

TUDOMÁNYOS DIÁKKÖRI DOLGOZAT

Közéleti aktivitás online térben

2014. március 26.

Tartalomjegyzék

1. Bevezetés.....	4
2. A kommunikáció, mint participáció.....	6
3. Közéleti kommunikáció.....	8
3.1. Deliberáció és konszenzus.....	10
4. Az internetes kommunikációs színtér sajátosságai.....	12
5. Twitch Plays Pokémon.....	15
5.1. A TPP-hez kapcsolódó fogalmak definíciói.....	15
5.2. A kísérlet népszerűvé válik.....	18
5.3. Koordináció.....	20
5.3.1. Nem konfliktusból fakadó koordinátlanság.....	21
5.4. Konfliktusok.....	23
5.4.1. Az anarchia és a demokrácia viadala.....	23
5.4.2. A metanarratíva szerepe.....	24
6. Összefoglalás.....	26
Irodalomjegyzék.....	27

“Elutasítjuk a királyokat, elnököket és a szavazást. Hiszünk a nyers konszenzusban és a működő kódban.” - David D. Clark¹

1. Bevezetés

Az internetnek egyre nagyobb a befolyása a közéletre. Ezt mutatja az is, hogy a nagyhatalmú vezetők a különböző közösségi média felületeket használják nyilvános, reprezentatív területeknek. Online hírportálok komment szekciójában folyik párbeszéd különböző világnézetű személyek között vagy virtuális mozgalmak alakulnak a valós világban komoly tényezővé.

A közösség szervezése mellett az egyénnek is nagyobb lehetősége van a hálózatra kapcsolódott eszközei által részt venni a nyílt felületű demokráciában. Észtországban a parlamenti választások során az állampolgárok számára lehetőség van online szavazásra, a hagyományos papír alapú voksolás mellett (Hille, n.d.). Amerikában, a We the People rendszerrel akármelyik polgár petíciót indíthat egy-egy témában, és ha az eléri a 100 ezer aláírást, akkor hivatalos választ kaphat az adott kérdésben kompetens fehér házi döntéshozótól (White House, 2014).

Növekszik tehát a világháló jelentősége és úgy tűnik, hamarosan a közbeszéd legfontosabb színtere nem a tömegkommunikáció által uralt mediatizált világ lesz, hanem a mindent átfogó virtuális hálózat. Az út kétségtelenül hosszadalmas, a fejlődést visszafogja a régiók és társadalmi osztályok közötti digitális szakadék (digital divide), illetve az autoriter kormányzatok cenzúrája. De az irány már látható.

Érdeemes megvizsgálni tehát azt, hogy a digitális térben milyen módon szerveződik a részvételen alapuló döntéshozatal. Lehetséges, hogy lényegi különbségek vannak a realitás és a virtualitás gyakorlatai között?

Hipotézisem szerint az online felmerülő problémák megoldására az internet felhasználók képesek egy olyan közéleti színteret megteremtésére, ahol a deliberáció által történik a döntéshozatal.

Kutatásom tárgya a Twitch Plays Pokémon (TPP) nevű egyedülálló kísérlet, amelyben több millió egymás számára ismeretlen ember a világ legkülönbözőbb részeiről ugyanannak a feladatnak megoldásán dolgozott.

Feltételezésem bebizonyításához először elengedhetetlen elméleti módon megalapozni vizsgálódásaimat. Bemutatom a participációs felfogást, hogy annak nyelvezetét használva képes legyek meghatározni azt, mi számíthat közéleti színtérnek és hogyan folyhat ott az

¹ saját fordítás - idézet forrása: (Borsook, 1995)

együttműködés.

A következő fejezetben az internetes kommunikáció sajátosságaira mutatok rá, hogy a későbbiekben ezeket felismerve képes legyek megállapítani azt, hogy milyen más tulajdonságok erednek a létrejövő közéleti kommunikáció online mivoltából.

A dolgozat gyakorlati részében a Twitch Plays Pokémon kísérletét vizsgálom meg. Pontos meghatározást adok a kísérlet elemeiről, majd röviden bemutatom népszerűvé válásának történetét. Ezt követően rátérek a diskurzus legfontosabb helyszínére és bemutatom a Redditet, és leírom, hogy itt hogy zajlott az irányítás megszervezése. Végül a feladat teljesítéséhez szükséges tizenhét nap történetének legfontosabb eseményeivel illusztrálom mik okoztak a konfliktusokat. Választ kívánok adni arra a kérdésre, hogy milyen akadályai lehettek a deliberációval való konszenzus keresésnek és megtalálásának?

Dolgozatom zárásaként pedig összefoglalom a kutatási következtetéseket és javaslatot teszek további vizsgálódásokra.

2. A kommunikáció, mint participáció

A kommunikáció leírására számtalan különböző elmélet létezik. Ezek az összetett jelenségek eltérő aspektusait előtérbe helyezve modellezik le a folyamatot. A tranzaktív leírás leginkább a levél, az interaktív megközelítés legjobban a dialógus, a kultivációs pedig legfőképpen az eseményrendszerek vizsgálatára tekinthető alkalmasnak (Horányi, 1999).

A dolgozat szempontjából ezúttal a Horányi Özséb által megalkotott participációs elmélet (PTC) fogalomkészletének operacinalizálását tekintem logikusnak. Ezen elmélet ugyanis a kommunikációt, mint egy állapotot a problémamegoldás eszközeként hangsúlyozza, kiemelve a közös tudás (felkészültség) egymással való megosztását, amely megközelítési mód kézenfekvővé teszi, hogy a Twitch Plays Pokémon jelenség vizsgálatának leíró eszközévé váljék.

A PTC a kommunikáció résztvevőjét, amely lehet befogadó és kibocsátó, ember, állat, mechanikus gép, csoportosulás vagy bármifajta rendszer, *ágens*nek nevezi. Az ágens két részre bontható: a külsőleg látszó aktorra és a csak belsőleg érzékelhető sajátvilágra. Ágensként tekinthetünk a fórumozóra és magára a fórumra is más-más kontextusban. Az ágens ugyanis lehet individuális, kollektív vagy koalícióban lévő (Horányi, 2007).

A *kollektív ágens* az integráció magasabb fokán van a koalícióban lévő ágensekhez képest, az előbbiben résztvevő ágensek az utóbbiéhoz képest többet osztanak meg a sajátvilágukból.

A *sajátvilág* a többi ágens számára nem hozzáférhető, intern perspektívából megvizsgálható *tartalom*, ami kívülrre felkészültségként mutatkozhat meg. Az ágensek összes fajtája rendelkezik saját világgal (Horányi, 2009).

A kollektív ágens létrejöttének feltétele, az ágensek kölcsönös szándéka az integrációra. Ennek oka lehet, hogy az eltérő felkészültségeikkel együtt képesek olyan problémafelismerésre és/vagy annak megoldásra is, amelyekre külön-külön nem volnának azok. Akkor tekinthető integráltnak két (vagy több) ágens, ha a vizsgált felkészültség mindkettő számára elérhető és abban az esetben nevezhető kollektívnek, ha már megkezdtek a problémafelismerését és/vagy megoldását. Az ilyen kollektív ágensek sajátvilága megegyezik annak a belső nyilvánosságával, azaz nem más, mint a részét képező ágensek számára adott kölcsönösen elérhető nyilvánosság.

Ezek az ágensek a PTC értelmezésében azért kerülnek *kommunikatív állapotba*, hogy más ágensek által megszerezzék a probléma megoldásához szükséges *felkészültséget*.

A *probléma* alatt azt az ágens által felismert, kritikusnak tekintett különbséget értjük, amely az

éppen aktuális és kívánatosnak tartott állapota között áll fenn. Ebből következően, ennek a különbségnek a kritikus szint alá csökkentését vagy megszűnését számítjuk problémamegoldásnak. Az utóbbihoz szükséges kapacitásokat és képességeket pedig felkészültségnek nevezzük. (Horányi, 2007)

Tehát, ha egy személy (ágens) szembesül egy egyenlettel, amelynek egyik oldalán kétszer kettő van másik oldalán az ismeretlent jelképező x , tudja ezt értelmezni és késztetést érez ennek a megoldására (probléma - aktuális és kívánt állapot közötti különbség - felismerése) és próbálja megtudakolni a környezetében lévő egyénektől azt, hogy ki rendelkezik azzal a tudással (felkészültséggel), hogy mennyi kétszer kettő, akkor ezzel kommunikatív állapotba kerül, hogy a környezetében lévő egyének tudásában résztvéve (participálva) képes legyen a probléma megoldására, azaz a négyes behelyettesítésére.

A PTC-ben a problémának két speciális esete is külön terminust kap. A *konfliktus* kifejezés olyasfajta problémára használandó, amelyek ágensek között keletkezik, a *feladat* pedig olyan problémát jelent, amelyre már van ismert megoldás (Horányi, 1999).

Tisztázandó fogalom még a szintér, amely definíciója szerint magába foglalja azokat a körülményeket, amelyek egy ágens számára meghatározzák egy adott eseménnyel kapcsolatos értelmezési lehetőségeket. Ez a szintér nem áll magában, hanem *“mindig ágenshez kötött, és az ágens mindig szintérhez kapcsolódik. Ágensek megnyilvánulásaikban mutatkoznak meg ágensként. Szintér tehát az a hely, ahol az ágens ágensként megnyilvánul.”* (Horányi, 2007:110).

3. Közéleti kommunikáció

Áltánosságban közéletnek tekinthetjük mindazon tevékenységeket, folyamatokat, amelyek több embert érintenek, a közösségre vonatkoznak, elválaszthatóak a magánélettől és jellegük nyilvános. A közélet színterei között megtaláljuk a közösség mentális, spirituális, fizikai létéhez, egészségéhez köthető intézményrendszert (egyház, oktatás, egészségügy), a közösség politikai, gazdasági, kulturális életet jelentő szervezetek színtereit és mozgásterét, a közigazgatás területeit, valamint a médiát (Horányi 2001).

A közélet kommunikatív, kommunikációs aktivitások jellemzik. A közéletben, és a közélet mint kommunikáció által zajlik többek között a napirendek (beszédtémák) meghatározása, az egyének és intézmények, illetve szférák harca, a döntések megformálása, a hősök, a győztesek és vesztesek, a hírnév létrehozása, és az ehhez kapcsolódó jelentések kialakítása.

A közélet fogalma sokat merít az ókori agóra mitikussá emelt idealizált változatából. Az elképzelések szerint ez egy megszentelt hely volt, a városállam központjában lévő piactér, ahol a poliszbeli szabad polgárok a közélettel (politikával) foglalkozhattak. Itt tartották a népgyűléseket, amiben a társadalmukkal kapcsolatos fontos vitákat folytatták. Ennek, mint oly sok más, a hellenisztikus korra jellemző dolognak, római megfelelője is volt: a fórum.

A mai közélet fogalma ebből az ókorra jellemző agora teréből indul ki, amelyet az együttes jelenlét és a mindenkit érintő problémákról szóló közös vita helyszínének tekint. Ebből következően a kutatók egy része ennek megjelenése után kutat (Thompson, 1995).

Ez a gondolat azt is implicálja, hogy a köz és a magán közötti ellentétek összeegyeztethetetlenek, ebből következően a közéleti színtér más jellegű, mint a magánéleti.

Pedig ez csak történelmileg volt így, korunk társadalmában ugyanis nem beszélhetünk hasonló elkülönülésről. Kiss Viktor (2007) Habermasra hivatkozva arról beszél, hogy immár minden magánéletivé vált, a mai embert végtelen nárcizmust jellemzi, és mindenben azt nézi, hogy az adott kérdés hogyan érinti őt, miben válik hasznára vagy miben hátráltatja. Erre ő a *társadalmiság privatizálása* kifejezést használja. Az elnevezés arra utal, hogy kiszorultak a civil társadalom fontos témái a mindennapi beszélgetésekből és a „nagy kérdések” helyett a mikrokérdések foglalkoztatják az emberek.

Vagyis az emberek ahelyett, hogy arról társalognának, hogy hogyan lehetne a gyermekszegénységet megoldani, arról beszélnek, hogy mennyire tetszett nekik a legújabb Lady

Gaga klip.

Erre az erősen társadalomkritikai nézetre Cubitt (2005) ad kritikát. Szerinte ez a válságtünetként aposztrofált attribútum, amely szerint a mindenkit érintő kérdésekre már nem keres választ a társadalom. Valójában végig jelen volt az emberi történelem során és korábban is kizárólag mindig csak a társadalmi elit foglalkozott a problémákkal, ami ráadásul jóval szűkebb csoportot jelentett (hiszen kimaradtak a szegények, a nők, a rabszolgák, a bevándorlók és a bűnözők).

Mindenesetre az kétségtelen, hogy a közélet meglehetősen más, mint a korábbi történelmi korszakokban volt. Létrejötték az úgynevezett *közös terek*, ahol az egyén másokkal egy helyen van, de nem feltétlenül velük együtt. Közös térnek nevezhetünk mindent, ami a lakáson kívül megtalálható világban van, sőt akár a lakásunk is azzá válhat. (Kiss, 2007)

Kétségtelen, hogy az internet is ilyen közös térnek számít, még, ha csak virtuális módon is, hiszen ott is sokadmagunkkal vagyunk jelen egyszerre, habár a legkevésbé se bizonyos, hogy bármimódon észleljük a többiekkel vagy érintkezünk velük.

A közéleti kommunikáció ezekhez a közös terekhez kapcsolódik. Nem minden kommunikáció közéleti attól, hogy közös tereken zajlik, Habermas nyomán a kutatók legtöbbször szerint *közéleti opció* választása teszi azzá. Ez pedig nem más, mint az alapvetően funkcionális cselekvés (piacon vásárlás) mellett (vagy helyett) olyan magasabb értékek nevében kommunikálhat (pl. családi vagy országos ügyek megbeszélése), amelyre az adott szituáció konvencionálisan nem kényszeríti. (Kiss, 2007)

Ezt a megfogalmazást kiegészíthetjük Gombár Csaba értelmezésével, aki szerint a közéleti kommunikáció „a magánéleten túli, intézményesen zajló, sajátos nyilvánossággal bíró értékformáló, érdekszervező és érdekérvényesítő társadalmi tevékenység” (vö. Sárközy, 1999:71).

Vagyis utóbbiban kiemelt szerepet kap, hogy az egyének a közös érdekérvényesítő képesség megszervezését folytatják itt.

Látszólag a két definíció között ellentmondás feszül, hiszen Kiss pusztán kommunikációról, míg Gombár értékformálásról, érdekszervezés és érdekérvényesítésről beszél. Valójában ez a két meghatározás kiegészíti egymást: a magasabb értékek nevében történő kommunikáció révén a két szereplő megegyezhet azokban, mik is számíthatnak értékeknek, ezzel érdekeiket megszervezik és az adott kontextusban érvényesítik is.

Ha tehát mindezt átültetjük a PTC nyelvezetére, akkor azt mondhatjuk, hogy a közéleti

kommunikáció nem más, mint amikor individuális ágensek önként kollektív ágenssé integrálódnak, hogy így rendelkezzenek a számukra fontos probléma megoldásához szükséges releváns felkészültséggel. Közéleti színtérnek pedig azt tekintjük, ahol a kollektív ágens közéletisége létrejön és megnyilvánul.

3.1. Deliberáció és konszenzus

Az individuális ágensek kollektívvé integrálódásának egy lehetséges módszere a *deliberáció*.

Ezt Habermas a kommunikációs cselekvés elméletében, az egyenrangú szabad gondolkodó egyének közötti racionális vita jelenségének tekintette, amelyben egy adott kérdés kapcsán minden fontos érv elhangzik, következésképpen a legjobb érv is, amely képes minden résztvevő meggyőzésére (Kerékgyártó, 2009).

A deliberáció tehát a nyilvános és közösségi érvelés és mérlegelés, a közös döntéshozatal kommunikatív folyamata, amelynek révén létrejön a *konszenzus*. A konszenzus többletjelentéssel bír a pusztá megegyezéssel szemben: itt arról van szó, hogy a deliberáció során nem csak egy mindenkinek egyformán valamennyire megfelelő megoldásra jutottak, hanem egy olyan megoldásra, amely mindenki számára a legjobb. Mindezekből következően a szavazással által kialakult többségi megegyezés nem deliberáció és az így kialakult eszköz nem konszenzus.

A deliberáció során tehát kétoldalú a változás: az ágens képes saját kommunikációjával megváltoztatni környezetét, de a környezetéből érkező kommunikáció is megváltoztathatja őt. Egyszerűbben megfogalmazva ez egy olyan viszonyos folyamat, ahol a felek közös álláspontra jutnak az egymás mellett elbeszélés helyett. Ez történhet normál helyzetben (békeállapotban) is, de rendkívüli (pl. háborús) időkben a külső fenyegettségnek különösen összefogást kényszerítő ereje van (Körösi, 2005).

Azonban nem mindig elképzelhető az együttműködés, hiszen létezhetnek olyan *zéró összegű játékok*, amely során az egyik ágens által elért nyereség a másik által elszenvedett veszteség. Ilyenkor az ágensek azon igyekeznek, hogy legyőzzék egymást, és a deliberáció csak látszólagos (Terestényi, 1999).

Az effajta helyzetek során az ágensek nyilvánvaló okokból nem képesek konszenzusra jutni, hiszen ezek a különböző jók vagy kizárják egymás megvalósulását vagy legalábbis rontják egymás érvényesülési feltételeit. Ennek eredménye konfliktus lesz, amely csak akkor szükségszerű, ha célokról vagy értékekről szól a vita, nem pedig eszközökről, hiszen utóbbit

elméletben egyértelműen el lehet dönteni, de előbbit nem.

A rövidtávú együttműködést ugyan elősegítheti egy mindkét fél számára egyaránt kedvező (és ebből következően egyaránt kedvezőtlen) kompromisszumot, de az csak pillanatnyi megoldás, mivel látenssé teszi a konfliktust és egy instabil együttműködést eredményez (Körösenyi, 2005).

A deliberáció révén hosszútávon sikeres együttműködés tehát akkor és csak akkor jöhet létre, ha az individuális ágensek felismerik a problémát, rendelkeznek szükséges felkészültséggel és ugyanabban látják a megoldást.

4. Az internetes kommunikációs színtér sajátosságai

Az internet, több egymással párhuzamos fejlesztés összehangolásából létrejövő médiumként jellemezhető. A mai világháló angol, francia és több amerikai előfutárral is rendelkezik, amelyek közül az első 1969-ben jelent meg (erről bővebben lásd: Szűts, 2012).

A közös pont a korai elődök között, hogy mindet tudósok és akadémikusok fejlesztették ki, kutatási céllal. Ezzel magyarázható például a hálózat *decentralizáltsága*. Míg más profitorientált szolgáltatások esetén mindenképp szükséges volt egy központi szerver, már csak az előfizető státuszának igazolása miatt is, addig ez a tudományos projektek esetén nem számított célszerűnek. Az *egyenlőség* kiterjedt az adatokra és a felhasználókra is. Egyik felhasználó által küldött adat se volt sürgősebb a másiknál, egyik se kapott elsőbbséget, a hálózat szempontjából tehát mindenki *egyenrangú* volt (Zittrain, 2009).

Szintén fontos, hogy online alapvetően mindenki újabb lehetőséget kap a „megtestesülésre”, az identitás formálásra, a valósághoz való viszony tekintetében tehát *anonim*. Ez egyrészt elősegíti a gátlások levetkőzését, jó és rossz értelemben egyaránt. A felszabadultság ugyanúgy vezethet ahhoz, hogy az egyén őszintébben megnyilatkozásokat tegyen, illetve ahhoz, hogy a magában elnyomott anti-szociális vágyait kiélje (Sulers, 2004).

Az ilyen felszabadultság vezet a *troll* magatartáshoz. Egy adott csoport szemszögéből vizsgálva ez egy olyan egyén, „*aki a kérdéses csoporthoz tartozás vágyának identitását épít ki magának, ideértve a bevallott vagy suggalt ál-őszinte szándékot, de aki valós szándéka zavar és/vagy konfliktus kiváltása vagy súlyosbítása a saját szórakoztatásáért*”² (Hardaker, 2010:237).

A konfliktus forrása nem csak szándékolt lehet. McLuhan (1962) szerint, míg a nyomtatás megjelenése megalapozta az objektív igazság létezésének gondolatát, az elektronikus média, épp, hogy hangsúlyozza a különböző szemszögek és nézőpontok létezésének lehetőségét, vagyis a *szubjektivitást*. Ebből következően konfliktus alakulhat ki az egymást kizáró alternatívákban, a hívők között. Ezzel összhangban Ropolyi László (2006) rámutat, hogy a kibertérben fellelhető az alternatív igénye iránti vágyakozás. Ezzel együtt az individuum jelentősége is megnő, hiszen van lehetősége kialakítani saját világának tudását, filozófiáját és művészetét.

Ugyanerre mutatott rá Castells (2005) is, aki szerint az egyének és a társas relációk is megváltoznak az általa *hálózati társadalomnak* nevezett konstrukcióban. Szerinte az ebben a

² saját fordítás

rendszerben fenálló logika magasabb szintű társadalmi céltudatosságot képes kiváltani. Úgy gondolja, hogy egy egyén annyira vehet részt a hálózatban, amilyen mértékben hozzájárulhat a hálózat céljának eléréséhez.

Tehát nem számít a társadalmi rang, az általános műveltség vagy egyéb tulajdonképpen lényegtelen tényezők, csak az adott szituációhoz releváns problémamegoldó felkészültség.

Más kutatók is erre a következtetésre jutottak: „[h]abár az egyén identitása a külső valóságban végeredményben hatással lehet hatalmára a kibertérben, ami legjobban meghatározza az egyén befolyását a többiekre, az az egyén kommunikációs készsége (beleértve az íráskészséget), a kitartás, az egyén ötleteinek minősége és a műszaki tájékozottsága”³ (Sulers, 2004:325).

Az interneten a hálózati logika alapján kialakuló közösségek megannyi módon jöhetnek létre. Alakulhatnak egyéni vagy szervezet által támogatott formában, a közösségen belüli kapcsolat orientációja lehet társasági, professzionális, kereskedelmi, non-profit és állami, az ideje szerint szinkron (pl. cset- vagy videójáték közösségek) vagy aszinkron (pl. fórumok), eredete szerint offline vagy online eredetű (Porter, 2004).

A virtuális közösségek sokkal könnyebben mélyülnek el, hiszen az ilyen csoportokon belül sokkal gyorsabban alakul ki az egymás iránti bizalom, elvégre általában hasonló ízlésvilággal, de legalábbis érdeklődési fókusszal rendelkező inviduumok találhatnak egymásra. Felerősödik a *szakértőizmus* jelentősége, amely a csoport történeteinek és/vagy normáinak bennfentes ismerete, és alapvetően a probléma megoldása mellett, ez adja azt a társadalmi tőkét, amelyet a valóságban a társadalmi státusz jelentene (Wallace, 2002).

Az internet csoportjaiban is lehetnek hangadók, azonban itt a korábbiakból következően ez nem hierarchizált viszonyt jelent, hanem azt, hogy valaki jobban tud és kíván hozzájárulni egy-egy közösség céljaihoz és ezáltal kiemelkedőbb szerepet tölthet be. Ezt mutatja az úgynevezett *90-9-1 szabály*, amely szerint az interaktív weboldalra érkező látogatók 90%-a csak megfigyel, 9% valamelyest résztvesz a diskurzusban, és a maradék 1% annyira aktív, hogy egy generatív szolgáltatás esetén ez a kisebbség hozza létre a tartalmak 90%-át (Nielsen, 2006).

A virtuális közösségek négy típusát különböztethetjük strukturáltságuk és a csoportfókusz alapul véve Kozinets (1999) besorolása szerint:

- *üzenőfalak* (boards): (laza struktúra, információs fókusz) az ezeken szerveződő csoportokra jellemző a nyitottság, és emiatt nagyarányban látogatják inaktív leskelődők (lurkers) is őket,

³ saját fordítás

az információmegosztás kerül az előtérbe pl. a Nők Lapja Café fórum

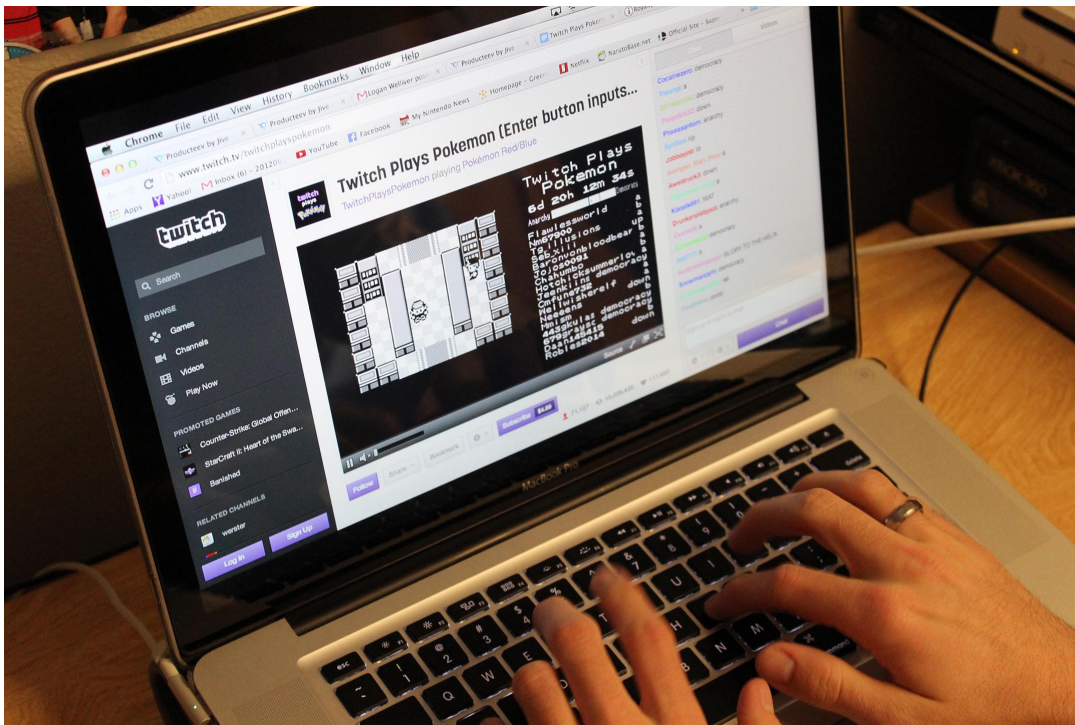
- (levelezési) *listák és gyűjtő oldalak* (lists and rings): (erős struktúra, információs fókusz) az ezeken alakult közösségeket szintén az információfókusz jellemzi, de ők elutasítóbbak a kívülállókkal szemben pl. usenet hírcsoportok, nepsport.hu, tumblr
- *szobák* (rooms): (laza struktúra, közösségi interakciós fókusz) az itt létrejött csoportban fontosabb a közösségi interakció, de a tagok nyitottabbak az új felhasználókra pl. csetszobák
- *barlangok* (dungeons): (erős struktúra, közösségi interakciós fókusz) az itt létrejött közösségeket a játék, a közös kikapcsolódás jellemzi, a kívülállók elől viszonylag elzártak pl. MMORPG-k

Ha tehát össze akarnánk foglalni az internetes kommunikáció jelentőségeit, akkor meg kell állapítanunk, hogy olyan decentralizált hálózatról van szó, ahol az egyén anonim módon felépítheti saját valóságát és a magával hasonlatos emberekkel valamilyen módon létrehozott horizontális közösségekben vehet részt, amelyben az adott témához és a csoport ismeretéhez képességeinek megfelelő mértékben járulhat hozzá.

5. Twitch Plays Pokémon

Képzeld meg, hogy egy tudós elhelyez egy távirányítású egeret a labirintusban! A robotot és közvetlen környezetét egy kamera figyeli, amelyet bárki megtekinthet az interneten. A közvetítés közönségének feladata, hogy az egér leküzdje akadályokat és elérjen az útvesztő végére. Bármelyik néző küldhet parancsot, harminc másodpercenként legfeljebb egyszer, arról, hogy az egér melyik irányba tegye meg a következő lépését; a robot minden utasításnak beérkezésekor engedelmeskedik.

Nagyjából ez a Twitch Plays Pokémon lényege, igaz a robot helyett egy avatart mozgatnak a kísérlet résztvevői egy virtuális térben, és a labirintus navigálásánál egy kicsit komplexebb problémát kell megoldaniuk: egy játék végigjátszását (ami azért bővelkedik útvesztőkben is).



1. ábra a kísérlet egy résztvevő szemszögéből (Welliver, 2014)

5.1. A TPP-hez kapcsolódó fogalmak definíciói

Ahhoz, hogy megkönnyítsük a kísérletről szóló diskurzust, szükséges néhány meghatározást megalkotni!

A Twitch Plays Pokémonra a *kísérlet* szóval hivatkozunk, hiszen létrehozója, egy a nyilvánosság számára ismeretlen ausztrál programozó is így beszélt róla. A tizenhét napig tartó kísérlet valódi

célja és elméleti háttere homályba burkolódik azonban a körülményei és dokumentáltsága eléggé nyilvános ahhoz, hogy az alapján más, külső megfigyelők (mint például ezen dolgozat szerzője) is következtetéseket vonhassanak le (Statt, 2014).

A névben szereplő *Twitch* egy videójátékokra szakosodott élő közvetítést lehetővé tévő platform, amely 2011-ben alakult meg a Justin.tv-ből kiválva (Wilheim, 2011). A Twitch csatornákra (avagy channel-ekre) van osztva, amelyeket regisztrált felhasználók hozhatnak létre, hogy ott tartalmat szolgáltatthassanak.

A Twitch két sajátossága, hogy kis késleltetés valósidejű videó átvitelt tesz lehetővé és az ezen a felületen megjelenő eseményekre a felhasználók egy minimális eltéréssel valósidejű csetfelülettel reagálhatnak, így lehetővé téve a közvetítő és a néző közötti interakciót. A csetüzenetek viszonylagos rögtön átvitele és a videó késése között fennálló különbség *lag* jelenséget okoz. Ez azt jelenti, hogy az esemény és az általa kiváltott nézői reakció 10-60 másodperc különbséggel történik. Ráadásul a *lag* időtartama nem egyezik meg a felhasználók között, így előfordulhat, hogy egy néző relatíve előbbre jár a közvetítésben, mint társai (Young, 2013).

Ez a jelenség a TPP kísérlet esetén is gondot okozott.

A név másik lényeges eleme a Pokémon egy videójátéksorozatra utal, az általunk vizsgált kísérlet esetében konkrétan az először 1996-ban Japánban megjelent Pokémon Red (1999), amelyre a továbbiakban a *játék* szóval hivatkozunk. E játék egy RPG (role-playing game azaz szerepjáték), amelynek célja a címében szereplő Pokémonok (amelyek majdnem ekvivalens szerepet töltenek be, mint a valóságban az állatok) gyűjtése, harccal fejlesztése és a rivális trénerek legyőzése. A kísérlet célja szempontjából fontos, hogy a játék viszonylag lineáris előrehaladást igényel, tehát A játék eredetileg egy hordozható specializált számítógépes hardver egységen azaz kézikonzolon volt játszható, amit a kísérlet során egy emulátor helyettesített. Az *emuláció* egy fizikailag nem létező eszköz szoftveres módon történő utánzása (Granger, 2000). Ez (egy kiegészítő csetfigyelő szoftverrel együtt) lehetővé tette, hogy a fizikai gombnyomások helyett a szöveges utasítások okozzanak a játékban változásokat.

Egy beküldött *utasítás* egy gomb virtuális megnyomását eredményezte. A gombok alapvetően kontextusfüggő funkcióval bírtak, de a rendeltetésük a felhasználási környezeteken átívelően hasonló kategóriákba sorolható:

- Az iránygombok (így a bal, jobb, fel és le) az avatart, vagy menük esetén a kurzort mozgatták a logikus irányba. Járási helyzetben a “right” parancsra csak akkor lépett egy

egységnyit jobbra az avatar, ha nem a balra fordulás állapotában volt; utóbbi esetben csak jobbra fordulás történt az utasítás hatására

- Az “a” gomb a játék során általában a megerősítés, csinálás (doing), menük esetén a belépés funkciót töltötte be, ez volt az “akciógomb”
- A “b” gomb ezzel szöges ellentétben a mégse gombnak felelt meg, a “b”-vel ki lehetett lépni a menükből
- A “start” gomb járási helyzetben a menük felhozását vagy az így felhozott menü esetén az abból való kilépést eredményezte
- A “select” gomb különösebb funkcióval nem bírt, egyedül az avatar közlekedését meggyorsító biciklire szállást jelentette (akkor, ha az avatar rendelkezik már a biciklivel), viszont az “a”, “b” és “start” gombokkal történő közel együttes lenyomása a játék újraindítására volt képes, emiatt kikerült az értelmezett utasítások közül.

Avatar alatt egyszerűség kedvéért a játék főszereplőjét és annak reprezentációját értjük (Carlson, 2014).

A dolgozatomban *nézőnek* nevezek minden a TPP haladását követő személyt és az *irányító* szóval hivatkozom azokra a felhasználókra, akik a csetfelületre beküldött utasításokkal változásokat értek el a játékban. Az irányítók nem feltétlenül képeznek egy kollektív ágenszt.

Kezdetben az irányítók által beküldött parancsszó rögtön végrehajtásra került. Azonban az hatodik napon, egy komolyabb elakadás után ugyanabban a labirintusban ragadt az avatar. Ekkor megjelent az úgynevezett *demokrácia* irányítási mód. Ennek során kezdetben 20, később 30 másodpercenként volt egy szavazás és az ezen intervallum alatt a legtöbb szavazást kapó utasítás került végrehajtásra. Itt lehetséges volt olyan parancsok egybefűzése vagyis lehetett olyan utasítást küldeni, hogy “a3left2b4”, amely az “a” gomb háromszori, a bal gomb kétszeri-, majd a “b” gomb négyszeri megnyomásának felel meg, szigorúan ebben a sorrendben (McNally, 2014).

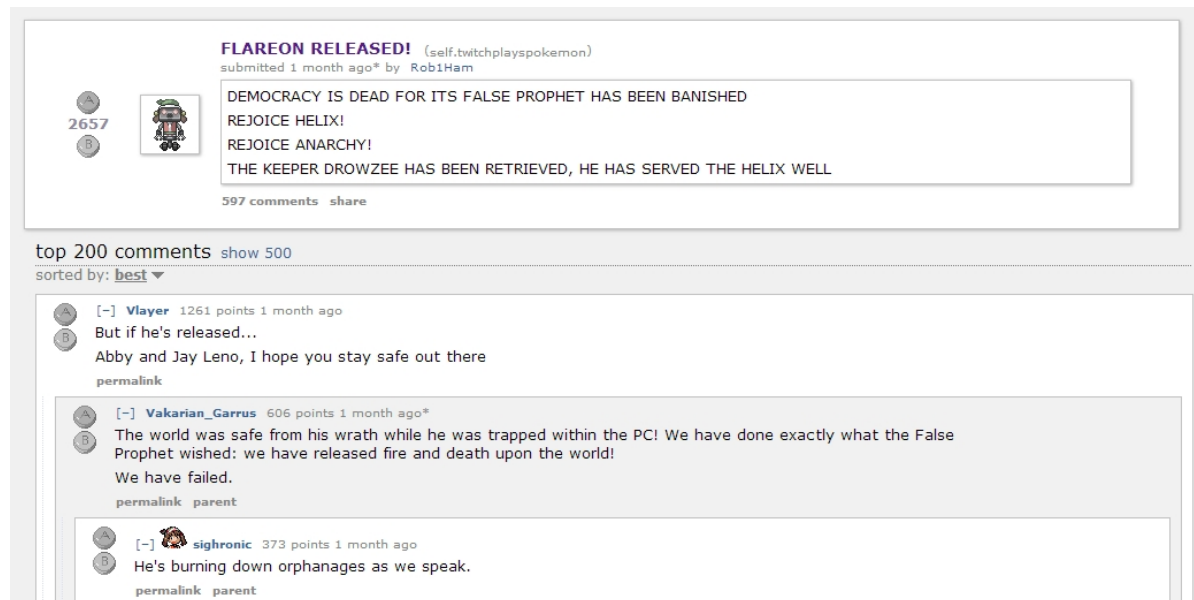
A demokrácia mód elleni kezdeti ellenállást követően visszakerült a másik a hagyományos, minden parancs véghez vivő *anarchia* mód. A kettő között az irányítók szavazással változtathattak, amit ugyanúgy utasításként ütöttek be. Ha egy bizonyos időn belül kellő arányú szavazat érkezett az “anarchy” vagy a “democracy” szóval az inaktív módra, akkor az irányítási mód átváltott a másikba (Statt, 2014).

5.2. A kísérlet népszerűvé válik

A TPP sikerességében a legfontosabb szerepe a Redditnek volt. Ez a 2005-ben alakult oldal egy közösségi hírmegosztó. A rajta található csoportok főleg az üzenőfalak jellemzőit mutatják, befogadók a kívülállókkal szemben. Elterjedt rajta a szakértőizmus jelensége, számtalan internetes mém először itteni bennfentes viccként kezdte pályafutását.⁴

A fórumhoz hasonló felépítéssel rendelkező oldalra a felhasználók küldik be a témákat. Egy-egy ilyen témaindító *poszt* címből és közvetlen hivatkozásokból vagy szöveges tartalomból (amely tartalmazhat hivatkozást) áll. Ezekre a posztokra szavazhatnak a regisztrált felhasználók. A pozitív és negatív szavazatok értéke kiadja a “karma” pontszámot, amely meghatározza, hogy kikerül-e a főoldalra a poszt és ha már ott van mennyi ideig marad ott (ezt egy logaritmikus alapon működő algoritmus szabályozza).

A posztokhoz a regisztrált felhasználók hozzászólhatnak és ezekre a kommentekre lehetőség van válaszolni is. Ez a válasz mindenesetben jól láthatóan a komment alatt, egy tabulátorszinttel beljebb lesz látható. Az azonos szinten lévő kommentek (beleértve ebbe a poszthoz közvetlenül érkezetteket is) közötti sorrendet szintén a karma pontszáma határozza meg, hiszen ezekre a felhasználók szintén szavazhatnak (Silvermann, 2012).



2. ábra: Egy tipikus Reddit diskurzus (Reddit, 2014a)

A Reddit egységét tekintve több alfórumra úgynevezett subredditre bontható, amelyekre választás

⁴ Egy mémekkel foglalkozó, felhasználók által szerkesztett adatbázis szerint a számtalan szám szerint 291 (Know Your Meme, 2014)

szerint fel lehet iratkozni. Egy ilyen subreddit volt az r/pokémon, ahova először került posztolásra a TPP, másfél nappal a játék indulása után, ekkor tornázódott fel a kísérlet megtekintőinek száma kilencezer fölé. Rövid időn belül rendkívül népszerűvé vált a TPP-vel kapcsolatos témázgatás a subredditen, annyira, hogy az alfórum közösségének egy része panaszkodott, hogy szinte csak erről születnek új posztok. Ekkor jött létre a r/twitchplayspokémon subreddit, amely a kísérlet befejezésekor közel 100 ezer feliratkozóval bővelkedett. (Reddit, 2014b; Reddit, 2014c)

A Reddit előtti időkről kevés információ lelhető fel csak néhány fórumtopik, tweet és blog bejegyzés található ekkoriban, amely a TPPvel foglalkozott.⁵ Ezekeiből annyi leszűrhető, hogy kezdetben még 100nál kevesebben követték egyszerre a kísérletet, de ez a szám exponenciálisan nőtt, amíg el nem érte 121 ezernél a tetőződést. Összesen körülbelül 9 millióan nézték a játékot és ennek 12,9%-a, nagyjából 1,1 millió fő parancso(ka)t beküldve irányította is azt. Több, mint 122 millió utasítás érkezett, ami másodpercenként átlagosan 86 és fél⁶ virtuális gombnyomást jelent (Cunnigham, 2014).

Ilyen gyorsaság mellett nem csak a csetablakban vált követhetatlenné a társalgás, de szükségessé vált a parancsok összehangolása is. A koordináció színtérévé az a Reddit vált, amely a kísérlet népszerűségét először növelte meg, hiszen a legtöbb új irányító érkezett.

A hipotézisem az így online felmerülő probléma hatására létrejött egy olyan színtér a Redditen, ami közéletinek számít és itt deliberáció által történik a döntéshozatal.

A színtér közéletisége kétségtelen, hiszen, mint azt a későbbiekben példákkal illusztrálom, az ideérkező individuális ágensek önként integrálódtak kollektív ágenssé a problémamegoldáshoz. De tényleg deliberáció által történt a döntéshozatal? Elvégre a Reddit jellemzője az üzenetekre való szavazás és, mint korábban szó volt róla a többségi szavazással való megegyezés nyilvánvalóan nem tekinthető deliberációval elért konszenzusnak.

Azonban ez nem jelenti azt, hogy a szavazás nem kaphat szerepet a deliberációban. A Reddit saját közösségi szabályai az úgy nevezett rediquette szerint a felszavazás alapja nem a tetszés, hanem az, hogy az adott poszt vagy komment hozzájárul-e a diskurzushoz (Reddit 2014f).

Ha a felhasználók betartják ezt a normatív szabályt, akkor nem azok a tartalmak kerülnek felülre, amelyekkel az egyén legjobban azonosulni tud, hanem azok, amelyek fontos érvek; így a

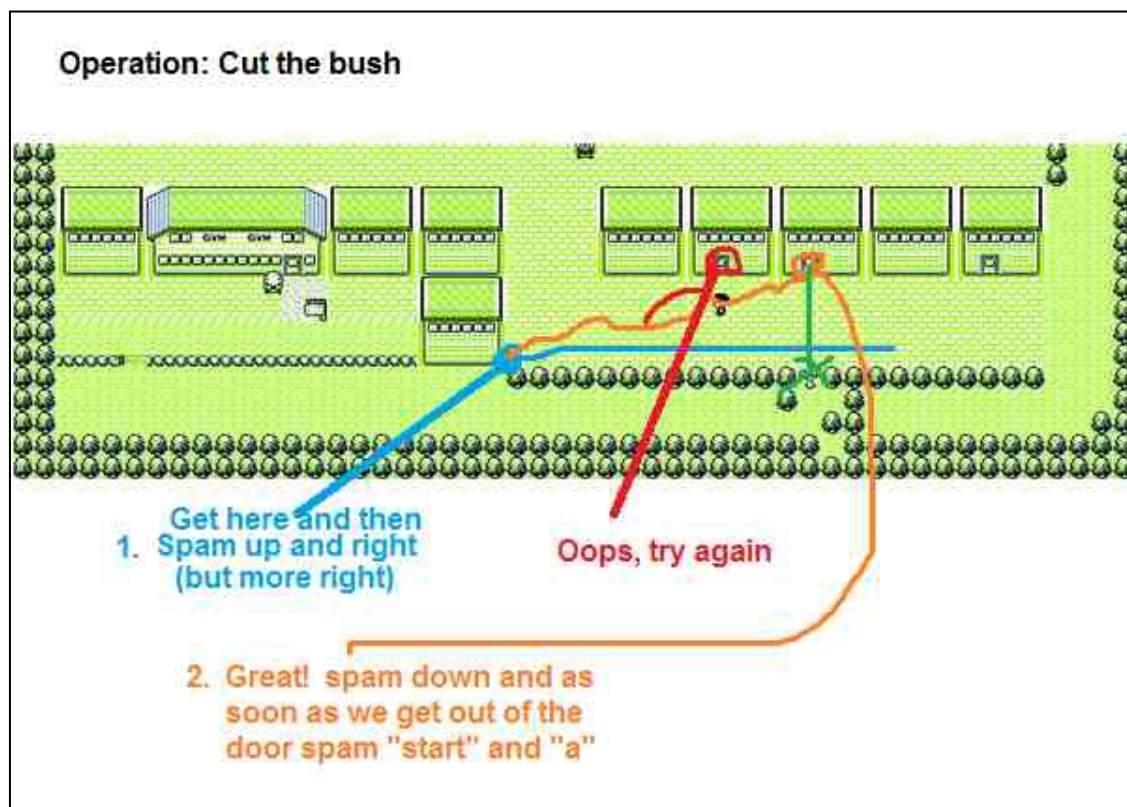
⁵ lásd: GameFAQs, 2014; GBAtemp.net, 2014; linustechtips, 2014); MadMoai, 2014; GoldenSRL, 2014

⁶ Játék időtartama = 16 nap, 7 óra, 45 perc és 30 másodperc azaz 1410330 másodperc ezt elosztva az utasítások számával 1 22 000 000 / 1 410 330 = 86.5045769

legfontosabb, mindenkit meggyőző érv, kapja a legtöbb felszavazást, és azt fogja látni mindenki. Persze mindez elméleti síkon fogadható el igaznak az ágensek gyakorlatban nem biztos, hogy ezen szabályok mentén cselekszenek. Javaslom tehát, hogy nézzük meg milyen kérdésekben mutatkozott összehangolatlanság az irányítók között a kísérlet során. Ha ezek a kérdések kizárólag értékalapúak vagy a külső körülményekre visszavezethetők, akkor kijelenthetjük az összehangoltság eszköze a deliberáció volt. Ehhez először vizsgáljuk meg, hogyan is működött a gyakorlatban a koordináció!

5.3. Koordináció

A játék már említett viszonylagos linearitásának köszönhetően általában nem volt olyan nehéz eldönteni a következő célt, tehát a legfontosabb kérdés mindig “a hogyan utasítsuk az avatart, hogy eljusson oda”-problematikája volt. Hogy az irányítók kollektív ágense megoldja ezt a problémát a részét képező individuális ágensek *terveket* dolgoztak ki.



3. ábra: egy elfogadott és működő terv (imgur, 2014)

Az így elfogadott tervek általában többször beküldésre kerültek a cset részre, de mivel ott a másodpercenként 86,5 utasítás között csak egy pillanatra tűnhettek fel, ezért a lényeges diskurzus

a Redditen zajlott.⁷

Az ide beküldött tervek, ha elég népszerűséget ért el az azt tartalmazó poszt, akkor az a terv mindenki számára láthatóvá vált és a párbeszéd tárgyává került. A Reddit lényeges tulajdonsága a kötözködésre való hajlam így, ha van egy poszt ellen valamilyen kifogás akkor gyakran az válik a legnépszerűbbé (és ebből következően a legjobb ellenérv kerül legfelülre). Ez a komment alá kerülő kommentekre jellemző, így nem egyszer előfordul, hogy a legjobb érvek vitatkoznak egymással. Előfordulnak azonban olyan helyzetek, amikor nem informatív, hanem a legviccesebb, a közösség számára legjobban tetsző komment kerül legfelülre, ilyenkor ennek a népszerűségét megfogalolvá, erre válaszul küldik be a legjobb ellenérvet (lásd: Reddit, 2014d).

A megvitatott tervek belekerültek egy a közösség bizonyos tagjai által szerkesztett Google Docs dokumentumba.⁸ Ha több egymással nem konfliktusban álló terv volt (pl. jussunk el valahova és közben találjuk meg ezt a tárgyat), akkor mindegyik belekerült a dokumentumba. Megesett, hogy egyszerre négy terv szerepelt a szövegben.

Ezen eszközök segítségével az irányítók az összhang bizonyos mértékét mutatták végig. Volt néhány konfliktus, azonban nem csak ezek okoztak koordináltságot

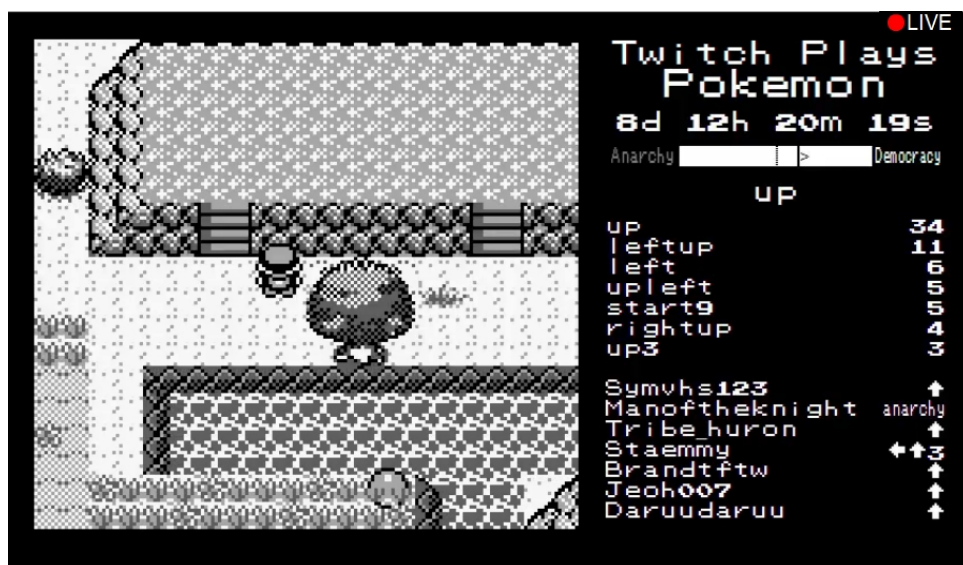
5.3.1. Nem konfliktusból fakadó koordinátlanság

A korábban taglalt lag jelenség komoly kihívást jelentett, mivel így a beütött parancsok és végrehajtásuk között látszólag nagyjából fél perc telt el⁹, amely érték az irányítók között változó volt. Érthető módon ez jelentősen megnehezítette az irányítók dolgát, hiszen az az utasítás, amely az éppen aktuális helyzetben hasznos lehet, az kis idő elteltével hátrányt is okozhatott, ráadásul a különböző felhasználók különböző helyzeteket reagáltak le. Míg az egyik úgy láthatta egy “left” parancs beütése a kívánatos egy másik saját szemszögéből a “up” utasítás küldését gondolhatta annak.

⁷ Megjegyzendő, hogy voltak módszerek, amivel a felhasználó kiszűrődjenek az utasítások zaját, de még így is egy másodpercben túl sok üzenet érkezett, hogy azokat meg lehessen vitatni. A linkekre azonban néha rá lehetett kattintani, hiszen kék színükkel és aláhúzottságukkal feltűnőbbek voltak.

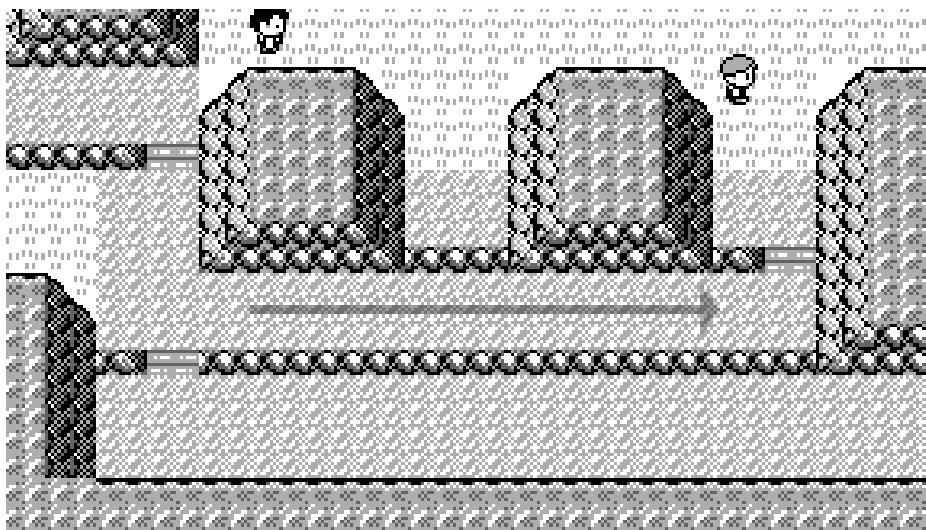
⁸ Végző állapotában archiválva lásd Google, 2014

⁹ Valójában persze a parancsok azonnal végre lettek hajtva csak az eredményüket látták a nézők fél perccel később



4. Ábra: 17 irányító célravezető, 34 irányító nem célravezető utasítást adott meg az aktuális helyzet megoldáshoz (demokráciában) (Reddit, 2014e).

Egy másik példa a normál irányítást feltételezve semmilyen kihívást nem nyújtó “párkány” esete, amelyen az avatar csak egy irányba (fentről lefelé) képes közlekedni. A játékban ez szűkebb átjárón kellett átkelni, ahol csak oldalra vagy lefelé lehetséges a mozgás. Azonban egy lefelé megtett lépés után vissza kellett menni az átjáró kezdőpontjára és újra kellett próbálkozni.



5. ábra: A párkány problémája. A nyíl utólag lett a képre helyezve, hogy demonstrálja a feladatot (Woolf, 2014).

A probléma megoldásához az avataroknak 10 egységnyi kellett jobbra haladni anélkül, hogy lefele menjen. Ennek a teljesítése nagyjából 12 órát vett igénybe, részben a lag, részben a trollok feltűnése miatt. Ugyanis az irányítók között voltak olyanok, akik örömet lelték abban, hogy

keresztbe tesznek a megbeszélt tervnek. Ez azonban azért nem jelent koordinátlanságot, mert ők direkt a kollektív ágens ellenében cselekedtek. Felfogható konfliktusnak, de ez nem a deliberáció kudarcát jelenti: a trolloknak ugyanis nem az volt a céljuk, hogy teljesítsék a feladatot, számukra érték volt, hogy káoszt és feszültséget teremtenek.

5.4. Konfliktusok

A fenti eseteket és az ezekhez hasonló környezetből származó tényezők összjátzásait leszámítva az irányítók sikeresen tudták koordinálni utasításait és előrehaladást produkáltak feladatukban.

Előfordultak időnként viszont olyan helyzetek, amikor az irányítók nem voltak képesek a kollektív ágensként való működésre, és belső konfliktusok törtek ki. Az alábbiak ezek okát kívánom felkutatni, hogy bebizonyítsam azért nem működött a deliberáció, mert minden esetben értékalapú kérdésekről volt szó (és, mint ezt a 3.1. fejezetben bebizonyítottuk az ilyen esetekben nem lehet konszenzusra jutni).

5.4.1. Az anarchia és a demokrácia viadala



6. ábra: A belső nyilvánosság számára készült kép demokrácia-ellenes szimbolizmussal¹⁰ (Petersen, 2014).

¹⁰ A baloldalon látható madárszerű lényben az irányítók metanarratívája szerint a messiás, a jobboldalon szereplő róka pedig az ördöggel egy szinten lévő karakternek számít

A legnagyobb küzdelmet az anarchia és a demokrácia folyamatos harca jelentette. A demokrácia mód azért jelent meg, mert a kísérlet szervezője észrevette, hogy az irányítók ugyanabban a labirintusban ragadtak több, mint egy napig. Hogy ezen túljussanak bevezette a fentebb már vázolt szavazásos módszert. Az újítás azonban heves ellenállásba ütközött az irányítók részéről. Szinte egy emberként folyamatosan a “start9” utasítást szavazták meg, amely nem csinált semmit. csak a menüt nyitotta és zárta be többször, megakasztva ezzel a játékot. Ekkor került implementálásra a kettő közötti választási rendszer. A későbbiekben az irányítók nagy többsége elfogadta az új rendszert és fel is használta az előrejutáshoz, azonban start9-tüntetések többször is előfordultak.¹¹

Kritikusai szerint a demokrácia unalmas, időrabló és elveszi a kísérlet által nyújtott kihívást. Az anarchia és demokrácia hívói közötti küzdelem tehát nem eszközalapon folyt, hanem értékalapon. Ráadásul amikor nehezebb szituációk jöttek, akkor fogcsikorgatva ugyan, de az irányítók átváltottak a demokráciára (Statt, 2014).

A kérdésben soha nem volt egyetértés a közösségen belül, kivéve, amikor egy rivális csatorna tulajdonos megirigyelve a TPP népszerűségét, arra buzdította követőit, hogy legyenek a kísérlet irányítói és szabotálják az előrehaladást, méghozzá úgy, hogy demokrácia módba átváltva engedjék szabadon az avatar csapatának legerősebb Pokémonját. Ekkor az eredeti irányító közösség erőteljesen az anarchia mellett szavazott, ezzel bizonyítva, hogy a külső fenyegetettség által megteremtett rendkívüli helyzet összefogást teremt (Aiken, 2014).

5.4.2. A metanarratíva szerepe

A TPP nézői kezdetektől fogva próbáltak az egymást követő szinte véletlenszerű események sorozatából egy koherens metanarratívát létrehozni. Egy visszatérő motívum, hogy a menüsorban időnként eltévedő irányítók véletlenül többször szerették volna használni egy, az adott kontextusban funkció nélküli tárgyat. Így történt gyakran a Helix Fossil-lal is, amely a játék szerint egy Pokémon közzé dermedt változata. Ebből jött az a vicc, hogy az avatar időnként konzultál a Helix Fossil-lal arról, hogy mit csináljon. Később ezt a tárgyat a nézők vallási jelentőséggel ruházták fel és a történetükben istenné vált.¹²

Konfliktus ebből akkor adódott, amikor a játékban lehetővé vált, hogy a fosszíliából kiolvassák

¹¹ Felfogható ez az önszerveződő és az intézményesült demokrácia konfliktusaként is

¹² Az ellenpólust a Dome Fossil képezte, amelynek igen egyszerű okra visszavezethetően: a játék során egy ponton a kettő közül kellett választani.

és felélesszék a benne rejlő Pokémont. A lépés kockázatos volt, hiszen ehhez hozzá kellett férniük a PC-hez, amely potenciális súlyos veszteségeket jelenthet.¹³

Azonban ekkor sem egy racionális vita alakult ki, hiszen érzelmi (és újra csak érték) törésvonalak mentén jött létre a konfliktus.

Hasonlóan tipizálható az Eevee-Lapras ellentét esete. Az irányítók egy egyértelműen eszközalapú vitából (melyik Pokémon kerüljön a csapatba) rögtön értékalapú vitát csináltak, amikor Eeveet önkényesen a csapatba tette az irányítók egy része. Ekkortól kezdve az irányítók másik része mindent megtett, hogy a Pokémon továbbfejlődését szabotálja, ezáltal hasztalánná téve azt az előrehaladás szempontjából, mivel úgy érezték egy ilyen kérdésben közmegegyezésnek kell lennie (Woolf, 2014).

Így láthatjuk, hogy a közösség betartatta a közösségi játékszabályokat és megbüntette azokat, akik a konszenzus megkerülésével egy kész helyzetet akartak ex post elfogadtatni.¹⁴

A szabotázs sikeres volt és az Eevee a végigjátszást nem különösebben segítő Flareonná fejlődött. Ekkor, hogy helyet csináljanak a csapatban Lapras-nak megpróbálták Flareont lerakni a PC-ben, de kísérletük kínos kudarcba fulladt, ugyanis véletlenül két közönség kedvenc az Abby és a Jay Leno becenevű¹⁵ Pokémon szabadon engedése lett ennek az eredménye. Bosszúból persze végül a metanarratívában bűnbaknak kikiáltott és hamis profétának megbélyegzett¹⁶ Flareon is lapátra került (Reddit, 2014g).

A metanarratíva tehát olyan értékeket teremtett meg, amelyek a deliberáció általi konszenzusra jutás akadályát képezték. Ezáltal bebizonyosodott, hogy a Twitch Plays Pokémon egy olyan magánéleten túli színteret teremtett meg, ahol értékformálás, érdekszervezés és érvényesítés ment végbe. Ezen a szintéren az individális ágensek kollektív ágensként léptek fel, minden olyan esetben, amikor a deliberáció alkalmas volt a konszenzusra jutás eléréséhez. A hipotézis tehát igaznak bizonyult.

¹³ A PC-n keresztül lehet szabadon engedni Pokémonokat. Ez többször előfordult a kísérlet során.

¹⁴ Vessd össze: Körösenyi, 2005:95-102

¹⁵ Ezek a becenevek is konstruáltak voltak a majdhogynem véletlenszerűen a játékban beütemezett becenevek alapján Abby eredeti neve ABBBBBBK, Jay Lenoé JLVWNNOOOO

¹⁶ Ilyen lehet egy modern boszorkányüldözés.

6. Összefoglalás

Dolgozatom legelején felállítottam hipotézisemet, amely szerint az online felmerülő problémák megoldására az internetezők képesek egy olyan közéleti színteret megteremteni, amelyen a deliberáció által történik a döntéshozatal.

Ennek bebizonyítására a Twitch Plays Pokémon nevű kísérletet választottam vizsgálatom alapjául. Dolgozatom első felében megalkottam a kutatásom elméleti kereteit, hogy a gyakorlati részben ezek között értelmezhessem a TPP jelenségeit. Bemutattam a kísérlet fontosabb elemeit és a stratégia megalkotásának színteréül szolgáló Reddit mechanizmusát, majd példákkal szemléltettem, hogy a körülményekhez képest remekül összehangolt irányításban mi és hol okoztak nehézségeket. Rávilágítottam, hogy ezek külső körülmények, vagy belső értékalapú konfliktusok voltak. Arra jutottam, hogy a közéleti színtér értékteremtő funkciójával szükségszerűen együtt jár a deliberációval megoldhatatlan konfliktusok teremtése, hiszen mindenki hajlamos egy egyedi értékalapú nézőpontból szemlélni az eseményeket.

Írásom legelején feltettem egy kérdést arra vonatkozóan, hogy vajon lényegi különbségek vannak a realitás és a virtualitás gyakorlatai között a döntéshozatal tekintetében. Rá kellett jönnöm, hogy bizonyos szempontból vannak: az ágensek sokkal könnyebben tudják átadni egymásnak a felkészültséget úgy, hogy az anonimitás fátyla mögött nem tudható kiről van szó. Bizonyos szempontból viszont nincsenek: a különböző jók ebben az esetben is képesek arra, hogy konfliktust okozzanak. A hálózatiásodás tehát megoldhatja az esetleges inkompetens elitek által jelentett problémát, de biztosan nem hozza el az emberiség konszenzusának utópiáját, annak megoldását másban kell keresni.

Mindezek mellett remélem hasznos volt a témaválasztásom, és az így megírt dolgozatom. Úgy vélem, a Twitch Plays Pokémon világa rendkívüli gazdagsága miatt más szempontból is kutatható. A metanarratíva és az azt megtámogató mémek köré csoportosult szubkultúra mindenképpen megérne egy vizsgálatot, és ugyanígy kutatást érdemelne a kísérletben résztvevők motiváltsága, az, hogy ez a látszólagos káosz miért is volt hívogató olyan sok embernek.

Talán pont azért, mert ezáltal nem csak kikapcsolódtak, hanem megtudtak valamit magukról és társaikról, sőt az emberiségről magáról.

Irodalomjegyzék

- Lepp, H. (n.d.) *Estonian e-voting system* [Online] Elérhető: <http://estonia.eu/about-estonia/economy-a-it/e-voting.html> [letöltve: 2014. március 25.].
- White House. (2014) *We the People: Your Voice in Our Government* | *We the People: Your Voice in Our Government* [Online] Elérhető: <https://petitions.whitehouse.gov> [letöltve: 2014. március 25.].
- Horányi Ö. (2009) Arról, ami szignifikatív és arról, ami kommunikatív; valamint arról, ami problematikus (szinopszis, 7.3 változat). In: Bagdy E.–Demetrovics ZS.–Pilling J. (szerk.): *Polihistória. Köszöntők és tanulmányok Buda Béla 70. születésnapja alkalmából*. Budapest, Akadémiai Kiadó, pp. 201–235.
- Borsook, P. (1995) How Anarchy Works. *Wired Magazine* [Online] 10 (3) Elérhető: <http://www.wired.com/wired/archive/3.10/ietf.html> [letöltve: 2014. március 25.].
- Horányi Ö. (2007) *A kommunikáció mint participáció*. Budapest, Typotex.
- Horányi Ö. (1999) *A kommunikációról*. In: Béres I. - Horányi Ö. (szerk.) *Társadalmi kommunikáció*. Budapest, Osiris, pp. 22-34.
- Horányi Ö. (2001) *A közéleti kommunikációról*. In: Buda B. - Sárközy (szerk.) *Közéleti kommunikáció*. Budapest, Akadémiai Kiadó, pp. 13-27.
- Kiss V. (2007) *A közéleti kommunikáció: A nyugati társadalmak utolsó esélye?* In: Fehér K. (szerk.): *Tanulmányok a társadalmi kommunikáció témaköréből*. Budapest, L'Harmattan Kiadó–Zsigmond Király Főiskola, pp. 136-156.
- Thompson, J. (1995) *The Media and Modernity: A Social Theory of the Media*. Stanford, Stanford University Press.
- Cubitt, S. (2005) *Ecomedia*. New York, Rodopi.
- Sárközy E. (2001) *Politikai kultúra és politikai kommunikáció*. In: Buda B. - Sárközy (szerk.) *Közéleti kommunikáció*. Budapest, Akadémiai Kiadó, pp. 69-78.
- Kerékgyártó Á. (2009) *A deliberáció esélyei az intézményesült nyilvánosságban*. In: X. RODOSz Konferencia-kötet; Kolozsvár: RODOSz; pp. 209-220.
- Körösényi A. (2005) *Vezér és demokrácia*. Budapest, L'Harmattan.
- Szűts Z. (2012) *Az internetes kommunikáció története – Az ARPANET-től a Web 2.0-ig* In: *Médiafigyelő*, 2012/1. szám, 7-17.

Zittrain, J. (2009) *The Future of the Internet--And How to Stop It*. New Haven, Yale University Press.

Hardaker, C. (2010) Trolling in asynchronous computer-mediated communication: From user discussions to academic definitions. *Journal of Politeness Research* 6 (2010), 215-242.

McLuhan, M. (1962) *The Gutenberg Galaxy*. University of Toronto Press, Toronto.

Ropolyi L. (2006) *Az Internet természete – Internetfilozófiai értekezés*. Budapest, Typotex.

Castells, M. (2005) *A hálózati társadalom kialakulása*. Budapest, Gondolat.

Sulers, J. (2004) The Online Disinhibition Effect. *CyberPsychology and Behavior* 3 (7), 323-324.

Porter, C. E. (2004) A Typology of Virtual Communities: A Multi-Disciplinary Foundation for Future Research. *Journal of Computer Mediated Communication*. 1 (10), Elérhető: <http://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1111/j.1083-6101.2004.tb00228.x/full> [letöltve: 2014. március 25.].

Wallace, P. (2012) *Az internet pszichológiája*. Budapest, Osiris.

Nielsen, J. (2006) *Participation Inequality: Encouraging More Users to Contribute*. [Online] Elérhető: http://www.useit.com/alertbox/participation_inequality.html [letöltve: 2014. március 25.].

Kozinets, R. V. (1999) E-Tribalized Marketing? The Strategic Implications of Virtual Communities of Consumption. *European Management Journal*. 3 (17) pp. 252-264.

Terestényi T. (2001): Együttműködés és konfrontáció a közéleti kommunikációban. In: Buda B. - Sárközy (szerk.) *Közéleti kommunikáció*. Budapest, Akadémiai Kiadó, pp. 28-49.

Welliver, W. (2014) *Twitch Plays Pokemon: Creating Another Internet Sub-Culture*. [Online] Elérhető: <http://papyrus.greenville.edu/2014/02/twitch-plays-pokemon-creating-another-internet-sub-culture/> [letöltve: 2014. március 25.].

Statt, N. (2014) *'Twitch Plays Pokemon' is now a fight for the soul of the Internet*. [Online] Elérhető: <http://www.cnet.com/news/twitch-plays-pokemon-is-now-a-fight-for-the-soul-of-the-internet/> [letöltve: 2014. március 25.].

Wilhelm, A. (2011) *TwitchTV: Justin.tv's killer new esports project*. [Online] Elérhető: <http://thenextweb.com/media/2011/06/06/twitchtv-justin-tvs-killer-new-esports-project/> [letöltve: 2014. március 25.].

Young, R. (2013) *Twitch.tv update imposes delay of up to 60s in all streams, viewer interaction severely affected*. [Online] Elérhető:

<http://www.neoseeker.com/news/24328-twitchtv-update-imposes-delay-of-up-to-60s-in-all-streams-viewer-interaction-severely-affected/> [letöltve: 2014. március 25.].

Nintendo. (1999) *Pokémon Red*, Grossostheim, Nintendo GMBH

Granger, S. (2000) Emulation as a Digital Preservation Strategy. *D-Lib Magazine* [Online] 19 (6).

Elérhető: <http://www.dlib.org/dlib/october00/granger/10granger.html> [letöltve: 2014. március 25.].

Carlson, A. (2014) *Twitch Plays Pokemon: Where Red Succeeded, Crystal will not*. [Online] 19 (6).

Elérhető:

<http://www.hardcoregamer.com/2014/03/03/twitch-plays-pokemon-where-red-succeeded-crystal-will-not/76636/> [letöltve: 2014. március 25.].

McNally, V. (2014) *Democracy/Anarchy in Action: Twitch Plays Pokémon Changes up Rules With New Voting System*. [Online] Elérhető:

<http://www.geekosystem.com/twitch-plays-pokemon-democracy/> [letöltve: 2014. március 25.].

Know Your Meme (2014) *Search Results*. [Online] Elérhető:

<http://knowyourmeme.com/search?context=entries&q=origin%3Areddit> [letöltve: 2014. március 25.].

Reddit (2014a) *FLAREON RELEASED*. [Online] Elérhető:

http://www.reddit.com/r/twitchplayspokemon/comments/1y9kab/flareon_released/ [letöltve: 2014. március 25.].

Silvermann, M. (2012) *Reddit: A Beginner's Guide*. [Online] Elérhető:

<http://mashable.com/2012/06/06/reddit-for-beginners/> [letöltve: 2014. március 25.].

Reddit (2014b) *[Fluff] So this is a thing that is happening*. [Online] Elérhető:

http://www.reddit.com/r/pokemon/comments/1xvlp/so_this_is_a_thing_that_is_happening/ [letöltve: 2014. március 25.].

Reddit (2014c) *Twitch Plays Pokemon*. [Online] Elérhető:

<http://www.reddit.com/r/twitchplayspokemon/> [letöltve: 2014. március 25.].

GameFAQs (2014) *Twitch plays pokemon*. [Online] Elérhető:

<http://www.gamefaqs.com/boards/696959-pokemon-x/68572138> [letöltve: 2014. március 25.].

GBAtemp.net (2014) *Play Pokemon through Twitch*. [Online] Elérhető:

<http://gbatemp.net/threads/play-pokemon-through-twitch.361995/> [letöltve: 2014. március 25.].

linustechtips (2014) *Twitch Plays Pokemon*. [Online] Elérhető:

<http://linustechtips.com/main/topic/115476-twitch-plays-pokemon/> [letöltve: 2014. március 25.].

MadMoai (2014) *This "twitch plays pokemon" stream is a neat concept. Also neat is the fact that people are getting mad over people fucking with it.* [Online] Elérhető:

<https://twitter.com/TheMadMoai/status/434200519200894976> [letöltve: 2014. március 25.].

GoldenSRL (2014) *Answering the question, "If monkeys in a locked room have typewriters, do they eventually beat @wersterlobe's run?"* <http://twitch.tv/twitchplayspokemon....> [Online]

Elérhető: <https://twitter.com/GoldenSRL/status/434202975947333633> [letöltve: 2014. március 25.].

Cunnigham, A. (2014) *Twitch Beats Pokémon! The next adventure begins Sunday.* [Online] Elérhető:

<http://arstechnica.com/gaming/2014/03/twitch-beats-pokemon-the-next-adventure-begins-sunday/> [letöltve: 2014. március 25.].

Imgur (2014) *Operation Cut Bush.* [Online] Elérhető: <http://i.imgur.com/T4reV8V.jpg> [letöltve: 2014. március 25.].

Reddit (2014d) *This post was originally removed because it broke reddit's rules, so here is a fixed re-post. A low-risk plan to help strengthen Pidgeot's moveset.* [Online] Elérhető:

http://www.reddit.com/r/twitchplayspokemon/comments/1ybdoe/this_post_was_originally_removed_because_it_broke/ [letöltve: 2014. március 25.].

Reddit (2014e) *The reason why democracy won't work (AKA people not thinking about the delay).* [Online] Elérhető:

http://www.reddit.com/r/twitchplayspokemon/comments/1yj8k2/the_reason_why_democracy_wont_work_aka_people_not/ [letöltve: 2014. március 25.].

Woolf, M. (2014) *Game Theory: How 70,000 Pokemon Players Sabotage Themselves.* [Online] Elérhető:

http://www.reddit.com/r/twitchplayspokemon/comments/1yj8k2/the_reason_why_democracy_wont_work_aka_people_not/ [letöltve: 2014. március 25.].

Google (2014) *Pokemon Red Archive.* [Online] Elérhető:

<https://sites.google.com/site/twitchplayspokemonstatus/red-archive> [letöltve: 2014. március 25.].

Reddit (2014f) *Reddiquette.* [Online] Elérhető: <http://www.reddit.com/wiki/reddiquette> [letöltve:

2014. március 25.].

Aiken, M. (2014) *Anarchy Vs. Democracy: The Politics of Twitch Plays Pokemon*. [Online] Elérhető:

<http://www.diplomaticourier.com/news/topics/politics/2091-anarchy-vs-democracy-the-politics-of-twitch-plays-pokemon> [letöltve: 2014. március 25.].

Reddit (2014g) *The Evolution of Religion in TPP II* [Online] Elérhető:

http://www.reddit.com/r/twitchplayspokemon/comments/1yyxi3/the_evolution_of_religion_in_tpp_ii/ [letöltve: 2014. március 25.].

Petersen, J. (2014) *TwitchPlaysPokémon Debate: Anarchy vs. Democracy*. [Online] Elérhető:

<http://www.geekenstein.com/twitchplayspokemon-debate-anarchy-vs-democracy/> [letöltve: 2014. március 25.].