

Csepeli György

OFFLINE ÉS ONLINE VALÓSÁGOK

1. AZ EMBER KÜLÖNLEGESSÉGE

Az ember különleges lény. Különlegessége nem abban van, hogy a természetben él, melynek nincs kezdete, nincs vége, nincsenek határai, hanem abban, hogy mint Németh László írja, „egy darab természet nézi benne a nagy természetet”. A végtelenség, a határtalanság, mely a többi élőlény számára a véges és lehatárolt létezés tere, az ember létének legsajátosabb jellemzője, mely feladattá teszi az ember számára az önmeghatározást.

Az önmeghatározás legalapvetőbb eszköze az idő, mely kijelölve az egyes ember életének kezdő és végző pontjait, megteremti az elmúlást, mint tapasztalatot. Az idő tapasztalata ugyan az egyéné, de az egyén ezt a tapasztalatot nem tudná sorssá fordítani, ha nem lenne meg a nyelv, mely minden beszélő ember számára kimondhatóvá és ezáltal felfoghatóvá, átélhetővé teszi a múlt, a jelen és a jövő idő történéseit.

A nyelv nemcsak a „most”, hanem az „itt” fogságából is kiszabadít, hiszen lehetővé tesz olyan állításokat, melyek színtere nem ott van, ahol a beszélő maga. A nevek és a névmások határokat teremtenek a határtalanságban, meghatározásokra adnak lehetőséget a meghatározatlanságban, s teszik ezt annyi sajátos módon, ahány emberi csoport van, mely képes volt kultúrává, hagyománnyá tenni az első meghatározásokat. A kezdet ilyen értelemben minden kulturálisan meghatározott csoport életében a legnagyobb, leginkább elismerésre méltó teljesítmény, melyet a következő nemzedékek meghatározásai aligha múlhatnak felül. A nyugati ember számára a kezdet a nyelve révén a népi-törzsi létből való kiemelkedést, a létező egészével való szembeszállást jelentette, s jelenti azóta is, kikérdezve és megragadva akként a létezőket, amilyenek (Heidegger, 1992.63.)

2. AZ OFFLINE TÁRSASSÁG

Az élet a maga teljességében valamennyi érzékszervünk műve. A színpadok, melyekre nap mint nap fellépünk, testünk nélkül üresek, borzongatóak lennének.

Ha ott vagyunk valahol, drámai térben vagyunk, melynek értelmezése egyaránt lehet tragédia, komédia vagy mindkettő, attól függően, hogy kik a szereplők, s mit akarnak. Bárhogyan is van, ami a hétköznapi életben velünk és általunk történik, az maga a legközvetlenebb valóság, Alfred Schütz-től kölcsönözött latin kifejezéssel élve: *Realissimum*.

Ebben a valóságban az idő uralkodik. Ami van, az múlttá válik, mely sosem tér vissza, de mindig jön egy következő pillanat, mely még nincs, de lehet. A jövő kitüntetett szerepet tölt be életünkben, mert még nincs egészen kész. A jövő tőlünk is függ, a miénk lehet, ha akarjuk és tudjuk, mit tehetünk.

Az offline társasság élményei a szenvedés és az öröm, a bánat és a remény pólusai között oszcillálnak, s előfordulásuk ritmusa, gyakorisága szerint hol integrálnak, hol dezintegrálnak.

Ezekről a mintákról a következő fejezetben lesz részletesen szó.

3. AZ ONLINE TÁRSASSÁG

Az emberek online térbe kerülve elvesztik létük összes fizikai jellemzőit, mint ha valamennyien Csodaországban lennének, mint Lewis Carrol meseregényében Alice. Az offline színpadokon fellépő emberek térhez és időhöz kötött létezőmódjához képest az online világban való lét az egykor (vagy még mindig?) Olümposzón élő istenek létmódját idézi. Az online szín nem ad támpontot senkinek ahhoz, hogy megállapítsa, kivel, kikkel van kapcsolatban. A kapcsolat a virtuális tér ak-tusaiból építkezik, s az offline kapcsolatoktól eltérően, bármikor megszakítható, bármikor újra folytatható. Az online kapcsolatok létesítésének, fenntartásának és megszakításának költségei lelki értelemben véve gyakorlatilag elhanyagolhatók.

Az offline kapcsolat csak akkor él, ha a másik figyel ránk. Az offline társas térben, mint korábban utaltunk rá, a figyelemgazdaság mechanizmusának minden érzékszervi modalitásunk része. Az online térben nincs ott a testünk, nem vagyunk ott fizikai valónkban, de mégis ott vagyunk, mert jelet adunk, nyomot hagyunk, információt közlünk. A ránk irányuló figyelemért meg kell harcolnunk, s a harc ráadásul minden pillanatban újra kezdődik, hiszen a másíknak nincs érzéki emléke rólunk, nincsenek benyomásai rólunk. Az online találkozások csak arra alkalmasak, hogy egy-egy adott pillanatban magunkra irányítsuk a figyelmet, kapjunk egy „like” jelet a másíktól.

Az isteni szabadságnak azonban ára van. Nincsenek fékek, nincsenek határok, melyek korlátoznák képzeletünk, vágyaink, szorongásaink működését. Maga az

élmény nem új, hiszen a művészek mindig is birtokában voltak ennek a szabadságnak, de az ő alkotásaikkal találkozva csak egészen kivételes esetekben mosódik el a határ a valóság és a nem valóság között. Egy ilyen esetet korábban említettünk, amikor Goethe egyik regényének korabeli recepciója kapcsán arról beszéltünk, hogy a kitalált hős kitalált öngyilkossága a történet egyes olvasóit tényleges öngyilkosság elkövetésére indította. Az online jelenlét esetében a fikció és a létező közötti határok eltűnnek, s ennek következtében egy teljesen új érintkezési tér jön létre a térbe belépő internethasználók között.

4. AZ INTERNETRE KÖLTÖZÖTT TÁRSADALOM

Azonosíthatóságától függetlenül az elektronikus kommunikációs tér egyes színeire történő belépő személy identitásának keretei módosulnak. A tér és az idő korlátai miatt szükségképpen leszűkített offline társas térhez képest az online tér végtelenre nyitja ki a társas teret. Az egész Földet behálózó kommunikációs hálózat elvileg lehetővé teszi a Föld összes lakója számára a kapcsolódást, s az internethasználók számának rohamos növekedésével ez az elvi lehetőség minden nap közelít a tényleges megvalósuláshoz.

A hálózatosodás, mint arra majd egy későbbi fejezetben Barabási László és Csermely Péter eredményei alapján részletesen rámutatunk, nem jelent elvi különbséget a mindennapi életben létrejött formális és informális kapcsolódásokhoz képest. A globális jelenlét csak annyit jelent, hogy földrajzi helytől függetlenül kereshet magának társat, csoportot, közösséget az internethasználó, de a keletkező társas alakzatok szerveződése éppen úgy a skálafüggetlen, „kis világ” logikát követi, mint az internettől független mindennapi életben. Normális esetben kevesek között alakulnak ki erős, kölcsönös kapcsolatok, s sokak között gyenge, egyirányú kapcsolatok.

A internetre költöző emberek „isteni szabadsága” abban feltétlenül megjelenik, hogy rendkívül sokféle dimenzióban mutatkozhat meg a személy, s preferenciái, melyek kapcsolatait létrehozzák, ennek megfelelően ugyancsak rendkívül sokfélék, adott esetben kórosok, deviánsak lehetnek.

Az online „ottlét” az offline” színeken való ottléthez képest jóval dinamikusabb, ami az információk, érzések, gondolatok, viselkedési minták igen gyors terjedését, s egyben a keletkező csoportok igen nagy mértékű változékonyságát eredményezi. Az online „ottlét”, mint arra már utaltunk, a figyelemért folytatott harc terepe, ahol az nyer, aki újat tud mondani, mutatni, teremteni. Az „új” azonban igen gyorsan „rég” lesz, ezért a futószalag megállíthatatlan, ha egyszer valaki rálépett.

5. AZ ÉLETSZFÉRÁK KONVERGENCIÁJA AZ ONLINE SZÍNEN

Ha az ember az online színre lép, nemcsak informális szerepek változnak meg gyökeresen, hanem mélyrehatóan megváltoznak formális szerepei is. Az internet révén egységes platform jön létre, melyen keresztül az élet hatékony és minőségi viteléhez szükséges valamennyi szolgáltatás igénybe vehető, már ha az így keletkezett kereslet kielégítésére megfelelő kínálat jön létre.

Az online térben a különböző termékek és szolgáltatások előállítói nem egyszerűen arra nyernek lehetőséget, hogy minden korábbi működési módhoz képest pontosabban mérjék be közönségüket s ezáltal elérjék fogyasztóikat. Az internetre kerülve, a egyes termékek, szolgáltatások, információk igénybevevőinek adatai nem vésznek el, hanem megmaradnak, az egyes adatbázisok kapcsolatba kerülnek egymással, s ezáltal a sokféle termék, szolgáltatás, információ keresésének és fogyasztásának mintái jól profilírozhatóvá válnak, ami még pontosabb célzást és elérést tesz lehetővé, ami tovább generálja a forgalmat. A folyamat végén egy önszabályozó, alulról felfelé szerveződő sokdimenziós piac jön létre, melynek egyaránt része a politika, az egészségügy, a tájékoztatás, a szórakoztatás és a közösségépítés.

Az internetre lépő, az online térben informális és formális szerepek sokaságát betöltő egyén részévé válik egy valós idejű, valós adatokból létrejövő, bővülő hatalmas adatbázisnak. Ez az adatbázis az információs társadalom mozgó ereje, melyhez jó esetben hozzáférhet ugyan mindenki, de nem mindenki tudja, hogyan kell „megszólaltatni.”.

6. JÁTÉK

Az online színre költözött élet kiváló példái a tömegesen játszott sokszereplős online szerep-játszó játékok, melyekben a résztvevők az egyes játékok által megengedett módon egy virtuális játék-világban tartanak fenn kapcsolatot egymással. Angolul ezeknek a játékoknak a neve: Massively multiplayer online role-playing game (MMORPG).

Ezekben az üzleti vállalkozások által működtetett, sajátos játékokban világszerte sok milliónyian vesznek részt. Jellemzően fiatalok, akik az egy-egy játék mentén szerveződő közösségeknek is tagjaivá válva, saját, különleges identitást építenek ki magukban. A játék által teremtett identitás voltaképpen projekt, melynek megvalósulása a játékos alapvető élménye. Frómann Richárd megkülönböz-

teti az X és a Y játékos típust. Az X típus számára az online világ erőforrás, mely erősíti, dinamizálja az offline világban folytatott életét. Az Y típus ezzel szemben “beleragad” a művi úton létrehozott, de számára rendkívül csábító játékvilágba, s onnan nem is akar kilépni.

IRODALOM

- HEIDEGGER, M. 1992. *Az idő fogalma*. A német egyetem önmegnyilatkozása. A rektorátus 1933/34. Budapest: Kossuth
- FRÖMANN, R. 2011, *MMORPG online szerepjáték jelentősége az emberi kapcsolatok tükrében*. ELTE TáTK Szociológiai Doktori Iskola, Interdiszciplináris Társadalomkutatások Program, (előadás.)