

# A hálózatoság gyakorlatai a transzmediális világokban<sup>1</sup>

*KESERŰ JÓZSEF*

## Networking Practices in Transmedial Worlds

### Abstract

The paper explores the dynamic (experiential) side of network organisation, especially in relation to the cultural practices offered by transmedial worlds. In addition to the notion of network, the concept of networking is given particular importance as it seeks to capture the processual nature of the organisation of networks. The paper also takes into account different forms of disjunction, such as recursion, non-linear dynamics, difference and repetition. Avoiding the strategy of purification, it considers the elements of the network as subjects, objects and discourse at the same time. The networks that organise the experience of transmedial worlds can thus be described as spirals that make different forms of experience simultaneously available.

**Key words:** network; networking; participatory culture; fans; cultural practice; transmedial worlds

**Subject-Affiliation in New CEEOL:** Social Sciences – Communication Studies – Media Studies

**DOI:** 10.36007/eruedu.2023.3.020-030

## Hálózat és hálózatoság

Összekapcsolt világunkban a hálózatok felépítésének és működésének megértése alapvető jelentőségűvé vált. A hálózatok kutatása az utóbbi időben szinte minden tudományterületen megjelent – nemcsak a természettudományokban, hanem a bölcsészet különböző területein is. Sőt, maga a hálózattudomány is önálló diszciplínává lépett elő, és már egyetemen is oktatják.<sup>2</sup> Ugyanakkor a mindennapi életünk szempontjából is fontossá váltak a hálózatok, hiszen emberi kapcsolataink is hálózatszerűen szerveződnek. Akár a tudományok, akár a mindennapok felől szemléljük, a hálózatok alkalmasak arra, hogy a segítségükkel másképp tekintsünk az ismert jelenségekre, vagy akár önmagunkra (Christakis – Fowler 2010, 12).

<sup>1</sup> A tanulmány az 1/0208/22 számú, Elmélethálózatok a humán tudományokban (Teoretické siete v humanitných vedách) címet viselő VEGA-projekt keretében készült.

<sup>2</sup> E téren úttörő jelentőségű Barabási Albert-László munkássága, akinek hálózattudományi tankönyve (Barabási 2016) alapmű a téma iránt érdeklődők számára.

Tanulmányomban a hálózatok szerveződésének dinamikus (tapasztalati) oldalát vizsgálom, elsősorban a transzmediális világok által felkínált kulturális gyakorlatok vonatkozásában. A hálózatokra mindenekelőtt mint lokalizálhatatlan szocioteknikai asszemblázsokra<sup>3</sup>, illetve mint nyitott architektúrák között működő standardizált kommunikatív protokollokra (Munster 2018) tekintek. A hálózat mellett kiemelt jelentőséget tulajdonítok a hálózatosság fogalmának, amely a hálózatok szerveződésének folyamatjellegét igyekszik megragadni. Egy adott hálózat elemei összekapcsolódnak, de szét is válhatnak, ezért a konjunkciók mellett a diszjunkciókra is érzékenyeknek kell lennünk.<sup>4</sup> Ennyiben tehát nem feltétlenül a csomópontok megragadását vagy a hálózat vizuális „kiterítését” tartom szem előtt, hanem inkább a ritmusok, a refrének, az átmenetek, a sebességek és intenzitások, valamint az „útkeresések, irányok, belépések és kilépések” (Deleuze – Parnet 2016, 7) foglalkoztatnak.

Ez természetesen nem jelenti azt, hogy ne lenne fontos a csomópontok megragadása vagy a hálózatok vizuális megjelenítése. A hálózati térképek sokat elárulnak az adott rendszer természetéről, és sokszor vizuálisan is lehangolóak. Könnyen lenyűgözhet bennünket „a globális összekapcsolhatóság fenséges képi világa” (Munster 2013, 1), de éppen ennek köszönhetően hajlamosak lehetünk elfeledkezni a hálózatok aszimmetriájáról és egyenlenségeiről. Érdemes ezért tudatosítani, hogy már a hálózatok vizuális szemlélése is a hálózatosság tapasztalatának egyik formája, s emiatt reflektáltan kell közelítenünk hozzá. Anna Munster arra hívja fel a figyelmet, hogy az élet minden olyan szelete, amely adatokat tartalmaz (és melyik nem ilyen?), ábrázolható hálózatos formában. Csakhogy ezek a reprezentációk (amelyek a kapcsolatokra és csomópontokra fókuszálnak) sokszor nagyon is egyformák, s így elmoszák az egyes kapcsolatrendszerek közötti különbségeket. „A hálózatok más hálózatokat tükröznek” (Munster 2013, 3), és nem mindig a megragadni kívánt jelenségről szólnak. Ezt a tapasztalatot Munster érzéstelenítésnek (anesthesia) nevezi, ami nem más, mint „érzékelésünk elszibbadása, amely eltereli a figyelmünket a hálózatok egyenlenségeiről és kapcsolatrendszerük változó mi-

3 Az asszemblázs (angolul assemblage) fogalma elrendeződést jelent. Ebben a vonatkozásban azt a módot, ahogyan a hálózatok kialakulnak, illetve el- és átrendeződnek. Az angol 'assemblage' a francia 'agencement' fordítása, amely Gilles Deleuze és Félix Guattari műveinek recepciója során honosodott meg (Buchanan 2015, 383). Deleuze és Guattari munkássága a mai napig gazdag ihletforrásként szolgál a bölcsészet különböző területein tevékenykedő gondolkodók számára. A két francia filozófus fogalmait sokan alkalmazzák, és – szellemiségüket követve – még többen használják kiindulópontként saját elképzeléseik kifejtése során. Deleuze-ék 'agencement'-fogalmát is sokféleképp gondolták tovább. A két legismertebb ilyen továbbgondolás az ANT (vagyis az actor-network theory, magyarul: cselekvő-hálózat elmélet) és Manuel DeLanda mexikói-amerikai filozófus részéről történt. Hivatkozott cikkében Ian Buchanan (Deleuze és Guattari munkásságának kiváló értelmezője) amellett érvel, hogy ezek – legyenek mégoly érdekesek – mennyire nem követik Deleuze-éket, illetve hogy az asszemblázs fogalmát túlságosan tág értelemben használják.

4 A továbbiakban olyan fogalmak is játéka hozhatóak, mint rekurzió, redundancia, nem lineáris dinamika (Munster), különbség és ismétlés (Deleuze), de kevésbé technikai fogalmak is kölcsönözhetőek olyan filozófusoktól, mint például William James (ilyen a mozaik).

nőségeiről” (Munster 2013, 3). Úgy véli, hogy inkább „a hálózati mező foltozottságára” kellene odafigyelnünk, vagyis azokra a hálózati erőkre, amelyek dinamizálják a rendszereket.

Ahelyett, hogy azt kérdezné, milyen tapasztalatokat tesznek lehetővé számunkra a hálózatok, Munster azt a kérdést teszi fel, hogy: *„Hogyan tapasztalnak a hálózatok? Milyen műveleteket hajtanak végre a hálózatok és milyen változásokon mennek keresztül annak érdekében, hogy megváltoztassák és létrehozzák a tapasztalat új formáit?”* (Munster 2013, 6 – kiemelés az eredetiben) Rögtön hozzá is teszi, hogy furcsa lehet, hogy a hálózatok tapasztalatáról beszél és nem az emberekről. Ez azonban nem jelenti sem a hálózatok antropomorfizálását, sem pedig az emberi fogalmának (és az emberi szempontoknak) az elvetését. Inkább olyan folyamatokként és technikákként tekinthetünk a hálózatosságra, amelyek a rekurzió dinamikáján keresztül kapcsolják össze az emberit és a nem emberit (Munster 2013, 7). Innen nézve pedig a kapcsolódás különböző módjai lehetnek érdekesek.<sup>5</sup>

Az összekapcsolás mellett már csak azért is fontos, hogy figyeljünk a szétválasztásra, mert olykor hajlamosak vagyunk összekapcsolni olyan jelenségeket is, amelyeknek egymáshoz semmi közük. Horváth Márta az emberi gondolkodásnak ezt a sajátosságát az evolúciobiológia kontextusában ragadja meg. „Az evolúciós eredetű kognitív képességek egyik jellemző tulajdonsága, hogy olyan mélyen gyökereznek az emberi gondolkodásban (szinte reflexszerűen működnek), hogy gyakran tévesen aktiválódnak. Ilyen mélyen gyökerező kognitív képességünk például az oksági gondolkodás: ha két esemény egyidejűleg vagy időben közvetlenül egymás után következik be, akkor nagymértékben hajlunk arra, hogy a két eseményt egymással oksági viszonyba hozzuk.” (Horváth 2020, 9) Az a képesség, amely valamikor evolúciós előnynek számított (az oksági összefüggések felismerése lehetővé tette az előrejelzéseket), ma már gyakran gondolati csapdába csal bennünket (gondoljunk csak a hihetetlenül elterjedt összeesküvés-elméletekre).

A hálózatos érzékelés és tapasztalat nem csupán az emberek sajátja. Bruno Latour a „kollektivitás” kifejezést használja az emberek és nem emberek összességének leírására (Latour 1999, 14). A kollektivitás nem azonos a társadalommal. A társadalom a kollektivitásnak az a része, „amelyet a társadalomtudományok választottak külön” (Latour 1999, 17). Fontos hangsúlyozni, hogy emberek és nem emberek nagyon sokféleképpen kapcsolódhatnak egymáshoz. Némileg leegyszerűsítve elmondható, hogy az emberek sosem csak emberek, és a dolgok sosem

5 Munster e ponton William Jameshez fordul, aki a tapasztalatot nem valaminek a tapasztalataként írja le, hanem a valamiből valamivé válás folyamataként. A tapasztalatban James szerint mindig valami új jön létre. „Nem a világ érzékszervi (emberi) megismeréseként értelmezett érzékelés az tehát, ami újdonságot kínál számunkra a hálózatos tapasztalatban; hanem az érzékelésnek a különbséghez – az érzékelhetetlenhez – való viszonya.” (Munster 2013, 9) Az új tapasztalata csak ott valósul meg, ahol az érzékelhetetlennel találkozunk. A feladat tehát – Munster számára legalábbis – nem a hálózatok feltérképezése és modellezése, hanem új hálózati tapasztalatok megtapasztalása. „A hálózatok esztétikája [An aesthetics of networks] egy olyan projekt, amely újfajta hálózati érzékenységet hoz létre.” (Munster 2013, 10)

csak dolgok (Latour 2021, Id. különösen a kötet első két tanulmányát). Az ilyen szembeállítások pusztán a purifikáció gyakorlatának eredményei. Az ember a dolgokkal együtt van, mintegy hálózatszerűen összekapcsolódva. Ugyanez érvényes a dolgokra is, amelyek valójában hibridek vagy „kvázitárgyak” – ezek is egy hálózat részei. „[N]em lehet megérteni az agy-peptideket, ha nem hozzuk kapcsolatba egy tudományos közösséggel, eszközökkel, gyakorlatokkal, mindazokkal a felszerelésekkel, amelyek igen kevésbé néznek ki módszertani szabályoknak, elméleteknek és neuronoknak” (Latour 1999, 16).<sup>6</sup> A dolgok egyszerre viselkednek szubjektumként, tárgyként és diskurzusként. A purifikáció gyakorlata, amely ezek közül mindig csak az egyiket veszi figyelembe, nem képes számot adni a hálózat heterogenitásáról és dinamikájáról.

„Hogyan férhetünk hozzá a hálózatokhoz, ezekhez a létezőkhöz, amelyeknek olyan furcsa topológiájuk és még szokatlanabb ontológiájuk van, amelyek mind az összekapcsolásnak, mind a szétválasztásnak, azaz mind a tér, mind az idő létrehozásának a képességével rendelkeznek?” – teszi fel a kérdést Latour (1999, 135). Az időbeliség szempontjának felvetése különösen fontos, hiszen a hálózatok mindig heterogének, a kulturális gyakorlatok pedig mindig politemporálisak. A modern gondolkodás, amely a haladás bűvöletében élt, a fejlődést és ebből kifolyólag a lineáris idő képzetét tartotta kitüntetettnek. A temporális elemek mindazonáltal másképp is elrendeződhetnek. Ha például spirálként tekintünk rájuk, akkor a lineáris idő képzete elveszíti elsőbbségét. „A múltat [immár] nem meghaladjuk, hanem újrakezdjük, megismételjük, körbe vesszük, megóvjuk, újra összeállítjuk, újra értelmezzük, átszervezzük. A spirál vonalát követve a távolinak tűnő elemekről kiderülhet, hogy egészen közeliak, ha a hurkokat hasonlítjuk össze. Megfordítva, a vonal alapján ítélve nagyon is egyidejű elemek egészen távolivá válhatnak, ha sugárirányban haladunk.” (Latour 1999, 131) Ezt a gondolatmenetet követve arra a következtetésre juthatunk, hogy cselekedeteink a temporalitás szempontjából nem homogének. Mindez jól megfigyelhető azokban a kulturális gyakorlatokban is, amelyek a transzmediális világokkal kapcsolatban folytatunk.

## Transzmediális világok

A médiaökológiában az utóbbi évtizedekben végbement változásoknak köszönhetően a transzmediális világok jóval nagyobb szerepet töltenek be az életünkben, mint korábban a hagyományos értelemben vett fikcionális világok. A fikcióknak min-

<sup>6</sup> Latour nem egyszerűen szembeállítja egymással a természettudományokat, a társadalomtudományt és a bölcséleti gondolkodást, hanem rámutat arra, hogy ezek gyakran egymást kizáró módon működnek: természetté, politikává és diskurzussá alakítják azt, ami egyébként egy komplex hálózat. Ennek alapján háromféle stratégiát nevez meg (a naturalizációt, a szociologizálást és a dekonstrukciót), amelyek nem hozhatók közös nevezőre, miközben külön-külön egyikük sem képes lefedni a hálózat teljességét. „[A] hálózatok egyszerre valóságok, mint a természet, narratívák, mint a diskurzus, és kollektívek, mint a társadalom” (Latour 1999, 20). A háromféle stratégia pedig mindig csak egyet képes megragadni ebből a háromból.

dig is megvolt az a sajátosságuk, hogy az ember a segítségükkel reflektált bizonyos jelenségekre, illetve a környező világra, a transzmediális világok azonban sokkal intenzívebben vannak jelen a mindennapjainkban. Tapaszthatjuk ezt a hétköznapi élet materiális szférájában, amikor például ruhákon, használati eszközökön, de akár élelmiszeripari cikkeken találkozunk transzmediális világokra történő utalásokkal. De utalhatunk a szórakoztatóiparra is, amelyben a filmek, sorozatok, videójátékok, könyvek és képregények jelentős része valamilyen transzmediális világhoz kapcsolódik. Transzmediális világoknak azokat a képzeletbeli világokat nevezzük, amelyek különböző médiaformákon keresztül közvetítődnek, és egy egységes, jól meghatározható mentális képet alakítanak ki az adott világról a közönség tudatában. A különböző médiumok a maguk sajátos módján járulnak hozzá az ilyen világokkal kapcsolatos élményeinkhez.<sup>7</sup>

A médiakörnyezetben lezajlott változás jeleként tartható számon, hogy az olyan produkciók, amelyek korábban csak egy szűkebb réteg érdeklődésére számíthatnak, mostanra mainstream szórakozássá váltak. A *Gyűrűk Ura*- és a Harry Potter-filmek, vagy a *Trónok harca*-sorozat óriási közönségsikere arról tanúskodik, hogy fantasyfilmeket ma már olyanok is néznek, akik egyébként nem számítanak a műfaj elkötelezett híveinek. Mindez magával vonta azt is, hogy megváltozott (vagy legalábbis változóban van) a populáris és a tömegkultúra társadalmi és (egyre inkább) akadémiai elismertsége is. Utóbbit számos ilyen irányú kutatás is alátámasztja. Átalakulóban van továbbá a rajongó fogalma is. A korábbiakhoz képest sokkal kiterjedtebbé vált: már nemcsak egy szűk réteget foglal magába (az ún. kemény magot), hanem a hétköznapi embert is, aki szereti az adott filmet, sorozatot, videójátékot, könyvet, vagy annak szereplőit, illetve világát. Egy másfajta megközelítés szerint rajongó az, aki annak tartja magát, míg a többieket az alkalmi transzmediaközönség (angolul „casual transmedia audiences” Tosca – Klastrup 2020, 64) kifejezéssel illelhetjük. Különbséget tehetünk a rajongás mértéke alapján az egyes rajongótípusok között, szem előtt tartva, hogy a rajongás foka az egyes ember esetében is változó lehet az idők folyamán. A rajongó fogalma a hálózatosság tapasztalata felől különösen fontos, hiszen egyrészt a rajongók olyan tevékenységet végeznek, amelyek hálózatokat alkotnak, másrészt a rajongáson keresztül maguk is össze vannak kapcsolva.

„Hálózatos recepcióról” (Tosca – Klastrup 2020, 40–42, 74–78) tehát többféle értelemben is beszélhetünk. Ilyen például a kommentelés, a tartalmegosztás, a lájkolás gyakorlata, vagy éppen a nem szakmai kritika. Gyakran tapasztalható, hogy a hétköznapi beszélgetések tárgyát is a transzmediális világok képezik. A közösségi média olyan platformjai, mint a Facebook, a Twitter vagy a Youtube az információ-megosztás mindennapi terepévé váltak, és olyan praxisok létrejöttét segítették elő, amelyek beépültek a legelemibb szokásaink közé. Tosca és Klastrup megközelítésében ezek három területet ölelnek fel: felhasználás, kapcsolódás, értelemadás (Tosca – Klastrup 2020, 6). Ide sorolhatók továbbá az olyan gyakorlatok is, mint például az értelmezések, a metakommentárok, az előrejelzések (spekulációk), a különféle tartalmak létrehozása (pl. mémek gyártása), a kollaboráció, a hibridizáció

<sup>7</sup> Vö. [http://henryjenkins.org/blog/2007/03/transmedia\\_storytelling\\_101.html](http://henryjenkins.org/blog/2007/03/transmedia_storytelling_101.html)

stb. E tevékenységek között különbséget tehetünk az intenzitás mértéke szerint is. Ebből a szempontból például a megosztás egy alacsony intenzitású tevékenységnek számít. Az intenzitás ebben az esetben nem jelenti a kapcsolati háló gyengeségét. Egy megosztott tartalom bizonyos körülmények között ugyanis sok mindenkihez eljuthat. A megosztás mint transzmediális praxis a hálózatok nem centralizált formáját valósítja meg (Munster 2013, 21). Az efféle aktivitás esetenként túl is mutathat a rajongáson, hiszen valódi szakértelmet feltételez egy adott területen.

Befogadói szempontból a transzmediális világ megismerése a feltérképezés gyakorlatához hasonlít: újabb és újabb megközelítések, adatok gyűjtése és elrendezése, különböző médiaplatformok használata (az ezekben való jártasság megszerzése és finomítása) jellemzi. A világnak minél több elemével találkozunk, annál több kapcsolat alakul ki közöttük. Ebből a szempontból is fontos lehet az adatok vizualizációja. Gondoljunk csak a rajongók által barkácsolt olvasási sorrendekre, a szereplők, könyvek vagy képregények közötti kapcsolatokat ábrázoló képekre, szövegekre vagy videókra. Bár sok esetben ezek azzal a céllal készülnek, hogy teljesebbé tegyék a befogadói élményt, nem okvetlenül kell előfeltételeznünk a „teljesebb élmény” képzetét, hiszen minden élmény a maga módján teljes. Jó példa lehet erre a képregény médiuma. Az olyan franchise-ok esetében, mint a Marvel vagy a DC, nem árt, ha ismerjük az alapokat, de egyébként teljesen mindegy, hol lépünk be a világba. A jó képregény úgyis megáll a saját lábán. Ettől függetlenül nem mellékes kérdés, hogy az adott transzmediális világ mennyire centralizált. A Cthulhu-mitosz például egészen másképpen szerveződik, mint egy vállalati irányítású transzmédia franchise (mint amilyen a már említett Marvel vagy a DC). Míg a Cthulhu-mitoszban több az esetlegesség (legalábbis a fikcionális világ kialakításának kezdeti fázisában), addig az utóbbiakban a tudatos tervezés dominál (Tosca – Klastrup 2020, 51). Mindegyikükre érvényes azonban, hogy a részek hierarchikusan és temporálisan szerveződnek.

Attól, hogy egyes történetek összekapcsolódnak, még nem feltétlenül fognak transzmediális világot képezni. A transzmediális világ feltétele a világszerűség (worldness) fogalma, amely azon alapul, hogy a közönség kialakított egy mentális képet magának a képzeletbeli világról. A befogadó minden további, ehhez kapcsolódó tevékenységét ez a kép fogja meghatározni. Bár a világ megismerése részletenként történik, a gyűjtögetés és elrendezés feltételezi az egész képzetét. Az egész mindig több, mint a részek (Keserű 2021, 24), ami egyúttal azt is jelenti, hogy a kapcsolatok önmagukban nem elégségesek, hiszen mindig egy világon belül rendeződnek el. Mark J. P. Wolf a transzmediális világok fő jellemzőiként a következőket tartja számon: invenció, teljesség, konzisztencia (Wolf 2012, 33). Klastrup és Tosca elméletében pedig a következő fogalmak bukkanak fel: mitosz, toposz, étosz (Klastrup – Tosca 2004); később e fogalmi hármast kiegészítik a szereplő fogalmával (Tosca – Klastrup 2020, 37).

A transzmediális világoknak két fontos jellemzőjét emelhetjük ki, amelyek kétféle aktivitás felé mutatnak: az egyik a kimeríthetlenség, a másik a megoszthatóság. Ahogy korábban is említettem, a transzmediális világok egyik sajátossága, hogy lépésről lépésre „épülnek fel”, miközben az egyes részek különböző médiaplatformokon keresztül közvetítődnek. A befogadót ez sok esetben arra ösztönzi, hogy

újabb részletek után kutasson, s ezáltal a transzmediális világ újabb elemeit ismerje meg és kapcsolja össze. Bár ez az aktivitás mindig egy elképzelt világ összefüggésrendszerébe ágyazódik, maga a világ mégis kimeríthetetlen. Mindig találunk további kutatnivalót. Mindig lehet újabb videókat nézni, wikipédia-szócikket és enciklopédikus jellegű rajongói oldalakat böngészni, vagy éppen térképeket rajzolni. A transzmediális világok egyik sajátossága, hogy a létrehozóik és a befogadók közötti határ elmosódik, ezért gyakran maguk a befogadók is alkotóként, azaz saját tartalmak létrehozóiként lépnek fel (Nemesi 2020, 151–152). Ez is a világ kimeríthetlenségéhez járul hozzá.

A világ azonban nemcsak attól világ, hogy kialakítottunk róla egy mentális képet, hanem attól is, hogy osztozunk rajta másokkal. A megosztás ebből a szempontból különösen fontos tulajdonsága a transzmediális világoknak. Gyakori tapasztalat, hogy amikor egy fikcionális világ valamilyen szempontból érdekessé válik a számunkra, akkor óhatatlanul is beszélni akarunk róla, meg akarjuk osztani az ezzel kapcsolatos élményeinket és gondolatainkat másokkal. Emögött egyrészt az a motiváció áll, hogy újra akarjuk élni az élményeinket, másrészt pedig az, hogy kíváncsiak vagyunk mások véleményére és élményeire is. Ennek érdekében olvasói véleményeket olvasgatunk az interneten, termékbemutató és elemző videókat, valamint „végigjársásokat” nézünk. Ezek az aktivitások egyaránt a hálózatos recepció tapasztalata felé mutatnak. Ahogy Tosca és Klastrup fogalmaznak: „A hálózatosodott világban a befogadás szinte mindig kapcsolódik másoknak ugyanarról a médiaterméről szerzett közvetlen tapasztalataihoz.” (Tosca – Klastrup 2020, 41)

A transzmediális világ fogalma eleve feltételezi a hálózatoság gondolatát, amennyiben a világ sem egyszerűen létezők (helyszínek, szereplők stb.) összessége, hanem lényegi részét képezik a köztük lévő kapcsolati hálóik is. Ennek egyik példaként említhető R. Alberich, J. Miro-Julia és F. Rossello *Marvel Universe looks almost like a real social network* (magyarul: A Marvel Univerzum majdnem úgy néz ki, mint egy valódi közösségi hálózat) című tanulmánya, amely a Marvel-képregények szereplőinek kapcsolati hálóját próbálta meg feltérképezni.<sup>8</sup> E kísérlet azt is megmutatta, hogy a fikcionális világok elemei közötti kapcsolatok ugyanúgy épülnek fel, mint a valós hálózatok. Ugyanakkor e példa arról is árulkodik, hogy a transzmediális világokat gyakran a kiterjesztés logikája felől közelítik meg, ami a hálózati kapcsolódás leginkább magától értetődő formája (újabb csomópontok létrehozása révén a hálózat tovább épül).

Érdemes azonban utalni arra, hogy nem egyszerűen a kiterjesztés gyakorlatai működnek ebben az esetben sem. Egy transzmediális világgal történő személyes elköteleződés abban is megnyilvánul, hogy a befogadó nemcsak gyűjtögeti vagy létrehozza az újabb és újabb tartalmakat, hanem ismételten visszatér hozzájuk. Az ismétlés a személyessé tétel legalapvetőbb formája, mivel mindig feltételezi az emlékek felidézését, illetve azok újraélését vagy revízióját. Amikor ugyanahhoz újra és újra visszatérünk, akkor a hálózatoság nem kiterjesztésként valósul meg, hanem sokkal inkább spirális mozgásként, amely magába foglalja a nem identikus visszatérés mozzanatát. Mert végső soron egyetlen ismétlés sem képes identikusan

<sup>8</sup> <https://arxiv.org/abs/cond-mat/0202174>

újraalkotni a korábbi élményt vagy tapasztalatot. Ezek a vissza-visszatérések a már ismerthez (de a még nem kimerítetthez) a leásás vagy a fúrás gyakorlataiként is meghatározhatóak.<sup>9</sup> Általuk egyre mélyebbre ássuk magunkat a transzmediális világba. Hozzá kell ehhez fűzni, hogy mindez gyakran nem az újabb információk megszerzése érdekében történik, hanem az élmény újraélésének vágyaként valósul meg.

A vágy szerepe különösen fontos ebben az összefüggésben, hiszen ez dinamizálja a tapasztalatot. De arról sem feledkezhetünk meg, hogy ebben rejlik a transzmediális világokkal való foglalkozás legnagyobb csapdája is. A vágy ugyanis mindig újabb tárgyat keres, s ennek következtében a transzmediális világ iránti elköteleződés könnyen csaphat át mértéktelen felhalmozásba. Bármennyire fontosak is a megélt élmények és a személyes tapasztalatok, sosem feledkezhetünk el arról, hogy az olyan kulturális praxisok, mint amilyen a transzmediális világok építése és az irántuk való elköteleződés, mindig testi cselekvésként, begyakorolt, sokszor automatizálódott (bourdieu-i értelemben vett) „habitusként” működnek, s ennél fogva óhatatlanul alá vannak vetve nemcsak az ideológiai kisajátítás veszélyeinek, hanem a piaci törvényeknek is. A transzmediális világokra tehát nem csupán mint a vágybeteljesülés terepeire tekinthetünk, hanem mint olyan fundamentális szcenáriókra, amelyek erőteljesen befolyásolják, hogy mit találunk élvezetesnek. Más szóval ezek határozzák meg és alakítják vágyainkat.

A piaci szempontok elválaszthatatlanok a transzmediális világok működésétől. Ami az egyik oldalról rajongói aktivitásként és személyes élményként jelenik meg, az a másik oldalon anyagi haszonként könyvelődik el. Dan Hassler-Forest a következőket mondja ezzel kapcsolatban egy Henry Jenkinsszel folytatott beszélgetésben: „Azt hiszem, nyugodtan kijelenthetjük, hogy most sokkal többen készítenek és osztanak meg rajongói anyagokat a zsánerefikciókról, mint valaha. De ez már nem az adományozás ökonómiájaként működik, ami korábban oly jellemző volt a rajongói kultúrára. Ehelyett ingyenes tartalmakat hozunk létre a vállalati médiaplatformok számára, amelyek profitálnak az erőfeszítéseinkből. Tehát minden alkalommal, amikor megosztok egy mémet, egy animált GIF-et vagy néhány fanyar megjegyzést a *The Walking Dead* legújabb epizódjáról a Facebookon, a Twitteren vagy a Tumblr-ön, értéket teremtek egy vállalat számára, mivel az anyagom más felhasználókat is bevon, miközben az adataimat arra is felhasználhatják, hogy nyomon kövessék a preferenciáimat és viselkedési mintáimat, és ezáltal monetizálják online profilomat.”<sup>10</sup> Ebből a szempontból a rajongói aktivitás kérdéséről és a geek-kultúráról is árnyaltabb (és kevésbé lelkesítő) kép alakítható ki.

Indusztriális szempontból a transzmedialitás mára a piaci siker elengedhetetlen feltételévé vált. Figyelhetünk rá, hogy a hollywoodi mozifilmek nagy része vagy

9 Tosca és Klstrup a „drillability” kifejezést használják ezzel kapcsolatban, amit Jason Mittell-től kölcsönöznek. Vö. Jason Mittell: *Complex TV: The Poetics of Contemporary Television Storytelling*. New York/London: New York University Press, 2015.

10 <http://henryjenkins.org/blog/2016/09/science-fiction-world-building-in-a-capitalist-society-an-interview-with-daniel-hassler-forest-part-two.html>



egy sorozat következő része (vagy éppen előzménye), vagy egy adott transzmediális világhoz (és ezen keresztül a vonatkozó franchise-hoz) kapcsolódik. Mindez számos egyéb termékről is elmondható. Az árukapcsolás stratégiája nyilvánvalóan a fogyasztói mentalitás kialakítására és tartósítására irányul. Akit érdekel a film, az megveszi az alapjául szolgáló könyvet vagy a belőle készült videójátékot. Aki elkötelezett rajongója valamely szereplőnek, az könnyen kezd olyan tárgyak gyűjtésébe, amelyek az adott szereplőt ábrázolják. Akit érdekel egy könyvsorozat, az beszerzi annak mindegyik részét stb. Nem nehéz belátni, hogy a rajongás mint tevékenység szélesebb elterjedésében a médiaipar működése is nagy szerepet játszott. „A kevesek érdeklődésére számot tartó rajongói közösségek évtizedekig kulturálisan marginalizált és gettósodott kultúrája az 1990-es évek végére átalakult: a médiaipar a rajongókra már nem úgy tekintett, mint különc, irritáló tényezőkre, hanem mint hűséges és nagyra értékelt fogyasztókra.” (Hassler-Forest 2016, 6).

Alighanem a legfontosabb kérdés ezzel kapcsolatban így hangzik: vajon a rajongói aktivitás csupán a médiaipar által meghatározott, habitualizált cselekvések sora, amelynek egyetlen célja a javak felhalmozása s ennek folytán a piaci rendszer fenntartása, vagy a hálózatos összekapcsoltságnak köszönhetően a rajongás rendelkezik kellő kreatív potenciállal is, amelynek révén a rajongó ki tudja vonni magát a fogyasztói rendszer hatalma alól, és valóban képes értéket teremteni önmaga és mások számára?

## Összegzés

A transzmediális világok nemcsak összekapcsoltak, hanem rendkívül rétegzettek is. Kutatásuk eleve feltételezi a különböző elméletek hálózatos összekapcsolását. Példaként idézhetjük a témáról írt egyik alapvető szakkönyv (Tosca – Klastруп 2020) szerzőit, akik – többek között – a következő elméletek bevonásával végeztek kutatásaikat: pszichológia, filmelmélet, irodalomelmélet, rajongókutatás, szociálmédia-kutatás, filozófia, antropológia stb. Mindez arról is árulkodik, hogy a transzmediális világok olyan komplex jelenségek, amelyek nem kutathatók sikeresen csupán egyetlen diszciplína eszközeivel.<sup>11</sup> Az efféle „többszempontúság” azt is lehetővé teszi, hogy a transzmediális világokkal kapcsolatos hálózatos tapasztalatokat is összetettebben lássuk. Arra a kérdésre, hogy hogyan viszonyul az a felismerés, hogy a médiaipar által determinált fogyasztók vagyunk (akiknek még vágyait is a globális kapitalizmus alakítja) ahhoz a gondolathoz, hogy mégiscsak mi vagyunk mi (élményeink a sajátjaink), csak akkor adható érvényes válasz, ha figyelembe vesszük, hogy a vizsgálat tárgyai egyszerre viselkednek szubjektumként, tárgyként és diskurzusként. Ha a nézőpontunk egyoldalú marad, akkor ezek közül mindig csak az egyiket fogjuk látni.

A hálózati kapcsolatok nem feltétlenül helyezkednek el ugyanabban a síkban. A tapasztalat (legyen az akár a megszerzett tudásé) nem egy homogén felületen tör-

<sup>11</sup> Ezt a szemléletet érvényesíti a popkultúra-kutatásban H. Nagy Péter praxeológiája is (vö. H. Nagy 2023).

ténő előrehaladásként (újabb és újabb kapcsolati csomópontok megtalálásaként vagy létrehozásaként, azaz a síkban történő kiterjesztésként) értelmezhető, hanem spirálszerűen működik. Ami folyamatként az egyik szinten megvalósul, az óhatatlanul összekapcsolódik más szinteken működő folyamatokkal, miközben ezek között a szintek között nem olyan egyszerű kauzális kapcsolatokat kimutatni.

A spirálszerűség számos példáját szolgáltatják a rajongói aktivitás egyes megnyilvánulásai (pl. a rajongói videók készítése). Ezek egyfelől olyan fogalmakat hoznak játékba, mint öröm, elköteleződés, identitás (a videó készítője olyan dolgokat mutat be, amiket szeret, amik fontosak neki, amiket meg akar osztani másokkal és amik akár az identitását is meghatározzák). Ugyanakkor ez a tevékenység bekapcsolódik egy olyan ökonómiába is, amelyben a piaci szempontok dominálnak. Ha egy termékről videót készítünk, és feltöltjük egy megosztófelületre, akkor azzal önkéntelenül is a termék gyártójának profitját növeljük. De nem is kell videót készítenünk. Elég egy egyszerű keresés a Google-ön (például valami olyasmivel kapcsolatban, ami érdekel bennünket), és a bevitt adat máris metaadatként tér vissza (vagy kapcsolódik be) a hálózatba: a nagyvállalatok által működtetett adatvadász technológiák feltérképezik érdeklődésünket, és ez alapján alakítják a további kereséseinkre kapott találatokat (vö. Janosov 2023). Ez két olyan mozzanat, amelyek egyszerre határozzák meg a transzmediális világokkal kapcsolatos hálózatos tapasztalatainkat, miközben egyik sem írja felül vagy törli el a másikat. Ha kellően tudatos befogadók (és nem csupán reflektálatlan fogyasztók) leszünk, akkor a kető talán egyensúlyba hozható egymással, és a transzmediális világokban szerzett élményeink nemcsak szórakozásként válnak életünk részévé, de tényleges módon is gazdagítani fogják világunkat.

## Irodalom

Barabási Albert-László (2016): *A hálózatok tudománya*. Ford. Kirchner Edina, Budapest: Libri Kiadó.

Buchanan, Ian (2015): *Assemblage Theory and Its Discontents*. *Deleuze Studies* 9.3 (2015), 382–392.

Christakis, Nicholas A. – Fowler, James H. (2010): *Kapcsolatok hálójában: Mire képesek a közösségi hálózatok, és hogyan alakítják sorsunkat?* Ford. Rohonyi András és Rozsnyói Pál, Budapest: Typotex Kiadó.

Deleuze, Gilles – Parnet, Claire (2016): *Párbeszéd*. Ford. Karácsonyi Judit, Lipták-Pikó Judit, Gyimesi Tímea, Budapest: L'Harmattan Kiadó.

Hassler-Forest, Dan (2016): *Science Fiction, Fantasy, and Politics: Transmedia World-Building Beyond Capitalism*. London/New York: Rowman & Littlefield.

Horváth Márta (2020): *A történetmondás eredete*. Budapest: Typotex Kiadó.

Janosov Milán (2023): *DATA: Így hálóznak be az adataid*. Budapest: Open Books.

Keserű József (2021): *Lehetnek sárkányaid is: A fantáziavilágok építése mint kulturális gyakorlat*. Budapest: Prae Kiadó.

Klastrup, Lisbeth – Tosca, Susana (2004): *Transmedial Worlds: Rethinking Cyberworld Design*. *2004 International Conference on Cyberworlds*, 409–416.

Latour, Bruno (1999): *Sohasem voltunk modernek*. Ford. Gecser Ottó, Budapest: Osiris Kiadó.

Latour, Bruno (2021): *Hibrid gondolkodás: Válogatott tanulmányok*. Ford. Keresztes Balázs és Kun János Róbert, Budapest: Kijárat Kiadó.

Munster, Anna (2013): *An Aesthesia of Networks: Conjunctive Experience in Art and Technology*. Cambridge (Mass.)/London: MIT Press.

Munster, Anna (2018): *Conjunctive and Disjunctive Networks: Affects, Techincs, and Arts in the Experience of Relation*. In: *The Routledge Companion to Media Studies and Digital Humanities*. Ed. Jentery Sayers, New York: Routledge, 274–282.

H. Nagy Péter (2023): *A képzelet tudománya: Praxeológia, oktatási segédlet*. Komárom: Selye János Egyetem, Tanárképző Kar.

Nemesi Zsófia (2020): *Transzmediális történetmesélés: Intézményi és rajongói tartalmak az Odaát világában*. In: *Transzmédia: Interdiszciplináris tanulmányok*. Szerk. Fejes Richárd és Gregor Lilla, Budapest: Kijárat Kiadó, 151–178.

Tosca, Susana – Klastrup, Lisbeth (2020): *Transmedial Worlds in Everyday Life: Networked Reception, Social Media and Fictional Worlds*. New York/London: Routledge.

Wolf, Mark J. P. (2012): *Building Imaginary Worlds: The Theory and History of Subcreation*. New York/London: Routledge.

## Internetes források

<https://arxiv.org/abs/cond-mat/0202174>

[http://henryjenkins.org/blog/2007/03/transmedia\\_storytelling\\_101.html](http://henryjenkins.org/blog/2007/03/transmedia_storytelling_101.html)

<http://henryjenkins.org/blog/2016/09/science-fiction-world-building-in-a-capitalist-society-an-interview-with-daniel-hassler-forest-part-two.html>