Egyrészt a cselekvők térszervező tevékenységét (*spacing*), ami nem más, mint a materiális (társadalmi) javak, emberek és nem emberi élőlények pozicionálása egymáshoz képest: az építés, rombolás, elhelyezés, berendezés, szállítás, mozg(at)ás, távolodás, közeledés vagy a társadalmi proxemika (Hall 1975) kezelése. A térszervező cselekvések eredményeként élő és élettelen objektumok sajátos rendje jön létre, s a testek különböző konfigurációi eltérő tereket építenek fel, hiszen különféle elemek között más viszonyrendszer áll fenn. Löw szerint az emberi cselekvők nemcsak létrehozói, hanem alkotóelemei is a tereknek, hiszen a pozicionálás során nemcsak élettelen tárgyakat és nem emberi élőlényeket helyeznek egymással viszonyba, hanem saját testüket is pozicionálják másokéhoz képest (Löw 2001, 153–154).<sup>30</sup>

A terek konstitutív momentuma az is, hogy miként szintetizálja a cselekvő az elrendezett testeket: a gondolatok, emlékek, érzelmek, hangulatok nagyban befolyásolják, hogy milyen teret épít fel maga számára a szubjektum. Ugyanazt

<sup>30</sup> Löwhöz lásd még Berger (2018b, 13. fejezet).



a materiális elrendeződést a különböző cselekvők másként szintetizálhatják (vagy ugyanazon szereplő más állapotaiban): hol lehangolóan sterilnek, hol hűvös eleganciát sugárzóként. Löwöt elsősorban nem az egyéni, hanem a típusos különbségek érdeklik: hogy a különböző társadalmi kategóriák (például osztályok vagy nemek) képviselőinek térkonstitúciói között milyen eltérések figyelhetők meg. Az online terek értelmezése szempontjából fontos, hogy a löwi térelmélet elképzelhetővé teszi azt, hogy a cselekvő számára bizonyos esetekben azonos helyen több tér épül fel, míg máskor földrajzilag nem kontinuos teret épít fel, mivel egymástól távoli elemeket szintetizál, kapcsol össze (Löw 2001, 64, 93–108). Merleau-Ponty és Waldenfels gondolataival, valamint a jelenlétkutatás belátásával összhangban, ám Löw későbbi írásának szellemiségével szemben – amelyben szerzőtársával úgy vélte, csak materiális objektumokat lehet terekké szintetizálni (Löw és Weidenhaus 2017, 655) – fontos kiemelni, hogy a cselekvők „virtuális” építőkockákat is felhasználhatnak a saját terük felépítéséhez (lásd a hibrid terek elméleteit: *III. 3.2. fejezet*).

#### A ZÁRT ÉRTELEMTARTOMÁNYOK FENOMENOLÓGIAI ELMÉLETE

Az online világ fenomenológiai értelmezésével összefüggésben két eltérő elgondolás létezik. A virtualizációs tézis képviselői (Ollinaho 2018; Butnaru 2015) szerint az online szféra a mindennapi világ elsődleges valóságának kiterjesztéseként értelmezendő, mivel az internet használata nem függeszti fel a cselekvő természetes beállítódását és pragmatizmusát, csupán enyhén módosítja ezeket. Például az e-mailekben vagy a chatelés során a cselekvők továbbra is alkalmazzák a konverzációs szabályokat és a benyomáskezelés szabályait, csupán enyhén módosítják őket, hogy megfeleljenek az online interakciós helyzet logikájának (rövidítések, szleng kifejezések, emojik és gif-ek, a válasz elmaradásának értelmezése stb.). A másik nézet szerint az online szféra bizonyos részeit (többek között az online játékvilágokat, az online szerencsejátékokat, vallási csoportok fórumait) schützi értelemben vett zárt értelemtartományokként kell értelmezni (Scriven 2018; Ayaß 2017; Hardesty és Sheredos 2019; Steets 2019). A két nézőpontot összevetve világos, hogy az internetes világ nagyobb részét a mindennapi elsődleges valóság kiterjesztéseként érdemes értelmezni (például chatelés, videótelefonálás, közösségi média, hírportálok, webshopok), de nem szabad elméleti szinten már eleve kizárni annak a lehetőségét, hogy létrejöhetnek online zárt értelmi tartományok.

Schütz szemében a zárt értelemtartományok olyan önálló, más logikájú területek, amelyek jellemző tapasztalási és kogníciós stílusa eltér egymástól és a mindennapi valóság természetes beállítódásától (Schütz és Luckmann 1973, 22–34). Az életvilág mint minden értelmes tapasztalat horizontja magában fog-

lal minden zárt értelmi tartományt. Az álmok és álmodozások, a színház, a valóságos tapasztalat, a tudomány, a viccek, a játékok vagy a költészet jelentenek példákat. A mindennapi élet világa is zárt értelmi tartomány, ám mivel a többi előfeltétele, s mivel a cselekvők folyton vissza-visszatérnek hozzá, ez az elsődleges valóság. A „sokféle valóságról” szóló tanulmányában Schütz az egyik tartományból a másikba történő váltást sokszerű tapasztalatként írja le, mivel megváltozik a szubjektum sajátos tudati feszültségi formája (Schutz 1962, 231), ám későbbi tanulmányaiban ritkábban hivatkozik az átmenetek sokkjellegére, helyette gyakrabban hangsúlyozta a váltások graduális jellegét, s hogy a mindennapokban a cselekvők folyton kis váltásokat hajtanak végre a tartományok között, akár másodpercenként, amely váltások így nem sokszerűek, hanem a normalitáshoz tartoznak (Ayaß 2017, 530).

Az elsődleges valóságtól eltérő zárt értelmi tartományok egy részéhez (például az álmokhoz, a színházi előadások világához) média használata nélkül is hozzá lehet férni, ám a mediális termékek számos lehetőséget biztosítanak a különféle tartományokba való belépésre, ami után a cselekvő ugyan fizikailag továbbra is az elsődleges valóságban helyezkedik el, ám abból – attól függően, hogy milyen mértékben merült el a másik értelmi tartományban – csak viszonylag keveset észlel<sup>31</sup> (Ayaß 2014a, 103). Az online jelenlét és térélmény értelmezése szempontjából fontos, hogy láthatóvá váljon, Schütz mit is ért zárt értelemtartományok alatt. Szerinte e tartományok hat szempont szerint határozhatók meg, s különülnek el egymástól (Schutz 1962, 230–231).

1. Minden tartomány sajátos, rá jellemző tudati feszültségi formával rendelkezik. A mindennapi valóság esetében ez a teljes figyelem, mellyel a pragmatikus cselekvő a világ követelményei iránt viseltetik.

2. Az értelmi tartományoknak specifikus epochéjuk van, azaz a többi tartománytól eltérő módon függesztik fel a kételyt. A mindennapi valóságban nem kételkedünk a társadalmi világgal kapcsolatos tudásunkban – így például felfüggesztjük a tisztviselői típusainkkal kapcsolatos kételyeinket annak érdekében, hogy cselekedhessünk.

3. A zárt értelmi tartományok a spontaneitás uralkodó formája tekintetében is különböznek egymástól. A mindennapi valóságban a cselekvők különféle célokat tűznek ki, amelyeket testi mozgásokkal kívánnak elérni (Schutz 1962, 230). E pragmatikus attitűd az emberi lét fundamentális szorongásának („tudom, hogy meg fogok halni, és félek meghalni”) következménye (Schutz 1962, 228).

<sup>31</sup> Például a könyvek olvasása közben a fizikai környezet észlelése attól függően gyengébb vagy erősebb, hogy az olvasó milyen mértékben merült el az olvasmányában.

4. Bármelyik tartományról is van szó, mindegyik sajátos éntapasztalattal jellemezhető. A mindennapi valóságban a szelfet a maga totalitásában tapasztalják meg (Ollinaho 2018, 202) mint tevékeny, cselekvő lény.

5. A tartományoknak ezeken túl sajátos szociabilitásuk és társas viszonyrendszerük van. Az elsődleges valóságban ez „a kommunikáció és a társadalmi cselekvés közös, interszubjektív világát” jelenti (Schutz 1962, 230).

6. Végül, a tartományokat meghatározott időtapasztalat jellemzi. A mindennapi valóság esetében többféle időtapasztalat is fontos, egyrészt a cselekvő belső, megélt ideje (Schutz 1962, 230–231), másrészt az univerzális világidő, ami az óra-idő formájában jelenik meg, valamint – harmadrészt – a kettő metszéspontján álló standard idő (Schutz és Luckmann 1973, 45–50, 52–56).

A hat kritérium alapján a zárt értelmi tartományok egymástól elkülönülő, egymásra nem visszavezethető logikájú területek a cselekvők számára. Az alábbiak során az egyes megvizsgált online területek vizsgálata kapcsán az is az értelmezés szempontját fogja képezni, hogy vajon zárt értelmi tartományról van-e szó, vagy mégsem, mivel bennük továbbra is a mindennapi világ elsődleges valóságának természetes beállítódása van kisebb módosulásokkal érvényben. Ennek során az a szempont, hogy a hat schützi feltétel tekintetében milyen kép bontakozik ki. A különféle értelmi tartományok kapcsán is igaz, hogy a jelenlétérzet váltakozó fokozatai lehetségesek: a cselekvők hol intenzíven bevonódnak, hol csak gyengén. Az alábbiakban a jelenbeli társadalmi cselekvők számára kiemelten fontos online szférák és életterületek elemzésére kerül sor az elméleti keret és az analitikus fogalmak felhasználásával (jelenlét, relacionális térrelmélet, zárt értelmi tartományok).

### 1.2. Az online videójátékok térbelisége<sup>32</sup>

Az alábbi fejezet az online játékvilágok kapcsán járja körül, hogy miként értelmezhetők az elméleti kerettel ezek az online világok. Ennek érdekében olyan többszereplős online videójátékok állnak az előtérben, amelyek népszerűségük vagy valamilyen egyéb tulajdonságuk okán jól szemléltetik e terület jellegét. Egyrészt terítékre kerülnek a sokszereplős online szerepjátékok (MMORPG-k<sup>33</sup>), mivel számszerűleg ezek érintik valószínűleg a legtöbb felhasználót, másrészt

<sup>32</sup> Ez és a következő fejezet korábban megjelent (Berger 2020; 2018a) bővebb formában, jelen változatok a könyv igényei szerinti átalakítás eredményei.

<sup>33</sup> A játékosok körében és a *game studies*ban elterjedt angol terminus a *massively multiplayer online role-playing game* (MMORPG), amely arra utal, hogy akár több tíz- vagy százezren is részt vehetnek e játékokban.

az online többjátékos csatamezők (MOBA-k<sup>34</sup>), mivel körük e-sportok<sup>35</sup> szerveződtek, amelyek profi játékosai körében karakteresen megnyilvánulnak a jelenlét szintjei. A schützi terminológia alapján az MMORPG-k és a MOBA-k zárt értelemtartományok, ugyanis mind a hat kritériumnak megfelelnek.

1. Az online játékvilágokra is a tudat magas feszültségi foka jellemző, ám az esetükben a figyelem nem az életre és annak követelményeire összpontosít, hanem az elsődleges valóságétól eltérő logikájú játékvilágra. A játékosok a játékvilág különböző tevékenységeire fókuszálnak, ami mögött az a motiváció, hogy fejlődni akarnak (Dubbelman 2013, 101).

2. Az online játékvilágokat megkülönbözteti az elsődleges valóságtól, hogy bennük jóval kevésbé érvényesülnek a mindennapi világ kényszerei és szükség-szerűségei (Ollinaho 2018, 203). A játékvilágokkal kapcsolatos tudás másféle objektumokra (karakterekre, lényekre stb.), valamint cselekvési lehetőségekre és mintázatokra vonatkozik. A fejlődés érdekében a játékosok az eme tudáselemekkel kapcsolatos kételyeiket függesztik fel, ezek válnak megkérdőjelezetlen, kéznél lévő tudásukká.

3. Az MMRPG-k és a MOBA-k világában is követnek célokat a cselekvők, ám ennek során nem a fundamentális szorongás motiválja őket, aminek több oka is lehet: vagy azért nem, mert nem lehetséges meghalni, vagy mert, ha mégis létezik halál a játékvilágban, az nem tartós, vagy mert, ha tartós, az csupán a játékos karakterének halála, nem pedig a játékosé. E játékokban is megjelenik a szorongás, de eltérő formákban, például a veszélyt jelenő objektumok közelségével (Möring 2019) vagy a fejlődés elmaradásával összefüggésben.

4. Az online játékvilágokban az ént tipikusan nem a maga teljességében tapasztalják meg a cselekvők, hanem valamilyen avatáron<sup>36</sup> keresztül (Ollinaho 2018, 202), ami viszont a szelfnek szükségszerűen csupán bizonyos aspektusait tudja lefedni vagy artikulálni.

5. A játékkutatásokban (*game studies*) központi kérdés, hogy a(z online vagy offline) játékvilágok önálló mikrokozmoszokat jelentenek-e, vagy csupán a mindennapi társadalmi világ meghosszabbítását. Az utóbbi álláspont képviselői szerint azért nem önállóak a játékvilágok, mert a játékosok beviszik a játékba a szélesebb társadalmi közegben elsajátított értékeiket, normáikat, valamint a kapcsolatok megszervezésének sajátos szervezőelveit (például a hierarchikus elvet)

<sup>34</sup> *Multiplayer online battle arena*, amely a stratégiai videójátékok egyik alfaja, és amelyben két csapat küzd egymással valamely előre meghatározott csatamezőn.

<sup>35</sup> Az elektronikus sport (e-sport) résztvevői versenyszerűen foglalkoznak az egyes videójátékokkal. E tevékenységek köré jelentős iparág épült ki: közvetített versenyeket rendeznek jelentős díjakkal, s léteznek profi e-sportolók, akiknek ez a tevékenység jelenti a megélhetésüket.

<sup>36</sup> A játékos által kiválasztott és általa irányított játékbeli karakter, amelynek megjelenését a játékos módosíthatja (kinézet, öltözék, felszerelés stb.). A többszereplős online játékokban a többi játékos számára ez az avatár jelenik meg.

(Pargman és Jakobsson 2008). Mindenesetre a játékkutatók többsége úgy véli, a játékok – egyfajta „varázskörként” (*magic circle*) – időlegesen felfüggesztik a mindennapi valóság relevanciáit (Hardesty és Sheredos 2019, 348–349). Emellett az online játékvilágokra sajátosan elrendezett, adott esetben a mindennapi valóságtól eltérő emberközi viszonyok jellemzők, melyekre vonatkozóan a résztvevők sajátos tudáskészletet alakítanak ki, amely tudáselemekben az elsődleges valóságtól eltérő személyes vagy tisztviselői típusok jelenhetnek meg (Scriven 2018).

6. Az online játékvilágokban megmarad a cselekvők belső tudatfolyamának megélt ideje, ám maguk a játékvilágok gyakran eloldódnak az univerzális világ-időtől, s megteremtik a saját időhorizontjukat.

Elsőként a sokszereplős online szerepjátékokat (MMORPG-eket) érdemes szemügyre venni. Az olyan játékok, mint a *World of Warcraft*,<sup>37</sup> fantáziavilágokat kínálnak a játékosok számára, amelyekben elmerülhetnek. A *World of Warcraft* (WoW) mágiával átítatott világa önálló mitológiával, a lények és karakterek sajátos típusaival, saját szociális hierarchiával és a játékosok alkotta normarendszerrel rendelkezik. Vagyis logikája, valósághangsúlya különböző a mindennapi életvilágtól: a cselekvők relevanciái mások, mint a mindennapi élet praktikus beállítódásáé, más cselekvési receptek, sémák, tipizálások alakultak ki. Olyan önreferenciális, értelemtehi, ugyanakkor társas világ, értelemtartomány a WoW, amelybe a cselekvők a Schütz által leírt váltások által tudnak belépni.<sup>38</sup> Felfüggesztik a mindennapi élet pragmatikus beállítódását, hogy ráhangolódjanak a játék valóságakcentusára, majd ha végeztek, ismét váltanak.

A WoW és a hasonló sokszereplős online szerepjátékok esetében az interakciók végbemehetnek a játékos és a szoftveres elemek között, illetve – ami fontosabb – játékos és játékos, illetve azok csoportjai között. A játékosok jellemzően egymás avatárját látják, ugyanakkor tudatában vannak, hogy azt is egy hozzájuk hasonló játékos mozgatja. Tudják, hogy a játékspecifikus relevanciaszerkezetük különbözik egymástól attól függően, hogy ki kicsoda, s „hol áll” a játékban, ugyanakkor tudtalanul feltételezik azt is, hogy ha „helyet” cserélnének, a másikkal, ugyanúgy látnák a játékvilágbeli dolgokat, mint amaz.<sup>39</sup> Az egymással kapcsolatba kerülő játékosok mediatizált embertársai (Zhao 2004) egymásnak. A fizikai közelségen

<sup>37</sup> A játék ismertetésétől eltekintek, mivel tudományosan is jól dokumentált (Golub 2014).

<sup>38</sup> Schultze a jelenlét irodalmát ismertetve már-már schütziánus szellemiségben nyilatkozik, bár a fordított irányból indít: „[a]mikor a felhasználó jelenlétre vonatkozó felfogása etolódik a virtuálisról a tényleges környezetre, ez együtt jár a jelenlét megtörésével, megszakításával (*break*). [...] Ugyanakkor törés a jelenlétben nemcsak úgy jöhet létre, hogy a felhasználó a »való« világra irányítja a figyelmét, hanem fordíthatja a gondolatai, álmái és fantáziái belső világa felé is” (Schultze 2010, 441).

<sup>39</sup> Ez a nézőpontok kölcsönössége generáltézisének (Schütz 1984, 187–189) átalakítása, online játékvilágra alkalmazása. Feltételezhető, hogy létezik az ilyen interszubjektív zárt értelmi tartományokban is a nézőpontok kölcsönössége, ugyanakkor más, játékspecifikus tartalmakra, relevanciákra vonatkozik.

alapuló közös jelenlét információs bőségével szemben ekkor jóval szegényesebb azon észlelhető adatok köre, amelyek alapján következtetéseket tudnak levonni az avatár „mögötti” másikkal kapcsolatban: a játékos vezérelte mozgások, programozott érzelmi reakciók (például örömtánc), statikus mozgások („elfoglalt”) vagy a textuális és hangalapú kommunikációk (Scriven 2018, 11). A kapcsolat ugyanakkor egyidejű és kölcsönös, tehát nem kortársi kapcsolatról van szó.

Scriven a WoW kitűnő fenomenológiai elemzését nyújtja, s rámutat, hogy az egymással mediatizált embertársi viszonyban (vö. Zhao 2004) álló játékosok e világban is létrehozhatnak egymásról típusképzeteket. Egyrészt „tisztviselői” típusokat, azaz a játék értelmi kontextusában tipikus motivációkkal és cselekvésekkel felruházott kategóriákat. Mind az újonc, mind a profi, a „loot ninja” vagy a „griever”<sup>40</sup> olyan játékosokra utaló kategóriák, amelyek képviselői tipikus motivációkkal és cselekvési mintákkal rendelkeznek<sup>41</sup> (Scriven 2018, 13–14). Emellett személyes, egyéni típusokat is alkothatnak egymásról: ebben az esetben nem valamely kategória képviselőiként jelennek meg egymás számára, hanem egyediségükben. Ugyanakkor az egyediként történő megragadás is szükségszerűen leegyszerűsítésekre utalt („ő olyan ember, aki...”, „ilyenkor mindig úgy reagál, hogy...”), hiszen nem lehetséges a személyiség összetettségének teljes megragadása. A mindennapi életvilág személyes típusaihoz képest különbség, hogy kevesebb információ alapján hozzák létre az online szerepjátékos kontextus személyes típusait, és ezen információk is jellegzetesen inkább csak egy témára (a játékra) vonatkoznak (Scriven 2018, 13–14). Amikor a felhasználók a játék közben másokkal interakcióba lépnek, a tisztviselői és személyes típusokat külön-külön, de egymással vegyítve is alkalmazhatják. A WoW tisztviselői és egyéniesített típusai az online szerepjátékos világ átfogó értelmi összefüggésének háttere előtt nyernek értelmet.

A WoW világában (virtuális) jelenlét jöhet létre, vagyis a résztvevők adott esetben úgy érezhetik, „valóban” jelen vannak e világban, miközben viszonylag kevésbé tudatosítják, hogy ez technikailag közvetített és generált (mesterséges) élmény. A WoW-típusú játékok többféle jelenlétet alapozhatnak meg. Létrejöhethet távoli jelenlét, hiszen a cselekvők egy távoli (online) helyen lévőként érzékelhetik magukat; társas jelenlét, amennyiben egymást érzékelik, ahogyan virtuális közös jelenlét is, ha egymást valamely távoli helyen lévőként érzékelve közösen cselekednek az adott világban. Amikor a játékos erősen azonosul az avatárjával, szelfjelenlét is keletkezhet. Az éntapasztalat különböző szintjeit tekintve a WoW és a hozzá hasonló világok létrehozhatnak alapvető jelenlétet, hiszen a figyelem

<sup>40</sup> *Loot ninja*: olyan játékos, akinek tipikus magatartása, hogy jogtalanul elszedi a zsákmányt a csapattársai elől; *griever*: olyan játékos, aki visszatérő módon arra törekszik, hogy mások játékélményét elrontsa (forrás: [http://wowwiki.wikia.com/wiki/Loot\\_ninja](http://wowwiki.wikia.com/wiki/Loot_ninja); <http://wowwiki.wikia.com/wiki/Griever>).

<sup>41</sup> Az a játékos, akit kezdőként azonosítanak, azért cselekszik úgy, ahogy, mert kezdő stb.



szelektív és tudatos eloszlásának lehetősége adott; bizonyos esetekben kiterjesztett jelenléte is, hiszen a játékvilág cselekményei értelmezhetők átfogó, s a játékos identitása szempontjából fontos narratív keretek között; protojelenléte különösen a gyakorlott játékosoknál állhat elő, akik mélyen beépítették a testi szokásaikba a játékkarakterek sajátosságait.

A WoW vizsgálata mellett az e-sportok fenomenológiai vizsgálata is tanulságos lehet, ugyanis a profi játékosok kapcsán megnyilvánul, hogy mi érhető el a jelenléte kapcsán maximumként. Ekdahl és Ravn (2021) a Counter Strike: Global Offensive (CS:GO) és a League of Legends (LoL)<sup>42</sup> profi e-sportolóival készített fenomenológiai szemléletű interjúkutatást, amelyből kiderül, hogy a sportolók nagyon is elmerülnek testileg mindkét játékban, mozgásaikat, cselekvéseiket – úgy tűnik – nem az ingerek intellektuális kiértékelése és a tudatos megfontolás vezérli, hanem valamiféle prereflexív, habitualizált testi tudatosság. A játékosnak testileg éreznie kell az avatárja lehetőségeit és mozgását, ha sikeres akar lenni. Ezenkívül csapattagjai mozgásait is pontosan éreznie kell, hogy olyan pontosan koordináltan mozoghassanak együtt, mintha szinte egy testet alkotnának. Mindemellett az ellenfelek mozgásait, várható cselekvéseiket, trükkjeiket, megtévesztéseiket is érezniük, intuitívan sejtetniük kell (Ekdahl és Ravn 2021). Amennyiben tehát gyakorlottak és profik, az e-sportolók a protojelenléte tekintetében is erősen jelen vannak a játékvilágban. Tudatos figyelmüket is a játéknak szentelik, arra összpontosítanak (alapvető jelenléte), és mivel gameridentitásuk van, ezért a versenyek fontosak az élettörténeti narratívájuk számára is (kiterjesztett jelenléte). Ily módon – szerencsés esetben – maximális jelenléte érhetnek el, amely flow-szerű élménnyel jár együtt. Ilyen flow-szerű tapasztalás természetesen a nem e-sportoló játékosok esetében is létrejöhet, de ehhez mindenképpen szükséges a játék habitualizált, testbe ivódott, prereflexív ismerete.

A sokszereplős online szerepjátékok és az online csatateretek a virtuális jelenléte képzetét kelthetik a cselekvőkben: azt a benyomást, hogy mediatisztált embertársaikkal jelen vannak a közösen osztott, értelmetlen szubuniverzumban. A játékosok térkonstitúciója ennek figyelembevételével érthető meg. A játékos pozicionálásokat hajt végre a fizikai világban: leül a kanapéra vagy a gamerszékbe, kezét és ujjait a billentyűzeten, az egéren vagy a kontrolleren mozgatja. A felszerelésük változatos lehet: gamerasztal, asztali számítógép, notebook, billentyűzet(ek), gamerszék, headset, neonhatású ledvilágítás stb. E felszerelés összeállítása mint pozicionálás korábbi döntések eredményét jelenti, például számítógépet vásároltak, bizonyos márkákat preferáltak mások helyett, nagy teljesítményű setupot építettek. E döntések értelmetlenek mind a cselekvő, mind a társai számára (pél-

<sup>42</sup> A LoL-ban madártávlatból látható a játékos avatárja, maga a játék pedig egy fantáziavilágban játszódik, míg a CS:GO belső nézetű lövöldözős játék, melyben terroristák harcolnak terroristaelhárítók ellen.

dául a jó setup presztízs forrása lehet a gamerközösségben). Az értelemtelen módon elrendezett anyagi objektumok alkotják a gamerszoba terét. A fizikai objektumok elrendezésére is vannak bevett minták a gamerek között: gyakori, hogy több képernyőt és ergonomikus, nagy támlájú forgószékeket használnak, ami által a helyiség egy high-tech pilótafülkéhez lesz hasonlatos, de az is gyakori, hogy ezen felül egy hűvös, technicizált atmoszférát alakítanak ki a helyiségnek, például azáltal, hogy ledes fénycsíkokat helyeznek el, gamerstílusú rootereket vásárolnak, speciális hangszórókat vagy más kellékeket helyeznek el. Természetesen az eddigi megjegyzések azokra az esetekre vonatkoznak, amikor a játékos alakítja ki a saját fizikai játékterét. Az e-sportok esetében gyakran valamilyen nyilvános helyen, például sportarénában játszanak, a materiális objektumok elrendezésével összefüggésben ekkor kevesebb kontrolljuk van, de az e helyeken megjelenő objektumok részét képezik a gamer térélményének.

A játékosok a fizikai pozicionálások mellett az online világban is pozicionálják magukat. Amennyiben a játék megengedi, dönteniük kell, hogy milyen módban játszanak. A játék algoritmusai vagy más gamerek által vezérelt<sup>43</sup> figurák ellen? Egyes játékok (többek között a WoW is) lehetővé teszik, hogy perspektívát válasszanak a felhasználók (madártávlati vagy első szám egyes személyhez kötődő nézőpont). A gamerek az avatárjukkal mozognak és interakciókat hajtanak végre az online játékvilágban, ami által pozicionálják önmagukat más objektumokhoz képest (környezeti elemek, algoritmus vezérelte figurák, a csapattársai vagy az ellenfelek által vezérelt alakok), így a virtuális objektumok viszonyai is strukturálódnak. A WoW-ban emellett arra is lehetőség van, hogy ún. realmok közötti zónákba lépjenek be a játékosok (*cross realm zone, CRZ*), amelyek olyan helyekre utalnak, ahol a játékosok más olyan játékosokat láthatnak, akiket egyébként nem látnának, mert más szerveren, avagy realmön játszanak. Hardesty és Sheredos (2019, 362) ezeket a CRZ-eket a transzludikus élmények forrásaként értelmezi.

A játékosok hibrid teret konstruálnak maguknak, aminek során a – virtuális jelenlét körülményei közt, a játék zárt értelmi tartományában létrejött – online játékteret, a játékos testét és fizikai környezetét kapcsolják össze szintézisük során. A játékos térszintézisében a cselekvő fizikai és virtuális tere elkülönülés helyett egymáshoz kapcsolódik, szinte eggyé válik. A WoW-ban az avatár feletti nézőpont gyakoribb, de az avatár belső nézetére váltani is lehetséges. Möring (2019) szerint mindkét esetben „játéktérként” (*play space*) szintetizálódik a tér a cselekvő számára, ami alatt azt érti, hogy a teret azt a köztes kiterjedésként érzékelik, amely a saját avatár és a fenyegető objektum között feszül ki. A játéktér emellett – különösen a belső perspektíva esetén, de bizonyos fokig a felső nézet kapcsán is – az irányított térre (*directed space*) jelent példát, amely számára az elől és a hátul

<sup>43</sup> Angol nyelvű terminológiában PvE (*player versus environment*) és PvP (*person versus person*).

alapvetően különböző minőségű: míg az elől a veszély zónája, ahol az ellenség honol, addig a hátul a biztonságé, a menedéké (Günzel 2019, 30–31).

Az elmerülés foka különböző lehet, lehet intenzívebb vagy gyengébb, ugyanakkor az anyagi valóság sosem tűnik el a játékos számára teljesen, hiszen bizonyos mértékben mindig érzi a testét, és észleli a fizikai környezetét. Erős virtuális jelenlét esetén ebben az összekapcsolt, hibrid (fizikai és virtuális) térben a virtuális vonatkozások dominálnak. Ennek oka, hogy a játékvilág értelmileg zárt tartomány, amelybe belemerülnek a felhasználók. Intenzív játéklélmény esetén a kiterjesztett és az alapvető jelenlét túlnyomórészt a képernyőn ábrázolt világra összpontosul.

### *1.3. A videótelefonálás és az online meetingek térélménye: Skype és Zoom*

A videótelefonálás sok felhasználó által kedvelt lehetőség. A videótelefonálás terei sajátosak, ugyanis a felhasználók megnyilatkozásaiból az derül ki, hogy az egymást mediatizált embertársként észlelő beszélgetőtársak materiális és immateriális elemeket pozicionálnak egymáshoz képest és a térszintézisek megalkotására is e két típusú elemeket használják fel. Vagyis e szituációk térélménye szintén a „virtuális” és a fizikai tér időleges egymáshoz kapcsolásából, mondhatni, összeolvadásából keletkezik. Ahhoz, hogy e térélmény létrejöjjön, szükség van a jelenlét érzetére. A (virtuális) jelenlét érzése azzal függ össze, hogy mennyire képesek az emberek a technikai közvetítéssel kapcsolatos tudásukat kikapcsolni, és a képernyőn lévő interakciós partnerüket jelenlévőként érzékelni. A Skype-pal foglalkozó kvalitatív kutatások (Aguila 2012; Longhurst 2013; Friesen 2014) némileg ambivalens eredményekre jutottak. Felhívták rá a figyelmet, hogy a Skype és a hozzá hasonló kliensek sok esetben az együttlét benyomását keltik, ugyanakkor arra is, hogy a technikai nehézségek, az emberábrázolás szükségszerű torzulásai, a figyelem lankadása vagy a szoftverrel szembeni ellenérzések az ilyesfajta jelenlét ellenében hathatnak. Továbbá még a magas szintű virtuális jelenlét érzete esetén is gyakran megmarad az a lappangó érzés, hogy a közös online jelenlét egyúttal elválasztottság is (Aguila 2012, 308–311). A jelenlétet azonban Schultze (2010) sem kétértékű (van/nincs) kategóriaként, hanem inkább folytonos skálaként értelmezi, ami miatt e forma kapcsán is lehetséges alacsonyabb és magasabb fokú jelenlét.

A skype-olás kapcsán szembe tűnő, hogy nem tevődik át a cselekvő protokolléte a „virtuális” szférába, s inkább csak a test materiális környezetére vonatkozik. A jelenlét másik két szintje lehetséges a skype-olás kapcsán, hiszen a cselekvők tudatosan figyelhetnek a beszélgetőpartnerükre (alapvető jelenlét), ami bizonyos esetekben olyan interakciókat eredményezhet, amelyeket a résztvevők az élettörténeti narratívájuk és identitásuk felépítése szempontjából is fontosnak

tartanak (kiterjesztett jelenlét). Például a családtagokkal, barátokkal informálisan kommunikálva az én a saját és a másik biográfiai narratívájába szőtt lényként élheti meg magát, vagy az is előfordulhat, hogy bizonyos formális események (például államvizsga, doktori védés), amelyek az élettörténeti narratíva számára fontosak lehetnek, videókonferencián keresztül mennek végbe.

A virtuális jelenlét típusai közül a Skype és a hasonló kliensek esetében kevésbé releváns a távoli jelenlét fogalma, hiszen a cselekvők nem annyira arról szoktak beszámolni, hogy úgy érzik, valamely távoli helyen vannak, hanem inkább a saját terük kitágulásáról, hogy például a saját helyiségük tere kiegészül a távol lévő kommunikációs partner terével (Longhurst 2013, 673; Aguila 2012, 307). A társas jelenlét ezzel szemben találó a videócsvegeések kapcsán, hiszen a másik jelenlétének érzése jöhet létre. A virtuális közös jelenlét (amely arra utal, hogy úgy érzékelik, az interakciós partnerrel közösen jelen vannak valamely távoli online térben) részben jöhet létre. A felek ugyan azt érezhetik, hogy közös téren osztoznak egymással, ám ez se nem távoli, se nem ugyanaz a tér a felek számára, hiszen mindegyikük a saját teréhez kapcsolódóként érzékeli a másikat. Szelfjelenlétről nincs szó, hiszen ez akkor áll elő, amikor az egyénnek valamely virtuális környezetben van irányítható virtuális reprezentációja, amelyet „belakhat”. A hiperjelenlét szintén kevésbé találó a Skype-típusú kommunikációk leírására, hiszen – épp a hang- és képátvitel miatt – kevésbé szakadnak el az emberek a mindennapi valóság szerepeitől, normáitól, ezért nem jöhet létre az „igazibb” én, a „hitelesebb” kapcsolatok képzete. A videóbeszélgetések rendszerint limitált ideig tartanak, ezért önmagukban nem hoznak létre szüntelen jelenléteket, de más kommunikációs módokkal együtt igen (chat, e-mail, SMS, telefon). A videócsvegeéseknél tehát a jelenlét nem mindegyik fajtája és nem minden szinten jön létre, ugyanakkor az, ami online jelenlétként keletkezik, elégséges ahhoz, hogy az egymást mediatizált embertársaként észlelő cselekvőknek sajátos térbeliség-élményt nyújtson.

A videótelefonálók materiális-immateriális hibrid tereinek értelmezéséhez a löwi elmélet alapján két momentumot szükséges megvizsgálni: a pozicionálásokat és a térszintéziseket. A pozicionálással összefüggésben alapvető jelentőségű, hogy a webkamerával felszerelt számítógépet hova helyezik el, vagy az okostelefont hol használják, hiszen ez meghatározza, hogy milyen képet közvetítenek az eszközök a másik fél felé. Longhurst (2013, 671) például megjegyzi, hogy interjúalanyai rendszerint a nappaljuk közepén helyezték el a skype-olásra használt notebookjukat. A kamera pozicionálásával bizonyos testeket, objektumokat láthatóvá tesznek a felhasználók, másokat pedig – szándékolatlanul vagy tudatosan – a másik érzékelési térén kívül helyeznek. A mobiltelefonon folytatott webkamerás beszélgetés sem tünteti el a kérdést, csupán nagyobb mozgásteret ad. A videótelefonálást lehetővé tevő szoftverek viszony-

lag új lehetősége, hogy a felek beállíthatnak maguknak valamilyen (az alkalmazás listájából kiválasztott vagy egyénileg hozzáadott) képet háttérként, ekkor nem a felhasználó fizikai környezete látszik mögüle, hanem a kiválasztott kép, akármi is jelenjen meg rajta, valós terek vagy fantázia szülte tájképek. Ebben az esetben is pozicionálásról van szó, hiszen az ember valamilyen kép környezetében jeleníti meg önmagát a másoknak. A két lehetőséget – fizikai környezet vagy kiválasztott kép mint háttér – összeköti, hogy a materiális tér elemei mindkét esetben immateriális reprezentációkkal egészülnek ki a tér-élményben. Különbség azonban, hogy míg előbbi esetben e reprezentációknak van referensük a fizikai világban (a másik személy fizikai környezete), addig a második esetben ez összetettebb kérdés. A háttérképek lehetnek fotók (ekkor van referense a fizikai világban) vagy mesterségesen létrehozott fantáziaképek (melyeknek nincs referensük az anyagi világban). A pozicionálás kapcsán a háttér mellett a felhasználók arcának, testének, kamerához viszonyított pozíciója (közelség-távolság, középponti vagy szélső pozíció, alsó, középső vagy felső kameraállásból közvetített kép stb.) is releváns, mert befolyásolni tudja az interakció jellegét, menetét és a résztvevők érzelmi állapotát.

A terek szintetizálásáról a felhasználók leírásaiból az derül ki, hogy e folyamat a materiális és immateriális elemek egymáshoz kapcsolásával megy végbe. Ebben az esetben azonban a materiális térhez hozzászótt „virtuális” szegmens – szemben az online videójátékokkal – nem alkot schützi (1962) zárt értelmi tartományt, hanem a mindennapi valóság valamely szeletéről (köztük az ottlévőkről) szóló reprezentációról van szó, ami miatt a résztvevők nem hagyják maguk mögött a természetes beállítódásukat, hanem csak az új szituáció követelményeihez igazítják. Az immateriális elemek materiális térhez történő kapcsolásának mint a térszintézis mozzanatának értelmezéséhez több kutatás is rendelkezésre áll. Longhurst (2013) kutatása alapján a gyerekeiktől távol levő, velük Skype-on kapcsolatot tartó anyák közül sokan úgy érzik: a gyerekük ismét részesévé lett a saját terüknek. Vagyis a fizikai tér kiegészült egy hozzákapcsolt online szegmessel. Akik (más kontextusban) idegenkedtek a videóbeszélgetéstől, azok is azért, mert úgy érezték, hogy mások belépnek a magánterükbe, ami impliciten ugyanilyen kiegészülésre utal (Longhurst 2013, 673–675). Hogy a két komponens, a fizikai és a megfoghatatlan összetevők közül melyik domináns, nem előre eldöntött kérdés a videótelefonálás esetében, hiszen a felhasználók hol intenzíven figyelnek a képernyőre, hol pedig fel-alá járkálnak a szobában, s ekkor nagyobb figyelmet szentelnek a hibrid terük anyagi összetevőinek. Aguila kutatási alanyai még az ilyen esetekben is, amikor mozogtak és tettek-vettek beszélgetés közben, arról számoltak be, hogy a figyelem folyamatos összpontosításának hiánya ellenére úgy érezték, jelen van a másik (Aguila 2012, 306–307). Tehát a videócsevegés során a cselekvők oly módon szintetizálják a terüket, hogy fizikai terükhöz hozzákap-

csolnak egy virtuálisat. Az ilyesféle szintézis affektív tónusát tekintve sokféle lehet. Például amikor családtagok skype-olnak egymással, jellemzően olyan pozitív érzelmekkel telített, valós-virtuális hibrid teret hoznak létre, amelyben szívesen merülnek el, és amely ily módon komfortérzetet ad nekik (Longhurst 2013, 669–673). Ezzel szemben a munkahelyi videóbeszélgetések során hivatalosabb hangnem uralkodik, s a résztvevők jobban kontrollálják magukat, mivel érzik mások fürkésző-objektíváló tekintetét (hiszen ők is figyelik a többieket) (Friesen 2014, 23–24).

A videóbeszélgetés nem szemtől szembeni kommunikáció, lényegesen kevesebb ingert közvetít (Friesen 2014), hiszen csak audiovizuális adatok kerülnek továbbításra, s ezek is egyrészt szelektívek (kevesebbet lehet látni, hallani), másrészt a mindennapi fizikai jelenlétén alapuló észleléshez képest más módozatról van szó (kétdimenziós mozgókép, sztereo hangzás). Ráadásul a mindennapi embertársi interakciók egyik legfontosabb jellemzője nem teljesül maradéktalanul: a kölcsönös és szimultán szemkontaktus. Ennek oka, hogy ha úgy akar látszani az egyik résztvevő, hogy a másik számára úgy tűnjön, mintha a szemébe nézne, akkor a kamerába kell néznie, mivel azonban az a számítógép vagy a telefon képernyője felett helyezkedik el, amikor oda néz, valójában nem néz a másik szemébe, miközben az úgy látja, hogy igen. S másfelől, ha az egyik fél a képernyőn lévő másik szemébe néz, annak úgy tűnik, mintha máshova tekintene (Friesen 2014, 24–25; Aguila 2012, 310).

A fizikai jelenlétén alapuló mindennapi kommunikációban viszonylag kevésbé tudatosul bennünk, hogy miként jelenünk meg mások számára: hanghordozásunk, testi gesztusaink, arckifejezésünk az érzékelésünk számára sohasem elérhetők úgy, ahogy az interakciós partnerünknek. A webkamerás beszélgetés jellemző ambivalenciája, hogy miközben (impliciten) azt ígéri, megmutatja, hogyan érzékelnek (látnak) minket mások, ez nem szükségszerűen jelenti azt, hogy nagyobb kontrollt tudnánk gyakorolni saját megjelenésünk felett, hiszen a technika révén bizonyos esetekben aránytalanul felnagyítódnak bizonyos részeink, torz szögben látszódunk, a fényviszonyok torzíthatják a képet stb. (Friesen 2014, 23–24). Az ilyen technikai esetlegességeken túl elvi akadályai is vannak önmagunk mások szemén keresztüli érzékelésének. Ahogy Waldenfels (2009, 110) írja, a mindennapi kommunikációban a láthatót mindig aláássa a láthatatlan, mivel a látást mindig feltüzelzi a látási vágy, a hallást a hallási vágy, s mindig lesznek olyan járulékos elemek, amelyek nem következnek a látottakból, hallottakból. Emellett a testi lét és a térbeliség mindennapi tapasztalata mindig több, mint a látás és hallás (valamint szaglás, tapintás) összessége. Mindebből következik, hogy a virtuális jelenlét a maga térbeliségérzetével szükségszerűen különbözik a fizikai alapú jelenléttől, hogy az online és az offline kommunikáció között mindig lesz különbség, hiszen a médiumok nem tudják a távolit maradéktalanul közel



hozni, és – bár a technooptimista víziók ezt szeretnék láttatni – nem képesek közvetíteni a közvetíthetlent (Waldenfels 2009, 110).

A közvetíthetlent ugyan nem lehetséges közvetíteni, ebben az értelemben a videótelefonálás „kevesebb”, mint a közös fizikai jelenlétben alapuló interakció, azonban ez leegyszerűsítő értelmezés volna, mivel ez az online kommunikációs forma olyan újféle ingereket és tapasztalatokat tesz lehetővé, amelyek az „offline” szituációkban ismeretlenek. Mindez azonban nem jelenti azt, hogy a cselekvők maguk mögött hagyják a mindennapi világ elsődleges valóságát és a természetes beállítódásukat, hanem csupán azt, hogy a készségeiket, sémáikat az új szituációhoz kell igazítaniuk. Ez különösen szembetűnő a – például a Zoom, Teams vagy más kliens segítségével lebonyolított – videókonferenciás hívások kapcsán. Az egyik új tapasztalat az, hogy a résztvevők (amennyiben mindenkinek be van kapcsolva a kamerája) szélsőségesen hosszú időn keresztül vannak kitéve a közeli és kölcsönös szemkontaktus szituációját idéző ingereknek. Amikor a felhasználó a videókonferenciába bekapcsolódik, sok más társának képét látja, s az egyes partnereit a kamera pozicionálása miatt úgy érzékeli, mintha viszonylag közélről néznék őt (bár ez valójában az esetek többségében bizonyára nincs így). A fizikai világ kommunikációs helyzeteiben rendkívül ritkák az ilyen esetek, hiszen a cselekvők általában sem nem mennek olyan közel egymáshoz, ami már sértené az intim terüket (Hall 1975), és azt sem tapasztalják meg gyakran, hogy mindenki más folyamatosan őket nézi (Bailenson 2021).

A tekintetben is új észleletekre, tapasztalatokra tehetnek szert a cselekvők, hogy miként küldenek jeleket másoknak, illetve fogadják/értelmezik a másoktól érkező jeleket. A jelek küldése kapcsán Bailenson (2021) megjegyzései alapján az szembetűnő, hogy a felhasználóknak a személyes jelenlétben alapuló interakciókhoz képest többlet-erőfeszítéseket kell tenniük és extra jeleket kell küldeniük annak érdekében, hogy úgy érezzék, képesek megértetni magukat másokkal, ami nagyobb tudatosságot igényel. Ennek egyik vetülete, hogy folyton és tudatosan ügyelniük kell a nonverbális jelzéseikre: például folyamatosan figyelniük kell arra, hogy a kamera látószögének közepén helyezkedjenek el, erőteljesebben kell bólogatniuk az egyetértés jelzésére, mint a *face-to-face* interakciós szituációkban; közvetlenül a kamerába kell nézniük, ha a másikkal szemkontaktus benyomását akarják kelteni. A tudatos többlet-erőfeszítések másik vetülete a verbális kommunikációk szintjén jelentkezik, ugyanis a szóbeli megnyilatkozásait is tudatosabban ellenőrzik, ami megmutatkozik abban, hogy a beszélők érezhetően hangosabban beszélnek, mintha csak szemtől szemben kommunikálnának. A fogadott jelek értelmezése során is új feladatok elé kerülnek a „zoomolók”, hiszen a mindennapi fizikai szituációkban könnyen dekódolható jelzések (például az egyik személy balra tekint, ami alapján tudható, hogy egy bizonyos másik személyre nézett, aminek az adott kontextusban meghatározott jelentést tulaj-

doníthatnak) a videókonferencia során már nem olyan egyértelműen értelmezhetők (ha a cselekvő képernyőjén megjelenített valamelyik résztvevő balra néz, azt nem azért teszi, hogy a képernyőn a rácsozatban mellette elhelyezkedő másik résztvevőre tekintsen, így a mozdulat értelmezése nyitottabbá válik, s egyúttal megnehezül az értelmezése) (Bailenson 2021). Emellett a jelek helyiértéke is megváltozik a videókonferenciák során. A megfigyelések szerint minél többféle jelzést (beszéd, arckifejezés, hanglejtés, gesztusok, testtartás, egyéb nonverbális jelzések) észlelünk valakiről, annál kisebb a jelentősége az egyes jeltípusoknak az összkép meghatározásában. A „zoomolás” szituációjában azonban jelentősen csökkentett jelkészletet fogadnak a résztvevők: hangokat hallanak, és jellemzően a fej tájékaról szereznek vizuális információkat – így e jeleknek annál nagyobb súlyuk lesz az értelmezésben (Bailenson 2021).

Az a korábban már említett tapasztalat is új a videóbeszélgetések és konferenciák esetében, hogy a felhasználók – alapbeállításként – folyamatosan látják magukat a képernyő sarkában lévő kis négyzetben. Ez a videókonferenciák esetében jelentősebb, mert ezek tipikusan szakmai közegben, nagyobb nyilvánosság előtt zajlanak. Ahogy Bailenson írja korábbi kutatásokra hivatkozva, a saját tükörképünk észlelése nagyobb valószínűséggel ösztökél minket arra, hogy különféle szempontok szerint megítéljük magunkat és megpróbáljuk kontrollálni a nyújtott látványt. A videókonferenciás megbeszélések – ha a saját képünket nem rejtjük el – folyamatosan a saját tükörképünkkel szembesítenek minket, így többletstressz forrásává válhatnak (Bailenson 2021).

Az is fontos új tapasztalat, hogy a szemtől szembeni megbeszélésekkel szemben a videókonferenciás hívások során jóval kevesebbet mozognak a beszélők. Ez azzal van összefüggésben, hogy a kulturálisan elvárt norma szerint a beszélőnek a továbbított kép hozzávetőleges középpontjában kell lennie, s nem túl távol. Eközben a *face-to-face* kommunikációkban a beszélők folyamatosan mozognak (nyújtózkodnak, elfordítják a fejüket, írnak a táblára stb.) (Bailenson 2021). Ezen új tapasztalatok összességében nemcsak az újdonságuk miatt érdekesek, hanem azért is, mert fokozottabban igénybe veszik az emberek belső erőforrásait: úgy kell részt venniük a kommunikációban, hogy közben az az érzésük, folyamatosan megfigyelik őket; több energiát kell fordítaniuk, tudatosabban kell ügyelniük a jelek küldésére és értelmezésére, miközben folyamatosan látják magukat és relatíve immobilak a fizikai környezetbeli interakciós helyzetekhez képest. Mindezek könnyen túlterhelik a résztvevőket; Bailenson találóan Zoom-fáradtságnak nevezte ezt a jelenséget (Bailenson 2021).

#### 1.4. Jelenlét és térbeliség a közösségi média online tereiben

Az alábbiakban előtérbe kerülő online platformok (Facebook, Instagram, Twitter, Tinder) vagy általánosságban, az IKT- vagy mobiltelefon-használat összességében viszonylag hasonló mintázattal írható le a jelenlét és a szubjektív térélmény tekintetében, ezért érdemes egy helyen tárgyalni őket e nézőpont alapján. A jelen fejezet utáni egység e színtereket fogja részletesen szemügyre venni, azonban egy másik, az esetükben különösen releváns perspektíva, a goffmani benyomáskezelés elmélete alapján.

A „virtuális” jelenlét fajtái közül a távoli jelenlét nem releváns e platformok és kommunikációs módok esetén, hiszen a felhasználók – szemben például az MMORPG-világokkal – nem érzik magukat valamely távoli helyen jelenlévőnek. Ehelyett a társas jelenlét áll mindegyik esetében az előtérben. A Facebookon és az Instagramon például akkor, amikor mások kommentjeit olvassák a felhasználók, vagy maguk is hozzászólnak; hasonlóan, a Twitteren is lehetséges kommenteket elhelyezni, de itt a textuális megnyilatkozások továbbítása (*re-tweet*, lásd *IV. 2.4. fejezet*) is a társas jelenlét irányába hat. A Tinderen leginkább akkor lehet erős a társas jelenlét érzete, amikor a „matchelés” után elindul a felek közti szöveges kommunikáció, de minimális intenzitással az ún. swipe-olás, a felhasználói profilok megtekintése során is megjelenhet, amikor a fantáziája által vezérelt felhasználó, aki a vizuálisan reprezentált másikkalhoz képzeletben különféle attribútumokat társít, jobbra vagy balra húzza a profilkártákat.<sup>44</sup> Ám a társas jelenlét intenzitása minden platformon összességében alacsonyabb, mint például a telefonálás vagy videóbeszélgetés esetében. Rettie például arról számol be interjúkutatása alapján, hogy a telefonhívások a megkérdezettek tapasztalatai alapján abban különböznek az SMS-ezéstől (de hozzátehetnénk, bármely textuális kommunikációtól), hogy az előbbi esetén az érzésük szerint a másik közvetlenül „ott van” velük, vagyis erősebb a társas jelenlét érzése. Több interjúalany arról a benyomásáról számolt be, hogy amikor telefonál, egy saját kis világba kerül a másikkal, és ez elterelte a figyelmüket a fizikai környezetről, és az elmondásuk alapján ez a hatás erősebben érvényesült a hívásoknál, míg gyengébben az SMS-ezés-kor (Rettie 2009, 431).

A különféle szolgáltatások és platformok egymással párhuzamos használata esetén jöhet létre a szüntelen jelenlét érzete. Ekkor a cselekvő úgy érzi, ismerősei, követői, vágyainak objektumai folyton jelen vannak vele. Az online platformtól, az alkalmazástól és használati módtól függ, hogy a felhasználókban létrejön-e a hitelesebbként megélt öntapasztalat (hiperjelenlét) érzete. Néhány közösségi-média-platform esetében előfordulhat, hogy valamely cselekvői csoport tagjai úgy

<sup>44</sup> A „match” és a „swipe” kifejezéséhez lásd a *IV. 2.5. fejezetet*.

vélik, őszintébben, szabadabban tudnak ott kommunikálni, mint a szemtől szembeni mindennapi szituációkban. A szülői és felnőtt világot gyakran túl restriktívként megélő kamaszok számára például a különféle zárt Facebook-csoportok vagy a TikTok használata hozhatja magával a szabadabb, őszintébb interakciók benyomását, ahogyan a szexuális kisebbségekhez tartozók is úgy érezhetik, szabadabban élhetik meg az identitásukat a közösségi média egyes platformjain folytatott kommunikációk során, ha a szemtől szembeni interakciók világában egyébként túlzottan szigorú normákkal találkoznak (Couldry és Hepp 2017, 94). A hiperjelenlét lehetősége tehát adott ezen esetekben, de egyáltalán nem szükségszerű, hogy bekövetkezik. Az eddigiekkel szemben a Tinder-használat kapcsán meglehetősen csekély a hiperjelenlét valószínűsége, hiszen a tinderezés viszonylag célirányos jellegű. A jelenlét többi fajtája nem tűnik relevánsnak a közösségi média kontextusában: a virtuális közös jelenlét azért nem, mert a felhasználók nem érzik magukat e platformok révén valamely távoli virtuális helyen jelenlévőnek; a szelfjelenlét sem, mivel nincs a felhasználó testének olyan online reprezentációja, amely követné a mozgásait.

A jelenlét szintjei közül a protojelenlét nem jellemző e platformokon, hiszen nem jön létre jelenlétérzet a propriocepcióval összefüggésben (nincs megtestesülés). A kiterjesztett jelenlét, amely a személyes narratív identitás mélyrétegeit érinti, nem szükségszerű, hogy létrejön, tipikusan azon esetekben áll elő, ha a felhasználók úgy érzik, hogy e platformok valamelyikén olyan tapasztalatra tettek szert, amelyek az élettörténetük szempontjából meghatározóak, legyenek akár pozitívak (például támogatói közösség megtalálása), akár negatívak (például az online zaklatás, *cyber bullying* mint az élettörténeti narratívára hatást gyakorló eseménysorozat). Az alapvető jelenlét jelen van mindegyik platform esetében, hiszen a használatuk során a cselekvő a figyelmét a képernyőre allokálja, ugyanakkor ez az alapvető jelenlét váltakozó intenzitású lehet, hiszen a felhasználók olykor szinte teljesen a képernyőt figyelik, máskor egyéb ténykedéseik közben csak felületesen foglalkoznak vele. Amikor erős a jelenlét e szintje, a felhasználók úgy érzik, mintha egy vég nélküli áramlásban lennének.

Az IKT-eszközök és a közösségimédia-platformok használatának szubjektív térélménye függ egyrészt a pozicionálásoktól, másrészt a szintézisalkotásoktól. Összességében e térélmény nagyon változatos lehet. A pozicionálás lehetőségei szinte korlátlanok, hiszen internetkapcsolat megléte esetén szinte bárhol és bármilyen körülmények között lehet Tindert, Facebookot, Instagramot, Twittert használni, SMS-ezni, chatelni: otthon, iskolában, munkahelyen vagy bármilyen nyilvános helyen (bevásárlóközpont, szórakozóhely, tömegközlekedés stb.). Így a cselekvő szubjektív terének részét képezhetik az immateriális reprezentációk mellett ismerős és ismeretlen, mozgó és relatíve mozdulatlan emberek és objektumok a fizikai térben. Az alkalmazásokat és eszközöket használhatják egyedül

vagy csoportosan (például egyfajta játékos, szórakozó beállítódás alapján). A szintézisalkotás során materiális objektumok (otthoniak vagy azon kívüliek), emberek (ismerősök vagy ismeretlenek) és a képernyőn látott képek, információk lesznek a hibrid térélmény alkotóelemei. Ahogyan a videótelefonálás kapcsán, úgy ezen esetekben sem valamely zárt online értelmi tartományt csatolják hozzá a fizikai térhez, mivel a természetes beállítódás a közösségi média használata (vagy az SMS-ezés, chatelés) folyamán is érvényben marad. A szintézisre jelentős hatással van a felhasználó kedélyállapota: unottan vagy izgalmi állapotban használja az alkalmazást, érzelmileg bevonódik vagy semleges marad? A közösségi média és a digitális kommunikáció algoritmizált hibrid terei változatosak lehetnek, s bizonyos esetekben affektíve intenzívvé válhatnak a cselekvők számára, máskor semlegesek.

## 2. A mediatizált interakciók dramaturgiája

A mediatizált kommunikáció bizonyos összefüggéseiben a benyomáskezelés (*impression management*) jóval lényegesebb, mint az eddig tárgyaltak esetén. A videóbeszélgetések, és még inkább a videokonferenciák résztvevői, valamint az online játékvilágok profi vagy amatőr játékosai is alakíthatnak szerepeket e tevékenységek végzése közben, ők is törekedhetnek célzatosan szerepek színrevitelére bizonyos közönségek előtt – s annál inkább törekszenek erre, minél formálisabb az interakciós helyzet, minél professzionálisabb összefüggésről van szó. Ám a videóbeszélgetéseknek és az online játékvilágoknak nem az énmegjelenítés jelenti a fundamentális lényegét. Az alábbiakban értelmezendő közösségimédia-platformoknak azonban a lényegéhez tartozik az énmegjelenítés és a szerepek színrevitele különféle közönségek előtt, ahogyan a mindennapokban, az is fontos kérdésként merül fel a cselekvők számára, hogy ha nyilvános helyeken mások környezetében használnak IKT-kat, miként szabályozzák az elérhetőségüket, a mediatizált kommunikációba való bevonódásukat, illetve az elülső és hátsó régiójukat. Emiatt az értelmezés során hangsúlyosabban lesz jelen a benyomáskezelés goffmani elmélete. Első lépésben röviden felvázolásra kerül a goffmani elmélet és az, hogy miért aktuális az online világgal összefüggésben. Utána annak a kérdésnek jár utána a fejezet, hogy mi történik akkor, amikor mások jelenlétében használunk IKT-kat. Ezt a mobil- és okostelefonok használatának goffmanni szellemiségű értelmezése követi, hogy aztán a közösségi médiabeli énréprezentációk, valamint az online randizás interpretációjára kerüljön sor.

## 2.1. Erving Goffman aktualitása

Erving Goffmant nem foglalkoztatták mélyebben a mediatizált kommunikáció saját korában rendelkezésre álló formái (például telefon, tévé), elméletét a szemtől szembeni interakciókra dolgozta ki. Ez azonban nem zárja ki, hogy megközelítése termékennyé váljon az online jelenségek értelmezése számára. Goffman (2000) szerint a mindennapi *face-to-face* kommunikációkban az emberek – mint a színészek a színpadon – stilizált szerepeket visznek színre különféle közönségek előtt. A cselekvők alapvető törekvése, hogy jó, megfelelő benyomást keltsen a közönségükben, aminek érdekében gondosan építik fel az alakításukat (verbális és nem verbális jelzések, tárgyak célzatos használata stb.). Alakítása során a cselekvő különböző perszónákat vagy maszkokat vesz fel a közönsége előtt, s így igazodik a szituáció társadalmilag meghatározott normatív elvárásaihoz. Mivel a cselekvők a mindennapi interakciós helyzetekben sokféle alakítást nyújtanak és egymástól eltérő szerepeket is felöltenek, ezért törekszenek a közönségeik elválasztására, hiszen azok vegyülése sérüléseket okozhatna a gondosan felépített homlokzatukon (Goffman 1956, 137).

A mindennapi interakciós helyzetek esetében Goffman alapján különbséget kell tenni fókuszos és nem fókuszos interakciók között. A fókuszos interakció olyan találkozás, amikor a résztvevő felek kölcsönösen figyelik egymás kommunikatív megnyilvánulásait: a kognitív és vizuális figyelem állapota, amikor a résztvevők számára közös a fókusz, amit egy ideig fenn kívánnak tartani (Goffman 1963, 83–111). A fókuszos interakciókban a résztvevők kölcsönösen és egyidejűleg megfigyelik egyrészt egymás szándékosan küldött jelzéseit (*expressions given*) köztük a legfontosabbakat, a verbális megnyilvánulásokat, másrészt a nem szándékoltan kibocsátott jelzéseket (*expressions given off*), melyek közül a nem verbális jelzések kiemelten fontosak. A nem fókuszos interakció esetén nincs ilyesfajta egymásra fókuszáltság, inkább csak közös és egyidejű jelenlét valamely helyen és elszórt megnyilvánulások, amelyeket sporadikusan észlelnek a jelen lévők (Goffman 1963, 33–79).

Goffman jobbra csak a szemtől szembeni interakciókat vizsgálta, mert ezeket tartotta „az igazi” kommunikációs szituációknak. A saját korában lehetséges mediált kommunikációt egyszerűen csak kevesebbnek tartotta ehhez a prototipikus helyzethez képest, a „valós” interakciós szituációk redukált formájaként. Ezt a korlátozást azzal indokolta, hogy szerinte csak a szemtől szembeni kommunikáció teremti meg azt a védtelenséget, sérülékenységet és kockázatot, ami az embereket homlokzatépítésre, interakciós rítusok végrehajtására és általánosságban, különféle benyomáskezelési stratégiákra ösztönzi. Szerinte a benyomáskezelés ezek miatt igazán csak a közös fizikai jelenlétben alapuló interakciókban szükséges (lásd Rettie 2009, 423–424). Goffman feltételezésével szemben való-



jában a mediatisált interakciókban is megjelenik a cselekvő sérülékenysége, aki emiatt törekszik a benyomáskezelésre: szerepeket játszik és maszkokat vesz fel közönségek előtt.

A goffmani elmélet szemtől szembeni kommunikációkra korlátozódása ellenére többen is kísérletet tettek arra, hogy – módosításokkal – a technikai eszközök mediálta interakciókra és az online világra is alkalmazzák e teóriát (Ling 2010; Rettie 2009; Pólya 2012; Bullingham és Vasconcelos 2013; Ayaß 2014b), ami miatt a (módosított) goffmani elmélet ma is aktuálisként hat. A reflexiók közül a legátfogóbb Pólya Tamás (2012) elméleti áttekintése, amelyben a szemtől szembeni és a digitálisan közvetített kommunikációk egyik legfontosabb különbségeként a dramaturgiai szerepek fenntartásának költségei jelennek meg. Az általános összefüggés e tekintetben Pólya szerint az, hogy az interakciós szerepeket könnyebb fenntartani az online világban, vagyis jóval kevésbé „költségesek”, mint a *face-to-face* interakciós helyzetekben (Pólya 2012, 29). E mögött az van, hogy a szemtől szembeni interakciókban folyamatos szerepjátszásra van szükség a megfelelő benyomás keltéséhez és fenntartásához, viszont az online kommunikációk többsége (e-mail, chat, hozzászólások blogbejegyzésekhez, fórumokon vagy a közösségi médiában) megengedi a megszakítottságot, így a cselekvőnek nem kell folyamatosan megfelelnie a szerepének, s jobban tudja ellenőrizni az alakítását és az általa küldött jelzéseket (Pólya 2012, 29).<sup>45</sup> Ez alól természetesen kivételt jelentenek a videóhívások, melyek azonban – s talán épp emiatt – nem a legnépszerűbb online kommunikációs formát jelentik.

Goffman szemtől szembeni kommunikációkra vonatkozó fejtegetéseiben felvetette a kérdést, hogy a szerepjátszók vajon őszinték vagy cinikusak, s ezzel kapcsolatban úgy vélte, a cinizmus ellen hat az a társadalmi norma, mely előírja az alakítók számára, hogy őszintén nyilatkozzanak meg. A cselekvők számára ez a norma ösztönzővel is együtt jár, mivel az őszinte (vagy őszintén átélt) alakításért cserébe a szerepjátszó elvárhatja, hogy mások is hasonlóan őszinték legyenek vele szemben (Goffman 2000). Az alakítások és az alakítók őszinteségének kérdése még élesebben merül fel az IKT-eszközökkel és az online közeggel összefüggésben, hiszen ezek – épp azért, mert az általuk lehetővé tett interakciók általában nem szimultán és szinkron jellegűek, hanem tele vannak megszakításokkal – egyszerűvé és könnyen kivitelezhetővé teszik mások megtévesztését. Pólya (2012, 34) meglátása ezzel kapcsolatban az, hogy az online kommunikációknál sokkal nagyobb kilengések lehetnek az őszinteség vagy a megtévesztés irányába: az internetes kommunikációk lehetővé teszik a teljes őszinteséget, a (gyakran kéretlen és mások által túlzóként értékelt) kitérülést, ám a másik oldalon a tudatos

<sup>45</sup> A közösségi média felületein azonban az előadások közönségének sokfélesége épp ellenkezőleg, megnehezíti a benyomáskezelést (lásd a *IV. 2.4. fejezetet*).

megtévesztés is könnyen, egyszerűen megvalósítható. Mindkét jelenséget arra vezeti vissza, hogy alig állnak rendelkezésre nem verbális jelzések, amelyek a két szélső pólus között „középre” terelhetnék a megnyilvánulást. Egyrészt, aki túl intenzíven, túl őszintén, túl kendőzetlenül tárja fel önmagát, nem kap olyan nem verbális jelzéseket, amelyek alapján észlelhetné, hogy kevésbé intenzív megnyilvánulást várnak tőle. Másrészt, ha nem észleljük a manipulatív szerepjátszó non-verbális jelzéseit, nehezebb az őszintétlenségében tetten érniük (Pólya 2012, 34). Az őszinteség emellett attól is függ, hogy a szerepjátszók számítanak-e arra, hogy a későbbiekben is fognak még kommunikálni egymással, mert ha igen, kisebb a megtévesztő magatartás valószínűsége,<sup>46</sup> viszont ha nem, akkor nagyobb<sup>47</sup> (Pólya 2012, 34–35).

Az IKT-eszközök használatával és a különböző online platformokon folytatott interakciókkal összefüggésben a goffmani elmélet az eddigiek mellett más kérdésekre is ráirányítja a figyelmet. Fontos kérdés például, hogy milyen lehetőségei vannak a mediatizált interakciók során a közönségek – szemtől szembeni kommunikációs szituációkban általában viszonylag könnyen megoldható – elválasztásának. Ugyanígy kérdés, hogy a goffmani fogalmak alapján miként írható le az a helyzet, amikor a cselekvők más, velük azonos helyen jelenlévő emberek társaságában használják a digitális eszközöket és online platformokat. Megkettőződik az elülső régiójuk, mivel az offline és az online térben is alakítást végeznek, vagy a digitális kommunikáció idejére a szemtől szembeni szituáció hátulsi régiójába vonulnak a cselekvők? Lehetséges-e, hogy a digitális eszközöket interakciós pajzsként használják, a célból, hogy elhárítsák a nem kívánt kommunikációs felhívásokat? Az ilyen és ehhez hasonló kérdéseket nem elméletben kell eldönteni, hanem érdemes szemügyre venni a különféle platformokkal kapcsolatos kutatásokat.

## 2.2. IKT-eszközök mint bevonódási pajzsok

A különféle médiumok és IKT-eszközök (könyv, újság, walkman, okostelefon, tablet stb.) ironikus módon nem csupán távollevő személyekkel folytatott kommunikációra használhatók, hanem – épp ellenkezőleg – arra is, hogy csökkentsék a valószínűségét annak, hogy a fizikailag közel lévők interakciót kezdeményezzenek velünk. Az online terekben e lehetőség viszonylag egyértelműen adott, hiszen a különféle alkalmazásokban a felhasználók beállíthatják, hogy „elfoglalt”-ak,

<sup>46</sup> Különösen, ha valamilyen tekintetben beazonosíthatónak gondolja magát az ember, még akkor is, ha csak egy internetes nickname alapján.

<sup>47</sup> A megtévesztés mértékére vonatkozó összefüggés megerősítésre kerül például az online társkezesés kapcsán is (IV. 2.5. fejezet).

ami jelzi mások számára, hogy nem elérhető. Érdekesebbek e szempontból azok a helyzetek, amikor a cselekvők különféle eszközöket vesznek igénybe annak érdekében, hogy elhárítsák annak „veszélyét”, hogy a velük azonos helyen tartózkodó személyekkel kommunikálniuk kelljen. A média és az IKT-eszközök Ayaß (2014b) szerint a nyilvános helyeken gyakran bevonódási pajzsokként működnek, mivel a céljuk ekkor nem a kommunikáció létesítése, hanem az, hogy a fizikailag jelenlévőket elbátortalanítsák attól, hogy kommunikációt kezdeményezzenek a médiát használókkal.

A bevonódási pajzs (*involvement shield*) goffmani fogalom, mely nála még némileg mást jelentett: olyan tárgyakat vagy helyeket, melyeket az emberek arra használnak, hogy elkerüljék a külső beavatkozásokat és magukat, valamilyen testrészüket vagy a cselekvéseiket elrejtsek mások elől (Goffman 1963, 38–42; Ayaß 2014b, 9). Goffman szerint léteznek immobil bevonódási pajzsok, például a fürdőszoba, és hordozhatók is, mint a napszemüveg, kesztyű vagy a középkori maszkok. Goffman szerint a bevonódási pajzs lehetővé teszi a cselekvőknek, hogy elrejtssenek mások elől olyasmiket, amiket nem szeretnének, hogy lássanak, mert rombolná a homlokzatukat. Lehet, hogy ennek azért érzik szükségét, mert társadalmi normákkal ellentétesen cselekszenek (és szankciókra számíthatnának, ha mások is tanúi lennének e cselekvésnek), vagy mert egyszerűen kínosnak érzé-  
nék, ha mások látnák, amit el szeretnének rejtteni (a maszk például az elpirulást tudta leplezni, de a fürdőszobai tevékenységeinket sem szeretjük nyilvánosan végezni) (Goffman 1963, 39–40). E helyütt azonban hasznosabb a bevonódási pajzsokat némileg eltérő értelemben, olyan – digitális vagy nem digitális – eszközökként felfogni, amelyek használatának szűkebben az a célja, hogy meggátolják a kommunikációt jelenlévők között.

A modern társadalmakban számos médiumot lehet bevonódási pajzsként használni, s így viszonylag nagy valószínűséggel kivédni a nem kívánt kommunikációkat, mivel használatuk révén aktívan jelezzük a velünk azonos helyen lévőkhöz számára a nem elérhetőségünket.<sup>48</sup> Különösen az olyan nyilvános helyeken érzik szükségét ennek a cselekvők, ahol sok idegen van egyszerre jelen (Ayaß 2014b, 9), így például várótermekben (vasútállomás, orvosi rendelő, repülőtér), megállóknál vagy tömegközlekedési eszközökön. Azok a médiumok a leginkább alkalmasak erre, amelyek kis méretűek, hordozhatók, jól láthatók mások számára (tehát dekódolhatók bevonódási pajzsként), ugyanakkor szükség esetén könnyen félre is tehetőek (Ayaß 2014b, 9, 15): például a tévé nem felel meg e feltételeknek, míg a könyvek, az újságok, a hordozható zenelejátszók és az okostelefonok

<sup>48</sup> A modern társadalmakban azért használnak olyan gyakran (analog és digitális) médiumokat bevonódási pajzsként, mert hatékonyabban védik ki az interakciókat, mintha csupán például a távolba révedésük révén jeleznék mások számára a kommunikációs nem elérhetőségüket, ahogyan azt például a balinézek teszik (Ayaß 2014b, 11).

igen. A cselekvők ezen eszközök használatával demonstrálják a nem elérhetősé-  
güket mások számára, vagyis a nem jelenlétüket a közös fizikai jelenlét szituáci-  
óiban (Ayaß 2014b, 9). Emellett azért is hasznosak a bevonódási pajzsok az em-  
berek számára, mert a nyilvános helyeken „saját területeket” hoznak létre a maguk  
számára (Ayaß 2014b, 11).

A bevonódási pajzsok tekintetében minőségi ugrást jelentett a hordozható  
zenelejátszók megjelenése,<sup>49</sup> mivel általuk az elérhetetlenség jóval nagyobb mér-  
tékét jelzik a cselekvők, hiszen a használóik kétféle érzék tekintetében is kivonják  
magukat (legalább részlegesen) a közös fizikai jelenlét szituációjából: egyrészt  
jelzik a többi jelenlévő számára, hogy nem vagy csak részlegesen hallják a körü-  
löttük lévő személyeket, másrészt a zenehallgatás jellemzően távolba révedő vagy  
a cselekvő önmagába záruló tekintetével párosul, ami a szemkontaktus felvételét  
nehezíti meg (Ayaß 2014b, 12). Ha zenehallgatásra vagy videónézésre használják,  
az okostelefon is ugyanígy működik bevonódási pajzsként, csak még erősebben,  
mivel a képernyő a tekintetet is le tudja kötni. A kétféle érzék (hallás, látás) blok-  
kolása tehát nagyobb hatékonyságot biztosít a hanghallgatásra alkalmas médiu-  
moknak például az újságokkal, könyvekkel szemben, azonban egy másik szem-  
pontból kevésbé hatékonyak: minél kisebbek ezen eszközök, annál kevésbé tűn-  
nek fel másoknak, s így annál kevésbé tud a nem elérhetőség benyomása  
létrejönni (Ayaß 2014b, 13). Például, ha kis méretű, bluetooth-os, vezeték nélküli  
fülbe dugható fülhallgatóval hallgatunk zenét a telefonunkról, az könnyen meg-  
lehet, hogy nem tűnik fel másoknak, s ezért akarattunk ellenére elérhetőnek tűn-  
hetünk. A cselekvők természetesen tudatában vannak az ilyen kockázatoknak,  
amelyeket különféle praktikákkal enyhíteni szeretnének: például hatalmas fej-  
hallgatót használnak, ami egyértelművé teszi, hogy nem vagy csak rosszul hallják  
a környezetüket, vagy demonstratívan a telefonjuk felé görnyednek, hogy test-  
tartásukkal jelezzék: elmerültek olyasvalamiben, amihez a környezetükben lé-  
vőknek nincs köze (Ayaß 2014b, 13).

A mobil- és különösen az okostelefonok széles körű elterjedése újabb minő-  
ségi váltást hozott magával. Ezen eszközök azáltal tűnnek ki, hogy sokféle érte-  
lemben alkalmasak bevonódási pajzsként működni. Lehet őket például az analóg  
médiához hasonlóan használni (olvasás), de lehetővé teszik emellett, hogy –  
a hordozható zenelejátszók mintájára – a látás és hallás érzékét egyszerre ki le-  
hessen vonni a közös fizikai jelenlét szituációjából (videónézés vagy zenehallga-  
tás). A mobiltelefon azonban olyasvalamit is tud, amit más eszközök nem: míg  
a korábban megjelent bevonódási pajzsok csupán azt jelezték másoknak, hogy  
elfoglaltak *valamivel*, addig ha valaki a telefonján beszél mások közegében, az azt  
jelzi, hogy *valaki mással* van elfoglalva, ami jelentősen nagyobb elérhetetlenséget

<sup>49</sup> A walkman már az 1970-es években megjelent.

jelent és jelez, hiszen nagyfokú udvariatlanság valakit megzavarni, miközben fókuszos interakciót folytat másvalakivel, még akkor is, ha az nincs fizikailag jelen (Ayaß 2014b, 14). Emiatt a telefon hatékonyabban védi ki a nem kívánt interakciós felhívásokat a fizikailag jelenlévők részéről, ugyanakkor ennek a mellékhatása, hogy a fizikailag jelenlévők hallhatják a beszélgetést még akkor is, ha ezt nem feltétlenül akarják (Ayaß 2014b, 15).

Figyelemre méltó ugyanakkor, hogy azon esetekben, amikor a bevonódási pajzsot – például hordozható zenelejátszót, okostelefont vagy újságot – használó embereket mégis megszólítják, gyakran ugyanolyan készségesen válaszolnak az idegenek által feltett kérdésekre, mint azok, akik nem élnek bevonódási pajzsokkal. Giddens és szerzőtársai (2018, 122–123) idézik azt a hallgatói megfigyeléses kutatást, amelynek során New York-i metrószerelvényekben hasonlították össze a bevonódási pajzsokat használók és nem használók reakcióit arra, ha megszólították őket. A megfigyelés szerint a fej- vagy fülhallgatót viselők, illetve az egyéb bevonódási pajzsokat használók (például újságokat olvasók) is ugyanolyan szívesen válaszoltak a kérdésekre, készségesen félretették az interakció idejére a pajzsukat (levették a fejhallgatót, összehajtották az újságot stb.). Ez összhangban van azzal, ami a goffmani elmélet alapján várható: mivel a felek kooperálnak a homlokzatok megóvásában, elvárható a kölcsönösen illedelmes viselkedés minimális szintje, amelyhez a pajzsokat használók is tartják magukat. A megfigyelések alapján azonban a pajzsokat alkalmazók, miután megválaszták a nekik feltett kérdést, gyorsabban fejezték be az idegennel folytatott interakciót (és merültek el újra a pajzsuk használatában), mint azok, akik nem használtak semmiféle ilyen eszközt (Giddens és mtsai. 2018, 122–123).

Ayaß (2014b, 15) találó meglátása szerint, amikor az emberek nyilvános helyeken egymás társaságában bevonódási pajzsokként használják a médiumokat és IKT-eszközöket, ugyan nem bocsátkoznak egymással verbális és fókuszált interakcióba, azonban mégis szükség van a kölcsönös megfigyelésre és reciprok észlelésre annak érdekében, hogy a bevonódási pajzsokat és a nem elérhetőséget kölcsönösen fel- és elismerjék.<sup>50</sup> Ezek a folyamatok nem teljesen tudatosan mennek végbe, hanem inkább rutinizált, nem reflektált sémák alapján, amelyek építenek a cselekvők mindennapi, kéznél levő tudására. A bevonódási pajzsok körü-

<sup>50</sup> A nem elérhetőség, a nem jelenlét *jelzése* a lényeg – a cselekvők azonban a legtöbb esetben nem akarják ténylegesen teljesen elzárni magukat a környezetüktől (semmit sem észlelni belőle), hiszen az kockázatos lehet (ha például nem vesznek észre fenyegető jeleket). A médium lehetővé teszi a felhasználója számára a figyelme megosztását: lehetséges például felváltva a képernyőt vagy szükség esetén a környezetbeli történéseket figyelni, miközben a mások számára az általában vett nem elérhetőség jelzését küldik. A bevonódási pajzsok által a használóik figyelme így valójában csak részlegesen fordul el a környezetüktől, ami jól látható az olyan, például banki várótermi szituációkban, ahol az emberek ugyan látszólag mélyen elmerülnek a telefonjuk képernyőjében, mégis, amikor az ő sorszámukat mutatja a kijelző, hamar felpattannak és a megfelelő pulthoz sietnek (Ayaß 2014b, 14).

li tevékenységek nem verbális, nem fókuszált koordinációja azáltal jöhet létre, hogy a felek e tudásukat alkalmazzák. Ily módon a médiumok, s különösen a digitálisak, hozzájárulnak a nyilvános tereken való viselkedés mediatizálódásához, mediatizált szabályozásához (Ayaß 2014b, 15).

### 2.3. *A mobil- és okostelefonok használata a goffmanni modell alapján*

Goffman szerint, amikor az emberek egymás fizikai közelségében vannak, létre tud jönni a figyelem közös fókuszálása, a felek észlelik egymás tetteit és tudatos vagy nem tudatos megnyilvánulásait, és azt is tudják, hogy a másik is észleli őket. Ezek a tényezők teszik lehetővé az elmondása alapján a cselekvések relatíve stabil koordinációját (Goffman 1983, 3), ami miatt szerinte a *face-to-face* szituációk jelentik a társadalmi interakciók archetípusát, a társadalmiság „igaz” alapegységét, amelyhez képest minden más forma – így a mediatizált kommunikáció is – csupán kevesebbet jelent, vagy olyasmit, ami minden más forma mércéje. Hasonló szellemiségben Schütz és Luckmann is a közös fizikai jelenlét interakciós helyzetét értelmezte az őseredeti interakciós szituációként, mivel ezekben viszonylag jól fel tudjuk mérni, hogy mi zajlik a velünk szemben álló másik belsejében, hiszen a jelek sokaságát küldi felénk (Schutz és Luckmann 1973, 66–68). Az érkezők szociológiájáról szóló exkurzusában pedig Simmel is a kölcsönös láthatóságot határozta meg a társadalmi kölcsönhatások archetipikus szituációjaként (Simmel 2009, 571).

Az alábbiak során az IKT-eszközök mindennapi használatának összefüggései állnak az előtérben. Jelen fejezet a mediatizált kommunikációs helyzetekre összpontosít, s ezzel összefüggésben olyan kérdésekre, hogy miként zajlik a helyzetmeghatározás a mediatizált kommunikációkban, hogyan szabályozzák a cselekvők a bevonódásukat a mediatizált interakciókba, vagy hogy miként értelmezhetők azok a vegyes interakciós helyzetek, amikor valaki úgy folytat mediatizált kommunikációt távollevőkkel (például telefonál), hogy közben fizikailag mások jelenlétében van.

Az előző fejezet középpontjában az állt, hogy a digitális médiumok miként szolgálhatnak a nem kívánt kommunikációk kivédésére, ezzel szemben a jelen egység arra összpontosít, hogy a cselekvők miként használják ezen eszközöket az eredetileg elgondolt céljukra: interakciók folytatására. A kommunikációnak azonban alapvető vonása a kommunikáló felek kölcsönös erőfeszítése, hogy közösen, kooperatívan értelmezzék a szituációjukat. A goffmani értelmezés szerint ennek feltétele, hogy a felek azonos időben ugyanott legyenek jelen, mert csak így tudják kölcsönösen és egyidejűleg megfigyelni egymást, ami szükséges a cselekvések és a benyomáskezelési stratégiák koordinálásához, valamint a szituáció



közös meghatározásához, ami nélkül a szituáció szétesik (Rettie 2009, 424–425). Az ilyen társas interakciós helyzetekben a cselekvők mindenféle jellegű információt gyűjtenek annak érdekében, hogy megértsék (legalább hallgatólagosan) a szituáció normatív elemeit, vagyis a különböző szereplőkkel szemben támasztott elvárásokat, hogy így megtudják, miként lehet/érdemes cselekedniük e körülmények közt. A fizikai környezetben észlelt adatokat a cselekvők kiértékelik. Ahogy halad előre a társadalmi interakció, a résztvevők hallgatólagos egyetértésre törek-szenek e tekintetben – ez természetesen nem mindig sikerül, de ha igen, létrejön a szituáció közös meghatározása (Seiler és Kidwell 2016, 210).

Egyes kutatók, akik a goffmani elméletet szeretnék frissíteni annak érdekében, hogy a digitális kommunikációk elemzésére is alkalmassá váljon, úgy vélik, a goffmani keret csupán a mediatizált interakciók egy részének az értelmezésére alkalmas. A mindennapi szemtől szembeni interakciók alapvető vonása, hogy a cselekvők megpróbálják meghatározni azt a helyzetet, amelyben éppen vannak, s ennek érdekében kölcsönösen és egyidejűleg monitorozzák egymást (Rettie 2009, 424). Rettie meglátása szerint meghatározott esetekben a mediatizált interakcióknál is lehetséges a felek kölcsönös és valós idejű megfigyelői tevékenysége és ezáltal az interakciók fókuszálása; ezen esetekben annak ellenére képesek a cselekvések koordinálására, hogy nincsenek fizikailag közösen jelen a szituációban. Ám Rettie (2009) úgy véli, nem mindegyik típusú mediatizált kommunikáció engedi ezt meg. Léteznek szinkron médiaformák (például telefonálás, videóbeszélgetés), melyeknél a kommunikációk kölcsönösök és egyidejűek, valamint aszinkron formák (SMS, e-mail), amelyekre nem jellemző az egyidejűség. Szerinte az aszinkron média felhasználói a közösként megélt idő és a folyamatos, egyidejű interakció hiányában nem tudják úgy koordinálni a cselekvéseiket, mint a szemtől szembeni vagy a szinkron média segítségével folytatott kommunikációk során. Ugyan az aszinkron média esetében is beszélhetünk benyomáskezelési törekvésekről, de csak a szinkronicitás feltétele mellett igaz, hogy a résztvevők közösen és egyidejűleg dolgoznak a szituáció értelmezésén, és hogy így koordinálják a cselekvéseiket. Mindezek miatt Rettie valójában csak a szinkron média területére tartja alkalmazhatónak a goffmani elméletet (Rettie 2009, 425).<sup>51</sup> E vélekedéssel szemben az alábbiakban azt hangsúlyozom a szakirodalom alapján, hogy – módosításokkal és megkötésekkel – az aszinkron média esetében is alkalmazható a goffmani elmélet.

<sup>51</sup> Természetesen a szinkron és aszinkron médiaformák közti különbség valójában nem csupán technikai, hanem a társadalmi használatból és normákból következő differencia is: technikailag adott annak a lehetősége, hogy az e-mailekre és az SMS-ekre is azonnal reagáljanak a felek, s hogy így szinkron és kölcsönös kommunikáció jöjjön létre, ám ez nem elvárás e kommunikációs formák kapcsán, vagyis kommunikációs formák társadalmi meghatározása a döntő (Rettie 2009, 435).

A goffmani modell alkalmazásának szinkron médiára történő korlátozásával szemben olyan vélemény is létezik, amely szerint felesleges ez a megkötés, mivel az aszinkron média kapcsán is hasznos a goffmani megközelítés. Seiler és Kidwell (2016) amellett érvel, hogy létrejöhet a távoli közös jelenlét (*telecopresence*) érzelte mindenféle digitális médium és kommunikáció esetében, aminek eredményeként a felek törekedni fognak a szituáció értelmezésére és meghatározására. Kétségtől, a fizikai környezetten túlmutató, testnélküli társas jelenlét nem engedi meg ugyanazt az ingergazdagságot, mint a szemtől szembeni kommunikáció, ám ez nem jelenti azt, hogy az érintettek ne tennének erőfeszítéseket a helyzeteik meghatározására, hanem csupán azt, hogy ennek során jóval több a bizonytalanság (Seiler és Kidwell 2016, 211). Ez az álláspont kézenfekvőbb a restriktívebb, Rettie által képviselt pozíciónál.

Az aszinkron média segítségével folytatott kommunikációk nem azonos jellegűek a kölcsönös fizikai jelenlét nem fókuszos interakcióival, mivel az aszinkron(ként észlelt) kommunikáció során is egymásra fókuszálnak a szereplők, csupán időbeli fáziskéséssel. Ezek a formák épp azért érdekesek, mert a személyes találkozásokhoz képest töredezetten, ami miatt a szituáció meghatározása és a cselekvések koordinációja jóval kontingensebb. Mindezek ellenére az „aszinkron” kommunikációnak is van súlya: ha a résztvevők valósággal érzékelik e helyzeteket, akkor – a Thomas-tétellel összhangban (1928) – azok valószínűleg bírnak számukra. Az aszinkron interakciók is kockázatosak, mivel okozhatnak megszegyenülést vagy sérüléseket a cselekvő homlokzatán. A mindennapi cselekvő tehát minden típusú interakció esetén sérülékeny.

A digitális interakciós szituációk cselekvők általi meghatározásának két, a szemtől szembeni kommunikációtól részben eltérést mutató jellemzőjét állapította meg Seiler és Kidwell (2016). A mediatizált interakciók definiálásának egyik fontos vonása, hogy empirikus és elképzelt információkon alapszik: mivel nincs közös fizikai jelenlét, korlátozottabb az empirikusan rendelkezésre álló információk köre (ezek jellemzően szövegek, emojik, GIF-ek stb.) (Seiler és Kidwell 2016, 215–216). Emiatt a digitális kommunikációs szituáció „réseit” képzelt információkkal töltik be, vagyis a cselekvők a digitális szituációt nagymértékben a másiktól alkotott mentális képük alapján határozzák meg. Ha például valaki nem vette fel a telefont, a hívást kezdeményező fél az előzetes ismeretei alapján feltételezheti, hogy azért nem volt elérhető a másik, mert valószínűleg értekezleten van; vagy ha chatelés közben a másik már egy ideje nem használ emojikat, miközben máskor gyakran tesz így, akkor feltételezheti, hogy valami problémája van. A cselekvők a másikkal és tipikus cselekvéseikkel kapcsolatban élnek szemléletes-élénk elképzelt képekkel és elképzélésekkel („ő olyan ember, aki...”, „ő ezt és ezt szokta tenni”, „az ügyfélszolgálat ilyenkor mindig nehezen elérhető...” stb.). Az ilyesféle elképzelt információk ugyan nem hi-

ányoznak a szemtől szembeni kommunikációs szituációkból sem, de a mediatisált interakciókban lényegesen nagyobb szerepet kapnak, s mindkét esetben épp oly valóságosan hathatnak a cselekvő számára, mint a tényleges észleletei (így, ha valaki elkezd aggódni, miután a másik nem vette fel a telefont, félelmeinek tárgya valóságos számára).

Fontos ugyanakkor megjegyezni, hogy a kommunikáló felek kialakítanak a maguk viszonyában egyfajta relacionális identitást, ami csak az ő viszonyukra vonatkozik (Seiler és Kidwell 2016, 217), ez a relációs identitás határozza meg, hogy milyen kölcsönös elvárásaik lehetnek egymással szemben például az elérhetőséggel kapcsolatban. Elképzelhető tehát, hogy valaki egy bizonyos személlyel olyan kapcsolatban áll, hogy mindig elérhető számára, és gyorsan válaszol az üzeneteire, más-sal viszont sporadikusabb a kommunikációja, és nincs kölcsönös elvárás a folyamatos elérhetőségre és gyors válaszadásra. A cselekvőtől elvárják, hogy a másik(ak)kal való viszonyában kialakított relációs identitásának megfelelően viselkedjen, és ha ez nem így tesz, zavar adódik a kommunikációban (például nem olyan gyorsan válaszol, mint ahogy szokott, ami aggodalmakat kelthet a másikban, aki ismét képzelt tényekkel próbálja betömni a lyukakat). Ez is illusztrálja, hogy a mediatisált kommunikációs helyzetek kontingensebbek a szemtől szembeni interakciónál (Seiler és Kidwell 2016, 222). A digitális szituációk cselekvők általi definiálásának második – a szemtől szembeni folyamattól éles különbséget nem mutató – jellemzője, hogy folyamatosan zajlik. A rendszeres interakciók során a felek között fokozatosan létrejönnek a reciprocitás sajátos normái, amelyek a kontextusukban főleg az elérhetőség és válaszolás normáira utalnak. Nincsenek azonban végleges relacionális identitások, mivel ezek folyamatosan formálódnak a résztvevők interakcióival és viszonyaik eltolódásaival (csak a kapcsolat végével kerül ez a formálódási folyamat a végpontjára) (Seiler és Kidwell 2016).

A mediatisált kommunikáció létrejöttével egyidejűleg működésbe lépnek a benyomáskezelés mechanizmusai. Speciális válfajt jelentenek a vegyes – egyszerre digitális és „offline” – szituációk, mivel a benyomáskezelési stratégiák kreatív alkalmazására és alakítására van szükség. Ling (2010) elemezte azokat a helyzeteket, amikor a mediatisált interakció megszakítja az offline *face-to-face* interakciókat. Ez történik, amikor mások társaságában vagyunk és megszólal a telefonunk, SMS-t vagy chatüzenetet kapunk – ezek felhívások a mediatisált kommunikációra, ami mindenképpen megzavarja a személyes interakciót. Ha a megkeresett fél elfogadja a felhívást, akkor mentálisan kivonja magát a közös fizikai jelenlét állapotából (bár fizikailag nem szükségszerűen, kivéve, ha félrevonul), vagyis az egymás közelében lévők számára ekkor megszakad a fókuszos interakció. Ilyenkor egy időre „parkoltatjuk” azt a személyt, akivel eddig beszélünk, majd újra felvesszük a fonalat, amikor végeztünk a mediatisált kommunikációval (Ling 2010). Nem árt azonban az óvatosság ilyenkor, mert könnyen meg

lehet sérteni a másikat. Amennyiben a másik érzi a tapintatot, rendszerint ő maga is tapintatos kíván lenni, és megpróbál úgy tenni, mintha nem hallaná, hogy miről beszélnek a telefonon, mintha nem látná mi van a képernyőn stb. Vagyis, hacsak nincs külön megszólítva, demonstrálni kívánja, hogy nem hallgatózik/figyel – de a feszültség teljesen nem kerülhető el, bizonyos mértékű diszkomfortérzetet mindenképp okoz a „parkoltatás”.

A mediatizált kommunikációra történő váltás során, ha a személy olyan távolságon belül marad a többi jelenlévőhöz képest, ahol azok érzékelni (hallani, látni) tudják a digitális kommunikációt, akkor a telefonáló, SMS-ező vagy chatelő személy voltaképpen olyan helyzetben találja magát, amikor két elülső régióban van egyszerre, vagyis két alakítást végez. Ez kényes szituáció, hiszen mindkét elülső régióknak megvannak a maga követelményei, amelyekre figyelni kell. Elképzelhető, hogy eltérőek az elvárások a fizikailag jelenlevő személlyel való kommunikációban és a telefonpartner viszonyában (például az első lehet formális, míg a második közvetlen és szívélyes viszony), így gyakran nehéz összeegyeztetni a kettőt (Ling 2010, 280). Az ilyen kihívásokat többféle stratégiával lehet kezelni Ling (2010) szerint. 1. El lehet utasítani a digitális kommunikációs felhívást, mert előrelátható, hogy ellentmondás fog létrejönni a két elülső régió között, és a cselekvő inkább azt választja, hogy elkerüli a kényelmetlen és potenciálisan homlokzatsérülést okozó helyzetet. 2. Az is gyakori stratégia, hogy a cselekvő ugyan elfogadja a kommunikációs felhívást, de eltávolodik a személyesen jelenlevő másiktól, hogy az ne hallja, lássa őt, s így elkerülje a kockázatos két elülső régiós helyzetet. 3. Ha sok más személy is jelen van, akkor jó eséllyel nem okoz nagy feltűnést, ha elkezdünk telefonálni vagy szöveget gépelni, mert a többiek viszonylag zavartalanul tudják folytatni a kommunikációjukat, és közben valószínűsíthetően kevés figyelmet fognak az önmagát a körükből ideiglenesen kivonó személyre fordítani, ami csökkenti az ő kockázatait. 4. Néha hasznos stratégia lehet, ha az a személy, aki elfogadja a mediatizált kommunikációs felhívást (például felveszi a telefont), ideiglenes belépőt ad a közelében lévő másoknak a saját digitális hátulsó régiójához (azaz nem távolodik el, nem suttog, hanem a másik által kivehető módon kommunikál). Az ilyen esetekben összerosódik az elülső és a hátulsó régió a fizikailag egymás közelében lévők számára, mert például, amikor telefonál az ember, önkéntelenül is kiad magából olyan jeleket, amelyek lerombolhatják az egyébként gondosan felépített homlokzatát. Emiatt érdemes megfontolni, hogy kik azok a személyek, akiknél nem jár kockázattal az ideiglenes „back stage” belépő biztosítása.<sup>52</sup> 5. Fej-

<sup>52</sup> Például tudom X-ről, hogy ő nem az a fajta ember, aki továbbadná, ha egy általunk közösen ismert személlyel folytatott beszélgetésem alatt fintorgok, hanem egyenesen szórakoztatónak tartaná azt, így, ha a közös ismerős X jelenlétében felhív engem, bátran felveszem a telefont és ideiglenes belépőt adok X-nek a digitális interakcióm hátulsó régiójához, ami voltaképpen interakciós hasznót jelent számomra az X-szel való viszonyomban.

lett társas érzékre vall az a stratégia is, amikor a telefonáló személy megpróbálja bevonni a fizikailag jelen lévő másikat a beszélgetésbe, vagy utalni a digitális interakciós partner számára a jelenlétére. Ilyenkor a telefonos partner is tudja, hogy miről érdemes beszélnie és miről nem, a fizikailag jelenlévő partner pedig nem érzi kizártnak (nem létezőnek) magát, s nem kell ügyelnie arra, hogy elkerülje a hallgatóság benyomását. Akármilyen formában is kezelik a vegyes szituációkat, a digitális kommunikáció befejezése után annak a félnek, aki telefonált vagy SMS-ezett, chatelt, goffmani (1971, 27) értelemben vett helyrehozó munkát (*remedial work*) kell végeznie: meg kell javítania a saját homlokzatán keletkezett esetleges sérüléseket, kontextualizálnia a digitális kommunikációs szituációt.<sup>53</sup> A helyrehozó munka célja, hogy helyreállítsák a beszélgetés hívás, SMS-ezés, chatelés előtti atmoszféráját (Ling 2010, 282).

A mediatisztált interakciókra – akár szinkron, akár aszinkron módon zajlanak – emellett jellemző Seiler és Kidwell (2016) szerint az is, hogy a résztvevőknek megfelelő módon és mértékben kell bevonódniuk és ezt láthatóvá is kell tenniük a másik(ak) számára. Egyrészt szükség van kognitív bevonódásra (*cognitive involvement*), hogy tehát a résztvevők a szükséges mértékben figyeljenek egymásra. A normálisként érzékelt digitális kommunikációs szituációban mindegyik fél rendszerint akkora mértékű kognitív bevonódást tanúsít, ami megfelel a kapcsolatukban kialakított relacionális identitásának (a viszonytól függően ez lehet közepes, nagy vagy kisebb mértékű). Probléma akkor merül fel, ha egyensúlytalanság alakul ki a felek között a kognitív bevonódásukat tekintve, ha például valaki hirtelen kevésbé gyorsan válaszol, mint ahogyan szokott, nem veszi fel a telefont akkor, amikor szokta. A közös fizikai jelenlét helyzeteiben az ilyesmi nem jelentenek problémát, mert sok más információ (többek között arckifejezés, testtartás, fizikai környezet) alapján a cselekvők gyakran tudnak következtetni arra, hogy miért viselkedik a másik személy a megszokottól eltérően (például látja az arcán, hogy letört, ezért nem tud koncentrálni). A mediatisztált kommunikációk szituációjában, különösen az aszinkron interakciók esetében, nincsenek ilyen pluszinformációk. Minél jelentősebb az eltérés a megszokott viselkedéstől, annál nagyobb lesz a zavar, mert az eltérések erodálják az interakciós mintázatokat és rutinokba vetett, a korábbi interakciók során kialakított bizalmat. Ilyen esetben bizonytalanná válik a szituáció, ami sokszor azt eredményezi, hogy az a fél, amelyik nem kap választ, kognitív még inkább bevonódik, mert megpróbálja értelmezni a szituációt (például sok új üzenetet küld a másiknak, vagy bevon új feleket, például telefonál nekik annak érdekében, hogy kiderítsen valamit a másik hogyan és hollétéről) (Seiler és Kidwell 2016, 222–228).

<sup>53</sup> „Bocsánat, egyébként nem szoktam így beszélni az emberekkel, azért voltam kénytelen erélyesen beszélni vele, mert...”

A cselekvőknek azonban nemcsak arról kell gondoskodniuk, hogy a viszony-  
nak megfelelő mértékben *ténylegesen* bevonódjanak a mediatisált interakciókba,  
hanem arról is, hogy a megfelelő bevonódásuk *benyomását, látszatát* is kialakítsák  
a másik(ak)ban, ami performatív bevonódási stratégiákat eredményez (Seiler és  
Kidwell 2016, 228). Annak érdekében, hogy a szituációt relacionálisan normá-  
lisként foghassák fel, a cselekvőknek performatív alakításokba kell bocsátkozni-  
uk, fenn kell tartaniuk a bevonódás benyomását a másikban/többiekben (Seiler  
és Kidwell 2016, 228). Ilyen magatartás lehet például az emoji és reakciók kül-  
dése chatelés vagy az „aham”-ozás telefonbeszélgetés során. Emellett sajátos  
performatív eljárások is megjelennek. Az alkalmi ajándékok örömmel szolgálnak  
a másik számára, mert elismerik a viszonyrendszerünkben kialakított identitását  
és a figyelmünkről tanúskodnak (például előre nem megbeszélte hívás, üzenetkül-  
dés). A megelőző figyelmeztetések – szintén figyelmesként ható – performatív  
stratégiájára akkor van szükség, amikor a cselekvő előre látja, hogy el fog térni  
a másikkal kialakított kommunikációs rutinjában megszokott elérhetőségétől.  
Ha valaki például tudja, hogy nem lesz elérhető a következő néhány napban, előre  
szólhat ismerősének, aki így számít erre, s emiatt nem keletkezik kommunikáci-  
ós zavar és rossz érzés. Harmadrészt a résztvevők a kommunikáció során is alkalm-  
mazhatnak goffmani értelemben vett (Goffman 1971, 39) bevonódási pajzsokat  
(Seiler és Kidwell 2016, 229–230). Egyes esetekben a cselekvők egyébként elér-  
hetőek lennének (náluk van a telefonjuk, van internet-hozzáférésük), de nem akarnak  
ténylegesen bevonódni az interakcióba – ekkor alkalmazhatnak bevonódási  
pajzsokat, melyek megengedik nekik, hogy elkerüljék a kommunikációt (és azt  
csinálják, amit akarnak, vagy amit csinálniuk kell), miközben mégis fenntartják  
az elérhetőség és a minimális bevonódás látszatát. Ilyen lehet az, amikor valaki  
felveszi a telefont, de csak azért, hogy közölje, most nem tud beszélni, de hama-  
rosan visszahívja a másikat, vagy chatelés közben a „brb” (*be right back*, mindjárt  
visszajövök) típusú jelzések.<sup>54</sup> S végül, a goffmani (1971, 139) helyrehozó mun-  
kára (*remedial work*) is szükség lehet, ha valaki nem tudta fenntartani a megfe-  
lelő elérhetőség és bevonódás benyomását (tőle nem megszokott módon ignorált  
hívásokat, szokatlanul sokáig nem válaszolt üzenetekre stb.). Ekkor kulturálisan  
és a kapcsolat szempontjából legitim indokot kell találni a viselkedés magyaráza-  
tára és/vagy elnézést kérni (Seiler és Kidwell 2016, 231).

<sup>54</sup> Seiler és Kidwell egyik interjúalánya például rendszeresen kikapcsolja a telefonja mikrofonját,  
amikor a férjével mosogatás közben telefonál és éppen a férfi beszél, mert ezáltal úgy tud mosogatni,  
hogy közben fenn tudja tartani a figyelem benyomását a férjében (Seiler és Kidwell 2016, 230).



#### 2.4. Énbemutató, közönségek, éntapasztalat és testkép a közösségi médiában

Meggyőző érvek szóltak mellett, hogy nemcsak a szinkron, hanem az aszinkron média esetében is alkalmazható a goffmani fogalmiság. Ez megteremti a közösségi média goffmani ihletésű elemzésének lehetőségét. Vagyis a közösségi média platformjai is elemezhetővé és értelmezhetővé válnak a goffmani fogalmiság testreszabásával. Ezzel összefüggésben Picone (2015) amellett érvel, hogy a közösségi média felületein is alakításokat viszünk színre különféle közönségek előtt. Kétséggkívül, az offline mindennapokban is sokféle közönség előtt viszünk színre alakításokat, de ott a közönségeket könnyebb elválasztani egymástól, hiszen az interakciók térben és időben szituáltak, ami könnyebbség a benyomáskezelés számára. A közösségi média felületein némileg összetettebb kérdés a benyomáskezelés: egyfelől, ahogy Pólya Tamás (2012) rámutatott, technikailag egyszerűbbé válik az azonnaliság kényszerének hiánya miatt, másfelől azonban megnehezül a benyomáskezelés, mivel e platformokon sokféle társas közeg keveredik egymással. Ennek következtében az alakításokat nyújtók azzal a problémával kerülnek szembe, hogy alakításaiknak nem egy, hanem sokféle közönség válik tanújává, és figyelembe véve, hogy mindegyik közönség más és más előadást tart hiteles megnyilatkozásnak, jelentősen könnyebb hibákat elkövetni az alakítások során (Picone 2015). De ugyanígy kérdések merülnek fel az egyének identitásával összefüggésben: vajon erősen idealizált önképet jelenítenek meg magukról a közösségi médiában, vagy egyszerűen a szokásos interakcióik egyik platformjaként kezelik ezeket az oldalakat, vagy esetleg teljesen más identitás(oka)t vesznek fel (Picone 2015)?

Gyakran megfogalmazódik a vélemény, miszerint a közösségi médiát a narcisztikus emberek használják a legintenzívebben, akik saját egoisztikus céljaikra használják e platformokat. E vélekedés nem teljesen alapteljes. Mehdizadeh (2010) kutatásában kérdőíveket töltetett ki az alanyaival és a Facebook-profiljaikat elemezte, eredményei szerint a narcizmusskálán magasabb értékeket elért felhasználók több időt töltöttek a Facebookon, és többször nézték az oldalt napi szinten, emellett a profilmotók, az egyéb fényképek és megjegyzéseik is gyakrabban tanúskodtak önreklámozásról (Mehdizadeh 2010). Davenport és szerzőtársai (2014) a Twitter és a Facebook használatát hasonlította össze. Eredményeik szerint a narcizmus jobban magyarázta az aktív Twitter-használatot (gyakori „tweételés”), mint az aktív Facebook-használatot (gyakori „status update”-ek). Emellett minél nagyobb volt valakiben a narcizmusra vonatkozó hajlam, tipikusan annál több barátja volt a Facebookon, ugyanakkor a narcizmus nem volt ilyen hatással a Twitter-követők számára. Ez meglátásuk szerint a két platform jellegével függött össze: míg a Facebookon szabadon be lehet jelölni bárkit ismerősnek, addig a Twitteren akkor lesz valakinek sok követője, ha sokak által érdekesnek tekintett tartalmakat oszt meg (Davenport és mtsai. 2014, 218–219). A platfor-

mok tehát a Don Ihde-i (vö. Verbeek 2001) technikai intencionalitásuk alapján befolyásolják, hogy a narcizmusra hajló felhasználóik miként használják őket. A narcizmus és a közösségi média viszonya azonban komplex és korántsem mondható, hogy a narcisztikus felhasználók volnának többségben. Így érdemes nem az extrém, hanem a normál esetekre fókuszálni.

Kérdéses, hogy a közösségi médiabeli énmegjelenítések milyen viszonyban állnak az offline énnel. Bullingham és Vasconcelos (2013) tanulmánya szerint e platformok technikailag sokféle lehetőséget kínálnak az identitásokkal való játékra. Az online világban, s különösen a közösségi médiában lehetséges különféle maszkoknak és álarcoknak a használata, s ekkor ahány portál, annyi személyisége van a felhasználónak; az is elképzelhető, hogy valaki olyan online perszónát alakít ki magának, amelynek nincs párja a szemtől szembeni interakciókban, ahogyan az is, hogy valakinek „vegyes identitása” jön létre, mivel az offline vonásai alapján hozta létre az online perszónáját, amely azonban visszahatott az offline identitására is; identitásturizmus is lehetséges, ekkor a felhasználó az online világban alapvetően másnak adja ki magát, mint ami (férfi helyett nőnek, fekete helyett fehérnek, fiatal helyett idősnek stb.). Bullingham és Vasconcelos a Second Life nevű közösségi oldal felhasználói és bloggerek körében végzett kutatást. Eredményeik szerint a Second Life-on használt felhasználói avatárok mögötti felhasználók és a bloggerek gyakran alkalmaztak stilizálásokat abban az értelemben, hogy pozitív benyomás keltésére törekedtek. Az előbbieket például némileg fiatalabbnak, fittebbnek ábrázolták magukat, míg az utóbbiak szívesen formáltak úgy az általuk megírt történeteket, hogy azok a valós történéseknél kicsit „kerekebbé”, frappánsabbá váltak. Ám az interjúalanyaik mindegyike összességében arra törekedett, hogy énbemutatásuk ne szakadjon el az offline világbéli identitásuktól, vagyis az enyhe stilizálásokkal együtt a nagy körvonalakban hitelesnek érzett önreprezentációra törekedtek. Természetesen ez nem zárja ki, hogy bizonyos összefüggésekben a szelfnek csak bizonyos aspektusai vonódnak be az online kontextusba, s hogy csak e részei reprezentálódnak. Különösen a blogírók körében volt jellemző, hogy több blogot is írtak, és mindegyikben az offline személyiségüknek bizonyos stilizált, de nem hiteltelen vonásai jelentek meg (például különböző témákra fókuszáló blogok: ugyanaz a személy tudományos blogot is ír, de közben a szabadidős tevékenységének is szentelt blogot). Bullingham és Vasconcelos (2013) felhívták rá a figyelmet, hogy míg az offline világban a celekvőknek a különböző kontextusokban megjelenő szerepeit valamiféleképp integrálniuk kell, addig az online közegben ez nem feltétlenül szükséges, hiszen a különféle felhasználói fiókok jól megvannak párhuzamosan egymás mellett. A domináns minta mind a Second Life felhasználói, mind a bloggerek körében az volt, hogy az alanyok rendszerint megpróbálták valamiféleképpen az online térben is létrehozni az offline énjüket (vagy annak különböző vetületeit), és ha

nem is teljesen egyezik meg az offline és az online szelf, törekedtek rá, hogy relatíve hasonlítsanak egymásra.

A közösségi média tanulmányozása szempontjából termékeny módon fejlesztette tovább a goffmani modellt Hogan (2010), aki a színház helyett a kiállítás metaforáját tolta az előtérbe. A közösségi médiában is lehetségesek valósídejű alakítások (például a „live-ozás” funkciójával a Facebookon vagy az Instagramon, amikor valaki az ismerőseinek vagy követőinek élő videókapcsolatban közvetíti, hogy éppen mit csinál, mit történik vele), azonban e platformok kapcsán nem annyira ezek, hanem a valamilyen módon rögzített alakítások (fotók, feltöltött videók, bejegyzések, kommentek), vagyis az alakítások artefaktumai állnak az előtérben. Hogan szerint alapvető különbség, hogy míg a valamely meghatározott közönségnek szóló szemtől szembeni interakciók alakításai efemer jellegűek, azaz ritkán hoznak létre artefaktumokat, addig a közösségi média lényegét épp azok a rögzített alakítások (*recorded performances*) adják, amelyek később is hozzáférhetők mások számára. A rögzített alakítások is az egyén énbemutatásáról tanúskodnak, azonban rögzítettségük okán nem kötődnek az eredeti közönségükhöz, hanem az online közegben kiemelhetők az eredeti kontextusukból és beilleszthetők teljesen más összefüggésekbe, ahol az új közönség(ek) számára eltérő jelentést vehetnek fel (Hogan 2010, 380). Míg tehát a mindennapok efemer alakításai rendszerint csupán egy publikumnak szólnak, addig a közösségi médiában megjelenő rögzített alakítások és artefaktumok esetében gyakran nehezen kontrollálható módon összekeverednek a közönségek.

A közösségi médiát abban az értelemben lehet a kiállítás metaforájával leírni, hogy e platformok olyan felületeket kínálnak, ahol a felhasználók rögzített alakításokat (például fotókat) tölthetnek fel vagy újakat hozhatnak létre (hozzászólások), amelyek aztán – egyéb beállítás híján – bárhol és bármikor megtekinthetők-ké válnak a közönség számára is. A közönséget ennek során azok a felhasználók alkotják, akik a megfelelő jogosultságokkal rendelkeznek (például ismerősei, követői a feltöltőnek). A rendszer tehát szemléletes információkat jelenít meg a közönség számára – csakúgy, mint a kiállítás a látogatói számára. Ahogyan a valós kiállítások esetében a művész sem ellenőrzi folyamatosan, hogy mely látogató mely festményt milyen arckifejezéssel nézi, úgy a közösségi médián énmegjelenítő tartalmakat létrehozó személyek sem monitorozzák folyamatosan a többi felhasználó reakcióit (erre nem is lennének képesek) (Hogan 2010, 381). A kiállítási modell fontos további eleme a kurátor „alakja”. A valós életbeli kiállításoknál a kurátor személye választja ki, hogy mely alkotásokat állítják ki, s hasonló funkciót töltenek be az algoritmusok a közösségi média esetében. Couldry és Hepp (2017) is hangsúlyozták az algoritmusok társadalomszervező erejét, ami e területen is megnyilvánul. A közösségi média „kuratori” algoritmusai gondoskodnak arról, hogy lássunk mások által létrehozott, feltöltött, megosztott tartalmakat. A kurálás akkor jó/megfelelő,

ha az algoritmus olyan tartalmakat kínál a felhasználónak megtekintésre, amelyeket az relevánsnak, érdekesnek, izgalmasnak tart. Algoritmikus szelektálásra azért van szükség, mert több az adat az adatbankokban (a „raktárakban”), mint amennyit a felhasználók be tudnának fogadni (Hogan 2010, 381).

A közösségi média közösségei is eltérést mutatnak a mindennapi alakítások közösségeitől. Az alakításaink közösségét a „barátaink”, „ismerőseink” vagy „követőink” alkotják, azonban ezek valójában nagyon heterogén kategóriák. A barátok vagy követők címszava valójában olyan személyeket jelöl, akikkel a felhasználó a legkülönfélébb viszonyban állhat (tényleges barát, családtag, munkahelyi ismerős, felettes, szomszéd, volt osztálytársak, szabadidős tevékenységek általi ismeretségek, rajongók stb.) (boyd 2007). Ily módon számos társadalmi kontextus, társadalmi kör mosódik egybe e címkék alatt, s eltűnnek a köztük lévő határok – köszönhetően annak, hogy az alapbeállításuk szerint az olyan közösségimédia-platformok, mint a Facebook vagy az Instagram a feltöltött képeket, bejegyzéseket, kommenteket láthatóvá teszik az összes „barát” számára. Alapbeállítás szerint minden ismerősnek hozzáférése van a felhasználó online artefaktumaihoz, melyek így dekontextualizálódnak, s már nem kötődnek sajátos szituációkhoz, közösségekhez, hanem csak az őket megosztó egyéni profilhoz. Az egyén – egyéb beállítás hiányában – minden ismerős számára ugyanazon artefaktumokat prezentálja (Hogan 2010, 383).

A közösségek dekontextualizálódása kapcsán felmerül a kérdés: ha ilyen erős mértékben összerosódnak a kontextusok, miért nem következik be egyfajta közösségimédia-paralízis, hogyhogy nem bénulnak le a felhasználók a megszégyenüléstől való félelmükben, miért osztanak meg mégis tartalmakat? Hogan (2010) válasza szerint azért, mert az artefaktumokat létrehozó felhasználónak ténylegesen nem kell minden ismerősére, követőjére figyelnie, nem kell a megosztáskor a közönség minden szegmensét szem előtt tartania. Ehelyett érdemes a teljes közönségnek csupán két alcsoportjára ügyelnie: egyfelől azokra, akiknek egyfajta idealizált elülső régiót és homlokzatot kíván prezentálni, akik tehát az alakítás fő célpontjai, másfelől azokat, akikről tudja, hogy nekik ez az énbemutató problémás lenne valamilyen okból kifolyólag. Vagyis a felhasználóknak meg kell találniuk azt a legkisebb közös nevezőt a tartalommegosztásaik során, amely megengedi számukra, hogy az általuk kívánt irány szerint jelenítsék meg magukat, de oly módon, hogy az ne okozzon kárt az online homlokzatukon, mert nem áll nyilvánvalóan szemben a második alcsoport tagjainak látásmódjával (Hogan 2010, 383).<sup>55</sup> Ezek a problémák természetesen kevésbé merülnek fel akkor, ha a felhasználók nem az alapbeállításokat veszik alapul, hanem erősebben törek-

<sup>55</sup> Példa: az ember nem a főnökének posztol a Facebookon, Twitteren, hanem másokat tart szem előtt, és bennük kíván pozitív benyomást kelteni, ugyanakkor ezt úgy teszi, hogy nem oszt meg olyan tartalmat, amely a főnök (szülő, rokon stb.) szemében rossz fényt vetne rá.

szenek az ismerősökön belüli csoportok elválasztására. Ez a közönségseparáció történhet akár úgy, hogy ugyanazon személynek több felhasználói fiókja van (például egy a munkahelyi ismerősöknek, egy pedig a magánkapcsolatai számára), vagy úgy, hogy egy fiókja van, ám az egyes megosztásoknál beállítja, hogy kik láthatják azt.<sup>56</sup> Ezen esetekben is többlet-erőfeszítésekbe kerül a közönségek tartós szétválasztása.

A közösségi médiabeli énbemutatók változatosak lehetnek és számos szempontból vizsgálhatók. Így például elemezhető volna, hogy bizonyos csoportok tagjai miként reprezentálják magukat bejegyzéseikkel, megosztásaikkal valamilyen politikai ideológia képviselőiként, ahogyan a társadalmi státusz, a foglalkozás, a szabadidős tevékenységek és más identitáselemek megjelenítése is vizsgálható lenne. Ehelyütt röviden a nemi különbségek megjelenítéséről lesz szó. Tifferet és Vilnai-Yavetz (2014) férfiak és nők facebookos önmegjelenítési különbségeit elemezte a profilképek és a háttérképek vizsgálatával. Megfigyelésük szerint nincs szignifikáns különbség a két nem között az ismerősök száma, a megadott személyes adatok köre és láthatósága tekintetében, valamint férfiak és nők vonzóvá kívánták tenni magukat az önmegjelenítésük során, de eltérő recepteket követtek, mivel többnyire a hagyományos genderszerepek alapján jártak el. Míg a férfiak profilképein a társadalmi státusz megjelenítése, a kültéri tevékenységek álltak az előtérben, és e képeket kevésbé hatották át érzelmi momentumok, addig a nők fotói érzelmileg erősebben expresszívok voltak, gyakrabban töltöttek fel például családi fényképeket (Tifferet és Vilnai-Yavetz 2014). A férfiakat vizsgálva hasonló eredményre jutott Gültzow és szerzőtársai: a férfitek instagramos ábrázolásainak kvantitatív tartomelemzése alapján kiderült, hogy a fotók többségén izmos és vékony férfiak jelenítettek meg, és az ilyen testtípust ábrázoló bejegyzések szignifikánsan több lájkot és kommentet kaptak (Gültzow és mtsai. 2020).<sup>57</sup>

A goffmani elméletben ugyan nem merül fel kérdésként, ugyanakkor érdemes azt is röviden érinteni, hogy mi történik az énbemutató másik oldalán, azaz milyen hatással van a közösségi média használata a felhasználókra. Ennek során a saját magunkhoz való viszonyunk legalapvetőbb szintjét érdemes szemügyre venni, testképünket, és hogy a közösségi média milyen hatást gyakorol rá. Kim és Chock (2015) szerint önmagában az, hogy mennyi időt töltenek nők és férfiak a Facebookon, nem döntő a testképünkkel összefüggésben, mivel változóként nem jól magyarázza a testtel (és főleg a testtömegeg) kapcsolatos aggodalmakat. Vi-

<sup>56</sup> A Facebookon például létrehozhat a felhasználó különböző csoportokat (osztálytársak, kollégák, családtagok, barátok, üzleti partnerek stb.), majd kiválaszthatja, hogy a megosztott tartalmat mely csoport tagjai láthassák. Vagy azt is megteheti, hogy beállítja, kik ne lássák az adott tartalmakat.

<sup>57</sup> Az, hogy a kiállításszerű énbemutatók igen sokszor a hagyományos gendernormákat követik, az online társkeresés területén is jellemző tendencia (lásd a Tinderrel kapcsolatos fejezetet).

szont minél inkább részt vettek a felhasználók – nemtől függetlenül – a Facebookon olyan interakciókban, melyek célja a társas kapcsolatok építése és fenn tartása volt (lájkolás, kommentelés, fotófeltöltés és tartalommegosztás), annál erősebben megjelentek a körükben soványsággal kapcsolatos aggodalmak (Kim és Chock 2015, 236). Kutatásuk érdekes eredménye az is, hogy bár a férfiak esetén számítottak az izmossággal kapcsolatos aggodalmak megjelenésére is, az semmilyen típusú Facebook-használatnál sem jelent meg, aminek lehetséges magyarázatát abban látják, hogy a Facebookon megosztott képek tipikusan nem olyan tartalmúak, amelyek valószínűsíthetően befolyásolnák az izmossággal kapcsolatos aggodalmakkal (Kim és Chock 2015, 236). Tiggemann és Anderberg (2020) férfiak testképével kapcsolatos kutatása épp azért releváns, mert nem a Facebookot, hanem az Instagramot vizsgálja, amelyet sokkal erősebben áthatja a vizuális logika, hiszen a platform csak fényképek és videók posztolását engedi meg. Kísérletükben fiatal felnőtt férfiakat osztottak három csoportba, és a három csoport tagjainak eltérő típusú fotókat mutattak: férfiak fedetlen, izmos mellkassal, felöltözött férfiak és tájakat ábrázoló képeket. A fotós kísérlet előtt és után a testükkel való elégedettséget mérték fel. Az eredményeik szerint a fedetlen mellkasú, izmos férfiakat ábrázoló fotók megtekintése csökkentette a saját testtel való elégedettséget, míg a ruhás férfiak és a tájképek nézésének nem volt semmilyen hatása. Ezek az eredmények részben hasonlóak a nők eredményeihez, azonban részben különböznek is tőlük, mert a nők esetében a teljes ruházatban lévő nők képeinek nézése is negatív hatással van a testképre. Vagyis a férfiakra ugyan hatással vannak a közösségi médiában megjelenő testábrázolások, azonban nem minden megjelenítéstípusnak van negatív következménye a testképükre (Tiggemann és Anderberg 2020, 242). A (fiatal) nők esetében is megerősítik a kutatások, hogy az Instagram használata erősebb mértékben rontja a testképet, mint a Facebook. Engeln és szerzőtársai (2020) a Facebook, az Instagram és egy semleges játék hatását hasonlították össze fiatal nőknél, eredményeik szerint a Facebookot és az Instagramot használók többször hasonlították össze a külső megjelenésüket másokéval, mint a játékcsoport (azaz a kontrollcsoport) tagjai, ám a két közösségimédia-platform közül az Instagram-felhasználók körében volt erőteljesebben jelen e tendencia. Ezenkívül az Instagram-felhasználók szignifikánsan alacsonyabb testképértékelést mutattak, mint a kontrollcsoport tagjai, míg a Facebook használói esetében nem találtak eltérést a kontrollcsoporttól (Engeln és mtsai. 2020). Következtetésük szerint az Instagram károsabb lehet a fiatal nők testképe számára, mint a Facebook.

A Twitter kapcsán is releváns énmegjelenítésekről beszélni. E mikroblog különlegessége, hogy szöveges üzeneteket („tweeteket”) lehet közzétenni, legfeljebb 280 karakter terjedelemben (a terjedelmi korlát korábban 140 leütés volt), emellett bárki követhet bárkit (hacsak nem privát fiókról van szó), és az üzenetek



könnyen újraoszthatók (re-tweet). A tweetek hashtagokkal is elláthatók, valamint az @-jellel bárkinek közvetlenül lehet írni, az említés megjelenik az feedjében. Ezek alapján látható, hogy a Twitter az aszinkron kommunikációs formát, vagyis szintén a kiállítási modell szerinti benyomáskezelési logikát képvisel. A Twitter az énbemutatóknak is a terepe. Murthy (2012) arra hívta fel a figyelmet a goffmani fogalmiság használatával összefüggésben, hogy a tweetek nem pusztán az információ- és véleményközlésről szólnak, hanem a tweetelő személyéről is, aki bizonyos színben kívánja feltüntetni magát a közönségei és a külvilág számára, aki tehát ily módon él a benyomáskezelés eszközeivel. Ezen túlmenően a tweetelés átvitt értelemben a felhasználók identitásának – vagy az identitásuk e kontextusban releváns szegmensének – létrehozásáról is szól, mivel a folyamatos tweetelés jelentéssel, értelemmel bír a felhasználók számára, akik így önmagukat megtapasztalván építik (online) identitásukat. A tweetek funkciója tehát az, hogy felhívják a figyelmet a tartalmakat megosztó felhasználóra, aki tweetjeivel a nyilvánosan megjelenített identitása megerősítését kéri a többiekétől<sup>58</sup> (Murthy 2012, 1063). A cselekvő az énbemutatóként is működő tweetjein keresztül építi az önmagáról alkotott képét, amelyre azonban a saját tweetjei mellett az is hatással van, hogy mely más személyeket (vagy intézményeket, szervezeteket) követ (Murthy 2012, 1062–1063). A saját tweetek és mások tweetjei nemcsak a „komoly” témák (politika, identitáspolitikai kérdések stb.), kapcsán formálják a felhasználót, hanem a látszólag banálisak kapcsán is, hiszen például a fitnessztevékenységek vagy az éttrend is lehet identitáskeltő tényező.

A Twitter-kommunikációk fontos jellemzője a nyilvánosságuk, hogy tehát szélesebb körök által megtekinthetők, megvitathatók. Ezzel összefüggésben a Twitter – hasonlóan más közösségimédia-platformokhoz – felerősíti azt a késő modernitásban már az internet elterjedése előtt is jelenlévő tendenciát, hogy elmosódnak a magán- és a nyilvános szférát a klasszikus modernitásban elválasztó határok (Habermas 1999). Mindezek mellett a Twitter tényleges megkülönböztető jegye, hogy a közönséghez szöveges üzenetnek viszonylag rövidnek kell lennie, ami a gyakorlatban azonban azt eredményezi, hogy a bejegyzések sarkosak lesznek, ahogyan a rájuk érkező válaszok is, ami megnehezíti a komplex kérdések indulatoktól mentes, racionális megvitatását.

A twitteres interakciók elemzésére Murthy Goffman 1981-es *Forms of Talk* című munkájának három fontos, a beszélgetések elemzésére szolgáló fogalmát, a ritualizációt, a résztvevői keretet és a beágyazást hívja segítségül. Goffman a ritualizáció kapcsán a nem verbális jelzések erejére hívja fel a figyelmet a szemtől szembeni kommunikációkban, mivel a tekintetek, gesztusok, mozgások sohasem ártatlanok, hanem jelentéstelivé válnak azáltal, hogy a cselekvők

<sup>58</sup> Kb. így: „Nézz rám, itt vagyok, létezem!”

az évek során kialakítanak önmaguk számára egy – részben csoportmintát követő, részben egyéni – geszturális kifejezőkészletet, amelynek észlelése segíti a másikat az értelmezésben (Murthy 2012, 1066). A gesztusok kifejezésének lehetősége a szó szigorú értelmében nem adott a szöveges Twitter-bejegyzések esetében, azonban e platformon is megjelennek a geszturális konvenciókhoz hasonló kifejezési elemek (mint például az emojik, avatárok, gif-ek, elírások), amelyek szintén jelentésteliek (Murthy 2012, 1066–1067). A résztvevői keret (*participant framework*) Goffmannál arra vonatkozik, hogy a térben és időben szituált, személyes jelenlétben alapuló interakcióknak az észlelési (látási, hallási) távolságon belül lévők lesznek a részesei, nekik lesz valamiféle résztvevői státuszuk az interakcióban (szerepek, kötelezettségek és lehetőségek különbségei) (Murthy 2012, 1066). A Twitter esetében a perceptuális határ nagyon eltérő a *face-to-face* kommunikációkétól, mivel a tweetek alapbeállításként mindenki számára láthatók, s így a tweetelő nem tudja teljesen felmérni, hogy kik alkotják a közönségét, mellyel kapcsolatban csupán homályos elképzelései lehetnek. Ennek ellenére létrejöhetnek különböző szerepek a twitteres kommunikációkban is (például: re-tweetelők, válaszolók vagy akik csak olvasnak, de nem válnak aktívvá) (Murthy 2012, 1067). Végül, a beágyazás mozzanata kapcsán arra utal Goffman, hogy a jelenlevők között folytatott kommunikációkba is be lehet ágyazni olyan megnyilatkozásokat, amelyek eredetileg térben és időben távoli kontextusokban jöttek létre. Erre utalnak azok a mondatok, amikor a beszélő olyan tartalmakat kíván átadni, amelyeket korábban egy másik szituációban valaki más közölt vele. A beszélő a tartalom eredeti kimondóját megemlítheti vagy hallgathat róla (Murthy 2012, 1066). Ezzel összefüggésben feltűnő a Twitter kapcsán, hogy nagyon megkönnyíti a tartalmak újra-beágyazását, ugyanis amikor a felhasználók néhány kattintás által re-tweetelik valaki más bejegyzését, akkor a megnyilatkozást eloldják az eredeti szituációjától és annak határaitól. Az új szituációkba történő beágyazás által az eredeti megnyilatkozás egy vagy több másik követői társaság számára lesz elérhető. Ennek során megemlíthetik az eredeti posztoló személyét (például az @ használatával), de ez nem mindig történik meg (Murthy 2012, 1067). A könnyű és gyors újabeágyazás miatt a tweetek közönsége gyakran nem esik egybe az eredeti tweetelő észlelési hatókörével, vagyis a tweetelő a saját követőinek posztol, de a tweetek igen gyakran kilépnek ebből a körből a re-tweetelések következtében sokkal több emberhez eljutnak, mint az eredeti poszt (Murthy 2012, 1068). Ennek a felhasználók csak korlátozottan vannak tudatában, így ezt a lehetőséget nem mindig építik be a tweetet létrehozó megfontolásaikba.

Összefoglalóan, a twitteres kommunikáció Murthy szerint különbözik a szemtől szembeni kommunikációktól, de használhatók a goffmani fogalmak az értelmezésükre. A Twitter kapcsán is a nyelvi megnyilvánulások egymásutá-

nisága jellemző, így bizonyos értelemben beszélgetésekről van szó, melyek azonban különböznek az offline világ konverzációitól. A Twitter-kommunikációk jellegének érzékeltetésére nem jó eljárás az, ha ahhoz hasonlítjuk, mint amikor valaki egy szobában ül és beszélget valaki mással/másokkal, ehelyett Murthy (2012, 1069) szerint úgy kell elképzelnünk a tweetelés szituációját, hogy beszélünk ugyan, de nem tudjuk pontosan, hogy kik fognak „bejönni” a „szobába”, sőt hirtelen nagyon sok ember tud felbukkanni, olyanok is, akikről még nem is hallottunk, hogy aztán gyorsan távozzanak vagy épp ellenkezőleg, maradjanak, de az is lehetséges, hogy sokan hallgatóznak az ajtó túloldalán és a re-tweetek által folyamatosan nő azon „szobáknak” a száma, ahol ugyanarról beszélnek, mint „itt”. Ha megemlítik az eredeti posztolót az @-jellel, akkor annak létrehozója látni fogja ezeket az új szituációba beágyazott tweeteket is, és követheti a beszélgetést, hozzászólhat, láthatja, kik reagálnak stb. (Murthy 2012, 1069).

A közösségi média platformjai sok vitát generáltak, egyesek szerint sekélyesé teszik a kommunikációt és negatív hatással vannak a felhasználókra. Vannak jelek, amelyek arra utalnak, hogy ezen aggodalmak nem teljesen megalapozatlanok (lásd például a testképpel való elégedetlenséggel kapcsolatos kutatásokat), ugyanakkor a kérdés mégis bonyolultabb. Mitev és szerzőtársai (2021) kutatása szerint nem volt szignifikáns összefüggés az intenzív, közepes és alacsony szintű közösségimédia-használat és a szubjektív jóllét szintje között. A közösségimédia-használat csökkentése ugyanakkor az összekötő és áthidaló társadalmi tőke csökkenésének szubjektív érzetét okozták, ami a szubjektív jóllétet is csökkentette (Mitev és mtsai. 2021). Természetesen a kutatás csupán a rövid távú hatásokat tudta felmérni, azt nem, hogy a közösségi médiától való tartózkodás hosszú távon milyen hatással van az emberek szubjektív jóllétére, így a kérdés továbbra is nyitott marad.

## 2.5. *Tinder, avagy a partnerkeresés mediatizálódása*

A késő modern társadalmakban az élet szinte minden területe mediatizálódik, így a társ- és partnerkeresés is.<sup>59</sup> A társkeresés és az intim kapcsolatok létesítésének mediatizációját vizsgálván szükséges először azt a szélesebb kontextust felvázolni, amely alapján láthatóvá válik a szerelem és az intim kapcsolatok alakváltozása. A premodern Európában a házasságokat nem azért létesítettek, hogy két szerelmes összekösse az életét egymással, hanem alapvetően a társadalmi státuszt kívánták megőrizni vagy javítani (mind az elit részéről, mind a társadalmi hierarchia alsóbb szegmenseiben), vagyis a szerelem és a házasság két külön kérdés volt. Ezzel szemben

<sup>59</sup> Az alábbiakhoz lásd Berger (2019).

a modern szerelemeszmény alapján a szerelem és a tartós párkapcsolat együtt jár egymással (Giddens 1992). Az érzelmek 18–19. században felerősödő kultusza (Campbell 1987) alapján – melyet az újonnan erőre kapó regényirodalom táplált – a szerelmi kapcsolatok a házasságban és a családalapításban teljeseznek ki. A modern szerelemeszmény lényege, hogy az emberek boldog életet kívánnak leélni ama személlyel, akit szeretnek. Az elemzők (Campbell 1987; Illouz 1997) arra is felhívták a figyelmet, hogy a szerelem ezen új koncepciója összefonódott a kapitalizmus logikájával, hiszen a romantikus kapcsolatok közös fogyasztást írtak elő a felek számára (vacsora étteremben, mozizás, közös utazás, közös tartós fogyasztási cikkek vásárlása stb.). A romantikus szerelem eszménye és a valóság nem mindig fedte/fedi egymást – a szerelem modern eszménye is számos problémával küszködött és gyakran vált (például amikor „lehellott a hályog” a felek szeméről) hosszantartó szenvedés forrásává, ám a modernitás során mindvégig megőrizte erejét.

Az 1960-as, 1970-es évektől kezdődően, a késő modernitás korszakával eltolódások következtek be a modernitás építményében, ami a modernizációs folyamatok továbbgyűrűzéseként (Beck, Giddens, és Lash 1994) értelmezhető: a tőke egyre szabadabban mozog, a munkaerőpiac „rugalmasabbá” válik, miközben egyre több munkavállalót érintik a munkaerőpiac bizonytalansága és az emberek többsége számára a foglalkozásalapú identitás nem reális (Bauman 2005). E körülmények között az intim viszonyok is átalakulnak: általánosságban növekszik a párkapcsolatok kontingenciája (Beck és Beck-Gernsheim 2011). Továbbra is a modern szerelemeszmény áll az előtérben, de a karrierutak bizonytalanságai, illetve a nemiszerep-felfogások kontingenciája sok új bizonytalansági tényezőt hozott létre a meglévők mellé. Emellett az individualizációs folyamatok (Beck 1999; 2003) hatására visszaszorulnak vagy veszítenek jelentőségükből azok a társas-társadalmi közösségek és kötelek, amelyek a párválasztás számára hasznosak voltak: a szomszédságok, falvak, városi negyedek, osztályközösségek, vallási közösségek – ennek eredményeként jellemzően mindenkinek a saját feladata lesz, hogy megtalálja a számára tökéletes párt.

A késő modernitásban tehát nehezebbé válik a tartós párkapcsolatok kiépítése és fenntartása, miközben a cselekvők – az egyéb, például foglalkozásalapú identitások jelentőségének csökkenésével – egyre nagyobb szubjektív jelentőséget tulajdonítanak nekik. E szituációban jelennek meg a pár- és partnerkereső szolgáltatások, amelyek azt ígérik, hogy elhozzák a párkapcsolati boldogságot, vagy épp a vágyott egyéjszakás kalandot, szenvedélyes szexuális élményt. A társkeresés mediatizációja az online párkereső szolgáltatásokkal, az 1990-es évek közepén kezdődött,<sup>60</sup> ám akkor vált igazán szignifikáns társadalmi jelenséggé,

<sup>60</sup> Néhány mérföldkő: 1994-ben indult a kiss.com, 1995-ben a match.com, 2004-ben az OkCupid.com, 2009-ben pedig a Grindr.

amikor megjelentek az okostelefonon játszani könnyedséggel használható randiapplikációk.

A társkeresés mediatizációját a kvantitatív adatok is jelzik. Több tanulmány is kiemeli az internetes oldalak és alkalmazások szerepének növekedését a társkeresésben (Rosenfeld 2018; Rosenfeld és Thomas 2012; Rosenfeld, Thomas, és Hausen 2019; Newett, Churchill, és Robards 2018). Az USA vonatkozásában a New Mexico-i Egyetem kutatássorozata révén időbeli összehasonlításra alkalmas, az USA-ra országosan reprezentatív adatok is rendelkezésre állnak. Ezek alapján kiderül, hogy az 1990-es évek második fele óta folyamatosan – bár a 2000-es évek elején rövid megtorpanással – nő azon párok aránya, akik az interneten ismerték meg egymást. A heteroszexuális párok esetében ez az arány 1995-ben 2%, 2010-ben 23%, 2017-ben pedig 39% volt (Rosenfeld és Thomas 2012, 530; Rosenfeld, Thomas, és Hausen 2019, 13).<sup>61</sup> Ezzel az internet az utolsó, majd a harmadik helyről az első pozícióba emelkedett az USA-ban, maga mögé utasítva az olyan hagyományos párközvetítő intézményeket és csatornákat, mint a baráti viszonyok, a szomszédságok, a középiskola és egyetem, a munkahely, az egyházi közösség, a család vagy a szórakozóhelyek. Az Egyesült Államok tekintetében különösen feltűnő, hogy az ismerkedés szempontjából az internetes ismerkedés és a szórakozóhelyek kivételével minden más csatorna szerepe csökkenőben van,<sup>62</sup> ami arra utal, hogy az életvilág offline struktúrái (barátok, család, rokonság, egyházközösségek, szomszédság) veszítenek erejükből.

Az alábbiakban a globálisan és Magyarországon is legszélesebb felhasználói körrel rendelkező, 2012-ben indult alkalmazás, a Tinder kapcsán veszem szemügyre a társkeresés mediatizációját. A regisztráció, bejelentkezés és a saját profiljuk létrehozása után a felhasználók mások profilját látják kártyákként, amelyeket jobbra vagy balra húzhatnak (ez a húzás a swipe): a balra húzás elutasítást jelent, a jobb swipe az érdeklődést/tetszést fejezi ki. Ha két felhasználó közösen lájkolta ily módon egymást, a szoftver összekapcsolja őket, és létrejöhét a chat-alapú társalgás. Indulása után a Tinder számos kritikát kapott, melyek szerint az applikáció – mivel szinte futószalagon szállítja a jobbra vagy balra húzható lehetséges partnereket – a bőség zavarával felszínessé, sekélyessé teszi az ismerkedést (ismerteti Rosenfeld 2018, 104–106). A Tinder elkönyvelése

<sup>61</sup> Az azonos nemű párokra érdemes külön kitérni, mert az esetükben a párkeresés, amikor még offline módon zajlott, gyakran nehéz volt, így nem meglepő módon ők váltak az online randizás úttörőivé. Az azonos nemű párkapcsolatban élők esetében az internetes megismerkedés aránya már 2010-ben is megközelítette a 70%-ot (Rosenfeld és Thomas 2012, 530).

<sup>62</sup> 2017-ben a heteroszexuális párok 39%-a ismerkedett meg online, 27% szórakozóhelyen vagy étteremben, 20% barátokon keresztül, 11% a munkahelyen vagy munkatársak révén, 7% családi közvetítéssel, 5% az általános iskolában vagy gimnáziumban, 4% az egyetemen/főiskolán, 4% egyház-közösségben és 3% a szomszédok révén vagy szomszédokként (mivel a válaszadók több lehetőséget is megjelölhettek, az arányok összege nem 100%) (Rosenfeld, Thomas, és Hausen 2019, 13).

szexaplikációként erkölcsi színezetű bírálatokat eredményezett, melyek szerint a felhasználók promiszkuusak, képtelenek elköteleződni, s ráadásul néhány korábban már visszaszorított nemi betegség újbóli terjedéséért is felelősek (David and Cambre 2016: 7).

Az empirikus kutatások alapján ezek az aggodalmak nem vagy csak részben megalapozottak. Több kutatás vizsgálta a kérdést, hogy miért is használják az emberek a Tindert, ezek alapján azonban a moralizáló publicisztikák által sugalltaktól több ponton eltérő kép bontakozik ki. Bár különböző elnevezéseket használtak, az amerikai és holland fiatalokra vonatkozó eredmények hasonló irányba mutatnak: a felhasználók jellemzően a tartós kapcsolatot (szerelmet), a szexuális kalandokat, a pozitív megerősítéseket keresik, vagy éppen az applikáció „trendisége”, az új emberekkel való ismerkedés lehetősége, a kíváncsiság, a könnyű kezelés vagy az izgalom és móka miatt használják a Tindert (Gatter és Hodgkinson 2016, 6–7; LeFebvre 2018; Newett, Churchill, és Robards 2018, 352; Ranzini és Lutz 2017; Sumter, Vandenbosch, és Ligtenberg 2017, 71–73; Ward 2017; Tyson és mtsai. 2016). A motivációk közül a nemzetközi tapasztalatok alapján mindkét nem esetében a társkeresés/szerelmi motiváció szerepel az első helyen, ha eltekintünk a homályos és többértelmű „megismerni új embereket” kategóriájától. Hasonló eredményekre jutott egy friss magyar – nem reprezentatív – kérdőíves kutatás is, mely szerint a Tindert használó válaszadók 65%-a jelölte meg elsődleges válaszként, hogy hosszútávú párkapcsolatot keres, míg a szexpartnerek keresése jóval kisebb arányban<sup>63</sup> jelent meg (Hevesi 2019).

A Tinder körüli morális pánik megalapozottságát a kapcsolati minőséggel foglalkozó kutatások is kétségbe vonják. Az USA lakosságára reprezentatív 2017-es kérdőíves felmérés adataiból Rosenfeld szerint kiderül, hogy a jelenleg kapcsolatban élők túlnyomó többsége nem randizott a párja háta mögött internetes ismeretség alapján, vagyis a technikailag könnyen kivitelezhető (nek tűnő) internetes ismerkedés, beleértve a Tindert és a hasonló alkalmazásokat, nem okozták a meglévő kapcsolatok destabilizálódását (Rosenfeld 2018). Másrészt az online ismerkedés által létrejött kapcsolatok – szintén a reprezentatív adatok alapján – nem törékenyebbek a szemtől szembeni ismerkedés által létrehozott kapcsolatoknál, minőségileg nem rosszabbak (Rosenfeld és Thomas 2012, 543). Sőt: azok a szerelmesek, akik alkalmazások és randioldalak segítségével ismerkedtek meg, tipikusan rövidebb idő után házasodnak össze egymással, mint azok, akik valamilyen hagyományos módon találtak egymásra (Rosenfeld 2017, 495–498, 505). Az online ismerkedés és a Tinder kétségkívül lehetőséget ad a felszínes, instrumentális szellemiségű ismerkedésre, arra, hogy a másikat csu-

<sup>63</sup> 31% jelezte, hogy alkalmi vagy állandó szexpartnert keres (több válasz is lehetséges volt) (Hevesi 2019).



pán eszközként fogják fel valamilyen egocentrikusan meghatározott cél számára. Találóbbnak tűnik azonban Rosenfeld következtetése, miszerint az online randizásnak összességében jelentősebbek a semleges vagy enyhén pozitív hatásai. Ez korántsem jelenti azt, hogy a Tinder mentes mindenféle problémától, ezek azonban az alkalmazás sajátos vizuális logikájával és az életvilág mediatisálódásával függenek össze.

A Tinder a korábbi társskereső oldalak és alkalmazásokhoz képest erőteljesebben képviseli a modernitásra egyébként is jellemző vizuális logikát. Olyannyira így van ez, hogy David és Cambre (2016, 8) egy sajátos swipe-logika megjelenését diagnosztizálja. E swipe-olási vagy Tinder-logika alapja, hogy a profilmotók által a vizuális elemek kerülnek előtérbe, hogy villámgyorsan lehet dönteni a jobbra vagy balra húzás mellett, s hogy ezáltal a lehetséges partnerek nagy sodrású, szinte végtelen folyamába kerül a felhasználó. Az érzékelés a felgyorsulás hatására természetesen lezűkül az attraktivitás könnyen dekódolható vizuális jeleire. A Tinder a felhasználók vágyképeinek tárháza, melyeket szeretnének igaznak hinni, ugyanakkor az alkalmazás a szorongás forrása is, hiszen mindenki, aki használja a platformot, tudja, hogy ő maga is mások megítélésének tárgyává válik (David és Cambre 2016, 5). A vizualitásból kiinduló vágyakozás és a tudat, hogy a saját profilt is fürkésző tekintetek pásztázzák, azt eredményezi, hogy egyfajta (ön)tárgyasító beállítódás kerekedik felül. A tinderezők objektiválják a potenciális partnereiket, mert a statikus vizuális jelek lehetetlenné teszik a másik holisztikus megtapasztalását, s mivel a vágyakat a jelek e korlátozott készletére vetítik rá. A felhasználóknak ugyanakkor önmagukat is tárgyiasítaniuk kell: a siker érdekében kívánatosként, jó potenciális partnerként kell feltüntetniük magukat. A másokra vetett objektiváló tekintet és az öntárgyasítás egymást erősítik. A felhasználók saját teste fogyasztási cikké válik (David és Cambre 2016, 6). A kapitalizmus társkeresési viszonyai közé is beszüremkedik Illouz szerint, s így egyfajta hideg intimitás jön létre (Illouz 2007).

A vizuális rezsim és a Tinder-logika e negatív vonásait azonban némileg el- lenpontozzák a felhasználók és potenciális felhasználók, akik nemritkán maguk tematizálják e problémákat. Egyrészt a nem felhasználók közül jó néhányan épp a vizuális logikát utasítják el: azt, hogy felszíni jegyek és a tárgyiasító beállítódás alapján ítélnenek meg másokat és ítéltessenek meg általuk; másrészt az applikáció aktív használói is gyakran szóvá teszik a Tinder egydimenziós jellegét és próbálnak reflektálni rá (Newett, Churchill, és Robards 2018, 356–357), ami magában rejti azt a lehetőséget is, hogy változtatnak a magatartásukon.

A Tinder azáltal, hogy kioldja a társ- és partnerkeresést az olyan életvilágbeli alakzatokból, mint a család, a baráti viszonyok, az egyházi gyülekezet, a szomszédság vagy az ismerősök, egyúttal az alkalmazás algoritmusát állítja az előtérbe, amely – a felhasználó által megadott paramétereken belül – meghatározza, hogy

kiket kínál fel lehetséges partnerként. Vagyis ez a szelektív és üzleti érdekek által kialakított algoritmus a párok kapcsolatok létrehozásának befolyásolásával fontos életvilágbeli struktúrákra van jelentős hatással, megerősítve ezzel Couldry és Hepp (2017) kijelentését az algoritmusok társadalomszervező erejéről. A Tinder algoritmusát nem lehetséges közvetlenül tudományos elemzés kutatásává tenni, mivel az üzleti titok. Ezért a témával foglalkozó kutatók kénytelenek néhány szűkszavú szervezeti kommunikációra (például Tinder 2022), illetve más típusú megfigyelésekre támaszkodni. Courtois és Timmermans (2018) például a felhasználók swipe-olási magatartását (annak gyakoriságát, hosszát) figyelték meg, és azt, hogy milyen következményekkel jár a felhasználó számára megjelenített profilok tekintetében. Eredményeik alapján arra a következtetésre jutottak, hogy a Tinder algoritmusának célja (avagy Ihde-val szólva, technikai intencionalitása), hogy aktivitásra készítse a felhasználókat, és meggátolja a túlzott aktivitást. Sem a passzivitás, sem a túlzott aktivitás (túl sok profil megtekintése) nem hasznos a cég számára, előbbi azért nem, mert a felhasználó nem teremt adatot a cég számára, utóbbi pedig azért, mert túlzottan gyorsan feléli a cég leghasznosabb értékeit, az érdekesnek megítélt profilokat és a matcheket. A két extrémitás elkerülése érdekében az algoritmus a beépített ösztönzőivel aktivitásra serkenti a felhasználókat (például értesítések révén), és másfelől korlátozza az egy nap megtekinthető profilok számát (legalábbis a nem előfizető felhasználók esetében) (Courtois és Timmermans 2018, 13).

Ward (2017) kutatása érdekes adalékokkal szolgál arról, hogy miként zajlik a swipe-olás, és hogy a matchekben milyen minta tükröződik. A közkeletű vélekedéssel ellentétben – mely azt hangsúlyozza, hogy a Tinder a párválasztási és a szexuális partneri piac jelentős kiszélesedését hozta, és mivel mindenki válogathat szinte mindenki közül, így a korábbi társadalmi határok leomlóban vannak – Ward szerint a Tinderen is érvényesül a szelektivitás, a társadalmi határok továbbra is fontosak maradnak. A tinderezők schützi értelemben (Schutz és Luckmann 1973, 73–84) vett típusképzeteket mozgósítanak annak érdekében, hogy a képernyőn látott másokat kategorizálni tudják. Ennek során a vizuálisan észlelhető jelek alapján megpróbálnak a személyiségtípusra, a végzettségre, a stílusra vagy a társadalmi-gazdasági státuszra következtetni – bár a rendelkezésre álló jelek kétségkívül szegényesebbek a szemtől szembeni kommunikációk ingergazdaságához képest (Zhao 2004).

Számos jel utal arra, hogy az életvilágbeli tudásunk részét képező gender-normák viszonylag stabilak, s hogy férfiak és nők a hagyományos nemiszerep-felfogások alapján jelenítik meg önmagukat a társkereső alkalmazásokon.<sup>64</sup>

<sup>64</sup> Jelen fejtegetések nem kérdeznak rá arra, hogy mi e kontinuitás oka. Az egyik lehetséges magyarázat szerint maga a világgazdasági rendszer az, amely a nemi viszonyok újratermelését okozza (Csányi 2020).

A Tinder is goffmani értelemben vett színpad, olyan online platform, kiállítási tér, ahol a felhasználók előszeretettel használják fel a hagyományos nemi szkripteket a viselkedésük vezérlésére (Hess és Flores 2018, 1087). Egy 2016-os, Moszkva központjára összpontosító kutatás például azt találta, hogy a Tindert használó férfiak és nők az orosz társadalom viszonylag tradicionális nemiszerep-felfogásai alapján jelenítették meg magukat a fotóikonon. Míg a nők előszeretettel teremtették meg a melegség, otthonosság atmoszféráját a képeiken, addig a férfiak fotói nagyobb nyitottságról, kalandvágyról, kifelé forduló életstílusról tanúsítottak (Solovyeva és Logunova 2018, 479–480).

A bevett nemi normák szellemiségében a nők objektívalják magukat, és attraktivitásukat (testi vonzerejüket, fittségüket stb.) igyekeznek kiemelni a fotóikonon, hogy vonzóvá váljanak a férfiak tekintete számára. A női attraktivitás kitüntetett jelentősége a megtevesztések genderspecifikus eloszlási mintáiban is tetten érhető, míg ugyanis a randioldalakon a nők leginkább a ténylegesnél alacsonyabb testsúly megadásával szépítik a valóságot, addig a férfiak jellemző megtevesztő gyakorlata, hogy magasabbnak mondják magukat, mint amilyenek, mivel a magasságot a hagyományos „férfierény”, a dominancia jelének szokás tekinteni (Hancock, Toma, és Ellison 2007, 451). Jellemző tendenciája az énbemutatóknak a Tinderen, hogy a női szelfik gyakran felső szögből készülnek, hogy az alacsonyság látszatát keltsék, míg a férfiaké alulról, hogy épp ellenkezőleg, a magasság benyomásán keresztül dominanciát sugározzanak (Sedgewick, Flath, és Elias 2017).

Jól látható tehát, hogy a Tinderen erőteljesen jelen vannak a hagyományos genderfelfogások a nők és férfiak goffmani értelemben vett énbemutásaiban.<sup>65</sup> Ez a tendencia még akkor is erős, ha az utóbbi években megjelent számos olyan oldal, ahol a női felhasználók a szexista férfiakat és megnyilvánulásaikat tudják a nevétségessé tétel erejével pellengérré állítani és így némileg ellene hatni a nemek közötti hagyományos hatalmi viszonyoknak.<sup>66</sup>

A Tinder, bár a publicisztikákban megjelenő moralizáló kritikák túlzóak, összességében ambivalens jellegű, ami leginkább abban érhető tetten, hogy egyfelől növeli a mérlegelő beállítódás, valamint az (ön)tárgyasító instrumentális stratégiák jelentőségét, másfelől bizonyos tulajdonságai épp e hűvös racionalizációs tendenciák ellen hatnak. A Tinderen nem lehet finom kritériumok (például végzettség, foglalkozás, børszín) szerint szűrni, csak a maximális földrajzi távolságot, az életkort és a nemet lehet megadni. Ez nagymértékben leszűkíti a kalkulálás lehetőségeit, s a felhasználóknak a fotók és rövid önleírások fényében kell dönteniük a szimpátiájukról, ami kétségkívül az életvilágbeli típuskép-

<sup>65</sup> A hagyományos nemi szkriptek nemcsak az én bemutatásában, hanem a tényleges cselekvésekben, vagyis a swipe-olási magatartásban is tetten érhetők. Míg például a nők sokkal kevesebb profil-kétyát húznak jobbra, addig a férfiak jelentősen többet. Lásd részletesebben Berger (2019, 79–80).

<sup>66</sup> Lásd például a Tinder Nightmares vagy a Feminist Tinder nevű Instagram-oldalakat.

zeteket mozgósító ténykedés, ám még így is viszonylag intuitívabb, „zsigeribb” döntéseket eredményez. Bizonyos értelemben az egyesek által kárhozottatott swipe-logika (David és Cambre 2016) is a túlzott racionalitás ellenében hat, hiszen a Tinder egyszerű igen/nem, tetszik/nem tetszik válaszokra kényszeríti a felhasználóit, nincs köztes lehetőség, így a döntések impulzívák, affektívák lehetnek, bár előzetesen racionálisan megvont határok között. A tinderező racionalitás és impulzivitás, mérlegelés és vágy között öröklődik. E kettő elegye adja a tinderezés sajátos élményét.

### 3. A fizikai és az online világ határain

Az eddigiekben többnyire olyan társas összefüggésekről volt szó, amelyeknél hangsúlyosabb az online szféra saját logikája és az a képessége, hogy az interakciókat és cselekvéseket önmagára összpontosítsa. Az alábbiakban azonban a mediatizáció ama jelenségeire fog fény vetülni, amelyek valahol az anyagi és a digitális világ határán állnak, mivel értelmük szerint a cselekvések mindkét szférára irányul(hat)nak. A mediatizáció értelmezéséhez e folyamatok elemzésére is szükség van, hiszen a mediatizáció nem pusztán azt jelenti, hogy kialakul egy bizonyos fokig önálló logikával rendelkező online szféra, hanem azt is, hogy a fizikai környezetekben végrehajtott mindennapi gyakorlataink egyre növekvő részét is médiumok által közvetítve végezzük. E téma nem teljesen új, hiszen több fejezet is érintette az olyan eseteket, amikor a cselekvők mintegy két világ határán, metszéspontjában állnak (lásd például a hibrid térbeliséggel, a bevonódási pajszokkal vagy a mások társaságában való telefonálással kapcsolatos fejezetet).

Az IKT-eszközök és a különféle digitális szolgáltatások nemcsak a társas aspektusok miatt fontosak, hanem az individuális gyakorlatok tekintetében is. Ezzel összefüggésben olyan jelenségek különösen lényegesek, amelyek esetében az IKT-kkal vagy az alkalmazásokkal folytatott egyéni interakciók befolyásolják a fizikai világban végzett tevékenységeket, a világ észlelését és a hozzá fűződő viszonyt. Az eszközökkel, alkalmazásokkal való egyéni foglalatatoskodás nem mindig zárja ki a távollevő másokkal fennálló társas viszonyt (mert lehetnek az alkalmazásoknak „szociális” funkciói), ugyanakkor az alább vizsgálandó jelenségek sajátossága, hogy – ellentétben például a közösségi médiával, a videótelefonálással vagy az online játékvilágokkal – a materiális világban véghez vitt vagy végrehajtandó cselekvések állnak a középpontjukban. E helyütt két jelenséggör fog az előtérben állni: először az, hogy milyen hatással van és hogyan értelmezendő a fitnessalkalmazások használata, másodsor pedig a GPS-es navigáció hatása a gyalogosokra és autóvezetőkre. Utóbbit részletes esettanulmányként fejtem ki.

### 3.1. A self-tracking jelensége

Az online és a fizikai világ metszéspontján, határán sajátos eset a self-tracking, vagyis az önszámlálás, önmérés, önmonitorozás gyakorlata és mozgalma. A self-tracking azokat a gyakorlatokat jelöli, amelyek során a cselekvők különféle eszközöket (például pulzus- és vérnyomásmérőt, lépésszámlálót, sebességmérőt, okosórát, vagy mindenféle mobiltelefonos alkalmazást) használnak arra a célra, hogy életük valamely vagy több szegmensét mérjék, és ezáltal új ismeretekhez juthassanak önmagukkal kapcsolatban (vérnyomás, napi megtett táv, átlagsebesség bizonyos utakon, fittség, felkeresett helyek, elégetett kalóriák mennyisége vagy az általában egészség). Ezek az új információk eltérő minőségűek az önismerettel kapcsolatos hagyományos ismeretekhez képest, mivel kvantifikáltak. Lupton emiatt beszél a *The Quantified Self: A Sociology of Self-Tracking* [A kvantifikált én. A self-tracking szociológiája] című könyvében a self-tracking kapcsán egyfajta számszerűsített énről, amely e gyakorlatok következtében jön létre (Lupton 2016; vö. Dusek 2021).

Hepp (2019, 30–33) a self-tracking jelenségét szélesebb összefüggésbe ágyazza be és keletkezését a technikai úttörői közösségekhez köti. E közösségeket az jellemzi Hepp szerint, hogy identitásukat valamely sajátos tevékenységre vagy területre fókuszálják, amelyen belül „úttörői” szerepet kívánnak betölteni, azaz előre akarják hajtani azokat a tendenciákat, amiket fejlődésnek tartanak. A kiválasztott területen e személyek és közösségek közvetítői szerepet is betöltenek a különféle szereplők – például fejlesztők, gazdasági szervezetek, politikai szereplők, média – között. Az úttörők ennek során olyan experimentális gyakorlatokat vagy életvitelt folytatnak, amely megelőzi a gyakorlatok széles körű elterjedését (amennyiben egyáltalán elterjednek a későbbiekben), és ily módon maguk is hozzájárulnak a fejlesztésekhez és a terület jövőjéhez (Hepp 2019, 30–33). Az úttörői közösségek tagjai azonban nem magukat a feltalálókat jelöli, a technikai innovációk létrehozóit, hanem azokat a szereplőket, akik a technikai innovációk biztosított lehetőségeket megpróbálják adaptálni a mindennapjaik számára, s ezáltal új utakat megnyitni az életvezetés számára (Hepp 2019, 32).<sup>67</sup>

A self-tracking jelensége nem a semmiből keletkezett, hanem hosszú előtörténetre tekint vissza. Az előzmények közé sorolhatók bizonyos avantgárd művészek projektjei, akik az életüket – jellemzően még analóg módszerekkel – folyamatosan, akár évekig, évtizedekig dokumentálták az 1960-as, 1970-es évektől

<sup>67</sup> Hepp (2019, 35–40) a self-tracking mellett két másik kortárs úttörői közösséget elemez: a csinálók mozgalmát (*maker movement*; technikai eszközöket szerelők, azokat szabadon kombinálók köre) és a hackerek közösségét (akik az információkhoz való nyilvános hozzáférés tekintetében kívánnak úttörői szerepet betölteni).

(Lupton 2016, 11).<sup>68</sup> Ezek az előzmények még nem annyira az önismeret fejlődésének célját szolgálták, mint inkább a dokumentálását, emlékmegőrzését (Dusek 2021, 390). A technikai fejlődéssel párhuzamosan az öndokumentálás és önelemzés lehetőségei is bővültek: lehetővé vált a testsúly, a pulzusszám, a vérnyomás, a kalóriabevitel, a testedzés egyre pontosabb mérése és az így létrehozott nagy mennyiségű adatok tárolása. A self-tracking az 1990-es évektől és még inkább a 2000-es évek elejétől vált úttörői mozgalommá. E mozgalom kapcsán az úttörők összekapcsolódtak a technikai eszközöket fejlesztő nagy technikai cégekkel és a különféle szakértőkkel (például egészségügyi tanácsadókkal, orvosokkal, fitneszgurukkal, edzőkkel). A 2000-es, 2010-es évektől kezdve pedig egyre erősebben összekapcsolódott a self-tracking a közösségi médiával – vagy azért, mert maguk az alkalmazások is egyre gyakrabban rendelkeznek „szociális” aspektussal (például látni lehet egymás teljesítményeit), vagy mert az adatokat, eredményeket könnyen meg lehet osztani a különböző közösségimédia-oldalokon.

A self-tracking szűkebb úttörői mozgalomként indult, melynek saját honlapja, blogja és „offline” eseményei is voltak.<sup>69</sup> Az önmonitorozást lehetővé tevő eszközök és alkalmazások széles körűvé válásával azonban a mindennapi gyakorlataink részévé vált a self-tracking. A self-tracking célja ugyanakkor e változások folyamán hozzávetőlegesen azonos maradt: számok révén önismeretre szert tenni. A számszerűsített én (*quantified self*) arra az éntapasztalatra utal, mely e kvantifikált gyakorlatok eredményeként jön létre. Az, hogy a számszerűsítés révén nyert új ismeretek mennyiben vezetnek jobb élethez, már a kezdetektől fogva vitatott. Lupton (2016) a könyvében idéz olyan felhasználókat, akik számára hasznos volt az önmonitorozás, mivel a pontos mérés hatására javult az életük vagy eltérő viselkedésformákat vettek fel. Erre példa annak a diabéteszes férfinak az esete, aki a vércukorszintje mellett folyamatosan mérte a testiaktivitás-szintjét és a tömegét is. Az ő esetében a folyamatos mérés pozitív eredményeket hozott: normalizálódott az inzulinszintje; egy másik „self-tracker” pedig arról számolt be, hogy mióta reflexíven elemzi az adatait, jobban alszik, jobb a közérzete, szebb a bőre (Lupton 2016, 79). Mások azonban egyértelműen túlzásba vitték a számszerűsítő önmérést és egyre kevésbé voltak fogékonyak az élet nem kvantifikálható aspektusai iránt. Lupton említi azt a személyt, aki a Fitbit lépésszámláló alkalmazást használta: ő egyre inkább aszerint tervezte meg az útjait, hogy mennyi lépést tud ily módon azon a napon megtenni. Egy alkalommal Pá-

<sup>68</sup> Andy Warhol például 1974-től 1984-ig (a haláláig) vezette az időkapszula-projektjét, amelynek során több száz doboznyi dokumentumot halmozott fel életéből. A japán konceptuális művész On Kawara pedig 1966-tól napi szinten rögzítette, hogy merre járt, kikkel találkozott (Lupton 2016, 11).

<sup>69</sup> A mozgalom honlapja a <https://quantifiedself.com/>, a „quantified self” címkéje először a *Wired* magazin két szerkesztőjének blogjában bukkant fel 2007-ben, amikor azonban már jelentős mozgalom foglalkozott a folyamatos „önlogálással” és az így nyert adatok elemzésével.



rizsban a hotelszobájában felejtette az eszközét, ami a nap folyamán jó ideig szorongás forrása volt számára, hiszen kis túlzással úgy érezte, ami nincs rögzítve, nem is történik meg, ám idővel rájött, hogy jobban tudta élvezni a város szépségét azáltal, hogy nem monitorozta folyamatosan a lépéseit (Lupton 2016, 82).

A túlzásba vitt önmérés nem kis mértékben az applikációk működésének a következménye, mivel számos esetben üzeneteket, visszajelzéseket küldenek, ösztönző vizualizációkat nyújtanak a felhasználóknak azzal a céllal, hogy aktívan használják az eszközt/alkalmazást. Emellett különféle profitorientált szervezetek is folyamatosan ösztönzik a klienseiket a „hatékony”, egészségesebb életvezetésre, ami nem ritkán nyomásgyakorlásként értelmezhető (Dusek 2021, 391), s ez szintén növeli a túlkvantifikálás kockázatát.<sup>70</sup> Nem meglepő módon jó néhány felhasználó nem érezte úgy, hogy fejlődött volna ezen eszközök és alkalmazások használata által, hanem inkább az önhibáztatás, büntudat, szorongás és rossz közérzet tapasztalatára tettek szert (Lupton 2016, 80).<sup>71</sup>

A self-trackingnek tehát ambivalens hatásai vannak a felhasználóira. Összességében, ezen eszközök és szolgáltatások Ihde (vö. Verbeek 2001) értelmében vett technikai intencionalitása, hogy aktívan foglalkozzanak velük, s hogy a felhasználók számszerűsített kategóriákban gondolkodjanak magukról és számszerű tendenciák alapján ítélik meg magukat, sőt számok alapján észleljék a világot – ugyanakkor nem vezetnek önmagukban és automatikusan túlhasználathoz, hanyatló éntapasztalathoz és beszűkült világészleléshez. E kérdések nem eleve eldöntöttek, ami miatt érdemes néhány esettanulmányt is szemügyre venni. Az alábbiakban két fitneszapplikáció (Keep Trainer, Strava) és a felhasználóik tapasztalatai állnak a középpontban.

A Keep Trainer Kínai eredetű, ott rendkívüli népszerűségnek örvendő, de nemzetközi kontextusban is sokak által használt fitneszapplikáció, amely 2015 óta van jelen a piacon. Az applikáció lényege, hogy egyedi edzésterveket kínál és a terv szerinti edzések elvégzésére ösztönzi a felhasználóit. A regisztráció és a fitességi állapot felmérése, valamint a felhasználói célok (fogyás, fittnek maradni,

<sup>70</sup> Például biztosítótársaságok kedvezményeket nyújthatnak, ha az ügyfelek mozgásösztönző vagy egészségjavító alkalmazásokat használnak, vagy kereskedelmi cégek vásárlási kedvezményeket nyújtanak, azoknak, akik megosztják velük a rögzített személyes adataikat (Dusek 2021, 391). Többen az ilyen tendenciák miatt azt a kritikát fogalmazták meg, hogy a self-tracking jelensége voltaképpen a foucault-i értelemben vett önkormányzás, önfegyelmzés és neoliberais formája (Lupton 2016, 2. fejj.; Ajana 2017), mely abban a színben tünteti fel magát, hogy a felhasználók érdekeit szolgálja, ám mivel korporatív és kormányzati érdekek is szerepet játszanak a szolgáltatások kialakításában, valójában a társadalombiztosítási szolgáltatások egyéni felelősségi körbe való delegálását valósítják meg, ami az érdekelt szervezetek számára profittal, az állami szereplők számára pedig költségek megtakarításával jár együtt.

<sup>71</sup> Lupton olyan felhasználóról is beszámol, aki másfél éven keresztül napi negyvenszer (!) mérte önmagát, és a végére teljesen elmerült a félelem, büntudat és önhibáztatás mocsarában (Lupton 2016, 80).

izmok fejlesztése stb.) megadása után az applikáció kidolgozza a személyre szabott edzéstervet napi szintű edzésajavaslattal (Zheng 2021). Az alkalmazás emellett ösztönzőket is nyújt a felhasználóknak: értesítéseket küld, emlékezteti őket a napi terv elvégzésének szükségességére, edzés közben „motivációs” szövegekkel biztatja őket a teljesítésre, és az edzések befejeztével jutalmazza is őket a teljesítményük elismerésével. Ha valaki pontosan követi az edzéstervet, megtapasztalhatja a szintlépés örömeit az applikációban, hiszen ekkor jutalmat kap és magasabb kategóriába sorolódik. Az edzések és teljesítmények megoszthatók másokkal, ami szintén azt a célt szolgálja, hogy a felhasználók aktívan foglalkozkodjanak az alkalmazással. Az applikáció – elsősorban Kínában terjesztett – jelszava: „az önfejelem szabadságot hoz” (Zheng 2021).

Zheng (2021) az alkalmazás posztfenomenológiai, Ihde fogalmiságára építő elemzését nyújtja annak érdekében, hogy megértse az alkalmazás technikai intencionalitását és felhasználói tapasztalatát. A technikai artefaktumokhoz fűződő lehetséges – Ihde által megállapított – viszonyok közül ez esetben a hermeneutikai reláció áll az előtérben, mivel a technikai eszköz és az alkalmazás interaktív kialakítása közvetíti és formálja a világ percepcióját és a felhasználó önészlelését. Az alkalmazás tehát a valóság redukált reprezentációját nyújtja a felhasználó számára, aki a számára nyújtott kvantitatív adatok és vizualizációk alapján értelmezi önmagát bizonyos egészségi vagy erőnléti szinten állóként. Az alkalmazás ihde-i értelemben vett technikai intencionalitása több szempont alapján ragadható meg. Legáltalánosabb szinten az alkalmazás „célja”, hogy aktívvá tegye, bevonja a felhasználóit, hogy azok minél többet foglalkozkodjanak vele (s közben alkalmazáson belüli vásárlásokat hajtsanak végre). Specifikusabban eme intencionalitás arra is irányul, hogy irányítsa és formálja a felhasználók viselkedését és szokásait; hogy az önfegyelmzésen keresztül segítse őket eljutni a céljukhoz; hogy olyan „flow”-szerű élményt nyújtson, amely az applikációra irányítja a felhasználók figyelmét, s ezáltal kvantifikált önreflexióra ösztökélje őket; továbbá arra is, hogy olyan megoldásokat kínáljon, amelyek az edzésterv követésére ösztönzik a felhasználókat (Zheng 2021). Ez a fajta technikai intencionalitás visszahat a hermeneutikai viszonyra, és így az én önészlelésére is, aki hajlik rá, hogy a fittségét és egészségét a különféle – vizuálisan kellemesen ható ábrákon megjelenített – adatok alapján, kvantifikálva fogja fel. A Keep azt sugallja, hogy az „egészséges élet” fogalmát lefordíthatja a fegyelmzett gyakorlatok sorozatára és számokra (Zheng 2021). Ez nyilvánvalóan a valóság leszűkült értelmezését hozza magával, de az is felvethető kritikaként, hogy az egészség és fittség fogalma dekontextualizálódik, azaz olyanként értelmezi az alkalmazás, mintha pusztán egyéni kérdésről volna szó, mindenféle társadalmi meghatározottságok nélkül. Az egyéni testet egy dekontextualizált, standardizált testhez méri, ami által állítólagosan kiviláglik, hogy az ily módon objektivált test mely

részei „igénylik” a beavatkozást (Zheng 2021). A Zheng által készített felhasználói interjúk is vegyes képet mutatnak: jó néhány interjúalany fegyelmezetten végezte az edzéstervben előírtakat, mások lazábban, míg megint mások csalódtak az alkalmazásban, ám jellemző módon a saját elszántságuk, motiváltságuk hiányosságait tették ezért felelőssé (Zheng 2021).

A Keppel ellentétben a Strava alkalmazás nem kínál egyéni edzésterveket, hanem pusztán a meglévő sporttevékenységek (futás, kerékpározás, túrázás, úszás) rögzítését szolgálja. Ez a 2009 óta piacon lévő amerikai tulajdonú applikáció emellett erős szociális (és azon belül is: kompetitív) aspektussal is rendelkezik, ugyanis a felhasználók teljesítményét rangsorolja. Ha például valaki kerékpározást folytat, akkor a rögzített adatok alapján a Strava megmutatja számára, hogy az egyes útszakaszokon (szegmenseken) hányadik helyen áll másokhoz képest.<sup>72</sup> Jól látható tehát, hogy a Stravánál is jelen van bevonódás fokozására irányuló technikai intencionalitás (a kompetitivitás révén), ám ez esetben gyengébbek azok a Keepen erősebben jelenlévő ösztönzők, amelyeket sokan tolakodónak értelmezhetnek. A Stravánál is a hermeneutikai viszony áll az előtérben, hiszen az alkalmazás közvetíti a cselekvők számára azokat az információkat, amelyek alapján (kvantifikált) öntapasztalatra tehetnek szert: az átlagsebességük, az elégetett kalóriájuk mennyisége, a pulzusszámuk alakulása, a szegmenseken nyújtott teljesítményük és a másokhoz viszonyított helyzetük alapján tudják értékelni önmagukat és fittségüket. Bár a felépülése alapján a Strava nem tűnik oly mértékben intruzívna, mint a Keep, ez természetesen nem jelenti azt, hogy ez az alkalmazás ne okozhatná bizonyos esetekben az önészlelés és mások észlelésének torzulását.<sup>73</sup>

Sumartojo, Lupton és szerzőtársaik (2016) tanulmánya azért is különleges, mert a terek észlelésének datafikált-affektív aspektusaira hívja fel a figyelmet. Kutatásukban olyan ausztrál Strava-felhasználókat vizsgáltak, akik rendszeresen kerékpárral közlekednek munkába, és így viszonylag nagy távokat tettek meg napi szinten vagy heti többször. A terek megtapasztalása szerintük mindig olyan tapasztalat, amely a mozgások, az affektusok és az érzékek dinamikája alapján bontható ki (Sumartojo és mtsai. 2016, 35). Ez azon esetekben is igaz, amikor

<sup>72</sup> Az ún. szegmenseket más felhasználók hozták létre korábban. Ezek általában néhány kilométer hosszúak és valamely jól észlelhető ponttól egy másikig tartanak (például a szigeti úti jelzőlámpától Remeterétig tartó emelkedő Pécs és Orfű között), egy edzés pedig jellemzően több szegmenst is magában foglal.

<sup>73</sup> A szerző barátjának közlése szerint az egyik kerékpáros felhasználó olyannyira „ráfíxált” egy bizonyos szegmens vezető pozíciójának visszaszerzésére, hogy a detronizálási kísérlete során tudatosan figyelmen kívül hagyta, hogy az őt kísérő kerékpározó ismerőse balesetet szenvedett: „nem szabadott” megállnia, mert akkor félbe kellett volna hagynia a rekorddöntési kísérletet, és akkor kútba veszett volna az első hely megszerzésének lehetősége (ahogy a másikkal később közölte „Bocs, szegmensben voltam...”).

a kerékpárosok az applikáció segítségével rögzítik az útjukat – azonban az utak adatosítása átalakítja az élményt. A digitális információk befolyásolják ugyanis, hogy miként élük meg a felhasználók a tereiket, testüket, mozgásaikat, tevékenységeiket, és általában, miként észlelik önmagukat és a világot (Sumartojo és mtsai. 2016, 35). A materiális és az immateriális tehát szorosan egybefonódik egymással. Kutatásuk résztvevői sisakjukra rögzített videókamerával vették fel egy tipikus útjukat, hogy aztán a felvételt a kutatókkal közösen megnézzék és megvitassák.

Az utak rögzítése a Straván mindegyik kutatási alany számára fontos volt, mert úgy tudták valóban valósként felfogni – és fordítva, ha technikai nehézségek merültek fel a kerékpárosút rögzítésével, feltöltésével kapcsolatban, az jellemzően bosszúságot, csalódást okozott (Sumartojo és mtsai. 2016, 36). A kompetitív aspektus szinte mindenki számára fontos volt, ám nem feltétlenül társas összefüggésben, ugyanis voltak olyan alanyok, akik elsősorban önmagukkal versenyeztek, nem másokkal (Sumartojo és mtsai. 2016, 36). A Strava befolyásolta, hogy miként élték meg a felhasználók a kerékpárút térbeliségét. Mivel jellemzően úgy kerékpároztak, hogy közben a kijelzőt is látták, ezért a teret datafikálva észlelték, vagyis az adatok szűrőjén keresztül. Például a sebesség alapján vagy az alapján, hogy mekkora távot tettek meg addig és mennyi van még hátra. A biciklizés datafikáltsága azonban nem járt együtt a testi-érzéki aspektus eltűnésével, mert a kerékpározás továbbra is intenzív testi-érzéki élményt jelentett számukra. Ezt illusztrálja az egyik interjúalany, aki a videófelvetelek visszanezése során intenzíven gesztikulált a kezével és hangutánzó hangokat adott ki, amikor például a sebességét, az útviszonyokat vagy az út emelkedését-lejtését szándékozott visszaadni. Az, hogy az alany a szisztematizált és racionális nyelvi leírás helyett a testi megnyilvánulásokkal erőteljesen kísért ábrázolást választotta, Sumartojo és munkatársai (2016) szerint arra utal, hogy a kerékpározás a datafikáltsága mellett is intenzíven affektív élmény. Egy másik interjúalany számára a mindennapi kerékpáros ingázás nem annyira öröm forrása, hanem inkább kemény munkát jelent, mivel napi 70 kilométert tesz meg (35 km-t oda és vissza). Számára a távolságot megjelenítő alkalmazásfelület arra volt jó, hogy a szenvedés mértékét korábban tartsa azáltal, hogy a 35 kilométeres távot kisebb szakaszokra osztotta, melyekre aztán a figyelmét és energiáit összpontosította. Eközben pontosan tudta, hogy mekkora távot kell még megtennie, és hogy ez várhatóan mennyi időbe telik (Sumartojo és mtsai. 2016, 37). Mindkét esetben a terek affektív észlelése datafikált módon ment végbe, ami a valós terek hibridizált (digitális és materiális) megtapasztalását eredményezte.

A kerékpározás Strava által lehetővé tett önmonitorozása azonban Sumartojo és szerzőtársai szerint nemcsak a terek jelenbeli észlelésére van hatással, hanem a múlt és a jövő értelmezésére és elgondolására is. A felhasználók ugyanis impliciten vagy expliciten, de rendelkeztek valamiféle jövőképpel: szerették volna fej-

leszteni a kerékpározási képességeiket, javítani az erőnlétüket, véghez vinni konkrét teljesítményeket (Sumartojo és mtsai. 2016, 38). Több felhasználó is beszámolt róla, hogy az applikáció segített neki látni, hogy milyen szinten van, és ez alapján hozhattak létre terveket. A pontos önismeret és a teljesítmény javulása pedig többeknél az önbizalom növekedését eredményezte (Sumartojo és mtsai. 2016, 38). A múlt az ilyesféle reflexiók során egyrészt azt az állapotot jelenti a felhasználó számára, ahonnan eljutott a – jövő számára ugródeszkrét képező – jelenbe, másrészt konkrét edzések visszanezése is affektív élmény lehet. Amikor például valaki egy különösen jól sikerült utat nézi vissza, az a büszkeség, elégedettség és magabiztosság érzetét keltheti akár hosszú idő elteltével is (Sumartojo és mtsai. 2016, 38).

Albert Borgmann a sportot, és különösképpen a futást olyan fokális tevékenységnek tartja, amelynek értelme éppen az, hogy látszólag cél nélkül műveljük, kedvtelésből, de közben fejlesztjük önmagunkat, és mélyebb önismeretre teszünk szert (Tijmes 2001, 25). A self-tracking applikációk borgmanni nézőpontból épp e tevékenységek fokális jellegét veszélyeztetik azáltal, hogy kvantifikálják és célokhoz kötik a tevékenységet. Valóban létező veszélyek ezek, azonban ahogy a Strava és Lupton kapcsán felhozott példák is mutatták, ezen eszközök mértéktartó használata az életminőség javulását is eredményezhetik. Sőt a datafikált-affektív terek elmélete (Sumartojo és mtsai. 2016) épp arra hívja fel a figyelmet, hogy a kettő – a kvantifikálás és fokális jelleg – nem szükségszerűen ellentéte egymásnak. A datafikált – az online és az „offline” világ határán álló, vagy még inkább: hibrid jellegű – tevékenységek is rendelkeznek affektív erővel a cselekvők számára, mivel az adatok szerepe nem (csak) az, hogy intellektuális élményt nyújtssanak, hanem hogy közvetítsék az érzéki és testi észlelést, és így segítsék a testisigeri értelem generálását.

### 3.2. Részletes esettanulmány: a GPS-navigáció hibrid térélménye

Az alábbi fejezet<sup>74</sup> – részletes esettanulmányként – annak jár utána, hogy a fizikai és az online világ határán, metszéspontjában miként értelmezendő a mindennapok egyik jellemző gyakorlata, a műholdas navigációval megtámogatott gyalogos vagy autós közlekedés. Egyesek heves érzelmekkel teljesen elutasítják, mások akkor is bekapcsolják, ha csupán a sarki fűszereshez mennek, megint mások csak helyel-közzel használják – a műholdas navigációs rendszerekkel, avagy a környelvi elnevezése szerinti „GPS”-szel<sup>75</sup> kapcsolatban szinte mindenkinek határozott

<sup>74</sup> A fejezet egy korábban megjelent tanulmány átdolgozása, lásd Berger (2022).

<sup>75</sup> Bár a műholdas navigáció a tudományos elnevezés, a széles körű elterjedtsége miatt az alábbiakban az esetek többségében mégis a GPS-es navigáció kifejezést használom.

elképzelései vannak: egyesek károsnak tartják és ezért elutasítják, mások nem bíznak a saját térbeli orientációs képességeikben, s emiatt szinte mindig használják, és vannak olyanok, akik előnyöket és hátrányokat látnak különböző arányokban. A kérdés a mindennapi cselekvőkön túl is széles figyelmet váltott ki – például az újságírók körében, akik beszámolnak az olyan szenzációs esetekről, amikor valaki a GPS utasításait vakon követve okozott balesetet, vagy a tudósok között, akik például a műholdas navigáció térbeli tájékozódóképességre gyakorolt hatásait firtatják. Az alábbi fejezet arra tesz kísérletet, hogy körbejárja, milyen hatással van és hogyan értelmezendő a GPS-es navigáció a felhasználók térélménye szempontjából. A GPS-es navigáció az egyik elindítója volt a mozgások mediatisálódási folyamatának, s mind a mai napig az egyik fontos részfolyamata, így kitüntetett figyelem illeti meg.

Az autó és az autózás legkésőbb az új mobilitási paradigma (Sheller és Urry 2006)<sup>76</sup> hajnala óta fontos társadalomtudományos témának számít (Sheller és Urry 2000), és az irányzat immár az autó(zás)ról szóló hazai irodalomban is megjelent (Bódi 2016; Csizmadia 2021; Lados és Tóth 2019; Páthy 2021b; 2021a; Tóth 2021a; 2021b; 2019; Smahó 2021). Az irányzat kereteiben alapos elemzés alá vették, hogy miként épül fel a vezetők tere (Pearce 2017), és hogy milyen szerepet játszanak a különféle hangok (Bull 2004) vagy érzelmek (Sheller 2004) ebben. Autót és vezetőjét ebben a kontextusban gyakran egyfajta hibrid entitásként vagy összerendeződésként (*assemblage*)<sup>77</sup> értelmezik (Dant 2004). A gyaloglás – hasonlóan a vezetéshez – szintén az új mobilitási paradigma fontos témája, melyet sokféle nézőpontból elemeztek. Mind a vezetés, mind a gyaloglás kapcsán születtek olyan írások, amelyek a digitális technológiákat és a GPS-es navigációt az új mobilitási paradigma keretében vagy azzal rokon szellemben értelmezték (Brown és Laurier 2012; Holton 2019; Laurier, Brown, és McGregor 2016; Leshed és mtsai. 2008), ugyanakkor a GPS-es vezetés vagy gyaloglás térélményének átfogó elméleti értelmezésére ez idáig nem került sor.

Az alábbiakban az a kérdés áll a középpontban, hogy miként alakítja át a GPS-es navigáció a terekhez fűződő viszonyt, s különösképpen az, hogy vajon megfelelő keret-e a változás értelmezésére a kiagyazódás – nagy mértékben Borgmann által inspirált – elmélete, mely azt hangsúlyozza, hogy a műholdas navigáció hatására a felhasználók kiagyazódnak az őket körülvevő fizikai környezetekből. A GPS-es navigáció és a terek megélésének összefüggésében szerencsére viszonylag jelentős számú empirikus kutatás áll rendelkezésre, ami szükségessé teszi az eredmények és elméleti interpretációk számbavételét és kritikai szintézisét. A fejezet szemléleti alapját a Maurice Merleau-Ponty-féle testi fenomenológia,

<sup>76</sup> Az irányzathoz lásd magyarul Várad (2020, 117–118), Berger (2018b, 167–169).

<sup>77</sup> Az összerendeződésekhez lásd Fabók és Berki (2018).



a relacionális térszociológia és a vegyes terek elméleti adják. Azonban mielőtt e fogalmiság talaján állva sor kerülne a kritikai szintézisre, szükséges a meglévő kutatásokat a saját terminológiájuk alapján szemügyre venni, hogy aztán a hiányosságaikra, vakfoltjaikra a fenomenológiai és térélméleti megfontolások alapján lehessen felhívni a figyelmet.

Első lépésként a GPS-használat hatásaira fókuszáló empirikus kísérleti kutatások eredményeit ismertetem. Mivel a műholdas navigáció címkéje valójában különmű elemekre utal, az áttekintés nem vonatkozhat minden navigációs módra. Az alábbiakban elsősorban azokra az empirikus kutatásokra összpontosítok, amelyek az utóbbi évtizedben uralkodóvá vált GPS-használati módot vizsgálják (vizuális megjelenítés, nem madártávlati, hanem a vezető szemszögét képviselő megjelenítés, valamint sematikus kétdimenziós utcakép). Ezt követően az eredmények átfogó értelmezési kereteként szolgáló kiagyazódáselméletet rekonstruálok, mely szerint a GPS felszínessé teszi a fizikai környezethez fűződő kapcsolatot. Ezen elmélet több kvalitatív kutatás fényében problematikusnak minősül. Ezután amellet érvelek, hogy a téri kiagyazódás elmélete egyoldalúan interpretálja a jelenségkört, és hogy az észlelés Maurice Merleau-Ponty (által ihletett) fenomenológiája és a hibrid terek elmélete alapján mélyebben tudjuk megérteni a GPS-szel átítatott mediatisált terek jellegét.

#### A GPS-ES NAVIGÁCIÓ HATÁSAI A KÍSÉRLETI KUTATÁSOK FÉNYÉBEN

A mozgások mediatisált formáját képviselő GPS-es navigáció térélményének értelmezése érdekében elengedhetetlen a témával foglalkozó empirikus kísérleti vizsgálatok eredményeinek a számbavétele. A GPS-használat hatásainak vizsgálata interdiszciplináris vállalkozás valahol a földrajztudomány, a kognitív pszichológia, a környezetpszichológia, a kognitív tudomány, a neuropszichológia vagy az emberek és számítógépek interakciójára fókuszáló kutatások (*human-computer interaction*) metszéspontjában. Annak ellenére azonban, hogy a kutatások többféle tudományhoz kötődnek, a kérdésfeltevésben, az alapul vett elméleti megközelítésekben és a konceptualizálásban mutatkoznak közös vonások, ahogyan az eredmények is viszonylag egybecsengenek. Hasonló a kérdésfeltevésük e kutatásoknak, mivel arra kérdeznak rá, hogy milyen hatással van a GPS-es navigáció használata a térbeli orientáció és a téri tudás elsajátítására (Gramann, Hoepner, és Karrer-Gauss 2017; Münzer és mtsai. 2006; Ben-Elia 2021), a téri tanulásra és viselkedésre (Ishikawa és mtsai. 2008), a felhasználók útvonalkeresésére és téri emlékezetére (Ishikawa 2016), kognitív térképeire és téri tudására (G. E. Burnett és Lee 2005), navigálási képességeire (Fajnerová és mtsai. 2018), környezeti tanulási képességeire (Ruginski és mtsai. 2019).

A kísérleti kutatások az elméleti irányultság szintjén is rokonságot mutatnak, ami a kognitívista orientációban nyilvánul meg. Eszerint az idegrendszernek és az agynak különféle erőforrásokat kell allokálnia a mindennapi tevékenységekre, a test orientációjára és a tudati műveletekre, amit igaznak tartanak az útvonalkeresési (*wayfinding*) és útvonalkövetési (*route following*) magatartással összefüggésben is. A GPS-es navigáció hatásait épp azzal összefüggésben kívánják értelmezni, hogy a képernyőre tekintgetés és az onnan származó információk értelmezése milyen mértékben köti le a test erőforrásait, és hogy emellett milyen mértékben engedi meg a téri tanulást és orientáció fejlődését. A téri tudás konceptualizálásában közös kiindulópont Siegel és White (1975) felfogása a téri tudás fajtáiról és a téri tanulási folyamatokról. Szerintük alapvetően három téri tudás és háromféle tanulási folyamat létezik (mind a gyermekek fejlődése, mind az új környezetet tanuló felnőttek esetében). Az első lépés a téri támpontok (*landmark*) megtanulása, melyek fontos tájékozódási pontokat jelentenek (építmények, kereszteződések, egyéb térbeli elrendeződések). Másodsorban a cselekvők útvonalszerű tudásra (*route knowledge*) tesznek szert, amely a támpontok sorozatának és az egyes támpontokon teendő cselekedetek<sup>78</sup> ismeretét jelenti a cselekvő mozgásának földközeli perspektíváját követve. A téri tudás legmagasabb fokú formájaként az áttekintő vagy konfigurációs tudást (*survey/configurational knowledge*) tartják számon, amely a teret immár nem pusztán téri támpontok vagy útvonalak halmazaként fogja fel, hanem téri összképződményként mintegy madártávlatból. E tudás az értelmezés szerint hatékonyabbá teszi a mindennapi navigálást, mivel lehetővé teszi új útvonalak létrehozását vagy ismert útvonalak rövidítését (Siegel és White 1975, 23–25). A három tudás közti viszonyt Siegel és White eredetileg egymásra épülőként és hierarchikusként képzelte el, vagyis útvonalszerű tudás a támpontok ismeretében, áttekintő pedig az útvonalakra és a támpontokra alapozva épülhet fel. Az időbeli egymásutániség gondolata manapság vitatott, többen írnak arról, hogy e tudásformák egymással párhuzamosan fejlődnek (Aginsky és mtsai. 1997; G. E. Burnett és Lee 2005, 408; Ishikawa 2021, 107–108; K. Kim és Bock 2021; Vandenberg 2016, 21), ugyanakkor a három tudástípus meglétét nem vonják kétségbe, és implicite az áttekintőt tartják a legkomplexebb tudásnak.

A téri tudásról szóló elméletet a gyakorlatba ültetve a kognitívista kísérleti kutatások jellemző módon kísérleti és kontrollcsoportra osztják a résztvevőket, az előbbiekhöz tartoznak a GPS-es navigációt használók, az utóbbiakhoz azok, akik közvetlenül szereznek tapasztalatot a terekről vagy hagyományos térképek alapján. A résztvevők lehetnek gyalogosok vagy autóvezetők, a kísérleteket pedig

<sup>78</sup> Az operaház után jobbra kanyarodni, a McDonald's után egyenesen tovább, a körforgalom harmadik kijáratán távozni stb.

vagy valós városi terepeken (Ahmadpoor és Smith 2020; Ben-Elia 2021; Brügger, Richter, és Fabrikant 2019; Dillemath 2005; Dickmann 2012; Göktürk és Pakkan 2013; Huang, Schmidt, és Gartner 2012; Ishikawa 2019; Ishikawa és mtsai. 2008; Münzer és mtsai. 2006; Willis és mtsai. 2009) vagy laboratóriumi-munkban virtuális környezetben végzik (G. E. Burnett és Lee 2005; Chen és Li 2020; Fenech, Drews, és Bakdash 2010; Gardony és mtsai. 2013; Ruginski és mtsai. 2019; Dahmani és Bohbot 2020; Hejtmánék és mtsai. 2018; Parush és Berman 2004; Parush, Ahuvia, és Erev 2007). Mind a kísérleti, mind a kontrollcsoport tagjainak a kísérlet által meghatározott környezetben navigációs feladatokat kell végrehajtaniuk, a két csoport teljesítményét utólag különböző mérőszámokkal összehasonlítják. A navigációs teszt után a résztvevőkre általában további kérdések és feladatok várnak, amelyekkel a támpontokra vonatkozó, az útvonalszerű és a konfigurációs téri tudásukat mérik fel és hasonlítják össze a két csoport tekintetében.<sup>79</sup>

Az elméleti keret, a konceptualizáció, a mérési módszerek mellett az eredmények is egy irányba mutatnak. Hejtmánék és szerzőtársai (2018) szerint azok, akik bizonytalanok a térbeli orientációs képességeiket illetően, gyakrabban és intenzívebben támaszkodnak a GPS-navigációra. Ruginski és munkatársai (2019) emellett azt is hangsúlyozza, hogy a GPS-használatnak ugyan van negatív hatása a téri tanulási képességekre, de nem közvetlenül, hanem a mentális transzformációs képességek közvetítésével (melyre viszont közvetlenül negatívan hat). Burnett és Lee (2005) kutatásában a hagyományos térképeket használók utólag több téri támpontot tudtak felidézni, jobban emlékeztek a sorrendjükre (útvonalszerű tudás) és komplexebb szabadkézi térképeket rajzoltak (áttekintő tudás). Ishikawa (2008) kutatásában a GPS-t használók rosszabbul teljesítették a navigációs feladatot, és utólag topográfiailag pontatlanabb térképeket rajzoltak, mint a kontrollcsoport tagjai. Ishikawa és Takahashi kutatása arra is felhívta a figyelmet, hogy a *turn-by-turn* navigációt kínáló alkalmazások felhasználói rosszabbul emlékeztek a környezetükben lévő téri támpontokra, mivel viszonylag sokat nézték a készüléküket, míg a papíralapú térkép használói jobban figyeltek a környezetükre (Ishikawa és Takahashi 2014, 25; Ishikawa 2016, 127). Ahmadpoor és Smith kutatásában mobil navigációt használó és anélkül közlekedő gyalogosokat hasonlítottak össze: az előbbieket által rajzolt térképek szegényesebben reprezentálták a bejárt fizikai környezetet, mint a saját tapasztalatukból tanulók térképei. Emellett, ha valamely téri támpont nem döntési pontokon helyezkedett el (ahol a továbbhaladás irányáról kellett tájékozódni), de közvetlenül észlelhető volt az útvonalon való haladás során, akkor e téri támpontokra a GPS-es navigá-

<sup>79</sup> Például felismerik-e X, Y, Z támpontot (támpontok ismerete), tudják-e a támpontok helyes sorrendjét (útvonalszerű tudás), mennyire pontos és részletgazdag térképet rajzolnak üres papírra (áttekintő tudás).

ciót használók lényegesen rosszabbul emlékeztek, mint a közvetlen tapasztalati csoport tagjai, mivel ők a döntési pontok között is folyamatosan ellenőrizték, hogy helyes irányba tartanak-e (Ahmadpoor és Smith 2020). Münzer és munkatársai kísérletében a GPS-t használó csoport tagjai jó útvonalszerű, ám gyenge áttekintő tudásra, ezzel szemben a hagyományos térképpel tájékozódók szinte tökéletes útvonalszerű és megfelelő áttekintő tudásra tettek szert (Münzer és mtsai. 2006). Dickmann (2012) a navigációs feladat utáni térképrajzolási tesztek eredményei alapján arra jutott, hogy azok, akik a hagyományos térképek segítségével veszik igénybe, részletesebb és precízebb mentális térképeket alkotnak az új környezetről, kisebbek az útvonalak torzításai és több téri támpontot ismernek fel. Ben-Elia (2021) autóvezetési kísérletében mind a kísérleti, mind a kontrollcsoport tagjai sikeresen eljutottak a célponthoz, ám a GPS-navigációt használók pontatlanabb (támpontszerű, útvonalszerű és áttekintő) téri tudásra tettek szert az út folyamán, mint az útvonalat előzetesen térképről tanulmányozó vezetők. Ezt arra vezette vissza, hogy míg a hagyományos térkép használata az áttekintő tudást fejleszti, addig a GPS-navigáció alapvetően passzívabb útvonalszerű stratégiát mozgósít (Ben-Elia 2021).

Külön – ám számszerűleg nem népes – csoportot alkotnak azok a kutatások, amelyek a GPS-használat időbeli hatásait is vizsgálni kívánják. Ishikawa (2019) kutatása szerint a tartós GPS-használat rontja a téri tanulási képességeket, és nemcsak az olyan helyzetekben fejt ki ezt a hatást, amikor az emberek műholdas navigációs eszközt használnak, hanem akkor is, amikor hagyományos térképekkel próbálnak boldogulni. Ishikawa kutatásában azonban az időbeli tényező csupán a jelenből visszatekintve jelenik meg (a saját megítélésük szerint intenzív GPS-használókat állította szembe a térképeket használókkal). Tényleges időbeli összehasonlítást tett lehetővé Dahmani és Bohbot (2020) kutatása, mely a GPS-használat hosszú távú hatásait állította a középpontba, ugyanis három év különbséggel végezték el ugyanazt a kísérletet az alanyaik körében. Már az első fázisban is megmutatkozott, hogy azok, akik a múltban többet és rendszeresebben használtak GPS-es eszközöket vezetéskor, rosszabbul teljesítettek a GPS-nélküli virtuális navigációs feladat során, és gyengébben használták a téri memóriájukat. A három évvel későbbi második fázis eredményei is ebbe az irányba mutatnak, ám ezen felül az is megmutatkozott, hogy azoknál, akik az első kísérlet óta intenzívebben és gyakrabban használtak GPS-t, nagyobb mértékben hanyatlott a téri memória, mint akik nem használták vagy csak ritkábban. Sőt a téri emlékezet romlása az eredményeik szerint dóziszfüggő: minél többet használják a GPS-navigációt, annál erősebb a hanyatlás (Dahmani és Bohbot 2020, 11).

Jól látható tehát, hogy a kísérleti GPS-kutatások eredményei hasonlóak: a GPS-használat rontja a navigációs teljesítményt, a téri memóriát, a téri tájékozódóképességet, a kognitív térképek kialakításának képességét és általános-

ságban a fizikai környezetben való tájékozódást. A kutatások a tekintetben is egybecsengenek, hogy a kognitív paradigma alapján hasonló tényezőket és mechanizmusokat tesznek felelőssé a műholdas navigáció negatív hatásaiért. A GPS-es navigáció több szerző szerint pusztán passzív utasításkövetést igényel (Ben-Elia 2021, 8; G. E. Burnett és Lee 2005, 414–415; Ishikawa 2016, 125, 127, 128; Ishikawa és Takahashi 2014), ami azt eredményezi, hogy a GPS nem engedi meg, hogy aktívan felfedezzük a minket körülvevő tereket (Ishikawa 2016, 128), így nem is fejleszti a téri memóriát. Ezt kiegészítve azzal is érvelnek, hogy az embereknek folyamatosan allokálniuk kell a figyelmüket és a kognitív erőforrásait, a GPS pedig épp azért, mert jelentős erőforrásokat köt le (folyton figyelni kell a képernyőt, összevetni az adatokat a valósággal stb.), sokkal kevésbé teszi lehetővé, hogy a felhasználók figyelmet szenteljenek a térbeli elrendeződéseknek (Ben-Elia 2021, 8; G. E. Burnett és Lee 2005, 414–415; Ishikawa 2016, 125, 127; Ishikawa és Takahashi 2014; Ruginski és mtsai. 2019, 18–19; Dahmani és Bohbot 2020, 12). Sőt, ahogy az Ahmadpoor, Smith (2020) kutatásából kiderült, a GPS-használat nem is ösztönöz arra, hogy a döntési pontokon túl az emberek foglalkozzanak a téri környezet elemeivel.

#### A FIZIKAI KÖRNYEZETBŐL TÖRTÉNŐ KIÁGYAZÓDÁS ELMÉLETE

A kísérleti GPS-tanulmányokat szemügyre véve feltűnik, hogy nemcsak kérdésfeltevésükben, a konceptualizálásban, a követett módszerekben és eredményekben van hasonlóság, hanem az általános elméleti konklúziók szintjén is. A vélemények szerint a GPS-használat következtében a térbeli tájékozódás tekintetében képességvesztés (*deskilling*) jön létre, ami együtt jár az érzéki világ beszűkülésével, vagyis felszínessé válik a viszony a fizikai környezettel, egyre inkább meglazulnak a materiális terekhez fűződő kötelékek. A jelenséget összefoglalóan kiágyazódásként (*disengagement*<sup>80</sup>) értelmezik.

Dahmani és Bohbot (2020, 13) szerint, ha „GPS-t használunk, azáltal kevésbé veszünk részt (*engage*) a navigálás folyamatában, és kevésbé tudatosítjuk a téri támpontokat, mint ha térképeket használnánk vagy segítség nélkül találnánk meg az utunkat”, vagyis „a GPS leginkább a környezetből történő kiágyazódás (*disengagement*) révén fejt ki negatív hatásait a téri memóriára” (Dahmani és

<sup>80</sup> A kifejezés fordítása nem könnyű, a *disengagement* egyfelől valóban kötelékek meglazulását jelenti (kiágyazódást), ugyanakkor az *engagement* ellentétét is, amely azonban nemcsak kötődést, beágyazódást, bevonódást jelent, hanem a valamivel való elmélyült foglalatzkodást is. Annak érdekében, hogy az *engagement* és *disengagement* szembenállását a magyar megfelelőikkel is meg lehessen őrizni, gyakran a beágyazódás-kiágyazódás kifejezéseit használom, de esetenként más megoldásokat is alkalmazok.

Bohbot 2020, 12). Clemenson és szerzőtársai (2021, 2) hasonló szellemiségben írják, hogy „a GPS-es navigációs alkalmazásokat oly módon tervezték, hogy csökkentsék a bevonódásunkat és kiágyazzanak (*disengage*) minket a környezetünk-ből”. Gardony és munkatársai is hasonló hatást állapítanak meg, mivel „azáltal, hogy útvonalszerű utasításokat adnak, a navigációs segédeszközök erőszakosan elterelik a navigáló személy figyelmét a környezetéről, kiágyazzák onnan” (Gardony és mtsai. 2013, 339). Gramann, Hoepner és Karrer-Gauss (2017, 2) szerint az útvonalszerű vizuális megjelenítés téri-kognitív képességvesztéshez (*deskilling*) vezet. Ishikawa kutatásához is fontos inspirációt jelentett az a gondolat, miszerint „az okostelefonok [és a GPS] felhasználói nem figyelmesek a környezetükkel kapcsolatban, nem foglalkoznak vele mélyebben, nem ágyazódnak be (*engage*) környezetükbe” (Ishikawa 2019, 198). Göktürk és Pakkan kutatása számára is kiindulópontot jelentett az a diagnózis, mely szerint a GPS a „környezettel való foglalatosság (*engagement*) háttérbe szorulását” eredményezi, és hogy „az autós navigációs rendszereknek negatív hatásuk van a külvilág érzékelésére”, de saját kutatásuk konklúziójaként is azt rögzítik, hogy „az autós navigációs rendszerek kiágyazódást (*disengagement*) eredményeznek a külső téri környezetből” (Göktürk és Pakkan 2013, 60, 57, 63). Emellett többen rámutatnak, hogy a GPS-es navigáció eltereli a figyelmet a körülvevő környezetről, vagy hogy az emberek miatta nem figyelnek a környezetükre (Ahmadpoor és Smith 2020, 1, 11; Fenech, Drews, és Bakdash 2010, 1926, 1929; Ishikawa 2016, 125, 127; Ishikawa és Takahashi 2014, 24, 25; Robbins 2010, 316). Ily módon a GPS-használat felerősíti azt az új mobilitási paradigma berkein belül megállapított tendenciát, miszerint az autó már eleve a környezettől eloldódó, önmagába zárt világgá válik (Thrift 2004, 51), egy fajta a vezetőt bebörtönző vasketreccé (*iron cage*) (Urry 2004, 30).

A szöveghelyek számossága alapján megalapozottan lehet állítani, hogy a kognitivistá paradigmán túl ez a – képességvesztést, terek iránti érzék és figyelem csökkenését, a helyekkel fennálló kapcsolat lazulását, felszínessé válását, a terekből történő kiágyazódást hangsúlyozó – diszkurzív alakzat jelöli ki a GPS-kutatások domináns elméleti értelmezési horizontját. Ez azért figyelemre méltó, mert a kiágyazódás elgondolásának alapjául egy olyan, a 2000-es évek közepén megjelent tanulmány szolgál, amely egyrészt nem a modern urbanizált társadalmakról szól, másrészt pedig távol áll a későbbi kutatások kognitivistá beállítódásától, és helyette olyan filozófiai elméleteket vesz alapul, amelyek javarészt távol állnak a kísérleti kutatások szigorúbb szcientista megközelítésétől.

A kiágyazódás kulturális antropológiai-filozófiai elméletét Aporta és Higgs fogalmazta meg az iglooliki inuitok útkereső magatartásának és GPS-használatának kontextusában (Aporta és Higgs 2005). Ebből a lenyűgöző tanulmányból kiderül, hogy az iglooliki inuitoknak a tradicionális navigálási módszereiket olyan környezetben kellett kialakítaniuk, amely a külső szemlélő számára teljesen



homogén (végtelen és strukturálatlan hómező és jég), ugyanakkor – szemben más inuitokkal – semmiféle térképszerű médiumot nem használtak navigálásra (Aporta és Higgs 2005, 731). Az iglooliki inuitok számtalan útvonalat tartottak fejben, mely tudásra egyrészt az utazás során megmutatkozó környezet aprólékos megfigyelése és megvitatása révén, másrészt a mindennapi beszélgetések orális közvetítésével tettek szert. E nagymértékben megbízható navigálási stratégiát Aporta és Higgs Borgmann (1984) filozófiájára támaszkodva mélyen a környezetbe ágyazó fokális tevékenységként értelmezték, mivel csak hosszú évek gyakorlata, az érzékek és testi mozgások aprólékos koordinálása, valamint komplex társas interakciók által lehetséges elsajátítani (Aporta és Higgs 2005, 731–732). E gondolatot – mely szerint a környezetünkkel való aktív, érzékeket igénybe vevő és testi mozgásokkal együtt járó foglalatoskodás beágyaz a világba – Borgmann elmélete mellett Tim Ingold környezeti észleléssel kapcsolatos koncepciójával is alátámasztják. Aporta és Higgs számára Ingold elmélete jelenti azt a kapcsot, amellyel a navigáció kérdése összeköthető a beágyazódás problémájával. Ingold szerint ugyanis a navigálás, az útkereső magatartás: „olyan ügyes képességeken alapuló gyakorlat, amelynek során az utazó – aki a korábbi tapasztalatai alapján finomhangolt [navigálási] készségekkel rendelkezik – szinte »érzi«, hogy merre kell tartania a célja felé, s eközben szüntelenül a környezete folytonos perceptuális monitorozása szerint alakítja a mozgását” (Ingold 2002, 220).

Az 1990-es évek közepétől indult, majd a kétezres években erősödött fel az a folyamat, hogy a fiatalabb és kevésbé tapasztalt inuit vadászok egyre nagyobb mértékben támaszkodtak a műholdas navigációs megoldásokra és egyre kevésbé sajátították el a korábbi nemzedékek navigálási képességeit. A hagyományos navigálási módszerekkel szemben a GPS-navigáció perceptuálisan szegényes, könnyen és gyorsan megtanulható a használata, szinte bárhol és bármikor használható, függetlenül a helyi körülményektől, s eközben olyan biztonságérzetet nyújt, hogy a jelentős tapasztalatokkal nem rendelkező „újoncok” is bátran használják; azonnal meg tudja mutatni a földrajzi pozíciót és a célig vezető útvonalat, ám enélkül, hogy a működésével vagy a környezettel tisztában kellene lennie a felhasználónak. Mindeközben az utazónak nem kell mély kapcsolódást létrehoznia a környezetével (Aporta és Higgs 2005, 744). A GPS-es eszközöket használó fiatalabb inuitok épp erre az útra léptek, aminek a következménye nemcsak egyéni és kollektív képességvesztés vagy a környezettel való kapcsolat felszínessé válása, kiágyazódás a fizikai környezetből, hanem az évszázadok alatt felhalmozott tudás eltűnésének veszélye is valóssá vált. A szerzőpáros némi fenntartásokkal ugyan, de a modern társadalmakra is érvényesnek tartja a technika kiágyazó hatásáról szóló látetelet. A mediatizáció ebben a felfogásban azt jelenti, hogy a jelenben a technika révén kapcsolódunk a világhoz, s közben meglazulnak a beágyazó hatású kötelékek a környezethez és az embertársakhoz (Aporta és Higgs 2005,

744). Kritikus konklúziójuk szerint: „[h]a eszközökön keresztül éljük az életünket, egyre nehezebbé válik rálelni az (egyéni, társadalmi és a környezetünkkel összefüggő) értelmesség érzetére, és egyre kevésbé egyértelmű, hogy milyen módon tudunk megfelelően kapcsolódni (*engaging*) a társas és fizikai környezetünkhöz (Aporta és Higgs 2005, 746).

A diagnózis szerint tehát a GPS – más hasonló hatású technikai eszközökkel egyetemben – az értelmes élet projektjét nehezíti meg a kiágyazó mechanizmusai révén. Bár Aporta és Higgs leírásai az iglooliki inuitok életformájáról és a navigációs módjuk átalakulásáról lenyűgöző, a kiágyazódás elmélete több ponton kérdéseket vet fel, illetve bírálható. Widlok (2005, 750) például a tanulmányhoz fűződő kommentárjában megjegyezte, hogy a két főfogalom, a beágyazódás és kiágyazódás közti szembeállítás túlzó, mivel az új technikai eszközök is létrehozhatnak új kompetenciákat és készségeket. Pfaffenberger (2005, 749) ugyanitt pedig arra hívta fel a figyelmet, hogy a modern technikai eszközökkel is lehet elmélyült, fokális tevékenységet végezni, amit a hekkerek vagy az open source fejlesztők példáznak.

Léteznek olyan kutatások, amelyek a kísérleti módszertan helyett kvalitatív módszereket alkalmaztak, s amelyek jóval árnyaltabb képet adnak a kiágyazódás témájáról. Girardin és Blat (2010) taxisok GPS-használati szokásait vizsgálta. Eredményeik szerint a sofőrök főleg a betanulás időszakában, újonc korukban használták intenzíven a műholdas navigációt (bár akkor is más „offline” navigációs módszerekkel párhuzamosan), a későbbiekben pedig általában csak a biztonsági háló szerepét töltötte be. Az eszköz ilyen használata meglátásuk szerint nem csorbította a térbeli tájékozódóképességet. Laurier, Brown és McGregor (2016) etnometodológiai kutatásában turisták páronként járták be egy nagyvárost GPS-es navigáció segítségével. A videófelvételek elemzése alapján arra a következtetésre jutottak, hogy e páros gyaloglás komplex társas és térbeli készségeket mozgósító tevékenység. Brown és Laurier (2012) autóvezetők körében is végzett etnometodológiai kutatást, melyből kiderült, a vezetők korántsem pusztán automataként végrehajtják az utasításokat: gyakran ellenszegülnek, improvizálnak, de még ha az utasításoknak megfelelően cselekszenek, akkor is szükség van értelmező munkára a részükről. Ezek alapján nem tartják helytállónak azt a szerintük romanticista beállítódásból fakadó nézetet, miszerint a GPS-es eszközök csupán a kompetenciák leépülését okozzák, hiszen úgy látják, hogy az új technológiák nemcsak megfosztanak korábbi képességektől, hanem új skillek kialakítására is ösztönöznek (Brown és Laurier 2012, 1629). Leshed és szerzőtársai (2008) arra voltak kíváncsiak, hogy a GPS-eszközt használó vezetők miként értelmezik a környezetüket, milyen viszonyt alakítanak ki hozzá. Több arra utaló jelet találtak, amelyek megerősítik Aport és Higgs borgmanni-ingoldi ihletésű kiágyazódáselméletét, ugyanakkor az újfajta téri bevonódásra, beágya-

zódásra utaló tényezőket is találtak. A terekhez és helyekhez fűződő kapcsolat meglazulásának irányába hat szerintük, hogy a GPS-es eszközök hatására a cselekvőknek immár nem kell tudniuk, hol vannak ténylegesen, kevésbé kell figyelniük a téri támpontokra vagy másokkal interakciót folytatniuk, és mivel kevesebb energiát kell fordítaniuk a navigálásra (Leshed és mtsai. 2008, 1680). Az interjúk tanúsága szerint a GPS-es navigáció ugyanakkor a terekkel, helyekkel kapcsolatban új kötődési lehetőségeket is teremtett. Így többen arról számoltak be, hogy olyan téri támpontokat is megismertek a GPS használata révén, amelyekről korábban nem volt tudomásuk, vagy hogy az eszköz olyan biztonságérzetet nyújt számukra, ami alapján számukra idegen környékeket ismerhettek meg (és a már ismerteket jobban). Ebbe az irányba hatott az a gyakorlat, hogy a navigációs eszköz térképén olyan helyeket rögzítettek, amelyek számukra szubjektíve fontosak voltak, így az ismert és korábban nem ismert helyek esetében is ösztönözte a GPS-es eszköz az aktív téri cselekvést, ami a kiágyazódásemélet feltételezésével szemben újféle kötéseket hozott létre helyekhez, terekhez (Leshed és mtsai. 2008, 1679–1680).

A GPS-használat hatásait kvalitatív módszerekkel megközelítő kutatásokból összességében az a kép bontakozik ki, hogy a digitális navigáció nem csupán kiágyaz a terekből, nem csupán meglazítja a helyekhez fűződő kapcsolatokat, hanem másfelől beágyazó hatásai is vannak, mivel a másik oldalról megteremti a terekkel való foglalkozás, a helyek aktív használatának és így értelmessé tételének az új lehetőségeit, mivel újfajta téri képességek kialakítására, a helyek újfajta megismerésére ösztönöz.

#### BEÁGYAZÓDÁS HIBRID TEREKBE

A téri kiágyazódás elméletének egyes problémaira, vakfoltjaira már a kvalitatív kutatások is felhívták a figyelmet: e romantizáló elgondolás túlzottan élesen állítja szembe a beágyazódást és kiágyazódást, és emiatt nem képes láttatni az újfajta készségek kialakulását és a modern technológiák eltérő jellegű beágyazóbevonó hatásait, melyek a terekkel kapcsolatban is érvényesülnek a kétségkívül létező kiágyazó hatások mellett. A cselekvői térélmény rekonstruálásakor a cselekvői nézőpontot szükséges szem előtt tartani, ami viszont a kvalitatív kutatások hiányosságaira is felhívja a figyelmet. Ezek – a kognitivisták kísérleti kutatásokhoz hasonlóan – szintén csupán a fizikai terekkel foglalkoztak, miközben a cselekvői térélmény szerves részét képezik a „virtuális” elemek is. Az alábbiakban a GPS-es navigáció térélményének alternatív értelmezése kerül kibontásra az észlelés Maurice Merleau-Ponty (által ihletett) fenomenológiája segítségével, építve a hibrid terek korábban kibontott (III. 3.2. fejezet) elgondolásaira.

A beágyazódás-kiágyazódás alternatív elméletének figyelembe kell vennie a képernyők megfoghatatlan elemeinek hatását a térélményre. A kvalitatív kutatások közül kivételt képez Leshed és szerzőtársainak a tanulmánya, amely csírájában már magában rejtja a vegyes terek elgondolását. Elmondásuk alapján az eredményeik „összemosódott fizikai és virtuális tereket illusztrálnak, amelyekben az egyének cselekszenek, mialatt némileg intenzívebben foglalkoznak (*engage*) a technológiai környezettel és kicsit kevésbé a fizikaival” (Leshed és mtsai. 2008, 1680). Más szavakkal: a GPS-használat nem csupán kiágyaz a materiális értelemben vett terekből, ahogyan azt a kiágyazódás elmélete sejteti, hanem egyúttal beágyazza a cselekvőket – valós/„virtuális”, anyagi/nem anyagi – hibrid terekbe. Ennek igazolása érdekében két lépésre van szükség. Mivel a kiágyazódás elmélete kizárólag az érzékelésbeli elszegényesedést tartja szem előtt, rá kell mutatni, hogy milyen új észleletekkel, érzékekkel jár(hat) együtt a műholdas navigációs megoldások használata. Ezt követően a GPS-es navigáció hibrid terének rekonstruálására van szükség.

Az észlelés alatt Merleau-Ponty fenomenológiája szerint nem ingerek passzív befogadását és utólagos értelmezését kell értenünk, mivel a percepció olyan folyamat, amelynek során a cselekvő aktívan elrendezi a világot, ugyanis az észlelet maga soha nem önmagában áll, hanem mindig valamilyen strukturált és értelmezett észlelési mezőbe illeszkedik be (Merleau-Ponty 2012, 26). A fenomenális világ felépítésében tehát az emberi test tölt be alapvető szerepet. Az érzékelés természete azonban Merleau-Ponty felfogása alapján nem csupán a fiziológiából és a test felépítéséből következik, hanem az emberi test és érzékelési rendszer bizonyos rugalmassága miatt a társadalmi, kulturális, történeti környezet is hatással van az észlelési folyamatra, és így a világ elrendezésére (Merleau-Ponty 2012, 84).<sup>81</sup>

A cselekvők azért tudnak értelmes hozzáállást kialakítani a világhoz, mert a különféle testi mozgások, a hely- és pozícióváltoztatások során megtapasztalják, hogy milyen módon változnak meg a percepcióik (Glezos 2020, 195). A mozgások és az észlelés alapja a cselekvő testsémája, amely a testhez fűződő viszony nem reflektált, nem tudatos szintjére utal (Ataria és Tanaka 2020, 655). A merleau-ponty-i elmélet különlegessége, hogy a francia filozófus a testsémát nem tekintette rögzítettnek, hanem olyan érzetként, amely módosítható és folyton módosul is (Glezos 2020, 199). E bizonyos határok között érvényesülő plaszticitásnak példája, hogy a testséma kiterjeszhető külső objektumokra, ami az észlelési mező módosulását okozza. Ezt a korábban idézett (*II. 3. fejezet*) két esetben is láttuk: a tollas kalapot viselő nő és a bottal közlekedő vak ember kapcsán. E két példa közül a vakbot azért is különleges, mert az inkorporáció, avagy belsővé tétel által

<sup>81</sup> Merleau-Ponty nem véletlenül vált a testiesülés (*embodiment*) interdiszciplináris mozgalmának egyik fontos megelőlegezőjévé és hivatkozási pontjává (Zörgő 2021; Marosán 2021).

nemcsak kiterjeszti a testsémát és a test határait, hanem képes birtokosa számára kiterjeszteni a tapintás érzékét, aki így érzékelésre tudja használni a tárgyat. Ennek során nem magával a bottal foglalkozik, mivel az „szervesül” a testsémába, hanem a segítségével észleli a világot és objektumait (Merleau-Ponty 2012, 166–167; Verbeek 2001, 125; Glezos 2020, 200, 204; Viljoen 2010, 312). A GPS-es navigációs eszközök értelmezése szempontjából tehát alapvető jelentőségű, hogy az emberi testséma és a perceptuális mező – Merleau-Ponty alapján – átalakítható, s hogy a legkülönbélebb objektumok és technikai eszközök beilleszthetők a testsémába, aminek hatására átalakul a percepció, és újfajta emberi cselekvés és érzékelés jön létre. Emellett Glezos hívta fel arra a figyelmet, amire a Merleau-Ponty gondolataira egyébként építő Ihde sem fektetett hangsúlyt: hogy amikor technikai eszközöket illesztünk be a testsémánkba, gyakran nem egyszerűen az érzékeink és hatókörük lineáris kiterjesztése következik be, hanem újfajta érzékletek keletkeznek (Glezos 2020, 227).<sup>82</sup>

A GPS-es eszközöknek is van ilyen hatásuk, ugyanis nem csupán megmutatják a távoli helyeket a felhasználóik számára, azaz nemcsak lineárisan kiterjesztenek már meglévő érzékeket, hanem a világ érzékelésének új módjait, új érzékleteket tesznek lehetővé. Így például, mivel a képernyő megjeleníti az útvonalat, a vezető e vizuális inger észlelése révén tudhatja, hogy mennyire éles az a kanyar, amelybe éppen belépett (Leshed és mtsai. 2008, 1679), s ennek alapján tudja szabályozni a sebességét: az inger vizuális, de mivel nem jelenlévő fizikai adottságokra utal, újfajta érzékről van szó. S hasonlóan: az út „előre látása” akkor is hasznos lehet, ha a vezető előzni szeretne, de kanyargós az út, ami miatt „kizoomol” a GPS képernyőjén, hogy lássa, mikor jön olyan egyenes útszakasz, ahol kisebb kockázat mellett kezdheti meg az előzést. A GPS-szoftverek beállítástól függően színekódolással jelezhetik, hogy mely útszakaszon mekkora az aktuális forgalom mértéke, ami egy „zsúfoltsági előrelátási” érzékelést tesz lehetővé. A „sötétben és ködben látás” érzékelési módját is lehetővé teszi a GPS, mivel a látható mezőn túl is kalkulálhatóvá teszi az út alakulását (egyenes, kanyar) (3. ábra). Továbbá a távolságok észlelését is módosíthatja a digitális navigációs eszköz, hiszen ha gyakran hall a felhasználó pontos, távolságokat megjelölő utasításokat, akkor újfajta metrizált távolságérzék jöhet létre. E példák mind arra utalnak, hogy az emberi érzékelési rendszer rugalmas és képes a technikai eszközöket, ebben az esetben GPS kínálta ingereket belsővé téve új érzékeket létrehozni – ebben az értelemben pedig nem találó a téri kiagyazódás értelmezése, mivel az kizárólag az érzékek és az észlelés elszegényedését és a képességvesztés aspektusát hangsúlyozza.

<sup>82</sup> Egy korai példa erre az 1960-as évek kísérleti eszköze, a „taktilis televízió”, amely vak emberek határa rögzített eszközként átalakította a kamerák által rögzített képeket taktilis ingerekké (Real és Araujo 2019, 3).

A technikai eszközöknek azonban nemcsak azért van jelentőségük, mert újféle érzékeket tudnak létrehozni, hanem amiatt is, mert amikor eltolódás következik be valamely tárgy vagy technikai objektum révén a testsémában, akkor megváltozik a terek észlelése, megélése is (Glezos 2020, 225, 234). A terek a cselekvő számára az alapján épülnek fel, hogy mozgásai révén milyen objektumokat, elemeket hoz egymással térbeli kapcsolatba, miként pozicionálja magát más objektumokhoz képest és azokat egymáshoz, illetve hogy e kapcsolatokat szubjektíve hogyan vonja össze egységes térré, azaz miként éli meg, gondolja el ezt a teret (Löv 2016). A cselekvők a mindennapi gyakorlataik során más és más tereket alkotnak maguknak akár azért, mert helyzetet változtatnak, akár azért, mert más módon viszonyulnak ugyanazon fizikai elrendeződéshez – vagyis a terek eltérő felépítési/felépítési módjai között váltogatnak a tisztán fizikai terek esetében is (Ströker 1987; lásd Löv 2016).

3. ábra. A ködös út előre sejtésének érzéke



Magyarázat: a két kép a technikai segítség nélküli navigálás és a hibridizált térélmény különbségét jeleníti meg. A műholdas navigációs helyzetben a tér anyagi és nem anyagi elemekből tevődik össze a vezető számára, emellett a fizikai objektumok észlelésére is hatnak a „virtuális” elemek: a vezető ködben „előre érzi” a nem látható útszakaszokat, mozgását ehhez igazítja; a látható fizikai világ nem az azt övező szélesebb horizont elemeként jelenik meg számára, hanem az átfogó, virtualizált tér materializálódott „zsembékaként”.

Forrás: Brecht Denil fotója<sup>83</sup> alapján saját szerkesztés.

<sup>83</sup> A fotó az unspash.com oldalon található, licenc: „free to use, edit, and distribute”.



Az is a térélmény megváltozását jelenti, amikor a gyalogos vagy vezető bekapcsolja a GPS-navigációt, hiszen ekkor is újrendeződik, másként jelenik meg a cselekvő számára a tér mint egész. Löwvel szemben – aki későbbi írásában azt hangsúlyozza, hogy csak materiális objektumokat lehet terekké szintetizálni (Löw és Weidenhaus 2017, 655) –, de Sumartojo és szerzőtársaival (2016, 34) egyetértésben a cselekvők „virtuális” építőkockákat is felhasználhatnak a saját terük felépítéséhez. Így tehát a GPS-es navigáció helyzetében a cselekvő más módon szintetizálja önmaga számára a teret, amely immár nem anyagi elemeket is magában foglal. Ez összhangban van a hibrid terek korábban ismert elméleti értelmezéseivel (Galloway 2004; Benyon 2012; Glezos 2020, 192, 239–241).

A műholdas navigációs helyzetek hibrid terei alapvetően háromféle alkotóelemből tevődnek össze a cselekvői nézőpontjából. Először is alkotóeleme e tereknek a cselekvő saját, mozgásban lévő teste, mely testsémájával és képlékeny percepciók mezőjével nagy hatással van arra, hogy miként épül fel számára a világ. Másrészt, a GPS-es navigáció hibrid terének elemeit jelentik a cselekvő környezetében található testek, melyek lehetnek élőlények (más emberi cselekvők vagy nem emberi élőlények) vagy élettelen tárgyak. A cselekvő testéhez viszonyítva e testek egy része hozzátétőlegesen mozdulatlan, vagy csak kis mértékben mozog (az autó belső terében lévő objektumok és utasok), egy másik részük viszont a cselekvői testhez viszonyítva dinamikusan mozgóként jelenik meg (mint az autón kívüli világ objektumai és a gyalogos számára a városi építmények). A hibrid tér harmadik alkotóeleme a digitális eszközök kijelzőin megjelenő, nem anyagi, nem kézzelfogható szimbólumok és reprezentációk, melyekre a navigálási helyzetben több vagy kevesebb figyelem vetül. Amennyiben erősen az előtérben állnak, meghatározzák a fizikai objektumok észlelését is (Leshed és mtsai. 2008, 1680). E materiális és immateriális elemek szövevénye alkotja a navigáló – gyalogos vagy vezető – cselekvő terét.

A cselekvő, amikor a GPS-eszközzel vegyes teret alakít ki, az észlelésének gyújtópontját némileg eltolja az éppen aktuális fizikai teréről, némileg eltávolodik a körülvevő fizikai tértől, de csak azért, hogy egy a fizikai tér bizonyos elemeit is magában foglaló, illetve azokat reprezentáló hibrid tér részévé váljon. Hogy a hibrid térnek mely aspektusai dominánsak, a „virtuális” vagy a „valós” elemei, több tényezőtől függ: például attól, hogy milyen gyakran tekint a cselekvő a képernyőre, milyen mértékben figyeli az utasításokat, hogy be van-e kapcsolva a képernyő vagy csupán hangalapú utasítások hangzanak el stb. A hibrid térbe való bevonódás, az elmerülés mértéke sem állandó, cselekvőnként eltérhet, sőt a cselekvők különböző állapotai szerint is: vannak olyanok, akik gyakorlottabbak, mások kevésbé; egyesek nem szeretnek nagy mértékben a digitális eszközre hagyatkozni, másoknak nincsenek ilyen fenntartásaik; valaki az egyik nap indiszponált, máskor az útra összpontosít flow-szerű állapotban,

szinte teljes jelenléttel a hibrid térben. A gyakorlott GPS-használó vezető vagy gyalogos, ebben a vegyes, materiális-immateriális térben van jelen, ebbe ágyazódik, vonódik be. A különféle elemek újrendezése által létrejövő hibrid térben tudnak megjelenni a GPS-használat habitualizálása révén azok a mozgásokkal prereflexív szinten egybefonódó új érzékletek és érzékek, amelyek Merleau-Pontyt és Glezost továbbgondolva felvázolásra kerültek („kanyarérzékelés”, „forgalomérzékelés”, „távolba látás”, „sötétben látás”). Mindezek újfajta tér iránti érzékre, újfajta térbeli *engagementre* utalnak.

#### A GPS-HASZNÁLAT TANULSÁGAI

A GPS-használattal foglalkozó kognitivisták szemléletű kísérleti kutatások igazolták azt a feltételezést, miszerint a GPS-es navigáció rendszeres és hosszú távú használata rontja a *fizikai* terekkel kapcsolatos tájékozódóképességet, memóriát és navigációs képességet. A domináns elméleti értelmezés szerint ez a terekhez fűződő viszony meglazulásával, felszínessé válásával, a téri viszonyokból történő kiágyazódással jár együtt. A fejezet arra mutatott rá, hogy ez az értelmezés legfeljebb akkor érvényes, ha a tereket kizárólag a materiális elemekre redukálva fogjuk fel (bár a kvalitatív kutatások még a fizikai terek összefüggésében is részben cáfolták a kiágyazódás diagnózisát). A kiágyazódás elgondolása ezzel szemben elveszti kézenfekvőségét, ha a tereket a szubjektum nézőpontjából kiindulva komplex viszonszerű összefüggéseként fogjuk fel, melyek a materiális mellett nem anyagi elemeket is magukban foglalhatnak. Az észlelési folyamatok megértése szempontjából nem elégséges csupán arról beszélni, hogy az „offline” navigációhoz képest miben rosszabb ez a mód, hanem az észlelés belső, testi-érzéki nézőpontját felvéve érdekesebb kérdés az, hogy milyen új észleletekkel jár együtt a GPS-es eszközök használata, s hogy milyen tágabb szociotechnikai összefüggésbe ágyazódnak be a felhasználók.

A kiágyazódás gondolati alakzata nem alkalmas e feladatra. Az erre alapozó bevett interpretáció helyett a fejezet a hibrid terekbe való bevonódás értelmezését javasolja. A hibrid terekbe való beágyazódás (a GPS-es navigáció esetében is) nem csupán azzal jár együtt, hogy elszegényesedik az anyagi külvilág érzékelése, hanem – Merleau-Ponty fenomenológiája alapján – együtt jár új érzékek megjelenésével. A hibrid terekhez való kapcsolódás is lehet szoros. A GPS-es navigálási helyzet felhasználói élményének megértésére jóval alkalmasabb Merleau-Ponty-féle fenomenológia arra hívja fel a figyelmet, hogy az emberi cselekvő testsémája – bizonyos korlátok között – viszonylag rugalmas, és sok mindent képes belsővé tenni. És ha a cselekvők külső elemeket illesztettek be a testsémájukba, átalakul a perceptuális mezőjük – s épp ezért nem csupán veszteség a technikai eszközök

használata, mivel eme új érzékletek megjelenése révén a világ másféle feltárulkozásának lehetőségét is megteremtik.

A késő modern, mediatisált társadalmakban számtalan lehetőség kínálkozik hibrid terek megalkotására sokféle technikai eszköz (okostelefon, notebook, televízió) és szolgáltatás (GPS-szoftver, SMS-, társkereső, chatalkalmazás, sokszereplős online videójátékok, virtuálisvilóság-sisak) igénybevétele által. A hibrid terek által lehetővé tett újfajta érzékletek médiumonként váltakozhatnak, vagyis a GPS-eszközök által lehetővé tett vegyes terek csupán egy speciális válfaját jelentik a számos lehetséges konstellációnak. A mély mediatisáció (Couldry és Hepp 2017; Hepp 2019) azt is jelenti, hogy létrejön a médiumoknak ama egyre komplexebbé váló és egyre szorosabban összefonódó rendszere, a médiasokaság (*media manifold*), amely a virtuális-fizikai térélmény sok változatát teszi lehetővé. Aporta egy későbbi publikációjában ezzel rokon szellemiségben globális technikai élőhelyként (*technological habitat*) nevezte el azt a komplex társadalmi-technikai rendszert, amely immár otthont ad az emberiségnek (Aporta és Higgs 2005, 255–256). Amikor a GPS-es navigációs eszközöket használjuk, akkor – hasonlóan ahhoz, amikor bármilyen más fejlett technikai eszközt használunk – ehhez a technikai élőhelyhez, avagy a médiasokasághoz kapcsolódunk, melynek mindig csak egy a cselekvő számára releváns szelete tud megmutatkozni (vö. az „analóg” életvilág szegmensei kapcsán: Schutz és Luckmann 1973). A tapasztalatok elsődlegesen fontos horizontjává a médiasokasággal, avagy a globális technológiai élőhellyel kiegészített életvilág vált, amelybe a mindennapi cselekvők sokféle módon ágyazódnak be, amelyhez változatos kapcsolódásokat alakítanak ki (például a GPS-es navigáció hibrid tereivel), amelynek az aktuálisan előtérben álló szegmensével aprólékosan tudnak foglalatoskodni.

A GPS-es navigáció kétségkívül rontja a fizikai terekben való tájékozódás képességét, csökkenti a fizikai terek észlelésének ingergazdagságát, másfelől azonban a jelen mediatisált életvilágában élő cselekvőn anakronisztikus lenne olyan navigációs képességeket számon kérni mint amelyekkel korábban a digitális technikai eszközök nélkül navigáló vadászó vagy pásztorkodó társadalmak nagy távolságokat bejáró tagjai rendelkeztek. Mannheim (1996, 114) szerint „hamis és ideologikus az a tudat, amelynek tájékozódási módja nem érte utol az új valóságot, és ezért azt voltaképpen elleplezi idejétmúlt kategóriákkal”. Ez igaz az emberi útvonalkeresési és útvonalkövetési tevékenységgel kapcsolatban is. A médiasokaság, avagy a globális technikai élőhely logikájához és a mediatisált életvilág társadalmi viszonyaihoz a finomhangolt, hosszú tanulási időt feltételező, hihetetlenül összetett navigációs képességek kevésbé illeszkednek, míg a – például a GPS-es navigáció által lehetővé tett – mediatisált mozgás nagyobb mértékben. A mai mediatisált életvilág logikája azt diktálja, hogy ne (vagy legalábbis ne teljesen) utasítsuk el a GPS-es navigáció kínálta lehetőségeket, mert ha így tennénk, azzal

e viszonyok között a saját életünket tesszük nehezebbé (mert például nem jutunk időben oda, ahova kellene, vagy mert túl sok időt vesz igénybe a navigációs képességek elsajátítása). Természetesen a másik véglet is elkerülendő, hiszen a kísérleti kutatások alapján világos, hogy a túlzásba vitt GPS-használat káros hatásokkal jár együtt. Adott azonban a két szélsőség közti józan középút lehetősége. A kvalitatív kutatások rámutattak, hogy a GPS-használatnak léteznek olyan mértékletes módjai, amelyek kevésbé rontják a fizikai terekkel kapcsolatos tájékozódóképességet (például térképeket is tanulmányozni, GPS-es navigációs segítséggel fokozatosan betanulni bizonyos útvonalakat, és utána nem támaszkodni az eszközre, vagy csak bizonyos fontos döntési pontokon bekapcsolni a navigációt stb.).<sup>84</sup> Semmilyen kutatás nem kínál azonban kész recepteket, így a késő modern, mélyen mediatizált társadalmakban élő cselekvőknek önmaguknak kell megtalálniuk az egyensúlyt aközött, hogy milyen mértékben kívánnak beágyazódni a GPS-es navigáció hibrid tereibe, és hogy mennyit hajlandóak feláldozni az „offline” navigációs képességeikből.

<sup>84</sup> Emellett léteznek olyan alternatív műholdas navigációs rendszerek, applikációk, amelyek nem a bevett módon navigálják a vezetőt/gyalogost (például nagyobb hangsúlyt fektetnek a téri támpontok megjelenítésére, egocentrikus helyett allocentrikus megjelenítést alkalmaznak, 3D hangutasításokkal instruálják a cselekvőt, hogy merre menjen stb.). Ezek a kísérletek szerint képesek enyhíteni a negatív hatásokat vagy egyenesen hozzájárulni a téri képességek fejlődéséhez (Clemenson és mtsai. 2021; Dahmani és Bohbot 2020; Gramann, Hoepner, és Karrer-Gauss 2017).

# V. Konklúziók és kitekintés: autentikus élet az interneten?

## 1. Összegzés

Jelen írás az életvilág mediatizációjának átfogó, valamint részterületekre bontott értelmezésére vállalkozott a klasszikus és a továbbgondolt fenomenológiai nézőpont, továbbá az ezekhez relatíve jól illeszkedő elméletek (goffmani interakcionizmus, jelenlétkutatás, relacionális térelmélet) alapján. Az életvilág jelenbeli mediatizációja azt a folyamatot jelöli, amelynek hatására a mindennapi interakciók egyre nagyobb mértékben technikai közvetítéssel mennek végbe, sőt e közvetítés formálja is az interakciókat, ahogyan a tudásképződés mechanizmusait sem hagyja érintetlenül. Az elemzés túlnyomó részében a cselekvői nézőpont állt az előtérben, ám a „materialista fenomenológia” (Couldry és Hepp 2017) szellemiségében azok az infrastruktúrák is témává váltak, amelyek a mediatizált interakciókat lehetővé teszik és alakítják.

Az életvilág átalakulására utal, hogy az embertársak és kortársak (Schutz és Luckmann 1973) dichotómiájának helyére újabban egy hármas megkülönböztetés lépett, mely harmadik kategóriaként a mediatizált embertársakat szerepelteti (Zhao 2004). Emellett az életvilág strukturái is átalakulóban vannak, mivel a mediatizáció módosítja az idő és a térbeli viszonyok megtapasztalását, illetve az életvilág társas dinamikái is megváltoznak az algoritmusok működtette digitális összefüggésekben. Az elemzések arra hívják fel a figyelmet, hogy az életvilág online szegmensei nem pusztán holmi illúzióvilágot testesítenek meg, hanem jelentéssel bíró interakciós közegeket, amelyek a cselekvők számára valóságosként hatnak és valós következményekkel bírnak, ugyanakkor e közegek keretfeltételeit ritkább esetekben határozzák meg maguk a cselekvők, s gyakrabban a korporatív érdekeiket követő szervezetek.

A digitális világ cselekvői valóságosságát illusztrálja, hogy a cselekvők e kontextusokban is képesek a (tele)jelenlét (*IV. 1. fejezet*) különböző típusú és intenzitású tapasztalataira szert tenni, legyen szó telefonálásról SMS-ezésről, chatelésről, videóbeszélgetésről vagy konferenciáról, online videójátékokban való részvételtől, illetve a közösségi média használatáról. Az elemzések amellel tették le a voksot, hogy szociológiailag nem produktív, ha – Schützcel és tanítványaival, Goffmannel és Simmellel, de tágabban, a szociológiai alapbeállítódással egyetértve – a közös fizikai jelenlét szituációit fogjuk fel a társadalmiság

tiszta eseteiként, amelyhez képest minden más kevesebbet jelent. Az életvilág mediatizálódásának hatására az interakciók összefüggések pluralizálódtak, s a lehetséges interakciók formáknak csupán egy esetét képezik a szemtől szembe-ni kommunikációk. Amennyiben így van, a különféle digitális kontextusokat a maguk saját logikája és a résztvevők tapasztalatai alapján szükséges értelmezni. Ezen írás különböző egységei erre tettek kísérletet, akár az online videójátékok vagy a videótelefonálás térbeliségélményének, akár az online randizás logikájának felfejtése, akár a közösségi médiabeli énbemutatók szemügre vétele, akár a self-tracking középpontba állítása, akár a GPS-es navigáció térélményének feltárása kapcsán.

A technika posztfenomenológiai filozófiája (*II. 3. fejezet*) segíthet megérteni, hogy a cselekvői nézőpontból milyen viszony alakul ki a technikai artefaktumok és az emberi cselekvők között. Az egyes fejezetekben középpontban álló IKT-eszközök és online platformok abból a szempontból is elemezhetők, hogy miként jellemezhető a technika és az emberi ágensek viszonya. A felhasználók a legfontosabb IKT-val, az okostelefonnal mind a négy, Don Ihde által azonosított (Verbeek 2001) viszonyt ki tudják alakítani. Létrejöhet megtestesülési viszony, hiszen például a gépelés vagy az érintőképernyő kezelése mélyen habitualizálódhat (például az SMS-ezés kapcsán: Glezos 2020, 230–231), de a GPS-es eszközök használata is a percepciók mező módosulását okozhatja. Hermeneutikai viszony akkor áll például fenn, amikor a telefonnal a külső valóságról kívánnak megtudni valamit (hőmérséklet lekérdezése, iránytű használata az égtájak szerinti tájolás érdekében), vagy amikor self-tracking alkalmazásokat használnak a saját test mérése és (kvantifikált) megismerése céljából. A telefonokkal való aktív foglalatosskódás felfogható ezek mellett alteritási viszonyként is, hiszen a készülék rezponzív, reagál a felhasználói ingerekre, amely válaszok aztán a cselekvők számára lesznek újabb reakciók kiindulópontjai, vagyis interakció megy végbe ember és technikai eszköz között. Háttérjellegű viszony pedig olyan esetekben állhat fenn, amikor maga a telefon a háttérbe vonul, de a szituáció atmoszférájához mégis jelentékenyen hozzájárul, például, amikor valamely más tevékenység végzése közben a telefon a zenei háttérrel biztosítja.

Az online videójátékok esetében a játékos az avatárjához kialakíthat ihde-i értelemben vett megtestesülési viszonyt, ugyanis ha kellőképpen habitualizálta a játékot, az avatár mozgásait a sajátjaiként érzékeli. Kétségtől, ha olyan lényekkel és figurákkal lép interakcióra a játékos, amelyeket nem más emberi cselekvők mozgatnak, hanem a játékszoftver, akkor az alteritás relációja is jelen van (*player versus environment*, azaz PvE-típusú játékok vagy vegyes típusú játékok PvE-típusú játékmódjai). A játékos a kontrolleréhez mint tárgyhoz azonban ismét megtestesült viszonyban áll, ugyanis beépíti a testsémájába, hiszen az a gyakorlott játékos számára nem egy tőle elkülönülő tárgyként jelenik meg, hanem beillesz-



tette a testsémájába. A videóbeszélgetések és konferenciák akkor tudnak igazán valóságosként hatni a résztvevők számára, ha csupán az interakciók keretét biztosítják, azt a színpadot, ahol a kommunikációk végbemehetnek, ám maga a technika inkább a háttérbe vonul. Ezen interakciós formáknak tehát a háttérviszony kialakítása volna a céljuk, ugyanakkor ezen ideált a jelenlegi alkalmazások és megoldások csak korlátozott mértékben tudják megközelíteni. Áttörés e téren leginkább a stabil virtuálisvalóság-alapú megoldásokkal várható. Az online társkeresés és a közösségi média esetében a felhasználó szigorú értelemben véve a készülékével és a szoftverrel folytat interakciót, ami alteritási viszonyra utal (technika mint másik), ugyanakkor ezen esetek jelentős mértékben különböznek a klasszikus ihde-i példáktól, amelyek kapcsán kizárólag az áll a középpontban, hogy a technikai eszközök rendelkeznek bizonyos önálló mozgással és autonómiával, és ezért mint másikkal jelennek meg a felhasználó számára, aki interakcióba lép velük. A digitális média elhozta azonban azt a lehetőséget, hogy magával a technikai artefaktummal tiszta alteritási viszonyban álljunk, ám közben ne csak az eszközzel folytassunk interakciót, hanem távollevő másokkal is, pontosabban azért tudunk másokkal kommunikálni, mert az eszközzel/szoftverrel is kommunikálunk. Későbbi írás tárgya lehetne, hogy ez a forma – amikor az alteritási viszony a „hátán hordozza” a személyek közti interakciót, vagyis a távollevő emberek közötti interakciót a technika és ember viszonyában megjelenő alteritási viszony közvetíti – vajon az alteritási reláció alváltozataként vagy – Ihde-n túlmutatva – önálló kategóriaként értelmezendő. Érdekes módon az online társkeresésre szakosodott alkalmazások és a közösségi média platformjai felhasználhatók hermeneutikai összefüggésben is, például a felhasználó „értékének” felmérése céljából. Ekkor a lájkok és a matchek száma arról ad valamiféle tájékoztatást, hogy mennyire sikeres az egyén énbemutatása, mennyire tartják szellemesnek, mennyire kedvelik mások, mekkora a népszerűsége vagy az „értéke” a párvalasztási piacon – kétségkívül, ily módon egyoldalú, leegyszerűsítő vagy egyenesen szisztematikusan torzított információkra tesz csupán szert a cselekvő, de ez nem változtat azon, hogy ezeket a pozitív vagy negatív előjelű ismereteket jó néhányan komolyan veszik és beépítik az énképükbe.

Az ember és a technikai eszközök konkrét viszonyain túl arra a kérdéskörre is érdemes kitérni, hogy milyen összkép bontakozik ki a mediatizált életvilággal kapcsolatban: a szemügyre vett jelenségek és tevékenységek vajon igazolják vagy cáfolják Borgmann és Heidegger borúlátó diagnózisait? Vannak arra utaló jelek, hogy az IKT-eszközöket a felhasználóik célzatosan a világ és önmaguk feletti ellenőrzés fokozására használják. Például gyorsabban el tudnak érni velük másokat, jobban kézben tudják tartani a saját teljesítményüket a self-tracking révén, jobban tudják kontrollálni az énbemutatásukat, a közösségi médiát a saját narcisztikus szempontjaik alapján használják – ezek és más hasonló esetek a techni-

ka heideggeri értelmezésének relevanciájára hívják fel a figyelmet. Minél hétköznapibbá válnak ugyanakkor az IKT-k, minél többen és minél gyakrabban használják őket, annál változatosabb célok szolgálatába állíthatók, annál inkább megjelenik a technikailag közvetített interakciókban az emberi beállítódások teljes palettája. Ha a mindennapi interakciók egyre növekvő része mediatizált, akkor ezen mediatizált interakcióknak egy része bizonyosan a Heidegger által leírt logikát fogja követni, mely a habermasi stratégiai cselekvéssel is rokon, amennyiben a cselekvők a saját egoisztikus céljaikat követik, s a többi ember csak eszközként vagy akadályként jelenik meg a számításukban (Habermas 1994); az interakciók egy másik halmaza viszont nem e logikát képviseli, mert a másik – önös céloktól mentes – megtapasztalása maga is lehet cél.

Borgmann (1984) értelmezésében a modern technika egyszerűen és gyorsan megold olyan feladatokat, amelyek elvégzése korábban komplex emberi interakciókat, valamint elmélyült foglalatosskódást (*engagement*) igényeltek a fizikai valósággal és a természettel – ebben az értelemben kiágyaz az emberközi viszonyokból és elszegényíti az anyagi világ észlelését. A mediatizáció különböző vetületei kapcsán láthatóvá váltak olyan tendenciák, amelyek összhangban állnak e diagnózissal, mások viszont árnyalják vagy ellentétben vele. Az IKT-eszközök és a különböző online platformok gyakran valóban kiágyazznak minket a közel lévővel fenntartott viszonyainkból (meglazítják például a szomszédokkal fenntartott kapcsolatokat), ám ezzel párhuzamosan a technika révén a távoli másokkal új interakciós összefüggéseket hozunk létre, amelyek lehetővé teszik a cselekvések komplex koordinációját.<sup>85</sup> A különféle online kontextusok és világok társas-társadalmi jellege éppoly valóságos és „mély” lehet a cselekvő számára, mint a szemtől szembeni interakciók világa. Nem véletlen, hogy a jelenlétkutatás (Schultze 2010) alapján a távjelenlét önálló típusaként különíthető el a hiperjelenlét, amely arra utal, hogy bizonyos esetekben az interneten kommunikáló személyek őszintébbnek, mélyebbnek érzik a saját megnyilvánulásait és viszonyaikat másokkal, mint az offline életében. A másik oldalon, a világ észlelésének elszegényesedésére utalhatnak azok a példák, amikor a self-tracking közömbössé teszi a felhasználókat a nem kvantifikálható tulajdonságokkal, jelenségekkel és tevékenységekkel szemben, amikor tehát a világlátás kvantifikálódik. S hasonlóan Borgmann mellett szól, hogy a GPS-es navigáció kapcsán is megfigyelték, hogy tartós használatuk rontja a fizikai világban való tájékozódás képességét. A self-tracking kapcsán a kvantifikálás azonban csak akkor vezet a valóság leszűkült észleléséhez és egydimenziós énépercepcióhoz, ha a cselekvők számára a kvantifikált információk nem csupán önmaguk megismerésének egy

<sup>85</sup> Ez a modernitás Simmel (1890) által leírt egyik alapvető mechanizmusának – a közel lévőkhöz fűződő kapcsolat meglazulása, kapcsolódás a távoliakhoz – újabb formája.

fajtáját jelentik mások mellett, hanem az önismeret domináns formáját, amely elnyomja a többit. Ez leginkább a túlzásba vitt használat esetén jellemző, mérsékelt használattal a számszerűsített adatok hasznos kiegészítéseként hozzájárulhatnak az önismeret gazdagodásához. Hasonlóan ehhez, a GPS-es navigáció nem egyszerűen kiágyaz a fizikai környezetből, hanem beágyaz hibrid terekbe és a mindent átfogó szociotechnikai komplexumba, és a fizikai terek iránti érzék gyengülését újfajta érzékek és érzékelések ellenpontoszzák. E tendenciák fényében túlzóként és leegyszerűsítőként hat a fokális dolog vagy tevékenység és az eszközök borgmanni szembeállítás, hiszen a modern technikai (IKT)-eszközökkel is lehetséges fokális tevékenységeket folytatni.

## 2. Autentikus élet az interneten?

Mindezek a kérdések még általánosabb szinten is felmerülnek, ahol is azt a formát öltik, hogy vajon lehetséges-e értelmes, „autentikus” életet folytatni az online világban és a digitális médiumokon keresztül. Mindenképp szükségesnek tűnik e probléma körüljárása, mivel a jelenbeli társadalmi lét alapjait érinti. Az online élet autentikusságával kapcsolatos kérdés érdemi tárgyalásához azonban az is szükséges, hogy az autenticitás kritériumai általánosságban is világosak legyenek. Az alábbiakban az ilyen kérdések állnak az előtérben: Mitől válik az emberi lét autentikussá, mit értünk az értelmes élet fogalma alatt? Lehetséges-e autentikus, értelmes emberi létezés az IKT-eszközöket használva az online világban, lehetségesek-e autentikus interakciók e szférában? Az „autentikus” és az „értelmes” jelzők is utalnak rá, hogy e helyen – a korábbi elemzések viszonylagos értéksemlegességével szemben – normatív, értékelő szempontok fognak az előtérbe kerülni.<sup>86</sup> Az autenticitásra és értelmességre kérdeznünk annyit tesz: értelmezni, hogy az internetes interakciók és kapcsolatok alapján ki tudják-e bontani a cselekvők az emberi létezmódban benne rejlő potenciálokat, vagy épp ellenkezőleg, vannak-e olyan strukturális kényszerek az online szférában, amelyek gátolják, hogy teljes értékű életet élhessenek.

A választott nézőpont szükségessé teszi olyan elméleti nézőpontok és szerzők bevonását, amelyek és akik eddig nem vagy csupán részlegesen kerültek tárgyalásra. Az alábbi elemzés sokat merít a kommunikatív cselekvés habermasi elméletéből, Heidegger autenticitásra vonatkozó fejtegetéseiből és az autenticitás ki-

<sup>86</sup> Azt is érdemes megemlíteni, hogy az értelem fogalma e kontextusban más jelentéssel bír. Míg eddig az értelem (és az értelemtel jelző) alapvetően a cselekvők belső nézőpontjára, az általuk szándékolt értelemre utalt, addig innentől kezdve az értelmesség fogalma (és az értelmes jelző) az életvitel egészére fog vonatkozni, s ilyenként ugyan nem hagyja el teljesen a cselekvői nézőpontot, de külső – filozófiai megállapított – kritériumokat is tekintetbe vesz.

bővített, Hubert Dreyfus-i értelmezéséből.<sup>87</sup> Elsőként az autenticitás „minimális”, majd a „maximális” követelményeit vázolom fel. A kettő elkülönítése analitikus és művi, ami abban megmutatkozik abban, hogy az egyes elméletek bizonyos aspektusai az egyik, míg mások a másik oldalon szerepelnek. E műviség azonban remélhetőleg bír némi heurisztikus erővel. Ezt követően ismertetem az internetet ért kritikákat, hogy végül értékelő módon reflektáljak a felvetett szempontok alapján az értelmes online élet lehetőségeire.

### *2.1. Az autenticitás minimális követelményei*

Az autenticitás kifejezése meghatározott értelemben szerepel Jürgen Habermas kommunikatív cselekvés-elméletében: a kommunikatív megnyilatkozások hitelességeként. Habermas szerint a kommunikatív cselekvés során háromféle módon lehetséges érvényességigényt támasztani (és megvitatni): a tényszerű igazság, a morális helyesség és a szubjektív hitelesség értelmében. Ez utóbbi arra utal, hogy a cselekvő feltár valamit a belső világából a közönségének (a véleményeit, érzelmeit, attitűdjeit stb.), és azt az igényt támasztja, hogy ezen expresszív kommunikatív aktusát mások elfogadják őszinteként (Habermas 2011, 231). Ebben az értelemben tehát az autenticitás a szubjektív világra vonatkozó őszinteség, hitelesség értelmében szerepel.<sup>88</sup> A kommunikatív cselekvés habermasi elmélete azonban általánosabb szempontokat is kínál az élet autenticitásának értékeléséhez – bár ezek kapcsán maga Habermas nem használja a kifejezést, hanem inkább jó vagy észszerű életről ír (Habermas 1981b, 111). Ebben az általánosabb értelemben a jó, avagy autentikus élet kritériumait Habermas nem szubsztancialista módon adja meg, valamely tartalmilag meghatározott életforma szempontjai szerint, hanem formálisan. Autentikus, jó az élet akkor, ha az egyéni identitás kényszermentesen alakulhatott ki és az egyének közti kapcsolatok is kényszermentesen reciprok jellegűek (Habermas 1981b, 111) – ezzel szemben rossz (vagy inautentikus) az az élet, amely a kognitív-instrumentális racionalitásra redukálódik, ami alapján nem tud kényszermentes viszony kialakulni önmagunkhoz és másokhoz, mert ez a beállítódás objektiválja, instrumentalizálja a másikat és magunkat is (Habermas 1981b, 112).

<sup>87</sup> Mindazonáltal nem lehet feladat itt az említett szerzők elméletének részletes, elmélyült és minden tekintetben kimerítő ismertetése és értelmezése, ez külön írás tárgya lenne. E helyütt az e kontextusban lényeges gondolatokra korlátozom a kifejtést, ami helyenként együtt fog járti leegyszerűsítésekkel és a szekunder irodalom fokozott használatával.

<sup>88</sup> Habermas (1981a, 171, 174, 193, 198, 339) az őszinteségszinonimájaként használja az autenticitást e kontextusokban (*Wahrhaftigkeit, Authentizität*).

A cselekvőnek e nézőpont alapján azokban az interakciós összefüggésekben, amelyekben nem az egocentrikusan meghatározott célok elérése áll az előtérben (instrumentális vagy stratégiai cselekvés), hanem a kölcsönös megértés (*Verständigung*), tehát a kommunikatív cselekvés, képesnek kell lennie arra, hogy önbecsapás nélkül egyeztessen az igazságról, a normatív helyességről, és képes legyen kifejezni saját érzéseit, véleményeit, attitűdjeit, mert egyébként elidegenedik magától és másoktól. Kétségkívül, a társadalmi világ nem csupán olyan szituációkból tevődik össze Habermas szerint, amelyekben kölcsönös megértésre van szükség, hanem a rendszerszerű szférákban a stratégiai (és instrumentális) cselekvések uralkodnak, s ekkor médiumok vezérlik a cselekvéseket (pénz, hatalom). Ám az életvilág összefüggéseiben szükség van olyan cselekvőkre, akik képesek kommunikatíván értelmezni az aktuális szituációikat és közösen koordinálni a cselekvéseiket. Ha valaki általában véve és hosszabb időn keresztül, sőt az élettörténet léptékében képes erre a kooperatív értelmezési és nézetegyeztetési munkára az életvilágbeli cselekvési szituációkban, s közben tisztában van a saját motívumaival, nem törekszik mások megtévesztésére és instrumentális szellemiségű felhasználására, s cselekvéseit nem a médiumok logikája vezérli, akkor az élete az adott körülmények közepette észszerűnek, jónak (Habermas 1981a, 72), azaz más szóhasználattal: autentikusnak tekinthető.

Az autenticitás második „minimális” értelmezése hiedeggeriánus szellemiségű. E szempontból elsősorban Heidegger *Lét és idő* (2001) című műve releváns. A heideggeri elméletben az emberi lét, a jelenvalólet (*in-der-Welt-sein*) egyik alapvető vonása a hanyatlás (*Verfallenheit*), amely szerint a jelenvalólet először mindig „világba bukott”, „világba hanyatlott”, ami annyit tesz, hogy feloldódunk a közös létben, az akárkiben (*das Man*). Az akárki a jelenvalólet kulturális, történelmi és társadalmi hátterét, előfeltételeit jelenti, ugyanis az ember kulturális lényként rá van utalva a kulturális tradíciókra, társadalmi összefüggésekre, és nagy mértékben ezek határozzák meg. Egyrészt tehát ezek a szélesebb kulturális-társadalmi viszonyok tesznek minket emberré, s általuk tudunk cselekvő lényekké válni, másrészt azonban a kultúra sok tekintetben előzetesen meghatározza az ember gondolkodását és cselekvését anélkül, hogy erről tudomása lenne – a jelenvalólet ekkor ki van szolgáltatva az előre adott viselkedési mintáknak és szemléletmódoknak. A jelenvalólet ebben az esetben a másik uralma alatt áll, de mivel nem valamely konkrét másik(ak)ról van szó, hanem az általánosságról, Heidegger az akárki (*das Man*) fogalmát használja. A kiszolgáltatottság ezen állapotát nevezi Heidegger nem tulajdonképpeni vagy nem autentikus létezésnek (*Uneigentlichkeit*).<sup>89</sup> A nem tulajdonképpeniség vagy nem autentikusság

<sup>89</sup> Az *Uneigentlichkeit* fogalmát kétféleképp ültették át magyarra: a nem tulajdonképpeniség Vajda Mihály és munkacsoportjához kötődik, míg az inautenticitás Fehér M. Istvánhoz. Az angol nyelvű heideggeriánus diskurzusban is használatos az *inauthenticity* az *Uneigentlichkeit* fordítására.

minden emberi lét kiindulópontja és átlagos állapota, tulajdonképpen szükséges állapot, tehát e megnevezések nem szükségszerűen derogatívak. Heidegger ezen állapotot így jellemezte: „úgy élvezünk és szórakozunk, ahogy akárki élvez: úgy olvasunk, úgy ítélünk irodalomról és művészetéről, ahogy akárki lát és ítél: a »nagy tömegeből« is azonban úgy vonulunk vissza, ahogy akárki visszavonul: »felhőborítónak« találjuk, amit akárki felhőborítónak talál. A mindennapiság létmódját az akárki írja elő, aki nem valaki meghatározott, hanem mindenki, habár nem összegként az” (Heidegger 2001, 154, 27§). Vagyis a jelenvalólét ekkor kívülről meghatározott. Habermas ezt úgy fogalmazná meg, hogy az életvilágbeli hagyományok, világképek és normák túlzottan merevek és kevés teret adnak az egyéneknek, hogy reflexíven, önmeghatározott módon építsék fel az identitásukat (Habermas 1994, 255).

A nem tulajdonképpeniség/inautenticitás állapota tehát egyrészt szükségszerű, és a fogalom értékesleget, másrészt azonban Heidegger szerint a létünk teljes potenciálját nem tudjuk ebben az állapotban kibontakoztatni, mert ekkor a jelenvalólét elfelejti a benne rejlő szabadságot és elveszik az akárkiben és az akárki által kínált lehetőségekben. Ez értékelő színezetet ad a fogalomnak. Heidegger szerint nem szabad elmenekülnünk ama felelősség elől, hogy életünket ne csak az akárki kategóriája szerint (nem tulajdonképpeni módon) éljük, mert ez a teljes élet forrása. Az emberi jelenvalólét halálhoz mért lét (*Sein zum Tode*), így a cselekedeteinknek és életvezetésünknek valós tétje önmagunk kibontakoztatása, ugyanakkor a halálhoz tartó lét okozta szorongás hatására erős a kísértés, hogy ezt a szorongást, a semmivé válás e tudatát figyelemelterelésekkel próbáljuk meg háttérbe szorítani, hogy az űrt e figyelemelterelésekkel próbáljuk meg betölteni. Heidegger szerint ugyanakkor ez egyrészt sosem sikerülhet, másrészt maga a megoldáskísérlet iránya is téves, mert pusztán diszfunkcionális elmerülést hoz a jelenben, amit a hanyatlás/bukás (*Verfallenheit*) kifejezésével illet.

A hanyatlásnak Heidegger alapján három formája van: a fecsegés, a kíváncsiszkodás és a kétértelműség. A fecsegés (*Gerede*) esetén a jelenvalólét pusztán előre meghatározott fogalmakkal próbálja megközelíteni a világot anélkül, hogy megpróbálna megérteni, klisék használatára kerül tehát sor, melyek inkább elrejtik a valóság természetét, semmint felfednék. A mindennapiság beszéde a maga mindent meg-, ki- és túlbeszélő jellegével e csillagzat alatt áll Heidegger szerint, s így elvágja a jelenvalólétet a konkrét és egyedi tapasztalatoktól, vagyis a világ autentikus megtapasztalásától (Cass 1998, 333). A kíváncsiszkodás (*Neugier*) kiszakítja a jelenvalólétet a világbeli értelemtelességek sorozatából. A jelenvalólét ekkor mindenféle „egzotikus” és új lehetőségeket akar átélni, de nem azért, hogy megértse őket, hanem pusztán azért, hogy elvonja a saját figyelmét. Az emberek ekkor úgy próbálnak meg új érzéketeket és eszméket átélni, hogy közben nem akarják megérteni őket, és beintegrálni a saját létükbe. A mindent feltáró kíván-



csi tekintet nem időzik el az általa feltárt dologban, nem mélyül el benne, hiszen az csak látványosság számára, melyből mindig újabb és újabb adagra van szüksége (Cass 1998, 333). A kétértelműség (*Zweideutigkeit*) alapján a jelenvalólét mások felé fordul annak érdekében, hogy értelmezze és meghatározza a szituációkat, és meghatározza, mit is kell tennie – emiatt viszont képtelen lesz felismereni a lehetőségeit és elkötelezetten cselekedni. A jelenvalólét ennek hatására kiüresedik (Cass 1998, 333).

E kritériumok szerint autentikus vagy tulajdonképpen az emberi jelenvalólét akkor, ha képes nem (illetve nem csak) az akárki létmódjában élni, és viszonylag gyakran képes elkerülni a fecsegés, a kíváncsiskodás és a kétértelműség csapdait – „viszonylag gyakran”, mert teljesen nem lehetséges megszabadulni tőlük, de nem is szükséges teljesen magunk mögött hagyni az akárki életformáját, hiszen annak is vannak pozitív funkciói.

## 2.2. *Az autenticitás maximális követelményei*

Korántsem mondható, hogy az autentikus élet „minimális” követelményei ténylegesen minimálisak volnának, hiszen valójában mindkét szempontrendszer nehezen és csak tanulási folyamatok által teljesíthető feltételeket ír elő az emberek számára – minimálisnak csupán a még szigorúbb „maximális” követelményekkel összehasonlításban nevezhetők.

Az inautenticitás tágabban értve Heideggernél azt is jelenti, hogy belefeledkezünk a mindennapi feladatokba és intézésükbe, ezek követelményeihez igazodunk, melyeket nem kérdőjelezünk meg – közben pedig elfeledkezünk ama felelősségünkről, hogy koherens kiállással vagy hozzáállással kellene a világban ténykednünk (Guignon 1993, 227). Önmagunkat ekkor a társadalmi elvárások mércéi alapján elemezzük és ítéljük meg,<sup>90</sup> a mindennapi létezés fragmentálttá válik: olyan epizódokra bomlik, amelyeket az eszköz-cél stratégiák határoznak meg, és amelyeket valójában nem köt össze egymással semmiféle átfogó értelem (Guignon 1993, 227–228). Az autenticitás ezen állapot ellentéte, mely – legalábbis e nézőpontból – magasabbrendű az átlagos mindennapiságnál. Ha elfogadjunk létünk végességét, képesek leszünk a mindennapi figyelemeltereléseken túl mást is meglátni. Az autentikusan élő személy időben kontinuusként éli meg az életét, mint aki valahonnan jött és valahová tart (Guignon 1993, 229). Az autentikus jelenvalólét önfókuszáló, amennyiben felismeri és elfogadja, hogy – éppen a léte végességéből adódóan – nem minden lehetséges, hogy tehát nem tud minden számára elérhető lehetőséggel élni, és mindent megvalósítani. Ehelyett csak a le-

<sup>90</sup> Például tudósként a tudománymetria szempontjai alapján.

hetőségek egy számára releváns és koherens részére fókuszál (Guignon 1993, 229). Ebben az állapotban a jelenvalóletet – az emberi egzisztenciát – jövőorientáltság is jellemzi, mivel koherens beállítódással és elkötelezetten kívánja megvalósítani az általa kitűzött célokat. Mindez koherenciát és integritást ad az életnek, szemben a mindennapi életet fenyegető fragmentarizációval (Guignon 1993, 229).

A koherensen megélt élettörténet Habermasnál is a jó élet egyik velejárója és kritériuma: szerinte, ha a cselekvés autonóm módon képes végbemenni, az egyén ki tudja bontakoztatni magát, s így kontinuuusként élheti meg az élettörténetét (Habermas 1981b, 150). A narratív megközelítésben is a koherens élettörténeti narratíva fenntartásának (vagy szükség esetén újraalkotásának) képessége a jó élet alapja (Tengelyi 1998). Bár a heideggeri nézőpont nem érzékeny a társadalmi hatások kérdésére, az életrajz narratív koherenciájának szempontja egyben szociologizáló kritikai mérce is, hiszen társadalmilag létrehozott és fenntartott körülmények hatnak az ellen, hogy bizonyos társadalmi helyzetben élők folyamatosként tudják megélni az életüket. A mélyszegénységben élőkre például fragmentarizált időtudat jellemző (Bourdieu 2000). Az ő helyzetüket okozó tényezőket bírálni annyit tesz: az értelmes élet ellehetetlenítését létrehozó társadalmi tényezőket kritizálni.

Az autentikus életre tehát Heidegger alapján jellemző az elszántság, elkötelezettség, kitartás, bátorság, a tisztánlátás a saját végességünkkel kapcsolatban, az integritás, a nyitottság és a választás (szemben az akárki sémáira való automatikus és inautentikus ráhagyatkozással) (Guignon 1993, 232). Az autentikus lét azonban nem lehet individualista, mert szükség van a történetiség autentikus megélésére is. Az emberek mindig szükségszerűen beágyazódnak szélesebb társadalmi kontextusokba, amely számukra a világhoz való hozzáállás szempontjait, valamint mintaadó történetek és alakok tárházát jelenti. Az autentikusan élő ember egyrészt nem merül el az akárki logikájában, másrészt azonban nem feledkezik meg arról, hogy be van ágyazva a saját történetileg kibomló kultúrájába, ami miatt szükségszerűen szolidáris másokkal (Guignon 1993, 233–235). Az egyénen túlmutató, az egyénen feletti aspektus Habermasnál is megjelenik, bár puhább formában. Habermasnál ugyan nagyobb hangsúly van azon, hogy akkor jó az élet, ha az egyének reflexíven és autonóm módon tudják felépíteni az élettörténetileg koherens identitásukat, ám szerinte is szükség van az életvilágban normákra és értelmesnek érzett csoportthovatartozásokra, különben az ember elidegenedik saját környezetétől, amit az életvilág egyik patológiájaként tart számon (Habermas 2000, 521). Az ideális az Habermas szerint, ha az életvilág elemei racionális vita keretén belül reflexíven megvitathatók, ami így az életvilágbeli tradíciók reflexívvé válásán túl egyszerre rejti magában az egyéni önmegvalósítás és az egyénfeletti hovartartozások érzetének lehetőségét (bár nem garantálja egyiket sem).

A heideggeri elméletet bontotta ki és gondolta tovább – más filozófiai nézőpontokat, például Kierkegaard-t vagy Merleau-Pontyt is bevonva – Hubert Dreyfus. Munkásságáról, korábbi publikációiban kifejtett elméletéről (Dreyfus és Dreyfus 1999) és a Heidegger által befolyásolt USA-beli filozófusok (Mark Wrathall, Sean Kelly, Iain Thomson, Taylor Carman) nézőpontjáról ad kitűnő tájékoztatást a *Being in the World* (Ruspoli 2010) című dokumentumfilm, amelyben a filozófusok gondolatai az olyan gyakorlati tevékenységek társaságában szerepelnek, mint a főzés, sportolás, zenélés vagy az ácsmesterség. Az első látásra furcsa párosítás nagyon is érthetővé válik a film koncepciója alapján, tudniillik, hogy az emberi létezését világba szötként értelmezze. Az autentikus létet a megszólaló filozófusok szerint nemcsak az jellemzi, hogy az ember koherensen éli meg az életét, hogy elfogadja léte végességét és elszántan, elkötelezetten munkálkodik az általa választott irányban, hogy elköteleződik valami/valakik mellett és kockázatokat vállal, s hogy közben valamiféle közösség történetiségét is megéli, hanem az is, hogy a testivé vált képességei, gyakorlatias tevékenységei révén képessé válik a valóság új és új rétegeinek teremtő feltárására. A kockázatvállalás ebben az értelemben arra utal, hogy bizonyos esetekben magunk mögött hagyjuk a merev szabályokat, ami élvezet forrása lehet, mivel így tud a világ valami újat mutatni nekünk, s így tudja új oldalát feltárni számunkra. Erős és megmásíthatatlan elköteleződésekre (*commitment*) is szükség van Dreyfus szerint, mivel ha elköteleződik az ember valami mellett, akkor a világ elrendeződik számára, s világosan látni fogja, mik a fontos és nem fontos (releváns és nem releváns) dolgok, miket érdemes és miket nem érdemes csinálnia (ez a heideggeri figyelemelterelések ellen is hat) (Ruspoli 2010).

Az ember cselekvő lény, aki különféle eszközöket használ és különféle gyakorlati tevékenységeket végez. Az eszközök a világgal való interakció lehetőségét is jelentik egyben. Testi lényekként alapvetően megtestesült (*embodied*) kapcsolatot hozunk létre a világgal és az interakciók alapvető formája is megtestesült a megszólaló filozófusok szerint (Ruspoli 2010). A különféle eszközök (szerszámok vagy hangszerek) e megtestesült interakció szolgálatában állnak. A saját tevékenységüket – sport, zene, főzés, tudomány stb. – mesteri fokon űzők számára Dreyfus és társai szerint a világ új rétegei tárulhatnak fel. Ha elköteleződtek valami mellett, ami fontos számukra, nyitottak az aktuális szituációra és megfelelő módon ráhangolódnak, ha vállalják a kockázatokat, akkor érzékeikkel a világ új árnyalatait tudják feltárni. Ezt azonban nem úgy érdemes elképzelni, hogy létezik valamiféle eleve adott világ, amelynek bizonyos szegmensei még nem ismertek, amelyeket aztán képesek vagyunk feltárni, hanem az ember önteremtő lényként maga is folyamatosan új és új világokat teremt magának (a filmben szereplő példák: a zene, az ácsmesterség, a főzés, a tudomány és a sportok világa),

amelyeket épp a finomhangolt gyakorlatias képességei révén tud megtestesült módon egyre mélyebben teremtve megismerni (Ruspoli 2010).

Ennek során szükség van arra, hogy a szabálykövetés mellett a cselekvő képes legyen a szabályokat vagy figyelmen kívül hagyni, vagy kreatívan bánni velük, hogy tehát képes legyen spontán módon reagálni szituációkra. Az innovátorok új módon játsszák a „játékot”, új stílusban, aminek hatására a többiek is újfajta módon fogják végezni e tevékenységet, miközben könnyen lehet, hogy végig ugyanazokat a szabályok szerint játszanak. Dreyfus példája a magasugrás: Dick Fosbury előtt jellemzően ollózva vagy oldalra fordulva ugrottak, ő azonban a háttal ugrást népszerűsítette és tökéletesítette. Tevékenysége örökre megváltoztatta a magasugrás világát és annak megtapasztalását, miközben a szabályok maguk nem változtak. S hasonlóan, bármilyen területen az autentikus lét legmagasabb fokát jelenti az a fajta tevékenység, amelynek révén a cselekvő új és új dolgokat tapasztal meg és nyit meg a világból, és ezt nem valamiféle nyers haszonszerzési vagy kontrolllogika alapján teszi, hanem alapvető létformájából adódóan (Ruspoli 2010).

### 2.3. *Értékelés*

Az autentikusság sem a szemtől szembeni kommunikáció (és a teljesen offline élet), sem az online interakciók számára nem könnyen teljesíthető követelményeket támaszt, legyen szó a minimális vagy a maximális feltételekről. A különféle internetes platformoknak, alkalmazásoknak és az IKT-eszközöknek számos olyan tulajdonságai vannak, amelyek az autentikusság akármilyen értelemben vett feltételei ellenében fejtik ki hatásukat. Az anonimitás lehetősége csábító, mert általa a valós identitás megjelenítése nélkül lehet „garázdálkodni” az internetes közegben; a hatalmas tartalmi kínálat (képek, mozgóképek, szöveges tartalmak, interakciók másokkal és szoftveres elemekkel) könnyen oda vezet, hogy csak újabb és újabb stimulusok szerzésére törekedjünk; a szociális média felületein a megtévesztő önbemutató jelenhet problémát; az önmérés könnyen eredményezheti a saját testünk objektíválását, s hogy azt valamiféle társadalmi normához akarjuk igazítani; a GPS-es eszközök használata bizonyos szempontból kiágyaz a fizikai környezetből; az online randialkalmazások vizuális logikája pedig a többi ember pusztá eszközként való használatának, azaz mások (és önmagunk) eltárgyasításának veszélyét rejti magában. Mindezek alapján látható, hogy az autentikusság/inautentikusság nem pusztán filozófiai kérdés, hanem társadalmi jelentőségű, hiszen az inautentikusságtól maguk a cselekvők is szenvednek, még ha nem is ismerik fel szenvedésüket és annak okait.

Mindez azonban véleményem szerint nem jelenti azt, hogy az internetes világ feltétlenül az autentikus élet és kapcsolatok ellen hatna, s hogy ezek kialakulását

és fenntartását mindenképp ellehetetlenítené. Az alábbiakban ezt a gondolatot járom körbe a minimális és a maximális követelmények kapcsán, s ahol szükséges, bírálom a filozófiai szempontrendszeret.

Az autentikusság habermasi minimális kritériumainak a szemtől szembeni kommunikációk világában sem könnyű megfelelni. A cselekvőnek egyrészt önbecsapás nélkül ismernie kell önmagát: tudnia kell, hogy mik a szükségletei, hogyan érez valójában, mik a készségei, mik a korlátjai. Másrészt rendelkeznie kell kommunikatív kompetenciákkal, hogy kifejezhesse a szubjektív valóságának elemeit, és megvitathassa az objektív tényállásokat és a társadalmi normákat (érvényességigények vizsgálata, érvelés, bizonyos esetekben eltekintés a státuszbeli különbségektől, legjobb érv győzelmének ideája). S ezek mellett a kommunikatív cselekvés helyzeteiben a cselekvőnek a másikat nem szabad eszközként kezelnie, hanem egyenrangú partnerként, akivel közösen értelmezik a helyzetüket. E feltételek kemény önismereti munkát előfeltételeznek a cselekvő részéről, valamint azt a hajlandóságot, hogy felvegye a másik nézőpontját. Ha azonban valaki rendelkezik ezekkel, képes lehet az interneten folytatott tevékenységeit és interakcióit is hozzávetőlegesen e szempontok szerint alakítani. A Tinder kapcsán korábban megmutatkozott, hogy aki tisztában van saját magával és a platform logikájával, képes az alkalmazást értelmes kapcsolatok kialakítására használni. A különféle szociálismédia-oldalak pedig arra jelentettek példát, hogy a felhasználók használják ugyan a goffmani értelemben vett benyomáskezelés és énbemutatás eszköztárát, azonban a többségük nem (vagy nem sokkal) megtevesztőbb, mint a szemtől szembeni interakcióiban, mivel a többségük relatíve hiteles önábrázolásra törekszik. A videótelefonálás is eszköz lehet arra, hogy jelentős és mély emberi kapcsolatokat tartsanak továbbra is fenn. Ellenvetésként megfogalmazható volna, hogy ha valaki már eleve rendelkezik fejlett kommunikatív kompetenciákkal és önismerettel, akkor számára nem különösebben nehéz az autentikus viselkedés abban az értelemben, ahogyan az Habermas munkájából kihámozásra került, s hogy a valódi kérdés az, hogy az internet lehetővé teszi-e vagy gátolja-e ezek kialakulását azok esetében, akik a jelen digitális világába beleszületnek. Ezzel összefüggésben azonban nem lehet egyszerű igen/nem választ adni, ugyanis az internet oly sok tartalmat és lehetőséget kínál, hogy valójában így is, úgy is lehet használni, s valószínűleg az online világon túlmutató tényezők (társadalmi egyenlőtlenségek és a kulturális tőke különbségei) vannak döntő hatással a használati módra. Így összességében az ellenvetés nem teljesen meggyőző.

A heideggeri „minimális” követelményekre reflektál tanulmányában Cass (1998). Az online létmóddal összefüggésben Cass (1998, 336) – az inautentikusság három heideggeri dimenziójára rímelő módon – a következő veszélyeket, kockázatokat látja: 1. több értéket látni a formátumban mint a tartalomban, 2. az érzé-

ki és intellektuális stimulációk keresése a megértés helyett, 3. információk, tartalmak keresése-gyűjtése anélkül, hogy bármi értelmeset kezdenénk velük. Ezek kivédésére négy módszert javasol. Általános, mind a négy felett álló elv, hogy legyünk tisztában a befogadási és adatfeldolgozási képességeink testünk és idegrendszerünk felépüléséből eredő korlátaival (Cass 1998, 335). Erre azért van szükség, mert nem tudunk mindenhez hozzáférni, mindent megnézni, megismerni, állandóan elérhetőek lenni, minden platformon jelen lenni. Tegyük fel ezeket a kérdéseket önmagunknak: Miért is férünk hozzá ezekhez a tartalmakhoz? Mennyi információra és érzéletekre van ténylegesen szükségünk? Miért is hozunk létre információkat? Mennyit kell valóban feltárnunk magunkból az interneten? Az elv az, hogy csak annyira érdemes élni ezekkel a lehetőségekkel, amennyire az észszerű. Az inautentikusság kivédésére szolgáló specifikus elvek, módszerek a következők. 1. Csak akkor nyissuk ki az „elektronikus szánkát”, ha van mondánivalónk (Cass 1998, 335). A megfontolt gondolatok és megnyilatkozások elve a fecsegés ellen hat. Az internet a gondolataink és a rólunk szóló információk (képek, status update-ek, vélemények, érzelmek, hozzászólások stb.) végtelen terjesztésének lehetőségét teremtette meg. A felesleges vagy megfontolatlan gondolatok és információk megosztása azonban mások idejét vesztegeti. Cass szerint, ha nem vagyunk képesek arra, hogy intelligensen nyilatkozzunk meg valamely témában, akkor talán jobb, ha először utánajárunk a szóban forgó kérdéseknek, és fejlesztjük magunkat annak érdekében, hogy immár kompetensként váljunk a beszélgetés részévé. 2. Csak akkor tegyük fel kérdéseket az interneten (akár másoknak, akár keresőmotoroknak), akkor keressünk valamit, ha van okunk erre, mert komoly szándékunk van arra, hogy számunkra értelmesen használjuk fel azt az információt, amelyre szert fogunk tenni (ami akkor lehetséges, ha előre meghatározott céljaink vannak, és nem az internet formálja őket). A cél világosságának elve a kíváncsiszkodás ellensúlya (Cass 1998, 335–336). Az online világ az információk hihetetlen mértékű elburjánzását okozta, azonban ügyelnünk kell arra, hogy a kérdéseinkre adott válaszok nem egyszerűen „ott vannak” az interneten. Ahhoz, hogy válaszokra leljünk, először ki kell mondanunk értelmesen megfogalmazott és átgondolt kérdéseket, ugyanis csak ekkor tudjuk valóban alaposan szemügyre venni és értelmezni a velünk szembejövő információkat. Ezen elv alapján érdemes szüneteket tartani és reflektálni a céljaink, kérdéseink és önmagunk felett; csak ekkor tudjuk az internethoz fűződő viszonyunkat átítatni az egyediségünkkel. 3. Legyünk több időt offline, mint online: töltsünk több időt az információk emésztésével, mint a böngészéssel. Az asszimiláció elve (Cass 1998, 336) a kétértelműséget hivatott kordában tartani, és arra utal, hogy felelősségünk van az információk megértésében. Az online töltött időnk nagy részét jellemzően az teszi ki, hogy csupán böngészünk, keresgélünk, hogy információkat keressünk és szerzünk, ugyanakkor alig foglalkozunk azzal, hogy valóban elsajátítsuk ezen ismerere-



teket, hogy elgondolkozzunk rajtuk. Ezt a kemény munkát nem delegálhatjuk másoknak, ez a mi felelősségünk (Cass 1998).

Mindez Cass (1998) szerint sem jelenti azt, hogy életünk minden egyes másodpercében autentikusságra-tulajdonképpeniségre kell törekednünk, hiszen a mindennapi élet döntően nem ilyen. Az internetes interakciók során sem kell folyton komolynak, elmélyültnek lennünk, nagyon is fontos szerepe van a kölcsönös viccelődésnek, ugratásnak, ahogyan az offline beszélgetések során is. Heideggerhez hasonlóan ugyanakkor Cass szerint is kellene azok a pillanatok, amikor autentikusak vagyunk. Minél több ilyen pillanatunk van, annál jobb, mert ezek által tudjuk kibontakoztatni a bennünk rejlő lehetőségeket, ekkor lesz autentikus viszonyunk a jelenvalóléthez, s ekkor tárul fel létünk egyedisége. Cass tanulmánya 1998-as, tehát abban az időszakban jelent meg, amikor az internet még éppen csak elkezdte a széles körű terjedését a világban, amikor tehát még relatíve új volt sokak számára. Ez érződik a kérdésfeltevésén és javaslatain is: míg az általa felvetett szempontok relevánsak, nagy mértékben hiányzik az online világ társas aspektusa, vagy pusztán tiltásként jelenik meg („ne fecsegi”, „ne beszélj feleslegesen”), miközben az emberi interakciók igen nagy része ma mediatiszálta. A minimalista heideggeri keretben az online világ szociális aspektusaira vonatkozó autentikussággal kapcsolatban a korábban tárgyalt habermasi szellemiségű követelmények használhatók kiegészítésként.

A maximalista kritériumokkal összefüggésben is jelentősek azok az erők, amelyek megnehezítik az autenticitást. Az élet hömpölygését a (késő) modernitás strukturális körülményei közt egyébként is nehéz koherens áramlásként, valahonnan valahova tartóként megélni, hiszen jó néhányan élnek bizonytalanságok közepette, kényszerülnek megszakítani az útjukat, s újrakezdeni egy másikat. Ez fokozottan érinti a legelesettebbeket, akik a társadalmi egyenlőtlenségek következtében gyakran esélyt sem kapnak az egységesként és értelemteliként megélt biográfiára. E szempontból az internet a maga végtelen lehetőségeivel könnyen lehet, hogy sokaknál felerősíti az autentikus étellel szemben ható tényezőket, mert könnyen hozzáférhető figyelemelterelések tárházát kínálja a felhasználóknak, ezzel is hozzájárulva az időtapasztalat fragmentarizálásához. Nem lehetetlen ugyanakkor az online szférát oly módon (is) használni, hogy az ember az identitása alapján keresi a lehetőségeket, informálódik, műveli magát, s közben az átlagosnál alacsonyabb szinten tartja a pusztán figyelemelterelő tevékenységeket (ezeket teljesen kizárni igen nehéz). De ez azt előfeltételezi, hogy a cselekvőnek legyen identitása és koherens élettörténeti narratívája, amelyek kialakulását azonban a társadalmi egyenlőtlenségek számos kirekesztett és hátrányos helyzetű csoport esetében megnehezítik vagy szinte ellehetetlenítik – az internet káros hatásait nem lehet anélkül kiküszöbölni, hogy ne szüntetnénk meg a kiszolgáltatott helyzetben élők szenvedéseit.

Az internettel kapcsolatos legélesebb kritikát – a maximalista kritériumokat alapul véve – Hubert Dreyfus fogalmazta meg az először 2001-ben megjelent, majd 2009-ben némileg kibővített *On the Internet* című könyvében (Dreyfus 2009). A könyv alapállítása, hogy nem lehetségesek autentikus emberközi kapcsolatok és autentikus létezés az interneten, mivel e szféra nem teszi lehetővé az autentikusság két alapvető és nélkülözhetetlen momentumát, a testi jelenlétet (*embodiment*) és a végső elköteleződéseket (*ultimate commitment*). E felfogással szemben többen is megfogalmaztak kritikát, például Sollie (2007) arra hívja fel a figyelmet, hogy az internet hatása nem feltétlenül csak negatív, mert ugyan nem teszi lehetővé a teljesen autentikus interakciókat, ám épp e hiányosság teremtheti meg vagy növelheti az autentikus kommunikáció iránti igényt. Analitikusan megkülönböztetéseket alkalmazó tanulmányában Jose (2018) pedig amellett érvelt, hogy legalább két esetben elképzelhető, hogy az online világ megalapozhat autentikus kapcsolatokat: ha a felek ugyan online ismerkedtek meg, de úgy döntöttek, hogy offline folytatják a kapcsolatukat, vagy ha a felek az egyébként folyamatosan zajló szemtől szembeni kommunikációk pusztá kiegészítéseiként használják az online interakciós lehetőségeket (Jose 2018, 86–87).

Jose azt is felveti, hogy az autentikussághoz nem feltétlenül van szükség fizikai jelenlétre és végső elköteleződésekre. A végső és visszavonhatatlan elköteleződésekkel kapcsolatban Jose Bakardjieva interjúalanyát idézi, aki arról számolt be, hogy nagyfokú bénulással együtt járó betegsége van, és családtagjai – bár szeretik – nem értik meg a helyzetét, ebben a szituációban lelt rá egy olyan internetes fórumra, ahol az ő betegségében szenvedők kommunikálnak egymással. Ezek a kapcsolatok ugyan nem végleges elköteleződésekre épülnek, hiszen csak online ismeretségek, mégis: az interjúalany számára jóleső érzés volt, hogy e közösségben megértették őt, hogy hozzá hasonlókra lelt, akikkel erős kapcsolatot tudott létrehozni, segítve egymást – ezek eredményeképp javult a közérzete és önértékelése (Jose 2018, 90–91). Hasonlókat láttunk a korábbi fejezetekben is. A hiperjelenlét lehetősége arra utal, hogy bizonyos esetekben az online kommunikációkat igazibbnak, autentikusabbnak érzik a cselekvők. A szociális média felületei is biztosíthatnak olyan tereket, ahol az emberek az offline világ túlzottan restriktív előírásaival és normáival szemben szabadabban tudják kifejezni és megélni magukat. A példák kézenfekvő módon ábrázolják, hogy az értelmes és tartalmas emberi kapcsolatoknak nem kell feltétlenül véglegesen elkötelezettnek lenniük annak érdekében, hogy autentikusak legyenek.

Jose második felvetése, hogy tudniillik, nem szükséges az autentikussághoz a közös fizikai jelenlét megtettesült érzése, egyfelől releváns meglátás lehet. A videótelefonos beszélgetések, a telefonálás, sőt akár a chatelés és SMS-ezés is lehet intim és bizalmas, tükröződhetnek e kommunikációkban mély érzelmek és elköteleződések, ugyanakkor nem jelentenek „valódi” szemtől szembeni kom-

munikációt. Másfelől e kijelentés kiegészítendő azzal a megjegyzéssel, hogy néhány online platform és technika is lehetővé teszi a megtestesülést, ahogyan arról a jelenlétkutatás eredményei tanúskodnak. Az „internetezés” gyakran testileg érzett élmény, például az online videójátékos esetében, aki behelyezi önmagát az avatárja mozgásaiba (protojelenlét). Az online videójátékosok e-sportolói alcsoportja külön kiemelendő, mert tagjai mélyen elkötelezettek a saját területük (az e-sport) iránt, s ennek érdekében megtestesült gyakorlatokat végeznek, habitualizálják a játékot, csapattársaikkal egymásra hangolódnak, „érik” egymás mozgásait, ahogyan az ellenfeleikét is a sajátos „táncaik” során (Ekdahl és Ravn 2021). Emellett az online történéseknek valós tétjei vannak számukra, az e-sportolók valós kockázatokat vállalnak (Ekdahl és Ravn 2021) – ezek lehetőségét Dreyfus nem ismerte fel. Az e-sportolók – és a gyakorlott nem professzionális játékosok – a habitualizálás révén saját, Merleau-Ponty értelmében vett testsémájukat módosítják, s így az észlelés határait módosítják, újfajta érzékletekre szert téve. A túlzottan madártávlati kritikusok rendszerint csupán az elméleti konstrukcióik alapján ítélik meg az online jelenségeket, ezzel szemben Ekdahl és Ravn (2021) e-sportolók tényleges tapasztalatait és élményvilágát elemezte. Ez alapján arra hívták fel a figyelmet, hogy nem helytálló az a kritika, mely szerint a játékosok pusztán a szoftver előre programozott lehetőségeit használják ki. A magasszintű képességekkel bíró játékosok képesek új, váratlan „húzásokra”, és az interjúalanyok szerint a játékok tele van olyan meglepetésekkel, amelyeket nem lehetett előrelátni. Ily módon az online szféra teljesítheti azt a feltételt, hogy új világokat nyithasson meg az érzékelés számára, hogy e világ új és új rétegei táruljanak fel az elkötelezett, a tevékenységét mestéri szinten űző gyakorlati ténykedő ember számára.

Az online világ a maga lehetőségeivel és veszélyeivel nem dönti el, hogy milyen hatása lesz az egyes emberi életre, az internet és az IKT-eszközök – mértéktartás, tudatosság, elkötelezettség és kockázatvállalás esetén – használhatók az autentikus élet felépítésére és autentikus kapcsolatok kialakítására, fenntartására, de a jó élet projektjének sikerét nem garantálják.



# Köszönetnyilvánítás

A könyv alapjául szolgáló kézirat a Magyar Tudományos Akadémia Bolyai János Ösztöndíjának támogatásával készült, a könyv megjelenése pedig az MTA könyvkiadási támogatásával valósult meg, mindkét támogatásért hálával tartozom. Emellett hálás vagyok mindazoknak, akik az előző néhány év során véleményezték a könyv alapjául szolgáló szöveget, szövegrészleteket: köszönöm Erát Dávidnak, Fáber Ágostonnak, Füzér Katalinnak, Havas Ádámnak, Havrancsik Dánielnek, Reisz Istvánnak, Somlai Péternek, Spéder Zsoltnak, Tardos Róbertnek, Váradi Monikának és Völgyi Bencének az értékes megjegyzéseiket, tanácsaikat. Mindenekelőtt pedig köszönöm feleségemnek, Biró Annának a támogatását, nélküle e kötet nem jöhetett volna létre!





# Hivatkozott irodalom

- Aginsky, Vlada, Catherine Harris, Ronald Rensink, és Jack Beusmans. 1997. „Two Strategies for learning a route in a driving simulator”. *Journal of Environmental Psychology* 17 (4): 317–31. <https://doi.org/10.1006/jevp.1997.0070>.
- Aguila, Almond. 2012. „Time and Space on Skype: Families Experience Togetherness While Apart”. *Explorations in Media Ecology* 10 (3): 303–12. [https://doi.org/10.1386/eme.10.3-4.303\\_1](https://doi.org/10.1386/eme.10.3-4.303_1).
- Ahmadpoor, Negar és Alastair D. Smith. 2020. „Spatial knowledge acquisition and mobile maps: The role of environmental legibility”. *Cities* (101): 102700. <https://doi.org/10.1016/j.cities.2020.102700>.
- Ajana, Btihaz. 2017. „Digital health and the biopolitics of the Quantified Self”. *Digital Health* (3): 205520761668950. <https://doi.org/10.1177/2055207616689509>.
- Anderson, Benedict. 2006. *Elképzelt közösségek. Gondolatok a nacionalizmus eredetéről és elterjedéséről*. Budapest: L'Harmattan.
- Aporta, Claudio, és Eric Higgs. 2005. „Satellite Culture”. *Current Anthropology* 46 (5): 729–53. <https://doi.org/10.1086/432651>.
- Ataria, Yochai és Shogo Tanaka. 2020. „When Body Image Takes over the Body Schema: The Case of Frantz Fanon”. *Human Studies* 43 (4): 653–65. <https://doi.org/10.1007/s10746-020-09543-6>.
- Ayaß, Ruth. 2014a. „Media Structures of the Life-World”. In *Schutzian Phenomenology and Hermeneutic Traditions*, szerkesztette Michael Staudigl és George Berguno, 93–110. Dordrecht: Springer.
- . 2014b. „Using media as involvement shields”. *Journal of Pragmatics* 72: 5–17. <https://doi.org/10.1016/j.pragma.2014.02.003>.
- . 2017. „Life-World, Sub-Worlds, After-Worlds: The Various ‘Realnesses’ of Multiple Realities”. *Human Studies* 40 (4): 519–42. <https://doi.org/10.1007/s10746-016-9380-x>.
- Bailenson, Jeremy N. 2021. „Nonverbal overload: A theoretical argument for the causes of Zoom fatigue.” *Technology, Mind, and Behavior* 2 (1). <https://doi.org/10.1037/tmb0000030>.
- Bajomi-Lázár Péter. 2017. „Manipulál-e a média?” *Médiakutató* 18 (4): 61–79.
- Barna, Emília és Noémi Katona. 2020. „A magyarországi szexkamera-iparág: Digitális technológia, platformkapitalizmus és a szexipar normalizálása”. *Replika* (117–118): 93–125. <https://doi.org/10.32564/117-118.4>.

- Baudrillard, Jean. 1996. „A szimulákrum elsőbbsége”. In *Testes könyv*, szerkesztette Kiss Attila Atilla, Kovács Sándor és Odorics Ferenc, 161–93. Szeged: Ictus.
- Bauman, Zygmunt. 2005. „A munkaetikától a fogyasztás esztétikájáig”. *Replika* (51–52): 221–37.
- Beck, Ulrich. 1999. „Túl renden és osztályon? Társadalmi egyenlőtlenségek, társadalmi individualizációs folyamatok és az új társadalmi alakulatok, identitások keletkezése”. In *A társadalmi rétegződés komponensei*, szerkesztette Angelusz Róbert, 418–68. Budapest: Új Mandátum.
- . 2003. *A kockázat-társadalom. Út egy másik modernitásba*. Budapest: Századvég, Andorka Rudolf Társadalomtudományi Társaság.
- Beck, Ulrich és Elisabeth Beck-Gernsheim. 2011. „Kockázatos lehetőségek. Individualizálódás, társadalmi életformák és a szerelem összefüggése”. *Fordulat* (15): 10–26.
- Beck, Ulrich, Anthony Giddens és Scott Lash. 1994. *Reflexive Modernization: Politics, Tradition and Aesthetics in the Modern Social Order*. Cambridge: Polity Press.
- Ben-Elia, Eran. 2021. „An exploratory real-world wayfinding experiment: A comparison of drivers’ spatial learning with a paper map vs. turn-by-turn audiovisual route guidance”. *Transportation Research Interdisciplinary Perspectives* 9: 100280. <https://doi.org/10.1016/j.trip.2020.100280>.
- Benyon, David. 2012. „Presence in blended spaces”. *Interacting with Computers* 24 (4): 219–26. <https://doi.org/10.1016/j.intcom.2012.04.005>.
- Berger, Peter L. és Thomas Luckmann. 1998. *A valóság társadalmi felépítése. Tudásszociológiai értekezés*. Budapest: Józsefvég.
- Berger Viktor. 2018a. „Online terek fenomenológiája. Adalékok a (késő) modern téraptaszatlatok értelmezéséhez”. In *Kortárs térelméletek kelet-közép-európai kontextusban*, szerkesztette Faragó László, 285–307. Budapest: Dialóg Campus.
- . 2018b. *Térré szőtt társadalmiság. A tér kategóriája a szociológiai elméletekben*. Budapest: Könyvpont, L’Harmattan.
- . 2019. „Mediatizált szerelem: A Tinder fenomenológiája”. *Replika* (113): 63–87. <https://doi.org/10.32564/113.5>.
- . 2020. „Phenomenology of Online Spaces: Interpreting Late Modern Spatialities”. *Human Studies* 43 (4). <https://doi.org/10.1007/s10746-020-09545-4>.
- Bódi Jenő. 2016. „A guruló nappali: az autózás mint hétköznapi mobilitás. Az autómobilitás kortárs társadalomtudományi megközelítései”. In *Újratöltve. Médiakutatás és mindennapi élet*, szerkesztette Bódi Jenő, Maksa Gyula és Szijártó Zsolt, 90–107. Budapest, Pécs: Gondolat Kiadó, PTE BTK Kommunikáció Tanszék.
- Borgmann, Albert. 1984. *Technology and the Character of Contemporary Life: A Philosophical Inquiry*. Chicago: University of Chicago Press.
- Bork-Hüffer, Tabea. 2016. „Mediated sense of place: Effects of mediation and mobility on the place perception of German professionals in Singapore”. *New Media & Society* 18 (10): 2155–70. <https://doi.org/10.1177/14614444816655611>.

- Bourdieu, Pierre. 2000. *Pascalian Meditations*. Stanford: Stanford University Press.
- boyd, danah. 2007. „Youth, identity, and digital media”. In *Youth, Identity, and Digital Media*, szerkesztette David Buckingham, 119–42. Cambridge: MIT Press.
- Brown, Barry és Eric Laurier. 2012. „The normal natural troubles of driving with GPS”. In *Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, 1621–30. New York, NY, USA: ACM. <https://doi.org/10.1145/2207676.2208285>.
- Brügger, Annina, Kai-Florian Richter és Sara Irina Fabrikant. 2019. „How does navigation system behavior influence human behavior?” *Cognitive Research: Principles and Implications* 4 (1): 5. <https://doi.org/10.1186/s41235-019-0156-5>.
- Bull, Michael. 2004. „Automobility and the Power of Sound”. *Theory, Culture & Society* 21 (4–5): 243–59. <https://doi.org/10.1177/0263276404046069>.
- Bullingham, Liam és Ana C. Vasconcelos. 2013. „‘The presentation of self in the online world’: Goffman and the study of online identities”. *Journal of Information Science* 39 (1): 101–12. <https://doi.org/10.1177/0165551512470051>.
- Burnett, Gary E. és Kate Lee. 2005. „The Effect of Vehicle Navigation Systems on the Formation of Cognitive Maps”. In *Traffic and Transport Psychology*, 407–18. Elsevier. <https://doi.org/10.1016/B978-008044379-9/50188-6>.
- Butnaru, Denisa. 2015. „Phenomenological alternatives of the lifeworld: Between multiple realities and virtual realities”. *SocietáMutamentoPolitica* 6 (12): 67–80.
- Campbell, Colin. 1987. *The Romantic Ethic and the Spirit of Modern Consumerism*. Oxford: Basil Blackwell.
- Cass, Kimberly. 1998. „The World Wide Web’s shadow of opportunity”. *Information Technology & People* 11 (4): 328–37. <https://doi.org/10.1108/09593849810246138>.
- Chen, Chien-Hsiung és Xiao Li. 2020. „Spatial Knowledge Acquisition with Mobile Maps: Effects of Map Size on Users’ Wayfinding Performance with Interactive Interfaces”. *ISPRS International Journal of Geo-Information* 9 (11): 614. <https://doi.org/10.3390/ijgi9110614>.
- Clemenson, Gregory D., Antonella Maselli, Alexander J. Fiannaca, Amos Miller és Mar Gonzalez-Franco. 2021. „Rethinking GPS navigation: creating cognitive maps through auditory clues”. *Scientific Reports* 11 (1): 7764. <https://doi.org/10.1038/s41598-021-87148-4>.
- Couldry, Nick és Andreas Hepp. 2017. *The Mediated construction of Reality*. Cambridge, UK, Malden, MA: Polity Press.
- Courtois, Cédric és Elisabeth Timmermans. 2018. „Cracking the Tinder Code: An Experience Sampling Approach to the Dynamics and Impact of Platform Governing Algorithms”. *Journal of Computer-Mediated Communication* 23 (1): 1–16. <https://doi.org/10.1093/jcmc/zmx001>.
- Csányi Gergely. 2020. „A szexuális forradalom politikai gazdaságtana: »Vaginális orgazmus«, pornó és homofóbia a modern világréndszerben”. *Replika* (117–118): 19–51. <https://doi.org/10.32564/117-118.2>.

- Csizmadia Zoltán. 2021. „Technológia és társadalom – gép és ember viszonya”. In *Az önvezető járművek világa. Társadalmi hatások és kihívások*, szerkesztette Csizmadia Zoltán és Rechnitzer János, 27–68. Budapest: Akadémiai Kiadó.
- Dahmani, Louisa és Véronique D. Bohbot. 2020. „Habitual use of GPS negatively impacts spatial memory during self-guided navigation”. *Scientific Reports* 10 (1): 6310. <https://doi.org/10.1038/s41598-020-62877-0>.
- Dant, Tim. 2004. „The Driver-car”. *Theory, Culture & Society* 21 (4–5): 61–79. <https://doi.org/10.1177/026327640404046061>.
- Davenport, Shaun W., Shawn M. Bergman, Jacqueline Z. Bergman és Matthew E. Fearrington. 2014. „Twitter versus Facebook: Exploring the role of narcissism in the motives and usage of different social media platforms”. *Computers in Human Behavior* 32: 212–20. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2013.12.011>.
- David, Gaby és Carolina Cambre. 2016. „Screened Intimacies: Tinder and the Swipe Logic”. *Social Media + Society* 2 (2): 205630511664197. <https://doi.org/10.1177/2056305116641976>.
- Degli-Esposti, Sara. 2014. „When big data meets dataveillance: The hidden side of analytics”. *Surveillance & Society* 12 (2): 209–25. <https://doi.org/10.24908/ss.v12i2.5113>.
- Dessewffy Tibor. 2019. *Digitális szociológia. Szociológiai képzelet a digitális korban*. Budapest: Typotex.
- Dickmann, Frank. 2012. „City Maps Versus Map-Based Navigation Systems – An Empirical Approach to Building Mental Representations”. *The Cartographic Journal* 49 (1): 62–69. <https://doi.org/10.1179/1743277411Y.0000000018>.
- Dillemuth, Julie. 2005. „Map Design Evaluation for Mobile Display”. *Cartography and Geographic Information Science* 32 (4): 285–301. <https://doi.org/10.1559/152304005775194773>.
- Dreyfus, Hubert L. 2009. *On the Internet*. London: Routledge.
- Dreyfus, Hubert L. és Stuart E. Dreyfus. 1999. „The Challenge of Merleau-Ponty’s Phenomenology of Embodiment for Cognitive science”. In *Perspectives on Embodiment: The Intersections of Nature and Culture*, szerkesztette Gail Weiss és Honi Fern Haber, 103–20. New York, London: Routledge.
- Dubbelman, Teun. 2013. *Narratives of Being There: Computer Games, Presence and Fictional Worlds*. Doktori értekezés. Utrecht: Utrechti Egyetem.
- Durkheim, Émile. 1978. „A szociológia módszertani szabályai”. In *A társadalmi tények magyarázatához*, 21–160. Budapest: Közgazdasági és Jogi Könyvkiadó.
- Dusek Tamás. 2021. „A számszerűsített ember: az önszámlálás szociológiája”. *Statisztikai Szemle* 99 (4): 389–91. <https://doi.org/10.20311/stat2021.4.hu0389>.
- Ekdahl, David és Susanne Ravn. 2021. „Social bodies in virtual worlds: Intercorporeality in Esports”. *Phenomenology and the Cognitive Sciences* 21: 293–316. <https://doi.org/10.1007/s11097-021-09734-1>.
- Engeln, Renee, Ryan Loach, Megan N. Imundo és Anne Zola. 2020. „Compared to Facebook, Instagram use causes more appearance comparison and lower body satisfaction in college women”. *Body Image* 34: 38–45. <https://doi.org/10.1016/j.bodyim.2020.04.007>.

- Fabók Márton és Berki Márton. 2018. „Új materialista relacionális térelméletek. A reprezentáción túl, a szövevények hálójában”. In *Kortárs térelméletek kelet-közép-európai kontextusban*, szerkesztette Faragó László, 325–48. Budapest: Dialóg Campus.
- Fajnerová, Iveta, David Greguš, Jaroslav Hlinka, Tereza Nekovářová, Antonín Škoch, Tomáš Zítka, Jan Romportl, Eva Žáčková és Jiří Horáček. 2018. „Could Prolonged Usage of GPS Navigation Implemented in Augmented Reality Smart Glasses Affect Hippocampal Functional Connectivity?” *BioMed Research International* 2018 (június): 1–10. <https://doi.org/10.1155/2018/2716134>.
- Fenech, Elliot P., Frank A. Drews és Jonathan Z. Bakdash. 2010. „The Effects of Acoustic Turn-by-turn Navigation on Wayfinding”. *Proceedings of the Human Factors and Ergonomics Society Annual Meeting* 54 (23): 1926–30. <https://doi.org/10.1177/154193121005402305>.
- Friesen, Norm. 2014. „Telepresence and Tele-absence: A Phenomenology of the (In)visible Alien Online”. *Phenomenology & Practice* 8 (1): 17–31. <https://doi.org/10.29173/pandpr22143>.
- Fuchs, Christian. 2010. „Labor in Informational Capitalism and on the Internet”. *The Information Society* 26 (3): 179–96. <https://doi.org/10.1080/01972241003712215>.
- Galloway, Anne. 2004. „Intimations of everyday life: Ubiquitous computing and the city”. *Cultural Studies* 18 (2–3): 384–408. <https://doi.org/10.1080/0950238042000201572>.
- Gardony, Aaron L., Tad T. Brunyé, Caroline R. Mahoney és Holly A. Taylor. 2013. „How Navigational Aids Impair Spatial Memory: Evidence for Divided Attention”. *Spatial Cognition & Computation* 13 (4): 319–50. <https://doi.org/10.1080/13875868.2013.792821>.
- Gatter, Karoline és Kathleen Hodkinson. 2016. „On the differences between Tinder™ versus online dating agencies: Questioning a myth. An exploratory study”. *Cogent Psychology* 3 (1): 1162414. <https://doi.org/10.1080/23311908.2016.1162414>.
- Gehlen, Arnold. 1957. *Die Seele im technischen Zeitalter. Sozialpsychologische Probleme in den industriellen Gesellschaft.* Hamburg: Rowohlt.
- . 1978. *Az ember.* Budapest: Gondolat.
- Giddens, Anthony. 1981. *A Contemporary Critique of Historical Materialism; Vol. 1: Power, Property and the State.* London: Macmillan.
- . 1990. *The Consequences of Modernity.* Stanford: Stanford University Press.
- . 1992. *The Transformation of Intimacy: Sexuality, Love and Eroticism in Modern Societies.* Cambridge: Polity Press.
- Giddens, Anthony, Mitchell Duneier, Richard P. Applebaum és Deborah Carr. 2018. *Introduction to Sociology.* New York: W. W. Norton & Company.
- Girardin, Fabien és Josep Blat. 2010. „The co-evolution of taxi drivers and their in-car navigation systems”. *Pervasive and Mobile Computing* 6 (4): 424–34. <https://doi.org/10.1016/j.pmcj.2010.03.002>.
- Glezos, Simon. 2020. *Speed and Micropolitics: Bodies, Minds, and Perception in an Accelerating World.* London: Routledge.

- Glózer Rita. 2022. *Részvétel, média, kultúra. A videóblogger a részvételi kultúrában és azon túl*. Budapest, Pécs: Gondolat Kiadó, PTE Kommunikáció- és Médiatudományi Tanszék.
- Goffman, Erving. 1956. *The Presentation of Self in Everyday Life*. Edinburgh: University of Edinburgh Social Science Research Centre.
- . 1963. *Behavior in Public Places: Notes on the Social Organization of Gatherings*. New York: Free Press.
- . 1971. *Relations in Public: Microstudies of the Public Order*. New York: Basic Books.
- . 1983. „The Interaction Order: American Sociological Association, 1982 Presidential Address”. *American Sociological Review* 48 (1): 1–17. <https://doi.org/10.2307/2095141>.
- . 2000. *Az én bemutatása a mindennapi életben*. Budapest: Pólya, Thalassa Alapítvány.
- Golub, Alex. 2014. „The Anthropology of Virtual Worlds: World of Warcraft”. *Reviews in Anthropology* 43 (2): 135–49. <https://doi.org/10.1080/00938157.2014.903150>.
- Göktürk, Mehmet és Ali Pakkan. 2013. „Effects of In-Car Navigation Systems on User Perception of the Spatial Environment”. In *Design, User Experience, and Usability: User Experience in Novel Technological Environments*, szerkesztette Aaron Marcus, 57–64. Berlin: Springer. [https://doi.org/10.1007/978-3-642-39238-2\\_7](https://doi.org/10.1007/978-3-642-39238-2_7).
- Gramann, Klaus, Paul Hoepner és Katja Karrer-Gauss. 2017. „Modified Navigation Instructions for Spatial Navigation Assistance Systems Lead to Incidental Spatial Learning”. *Frontiers in Psychology* 8. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2017.00193>.
- Guignon, Charles B. 1993. „Authenticity, moral values, and psychotherapy”. In *The Cambridge Companion to Heidegger*, szerkesztette Charles B. Guignon, 215–39. Cambridge: Cambridge University Press.
- Guld Ádám. 2021. *Sztárok, celebek, influencerek. A médiában megszerezhető ismertség és hírnév természete*. Cluj-Napoca: Erdélyi Múzeum-Egyesület.
- . 2022. *A Z generáció médiahasználata*. Budapest: Libri.
- Gurevics, Aron. 1974. *A középkori ember világgépe*. Budapest: Kossuth.
- . 2003. *Az individuum a középkorban*. Budapest: Atlantisz.
- Gültzow, Thomas, Jeanine P.D. Guidry, Francine Schneider és Ciska Hoving. 2020. „Male Body Image Portrayals on Instagram”. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking* 23 (5): 281–89. <https://doi.org/10.1089/cyber.2019.0368>.
- Günzel, Stephan. 2019. „What Do They Represent?” In *Ludotopia. Spaces, Places and Territories in Computer Games*, szerkesztette Espen J. Aarseth és Stephan Günzel, 13–40. Bielefeld: Transcript. <https://doi.org/10.14361/97838389447307-002>.
- Habermas, Jürgen. 1981a. *Theorie des kommunikativen Handelns. Band I. Handlungsrationalität und gesellschaftliche Rationalisierung*. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- . 1981b. *Theorie des kommunikativen Handelns. Band II. Zur Kritik der funktionalistischen Vernunft*. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- . 1994. „A cselekvésracionális aspektusai”. In *Válogatott tanulmányok*, 223–54. Budapest: Atlantisz.



- . 1999. *A társadalmi nyilvánosság szerkezetváltozása*. Budapest: Osiris.
- . 2000. „Rendszer és életvilág”. In *Szociológiai irányzatok a XX. században. Olvasókönyv a szociológia történetéhez II.*, szerkesztette Felkai Gábor, Némédi Dénes és Somlai Péter, 498–568. Budapest: Új Mandátum.
- . 2011. *A kommunikatív cselekvés elmélete*. Budapest: Gondolat.
- Hall, Edward T. 1975. *Rejtett dimenziók*. Budapest: Gondolat.
- Hancock, Jeffrey T., Catalina Toma és Nicole Ellison. 2007. „The truth about lying in online dating profiles”. In *Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, 449–52. New York, NY, USA: ACM. <https://doi.org/10.1145/1240624.1240697>.
- Hardesty, Rebecca A. és Ben Sheredos. 2019. „Being Together, Worlds Apart: A Virtual-Worldly Phenomenology”. *Human Studies* 42 (3): 343–70. <https://doi.org/10.1007/s10746-019-09500-y>.
- Havrancsik Dániel. 2018. „Toward a General Theory of Understanding. Schutzian Theory as Proto-hermeneutics”. *Human Studies* 41 (3): 333–69. <https://doi.org/10.1007/s10746-018-9460-1>.
- . 2020. *Az értelem genezise. Alfred Schütz tudományos életművének rekonstrukciója*. Doktori értekezés, Budapest: ELTE Szociológia Doktori Iskola.
- Heidegger, Martin. 1993. „»Már csak egy Isten menthet meg bennünket«. Spiegel-interjú Martin Heideggerrel 1966. szeptember 23-án”. *Gondolat-Jel* (1–2): 44–59.
- . 1994. „Kérdés a technika nyomán”. In *A későújkor józansága II*, szerkesztette Tillmann J. A., 111–33. Budapest: Göncöl Kiadó.
- . 2001. *Lét és idő*. Budapest: Osiris.
- Hejtmánék, Lukáš, Ivana Oravcová, Jiří Motýl, Jiří Horáček és Iveta Fajnerová. 2018. „Spatial knowledge impairment after GPS guided navigation: Eye-tracking study in a virtual town”. *International Journal of Human-Computer Studies* 116 (augusztus): 15–24. <https://doi.org/10.1016/j.ijhcs.2018.04.006>.
- Hepp, Andreas. 2019. *Deep Mediatization*. London: Routledge.
- Hess, Aaron és Carlos Flores. 2018. „Simply more than swiping left: A critical analysis of toxic masculine performances on *Tinder Nightmares*”. *New Media & Society* 20 (3): 1085–1102. <https://doi.org/10.1177/1461444816681540>.
- Hevesi Krisztina. 2019. „Így randizik a magyar online”. *Divany.hu* <https://divany.hu/eletem/2019/04/12/tinder-randi-hevesi-krisztina/>.
- Hogan, Bernie. 2010. „The Presentation of Self in the Age of Social Media: Distinguishing Performances and Exhibitions Online”. *Bulletin of Science, Technology & Society* 30 (6): 377–86. <https://doi.org/10.1177/0270467610385893>.
- Holton, Mark. 2019. „Walking with technology: understanding mobility-technology assemblages”. *Mobilities* 14 (4): 435–51. <https://doi.org/10.1080/17450101.2019.1580866>.
- Huang, Haosheng, Manuela Schmidt és Georg Gartner. 2012. „Spatial Knowledge Acquisition with Mobile Maps, Augmented Reality and Voice in the Context of GPS-based

- Pedestrian Navigation: Results from a Field Test". *Cartography and Geographic Information Science* 39 (2): 107–16. <https://doi.org/10.1559/15230406392107>.
- Ihde, Don. 1984. *Technology and the Lifeworld: From Garden to Earth*. Bloomington: Indiana University Press.
- Illouz, Eva. 1997. *Consuming the Romantic Utopia Love and the Cultural Contradictions of Capitalism*. Berkeley: University of California Press.
- . 2007. *Cold Intimacies: The Making of Emotional Capitalism*. Cambridge: Polity Press.
- Ingold, Tim. 2002. *The Perception of the Environment*. London: Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203466025>.
- Ishikawa, Toru. 2016. „Maps in the Head and Tools in the Hand: Wayfinding and Navigation in a Spatially Enabled Society”. In *Community Wayfinding: Pathways to Understanding*, 115–36. Cham: Springer. [https://doi.org/10.1007/978-3-319-31072-5\\_7](https://doi.org/10.1007/978-3-319-31072-5_7).
- . 2019. „Satellite Navigation and Geospatial Awareness: Long-Term Effects of Using Navigation Tools on Wayfinding and Spatial Orientation”. *The Professional Geographer* 71 (2): 197–209. <https://doi.org/10.1080/00330124.2018.1479970>.
- . 2021. *Human Spatial Cognition and Experience: Mind in the World, World in the Mind*. London: Routledge.
- Ishikawa, Toru, Hiromichi Fujiwara, Osamu Imai és Atsuyuki Okabe. 2008. „Wayfinding with a GPS-based mobile navigation system: A comparison with maps and direct experience”. *Journal of Environmental Psychology* 28 (1): 74–82. <https://doi.org/10.1016/j.jenvp.2007.09.002>.
- Ishikawa, Toru és Kazunori Takahashi. 2014. „Relationships between Methods for Presenting Information on Navigation Tools and Users' Wayfinding Behavior”. *Cartographic Perspectives* (75): 17–28. <https://doi.org/10.14714/CP75.82>.
- Jose, Joseph Martin M. 2018. „A critique of Dreyfus's Kierkegaardian analysis of the Internet”. *Philosophia: International Journal of Philosophy* 19 (1): 76–94.
- Kim, Ji Won és T. Makana Chock. 2015. „Body image 2.0: Associations between social grooming on Facebook and body image concerns”. *Computers in Human Behavior* 48: 331–39. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.01.009>.
- Kim, Kyungwan és Otmar Bock. 2021. „Acquisition of landmark, route, and survey knowledge in a wayfinding task: in stages or in parallel?” *Psychological Research* 85 (5): 2098–2106. <https://doi.org/10.1007/s00426-020-01384-3>.
- Kuczi Tibor. 2011. *Munkásprés. A munka kikényszerítésének története az ipari forradalomtól napjainkig*. Budapest: L'Harmattan.
- Lados Mihály és Tóth Marcell László. 2019. „Autonóm járművek az okos városokban”. *Tér-Gazdaság-Ember* 7 (1): 159–73.
- Latour, Bruno. 1999. „A Collective of Humans and Nonhumans”. In *Pandora's Hope*, 174–215. London: Harvard University Press.

- Laurier, Eric, Barry Brown és Moira McGregor. 2016. „Mediated Pedestrian Mobility: Walking and the Map App”. *Mobilities* 11 (1): 117–34. <https://doi.org/10.1080/17450101.2015.1099900>.
- LeFebvre, Leah E. 2018. „Swiping me off my feet”. *Journal of Social and Personal Relationships* 35 (9): 1205–29. <https://doi.org/10.1177/0265407517706419>.
- Leshed, Gilly, Theresa Velden, Oya Rieger, Blazej Kot és Phoebe Sengers. 2008. „In-car gps navigation: Engagement with and disengagement from the environment”. In *Proceeding of the twenty-sixth annual CHI conference on Human factors in computing systems – CHI '08*, szerkesztette Margaret Burnett és Maria Francesca Costabile, 1675–84. New York, New York, USA: ACM Press. <https://doi.org/10.1145/1357054.1357316>.
- Ling, Rich. 2010. „The ‘Unboothed’ Phone: Goffman and the Use of Mobile Communication”. In *The Contemporary Goffman*, szerkesztette Michael Hviid Jacobsen, 275–92. London: Routledge.
- Longhurst, Robyn. 2013. „Using Skype to Mother: Bodies, Emotions, Visuality, and Screens”. *Environment and Planning D: Society and Space* 31 (4): 664–79. <https://doi.org/10.1068/d20111>.
- Löv, Martina. 2001. *Raumsoziologie*. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- . 2016. *The Sociology of Space. The Sociology of Space*. Palgrave Macmillan US. <https://doi.org/10.1057/978-1-349-69568-3>.
- Löv, Martina és Gunter Weidenhaus. 2017. „Borders that relate: Conceptualizing boundaries in relational space”. *Current Sociology* 65 (4): 553–70. <https://doi.org/10.1177/0011392117694804>.
- Luhmann, Niklas. 1987. *Soziale Systeme: Grundriß einer allgemeinen Theorie*. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Lupton, Deborah. 2016. *The Quantified Self*. Cambridge, UK: Polity Press.
- Mannheim Károly. 1996. *Ideológia és utópia*. Budapest: Atlantisz.
- Marosán Bence Péter. 2021. „Dualizmus és redukcionizmus között: a megtestesült kogníció paradigmája”. *Replika* (121–122): 21–33. <https://doi.org/10.32564/121-122.2>.
- Mauss, Marcel. 2000. „A test technikái”. In *Szociológia és antropológia*, 423–46. Budapest: Osiris.
- McLuhan, Marshall. 2001. *A Gutenberg-galaxis. A tipográfiai ember létrejötte*. Budapest: Trezor.
- Mehdizadeh, Soraya. 2010. „Self-Presentation 2.0: Narcissism and Self-Esteem on Facebook”. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking* 13 (4): 357–64. <https://doi.org/10.1089/cyber.2009.0257>.
- Meixner Zoltán. 2004. „Az internet rövid története”. *Hvg.hu*. 2004.
- Merleau-Ponty, Maurice. 2005. *Phenomenology of Perception*. London: Routledge.
- . 2012. *Az észlelés fenomenológiája*. Budapest: L’Harmattan.
- Mitev, Kaloyan, Netta Weinstein, Sonya Karabeliova, Thuy-vy Nguyen, Wilbert Law és Andrew Przybylski. 2021. „Social media use only helps, and does not harm, daily

- interactions and well-being.” *Technology, Mind, and Behavior* 2 (1). <https://doi.org/10.1037/tmb0000033>.
- Möring, Sebastian. 2019. „Distance and Fear”. In *Ludotopia. Spaces, Places and Territories in Computer Games*, szerkesztette Espen J. Aarseth és Stephan Günzel, 231–44. Bielefeld: Transcript. <https://doi.org/10.14361/9783839447307-013>.
- Murthy, Dhiraj. 2012. „Towards a Sociological Understanding of Social Media: Theorizing Twitter”. *Sociology* 46 (6): 1059–73. <https://doi.org/10.1177/0038038511422553>.
- Münzer, Stefan, Hubert D. Zimmer, Maximilian Schwalm, Jörg Baus és Ilhan Aslan. 2006. „Computer-assisted navigation and the acquisition of route and survey knowledge”. *Journal of Environmental Psychology* 26 (4): 300–308. <https://doi.org/10.1016/j.jenvp.2006.08.001>.
- Newett, Lyndsay, Brendan Churchill és Brady Robards. 2018. „Forming connections in the digital era: Tinder, a new tool in young Australian intimate life”. *Journal of Sociology* 54 (3): 346–61. <https://doi.org/10.1177/1440783317728584>.
- Ollinaho, Ossi I. 2018. „Virtualization of the life-world”. *Human Studies* 41 (2): 193–209. <https://doi.org/10.1007/s10746-017-9455-3>.
- O’Neil, Cathy. 2016. *Weapons of Math Destruction: How Big Data Increases Inequality and Threatens Democracy*. Largo: Crown Books.
- Ouhnana, Marouane és Frederick A. A. Kingdom. 2016. „Perceptual-binding in a rotating Necker cube: The effect of context motion and position”. *Vision Research* 126: 59–68. <https://doi.org/10.1016/j.visres.2016.02.005>.
- Pargman, Daniel és Peter Jakobsson. 2008. „Do you believe in magic? Computer games in everyday life”. *European Journal of Cultural Studies* 11 (2): 225–44. <https://doi.org/10.1177/1367549407088335>.
- Parush, Avi, Shir Ahuvia és Ido Erev. 2007. „Degradation in Spatial Knowledge Acquisition When Using Automatic Navigation Systems”. In *Spatial Information Theory: 8th International Conference, COSIT 2007*, szerkesztette Stephan Winter, Matt Duckham, Lars Kulik és Ben Kuipers, 238–54. Berlin: Springer. [https://doi.org/10.1007/978-3-540-74788-8\\_15](https://doi.org/10.1007/978-3-540-74788-8_15).
- Parush, Avi és Dafna Berman. 2004. „Navigation and orientation in 3D user interfaces: the impact of navigation aids and landmarks”. *International Journal of Human-Computer Studies* 61 (3): 375–95. <https://doi.org/10.1016/j.ijhcs.2003.12.018>.
- Páthy Ádám. 2021a. „A kutatások nemzetközi irányai”. In *Az önvezető járművek világa. Társadalmi hatások és kibívások*, szerkesztette Csizmadia Zoltán és Rechnitzer János, 215–36. Budapest: Akadémiai Kiadó.
- . 2021b. „Kényelem és félelem – a várható előnyök és hátrányok”. In *Az önvezető járművek világa. Társadalmi hatások és kibívások*, szerkesztette Csizmadia Zoltán és Rechnitzer János, 323–54. Budapest: Akadémiai Kiadó.
- Pearce, Lynne. 2017. „‘Driving-as-Event’: re-thinking the car journey”. *Mobilities* 12 (4): 585–97. <https://doi.org/10.1080/17450101.2017.1331007>.

- Pfaffenberger, Bryan. 2005. „Comments to Aporta and Higgs”. *Current Anthropology* 46 (5): 748–49.
- Picone, Ike. 2015. „Impression Management in Social Media”. In *The International Encyclopedia of Digital Communication and Society*, szerkesztette Robin Mansell és Peng Hwa, 469–76. Chichester: Wiley. <https://doi.org/10.1002/9781118767771.wbiedcs071>.
- Pólya Tamás. 2012. „Goffman online. Mediatizált dramaturgiai szerepek és közönségek az új mediális (digitális) személyközi kommunikációban”. *Századvég* (66): 19–49.
- Ranzini, Giulia és Christoph Lutz. 2017. „Love at first swipe? Explaining Tinder self-presentation and motives”. *Mobile Media & Communication* 5 (1): 80–101. <https://doi.org/10.1177/2050157916664559>.
- Real és Araujo. 2019. „Navigation Systems for the Blind and Visually Impaired: Past Work, Challenges, and Open Problems”. *Sensors* 19 (15): 3404. <https://doi.org/10.3390/s19153404>.
- Rettie, Ruth. 2009. „Mobile Phone Communication: Extending Goffman to Mediated Interaction”. *Sociology* 43 (3): 421–38. <https://doi.org/10.1177/0038038509103197>.
- Robbins, Jeff. 2010. „GPS navigation... but what is it doing to us?” In *Proceedings of the 2010 IEEE International Symposium on Technology and Society: Social Implications of Emerging Technologies*, szerkesztette Katina Michael, 309–18. IEEE. <https://doi.org/10.1109/ISTAS.2010.5514623>.
- Rosenfeld, Michael J. 2017. „Marriage, Choice, and Couplehood in the Age of the Internet”. *Sociological Science* 4: 490–510. <https://doi.org/10.15195/v4.a20>.
- . 2018. „Are Tinder and Dating Apps Changing Dating and Mating in the USA?” In *Families and Technology*, szerkesztette Jennifer Van Hook, Susan M. McHale és Valarie King, 103–17. Cham: Springer. [https://doi.org/10.1007/978-3-319-95540-7\\_6](https://doi.org/10.1007/978-3-319-95540-7_6).
- Rosenfeld, Michael J. és Reuben J. Thomas. 2012. „Searching for a Mate”. *American Sociological Review* 77 (4): 523–47. <https://doi.org/10.1177/0003122412448050>.
- Rosenfeld, Michael J., Reuben J. Thomas és Sonia Hausen. 2019. „Disintermediating your friends: How online dating in the United States displaces other ways of meeting”. *Proceedings of the National Academy of Sciences* 116 (36): 17753–58. <https://doi.org/10.1073/pnas.1908630116>.
- Ruginski, Ian T., Sarah H. Creem-Regehr, Jeanine K. Stefanucci és Elizabeth Cashdan. 2019. „GPS use negatively affects environmental learning through spatial transformation abilities”. *Journal of Environmental Psychology* 64: 12–20. <https://doi.org/10.1016/j.jenvp.2019.05.001>.
- Ruspoli, Tao. 2010. *Being in the World*. (Dokumentumfilm.) USA.
- Ságvári Bence. 2017. „Diszkrimináció, átláthatóság és ellenőrizhetőség. Bevezetés az algoritmusetikába”. *Replika* (103): 61–79.
- Schmitz, Hermann. 2007. *Der Leib, der Raum und die Gefühle*. Bielefeld: Ed. Sirius.

- Schultze, Ulrike. 2010. „Embodiment and presence in virtual worlds: a review”. *Journal of Information Technology* 25 (4): 434–49. <https://doi.org/10.1057/jit.2010.25>.
- Schutz, Alfred. 1951. „Making Music Together: A Study in Social Relationship”. *Social Research* 18 (1): 76–97.
- . 1962. „On Multiple Realities”. In *Collected Papers I: The Problem of Social Reality*, 207–59. The Hague: Martinus Nijhoff.
- . 1967. *The Phenomenology of the Social World*. Evanston, IL: Northwestern University Press.
- Schutz, Alfred és Thomas Luckmann. 1973. *Structures of the Life-World, Volume 1*. London: Heinemann.
- Schütz, Alfred. 1984. „A cselekvések köznapi és tudományos értelmezése”. In *A fenomenológia a társadalomtudományban*, szerkesztette Miklós Hernádi, 178–228. Budapest: Gondolat.
- Schütz, Alfred és Thomas Luckmann. 1984. „Az életvilág struktúrái. (Részletek.)”. In *A fenomenológia a társadalomtudományban*, szerkesztette Miklós Hernádi, 269–320. Budapest: Gondolat.
- Scriven, Paul. 2018. „The Phenomenology of the “Other” in Computer Game Worlds”. *Games and Culture* 13 (2): 193–210. <https://doi.org/10.1177/1555412015615294>.
- Sedgewick, Jennifer R., Meghan E. Flath és Lorin J. Elias. 2017. „Presenting Your Best Self(ie): The Influence of Gender on Vertical Orientation of Selfies on Tinder”. *Frontiers in Psychology* 8. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2017.00604>.
- Seiler, Steven J. és Josiah Kidwell. 2016. „Defining the mobile-digital situation within perpetual telecopresence: An exploratory study of the impact of mobile phones on the life-world”. *Sociological Spectrum* 36 (4): 208–35. <https://doi.org/10.1080/02732173.2015.1137254>.
- Sheller, Mimi. 2004. „Automotive Emotions”. *Theory, Culture & Society* 21 (4–5): 221–42. <https://doi.org/10.1177/0263276404046068>.
- Sheller, Mimi és John Urry. 2000. „The City and the Car”. *International Journal of Urban and Regional Research* 24 (4): 737–57. <https://doi.org/10.1111/1468-2427.00276>.
- . 2006. „The New Mobilities Paradigm”. *Environment and Planning A: Economy and Space* 38 (2): 207–26. <https://doi.org/10.1068/a37268>.
- Siegel, Alexander W. és Sheldon H. White. 1975. „The Development of Spatial Representations of Large-Scale Environments”. *Advances in Child Development and Behavior* 10: 9–55. [https://doi.org/10.1016/S0065-2407\(08\)60007-5](https://doi.org/10.1016/S0065-2407(08)60007-5).
- Sik Domonkos. 2019. „Az »idegélet fokozódásától« a »gyorsulás társadalmáig«: Adalékok a depresszió társadalmi fenomenológiájához”. *Replika* (112): 47–61. <https://doi.org/10.32564/112.6>.
- Simmel, Georg. 1890. *Über sociale Differenzierung*. Leipzig: Duncker & Humblot.
- . 2004. *A pénz filozófiája*. Budapest: Osiris.
- . 2009. *Sociology: Inquiries into the Construction of Social Forms*. Leiden: Brill.



- Smahó Melinda. 2021. „Autonóm járművek a jövő városában”. In *Az önvezető járművek világa. Társadalmi hatások és kihívások*, szerkesztette Csizmadia Zoltán és Rechnitzer János, 145–80. Budapest: Akadémiai Kiadó.
- Sollie, Paul. 2007. „Computer-Mediated Communication and Criticisms of the Internet: Hubert Dreyfus’ Criticism from the Perspective of Karl Jaspers’ Philosophy of Communication”. *Existenz: An International Journal in Philosophy, Religion, Politics, and the Arts* 2 (1–2): 40–50.
- Solovyeva, Olga és Olga Logunova. 2018. „Self-presentation Strategies Among Tinder Users: Gender Differences in Russia”. In *Digital Transformation and Global Society*, szerkesztette Daniel A. Alexandrov, Alexander V. Boukhanovsky, Andrei V. Chugunov, Yury Kabanov és Olessia Koltsova, 474–82. Cham: Springer. [https://doi.org/10.1007/978-3-030-02843-5\\_39](https://doi.org/10.1007/978-3-030-02843-5_39)
- Steets, Silke. 2019. „Games as provinces of meaning”. In *Architectonics of Game Spaces: The Spatial Logic of the Virtual and Its Meaning for the Real*, szerkesztette Andri Gerber és Ulrich Götz, 85–93. Bielefeld: Transcript.
- Ströker, Elisabeth. 1987. *Investigations in the Philosophy of Space*. Athens, OH: Ohio University Press.
- Sumartojo, Shanti, Sarah Pink, Deborah Lupton és Christine Heyes LaBond. 2016. „The affective intensities of datafied space”. *Emotion, Space and Society* 21: 33–40. <https://doi.org/10.1016/j.emospa.2016.10.004>.
- Sumter, Sindy R., Laura Vandenbosch és Loes Ligtenberg. 2017. „Love me Tinder: Untangling emerging adults’ motivations for using the dating application Tinder”. *Telematics and Informatics* 34 (1): 67–78. <https://doi.org/10.1016/j.tele.2016.04.009>.
- Szijártó Zsolt. 2022. *Sokszínű médiavilágok. A mindennapi élet és a médiakutatás antropológiai dimenziói*. Budapest: Gondolat Kiadó.
- Tengelyi László. 1998. *Élettörténet és sorsesemény*. Budapest: Atlantisz.
- Thomas, William Isaac és Dorothy Swaine Thomas. 1928. *The Child in America: Behavior Problems and Programs*. New York: Knopf.
- Thrift, Nigel. 2004. „Driving in the City”. *Theory, Culture & Society* 21 (4–5): 41–59. <https://doi.org/10.1177/0263276404046060>.
- Tifferet, Sigal és Iris Vilnai-Yavetz. 2014. „Gender differences in Facebook self-presentation: An international randomized study”. *Computers in Human Behavior* 35: 388–99. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2014.03.016>.
- Tiggemann, Marika és Isabella Anderberg. 2020. „Muscles and bare chests on Instagram: The effect of Influencers’ fashion and fitpiration images on men’s body image”. *Body Image* 35: 237–44. <https://doi.org/10.1016/j.bodyim.2020.10.001>.
- Tijmes, Pieter. 2001. „Albert Borgmann: Technology and the Character of Everyday Life”. In *American Philosophy of Technology: The Empirical Turn*, szerkesztette Hans J. Achterhuis, 11–36. Bloomington: Indiana University Press.

- Tinder. 2022. „Powering Tinder” – The Method Behind Our Matching”. <https://www.tinderpressroom.com/powering-tinder-r-the-method-behind-our-matching>.
- Tóth Péter. 2019. „Az autózás mint társadalmi-technikai rendszer”. *Tér-Gazdaság-Ember* 7 (1): 33–59.
- . 2021a. „Autóhasználati preferenciák és lehetséges megoldások”. In *Az önvezető járművek világa. Társadalmi hatások és kihívások*, szerkesztette Csizmadia Zoltán és Rechnitzer János, 355–81. Budapest: Akadémiai Kiadó.
- . 2021b. „Az automobilitás magyarországi sajátosságai”. In *Az önvezető járművek világa. Társadalmi hatások és kihívások*, szerkesztette Csizmadia Zoltán és Rechnitzer János, 181–212. Budapest: Akadémiai Kiadó.
- Tyson, Gareth, Vasile C. Perta, Hamed Haddadi és Michael C. Seto. 2016. „A First Look at User Activity on Tinder”. *arXiv:1607.01952*. <https://arxiv.org/abs/1607.01952v1>.
- Urry, John. 2004. „The ‘System’ of Automobility”. *Theory, Culture & Society* 21 (4–5): 25–39. <https://doi.org/10.1177/0263276404046059>.
- Vandenberg, Ann E. 2016. „Human Wayfinding: Integration of Mind and Body”. In *Community Wayfinding: Pathways to Understanding*, szerkesztette Rebecca H. Hunter, Lynda A. Anderson és Basia L. Belza, 17–32. Cham: Springer. [https://doi.org/10.1007/978-3-319-31072-5\\_2](https://doi.org/10.1007/978-3-319-31072-5_2).
- Váradai, Monika. 2020. „Az (im)mobilitás dinamikái vidéki terekben – szakirodalmi kitekintés, empirikus kiegészítésekkel”. *Tér és Társadalom* 34 (3): 114–41. <https://doi.org/10.17649/TET.34.3.3285>
- Verbeek, Peter-Paul. 2001. „Don Ihde: The Technological Lifeworld”. In *American Philosophy of Technology: The Empirical Turn*, szerkesztette Hans J. Achterhuis, 119–46. Bloomington: Indiana University Press.
- Viljoen, Marga. 2010. „Embodiment and the experience of built space: The contributions of Merleau-Ponty and Don Ihde”. *South African Journal of Philosophy* 29 (3): 306–29. <https://doi.org/10.4314/sajpem.v29i3.59153>.
- Waldenfels, Bernhard. 2009. *Ortsverschiebungen, Zeitverschiebungen*. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Ward, Janelle. 2017. „What are you doing on Tinder? Impression management on a matchmaking mobile app”. *Information, Communication & Society* 20 (11): 1644–59. <https://doi.org/10.1080/1369118X.2016.1252412>.
- Weber, Max. 1987. *Gazdaság és társadalom. A megértő szociológia alapvonalai I. Szociológiai kategóriáiban*. Budapest: Közgazdasági és Jogi Könyvkiadó.
- . 1998. „The ‘Objectivity’ of Knowledge in Social Science and Social Policy”. In *Collected Methodological Writings*, szerkesztette Hans Henrik Bruun és Sam Whimster, 100–138. London: Routledge.
- Widlok, Thomas. 2005. „Comments to Aporta and Higgs”. *Current Anthropology* 46 (5): 750–51.

- Willis, Katharine S., Christoph Hölscher, Gregor Wilbertz és Chao Li. 2009. „A comparison of spatial knowledge acquisition with maps and mobile maps”. *Computers, Environment and Urban Systems* 33 (2): 100–110. <https://doi.org/10.1016/j.compenvurbsys.2009.01.004>.
- Zhao, Shanyang. 2004. „Consociated Contemporaries as an Emergent Realm of the Lifeworld: Extending Schutz’s Phenomenological Analysis to Cyberspace”. *Human Studies* 27 (1): 91–105. <https://doi.org/10.1023/B:HUMA.0000012246.33089.68>.
- . 2005. „The Digital Self: Through the Looking Glass of Telecopresent Others”. *Symbolic Interaction* 28 (3): 387–405. <https://doi.org/10.1525/si.2005.28.3.387>.
- . 2015. „Constitution of Mutual Knowledge in Telecopresence: Updating Schutz’s Phenomenological Theory of the Lifeworld”. *Journal of Creative Communications* 10 (2): 105–27. <https://doi.org/10.1177/0973258615597376>.
- Zheng, Elise Li. 2021. „Interpreting fitness: self-tracking with fitness apps through a postphenomenology lens”. *AI & Society* (február). <https://doi.org/10.1007/s00146-021-01146-8>.
- Zörgő Szilvia. 2021. „Szelf és kultúra mint a test kiterjesztése. Bevezetés az embodiment-paradigmáról szóló blokkhoz”. *Replika* (121–122): 7–20. <https://doi.org/10.32564/121-122.1>.

L'Harmattan France  
5-7 rue de l'Ecole Polytechnique  
75005 Paris  
T.: 33.1.40.46.79.20  
Email: diffusion.harmattan@wanadoo.fr

L'Harmattan Italia SRL  
Via Degli Artisti 15, 37  
10124 Torino  
T.: (39) 011.817.13.88 / (39) 348.39.89.198  
Email: harmattan.italia@agora.it

ISBN 978-963-646-019-8  
<https://doi.org/10.56037/978-963-646-019-8>

A kiadásért felel a L'Harmattan Kiadó igazgatója.  
A kiadó kötetit megrendelhetők,  
illetve kedvezménnyel megvásárolhatók:  
L'Harmattan Könyvesbolt  
1053 Budapest, Kossuth L. u. 14–16.  
[www.harmattan.hu](http://www.harmattan.hu)

Korrektor: Kohuth Galla Ágnes  
A borító Almási Gábor fotójának felhasználásával készült.  
Tördelés: Kállai Zsanett



A mindennapi élet nagy átalakuláson ment keresztül az utóbbi évtizedekben. Miközben a korábbi idők embereit javarészt a szemtől szembeni kommunikációk formálták, addig mi egyre inkább igénybe vesszük az olyan médiumokat, technikai eszközöket és platformokat információszerzésre és kapcsolattartásra, mint az okostelefonok, a számítógépek, a közösségi média, az online hírportálok vagy az üzenetküldő szolgáltatások. A jelen életvilága mediatizálódik, s ez hatással van nemcsak az interakcióink formájára és tartalmára, hanem gondolkodásunkra és a világhoz való viszonyunkra is. Jelen könyv e korszakos átalakulást kívánja a szociológiai-társadalomtudományos, és különösen a fenomenológiai nézőpont alkalmazásával értelmezni. A kötet az életvilág mediatizálódásának szélesebb elméleti keretén belül értelmezi a társadalmi cselekvők tapasztalati mintázatait, tipikus élményeit az olyan területek kapcsán, mint a közösségi média különféle platformjai, az online meetingek és videótelefonálás, az online videójátékok, a self-tracking vagy a műholdas navigáció. Az életvilág mediatizálódási folyamatai ugyanakkor számos, az értelmes és jó étellel kapcsolatos kérdést is felvetnek, így ez a könyv annak is utána kíván járni, hogy vajon az életvilág mediatizálódása milyen új csapdahelyzeteket teremt, és milyen elvek alkalmazása jelenthet némi védelmet ezekkel szemben.

Berger Viktor (1981), szociológus, a PTE BTK Szociológia Tanszékének oktatója. Publikációi felölelik a szociológia-elmélet, a szociológiai térelméletek és az online társadalmi jelenségek fenomenológiai értelmezésének témaköreit. Előző megjelent kötete a kiadónál: *Térré szőtt társadalmiság. A tér kategóriája a szociológiaelméletekben* (2018).

2990 Ft

ISBN 978-963-646-019-8



L'Harmattan