

Vörös Zsófia

A virtuális és geográfiai terek tulajdonságainak hatása a közösségekre

Apropó

A 20. században tömegesen váltak ismertté az új kommunikációs eszközök, a társadalom működés módjának átalakulását ösztönző új hálózati technológia bevonult hétköznapjainkba. A technológiák állandó fejlődése indukálja a kérdést, hogy ezek az új eszközök s az általuk lehetővé vált új közlési módok mennyire hatnak a társadalmi folyamatokra.

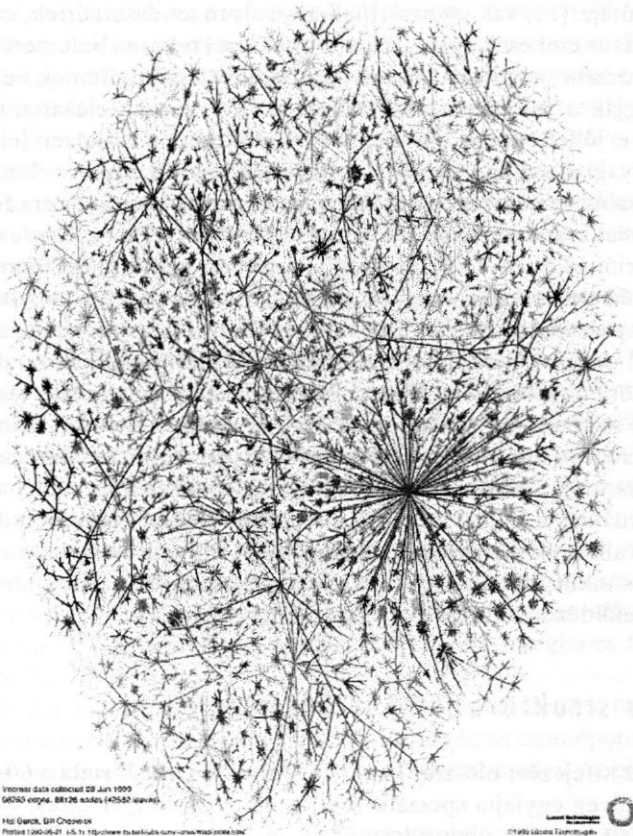
Az információs technológia mai világában a klasszikus külső téri reprezentációktól eltérő új, hipertextes szerveződésen alapuló külső téri reprezentációk jelennek meg, melyek új közösségek ébredését teszik lehetővé, továbbá befolyásolják az együtt élő közösségek kialakulását, dinamikáját is, gyakran megváltoztatva ezzel a különböző társadalmi formációkat jelölő kifejezések – köztük a közösség – jelentését.

A World Wide Webet is felépítő hiperdokumentumok szavak és képek csoportjait számtalan útvonallal, kapcsolóelemmel összekötő, nyitott információs egységek, melyeket általában a link, a csomópont, az útvonal és a hálózat kifejezésekkel szokás leírni. A nem lineáris és nem szekvenciális hiperdokumentumok virtuális tereket definiálnak, melyeket hipertérnek vagy – William Gibson „*Neurománc*” című könyve nyomán – *kibertérnek* szoktak nevezni.

A kibertér információs és kommunikációs technikája újfajta tér-idő viszonyokat alakít ki, és ezáltal új lehetőségeket kínál az ember számára a tér felhasználásában. A kibertér megismerése, téri alakzatainak és tulajdonságainak meghatározása azonban meglehetősen bonyolult feladat, mivel a teret ebben az esetben mesterségesen létrehozott geometriai formációk sokasága alkotja. K. Memarzia (1997) a kibertérre így jellemzi: „A kibertérben nincsenek fizikai akadályok, korlátok, hogy az ábrázolt virtuális térre dinamikát vagy térbeli és időbeli előnyös tulajdonságokat kényszerítsenek rá. A kibertérben nem létezik nehézségi erő vagy súrlódás, csak ha előzőleg megtervezték, és meg is csinálták. [...] A kibertér nem korlátozódik három dimenzióra, mivel bármely kétdimenziós síkból vagy akár egy pontból is kibontakozhat egy újabb, sokdimenziós térbeli környezet. [...] A virtuális környezetben arra sincsenek szabályok, hogy a különböző nagyságrendek (méretcsoportok) egymáshoz való aránya nem változhat. Sőt a környezetnek a használóhoz viszonyított arányait is tetszés szerint változtatni lehet... A kibertér lehet nem folyamatos, sokdimenziós és önmagába visszatérő. [...] Általában a kibertérben a valóságos tér minden alapelvét meg lehet sérteni, és tulajdonságait és korlátait csak a kifejezetten erre a digitális térre érvényes részletes előírások és szabályozások szabják meg.”¹

¹ Memarzia, K. (1997): *Towards the Definition and Applications of Digital Architecture*. <http://www.shef.ac.uk/students/ar/ara92km/thesis/>. Idézi: Mészáros R. (2001).

A kibertér médiuma, az internet osztott hálózatát mutatja az azt alkotó számítógépeket, valamint a köztük lévő kapcsolatokat szemléltető 1. ábra.



1. ábra

Forrás: <http://www.cs.bell-labs.com/who/ches/map/>

Az internet ezenkívül úgynevezett „kicsi világot” alkotó hálózat is, melynek a glóbusz minden pontjára kiterjedő fizikai architektúrájában az információnak célja eléréséig átlagosan négy kapcsolódási ponton kell áthaladnia (Buchanan, 2003).²

Castells „Az információ kora”³ című művében olyan új tér létrejöttéről beszél, ahol nem a földrajzi távolságok, hanem a hálózaton belüli elrendeződések a mérvadóak. „A valóságos virtualitás kultúrája, mely egy fokozódóan interaktív és audiovizuális univerzum körül jött létre, mindenütt áthatja a szellemi képzeteket s a kommunikációt, a kultúrák sokféleségét egyfajta elektronikus hipertextben integrálva. A tér és idő – az emberi tapasztalat anyagi alapjai – átfomálódtak, midőn az áramlások tere uralkodik a helyek tere fölött s az időtlen idő váltja fel az ipari korszak óraidejét.

[...] Az információs paradigma jegyében, midőn az áramlások tere s az időtlen idő meghaladja a helyeket és megsemmisíti az időt, új kultúra jött létre: a valóságos virtualitás kultúrája. [...] Valóságos virtualitáson olyan rendszert értek, amelyben a valóság maga (vagyis az emberek anyagi/szimbolikus léte) teljesen belemerül egyfajta virtuális képi környezetbe, a fantázia látszatvilágába, ahol a szimbólumok nem pusztán metaforák, de átfogják a valóságos tapasztalatot is. Ez nem az elektronikus médiumok következménye, jóllehet azok a kifejezés elengedhetetlen eszközeit jelentik az új kultúrában. Az anyagi alap, amely megmagyarázza, hogy miképpen veheti át a valóságos virtualitás a hatalmat az emberek képzelete és képzeteinek rendszere felett, nem más, mint megélhetésük az áramlások terében és az időtlen időben. Egyfelől a társadalom uralkodó funkciói és értékei egyidejűségben, térben nem érintkezően szerveződnek; azaz információáramlásokban, melyek meghaladnak bármilyen helyben-lokalitásban megtestesült tapasztalatot. Másfelől az uralkodó értékek és érdekek a múltra vagy a jövőre vonatkozó utalások nélkül konstruáltak, a számítógép-hálózatok és az elektronikus média időtlen tájképében, ahol a kifejezések vagy azonnaliak, vagy híján vannak az előre látható sorrendnek. A minden időkből és minden terekből származó összes kifejezés egyugyanazon hipertextben keveredik, folyamatosan újrendeződik, és bármiikor, bárhol kommunikálható, az adók/küldők érdekeitől és a fogadók hangulatától függően. Ez a virtualitás a mi valóságunk, mivel eme időtlen, hely nélküli, szimbolikus rendszerekben alkotjuk meg azokat a kategóriákat s hívjuk elő azokat a képeket, amelyek viselkedésünket formálják, politikánkat gerjesztik, álmainkat táplálják, s lidércnyomásainkat előidézik” (Castells, 1998).⁴

Hipertextes struktúra⁵ és navigáció

A *hipertext* kifejezést először Theodor H. Nelson alkalmazta a 60-as években, az elektronikus szöveg egyfajta speciális szerkezetére és megjelenítési formájára utalva. „A hipertext alatt nem folyamatos írást értek, olyan szöveget, amely elágazik és választási lehetőségeket kínál az olvasónak, és amely interaktív képernyőn olvasható a legjobban. Általában linkekkel összekötött szövegdarabok soraként képzelhető el, amelyek különböző útvonalakat biztosítanak az olvasók számára” (Nelson, 1981).

Campbell és Goodman (1988) a hipertext architektúrájának három szintjét különbözteti meg. A hipertext felszíne a prezentációs szint, a felhasználó szemé elé táruló ember-számítógép interfészen megjelenített információdarab, amely mögött ott húzódik az absztrakt gépi szint, a csomópontok és kapcsolóelemek rendszere, továbbá az adatbázisszint. A hiperdokumentumban tárolt információkat a felhasználó csak az ember-számítógép interfészen keresztül, közvetett módon érheti el. A hálózati szervező-

³ A trilógia első kötete, a „Hálózati társadalom kialakulása” (2005) megjelent magyarul is (Budapest: Gondolat–Infonia).

⁴ Manuel Castells: *The Information Age – Economy, Society and Culture*. Oxford: Blackwell Publishers. Vol. III. *End of Millennium* (1998). Idézi: Nyíri K. (2001).

⁵ A *hipertext* szó ebben a tanulmányban a szöveges, illetve egyéb módon közvetített információs egységek (csomópontok) és az azokat összekötő kapcsolóelemek (*linkek*) halmazát jelöli.

dés az absztrakt gépi szinten, „a számítógépen belül” létezik, a felhasználó mindig csak egy adott csomóponttal vagy annak valamely részletével szembesül.

A hipertext architektúrája az információ elérésének szempontjából nem lineáris, nem folytonos szerveződés, amelynek bármely két pontja összekapcsolható. Egy csomópont többféleképpen is megközelíthető, a csomópontok sorrendje pedig változtatható az egyes navigációk során, lehetővé téve, hogy a felhasználó egy gondolat mentén önkényes sorrendben tárja fel a csomópontok tartalmát. Alapjában véve, a mondatok és a „szövegdobozok” szintjén azonban a hipertext is lineáris, a mondatok lexikai egységei ugyanabban a sorrendben jelennek meg, mint más szöveges médiumok esetében. A nem linearitás csak az információs csomópontok összekapcsolódásakor jelentkezik (Dillon, 1996; Espéret, 1996).

A hipertext építésének – talán rövid múltja miatt – még nincsenek konszenzuson alapuló szabályai. Egy-egy adott architektúra azt tükrözi, hogy a kivitelezők megítélése szerint az egyes csomópontok között fennáll-e szemantikai kapcsolat (Nielsen, 1990). Az egyes csomópontok által a hálózatban elfoglalt helynek és a linkeknek nincs egységes jelölési módja. A linkek száma, vagyis a csomópont összekötöttségének mértéke sem *a priori* meghatározott, hanem az információs egység tartalmának függvényében változhat. Néhány csomópontból rengeteg kapcsolóelem indul ki, míg más csomópontok csupán linkek célpontjaiként szolgálnak.

A hipertextben összekapcsolt csomópontok nem egy fő tengely mentén helyezkednek el. A hálózatban párhuzamosan több középpont is létezik, és ezek a navigáció során, ahogy a felhasználó változtatja keresése célját, folyamatosan változnak. A hipertext korlátlanul újra-középpontozható rendszer, amelynek ideiglenes fókuszpontját a felhasználó jelöli ki.

Amennyiben a hipertext egy hálózat része, a kapcsolóelemek összeköthetik az adott dokumentumon belüli és az azon kívül eső információs csomópontokat is, miáltal olyan elektronikus információtestet hoznak létre, melynek határai meglehetősen tágak és képlékenyek.

A hipertextes szerveződés által definiált hipertér felfedezése a navigáció. A navigáció során a felhasználó az egyik csomóponttól a másira ugrálva bejárja a hiperdokumentumot (McAleese, 1989; Kim és Hirtle, 1995), és eközben összegyűjtheti a csomópontokban tárolt információkat (Rouet és mtsai, 1996). Az összekapcsolt, egymást keresztező utalásokkal, magyarázatokkal ellátott szövegekben a felhasználók bizonyos szabályok szerint, de nem szekvenciális módon navigálnak. A hipertér navigációval történő megismerésének sajátosságai a hipertextes szerveződés topológiai struktúrájából, valamint abból származnak, hogy a felhasználó a hipertérnek mindig csak az ember-számítógép interfész közvetítette kis szeletével találkozhat.

A hipertér téri sajátosságai

A tér talán legelfogadottabb koncepciója szerint a tér olyan tartály vagy keret, amelyben dolgok vannak (Nunes, 1991). A tér és a hely hagyományosan a dolgok és a szubjektum fizikai kiterjedése kapcsán kapott értelmet, az új technológiák által közvetített valóságban azonban a tér határvonalai fokozatosan elmosódnak.

Dieberger (1994) a számítógép fájlrendszerét *térnek tekinti*, ami lehet dokumentumtér, feladattér, döntési tér vagy bármely olyan tér, amely objektumokat tartalmaz és ezekre az objektumokra vonatkozóan különféle relációkat definiál. Perfetti (1989) a hipertext szövegdobozait a tér pontjainak tekinti, amelyeket a felhasználók bejárhatnak, felfedezhetnek. Foltz (1996) értelmezésében azoknál a felhasználóknál, akik a dokumentumon történő átjutás során az információs csomópontok koherenciájának fenntartása céljából szabályokat állítanak fel a különböző helyzetekben alkalmazandó stratégiákra vonatkozóan, a dokumentum feltárása problémamegoldási folyamattá alakul. A navigáció egy idegen környezet problématerében zajló keresésnek felel meg.

A hiperdokumentumok mint külső reprezentációk formális értelemben virtuális topológiai tereket definiálnak (Kim és Hirtle, 1995; Dieberger, 1994; Parunak, 1989; Lévy, 1990). A hipertext megfeleltethető egy irányított gráfnak, amelynek élei a hipertext linkjei, csúcspontjai pedig a csomópontok. Ebben a nem metrikus térben a pontok közötti relációt és a távolságot az összefüggőséggel jellemezhetjük.

A fenti idézetekben a hipertext által definiált tér metaforikus térként jelenik meg, hiszen ez a tér immateriális, és a hipertérben történő mozgás nem fizikai jellegű. K. Memarzia (1997)⁶ értelmezése szerint a kibertér digitális tájainak csak azért vannak geográfiai fogalmakkal értelmezhető tulajdonságai, mert kifejezetten így tervezték meg és így hozták létre őket. A hipertextnek ez a tulajdonsága azonban nem korlátozódik azokra a területekre, amelyekhez megfelelő „hivatkozási alapot” találhatunk a fizikai világban. A hipertér geometriai formációi közül némelyik kifejezetten a fizikai térből ismerős viszonyokat reprezentálja, és közvetlenül visszavezethető bizonyos geográfiai mintákra.

Chien és Flemming (1997) az információs és a fizikai tér között fennálló alapvető különbségeket a következő három kategóriába sorolja: *tartalom, struktúra és ember-tér kapcsolat*. A geográfiai terek tele vannak stimulusokkal, és szinte az összes érzékszervünkre hatnak, míg az elektronikus tér általában csak vizuális információkat közvetít. Míg a fizikai tér struktúrája stabil, az információs tér dinamikus, szinte állandóan változik. A geográfiai terekben „elmerülünk”, ténylegesen benne vagyunk, míg az információs téren kívül maradunk, a felhasználó helye a kurzor helye. A hipertextben történő navigáció virtuális mozgás, a virtuális helyváltoztatáshoz tartozó fizikai mozgás a perifériák használata.

A kibertérben a tér és az idő kapcsolata lazul, viszonylagosságuk közvetlen tapasztalattá, formálódik. Az itt és a most, a közel és a távol fogalmi relativizálódnak és fokozatosan egymásba olvadnak. A távolság feloldódik, a hely meghatározatlanná válik, a helyváltoztatás azonnal végbemegy, a jelenlét megsokszorozódhat. A virtuális tér-idő új módon konstruálódott környezetében megváltozik az ember belső tere, a megismerés horizontja és az emberi akciók szerveződésének elve is.

Az információs társadalom kommunikációs technológiái a megszokott térbeli és időbeli korlátok ledöntésével újfajta viselkedést tesznek lehetővé a társadalmi interakciók során is.

⁶ Dodge és Kitchin (2001). idézi: Memarzia, K. (1997): *Towards the Definition and Applications of Digital Architecture*. <http://www.shef.ac.uk/students/at/ara92km/thesis/>

Hálózati közösségek

A hálózat alapú virtuális közösségek egyre fontosabb szerepet játszanak az üzleti élet, az oktatás és a szórakozás terén is (Li, 2005). Az internet könnyű és széles körű elérhetősége megváltoztatta mind az interperszonális, mind a szervezetek közötti kapcsolatokat. A kibertérnek az előző fejezetekben vázolt téri tulajdonságai miatt a felhasználók a navigáció során térben is kimozdulnak azokból a közösségekből, amelyekben hétköznapijaikat élik. A hálózati közösségek tagjaként közös események és cselekvések tagjai lehetnek, megoszthatják érzelmeiket, gondolataikat és tudásukat másokkal. A kibertér így új, online közösségeknek otthont adó társadalmi környezetet teremt.

Rheingold (1994) szerint a virtuális közösségek olyan „társadalmi csoportosulások, amelyek a Hálózatból emelkednek ki, amikor elég sok ember elég sokáig, elegendő emberi érzelemmel folytat nyilvános beszélgetéseket, hogy kialakítsa személyes kapcsolatainak hálózatát a kibertérben”.

A virtuális közösségeknek számos definíciója létezik. Ezeknek a többsége tartalmazza azt a megállapítást, hogy az effajta közösségek – bár a számítógép által közvetített kibertérben léteznek – személyes kapcsolatokon nyugszanak, s témáikat és eseményeiket a résztvevők maguk határozzák meg (Lee és mtsai, 2002). Hozzá kell még tenni ehhez, hogy ezeknek a közösségeknek a kohéziós ereje a nyilvános párbeszéd.

A közösségek létrehozásának jelenlegi gyakorlata szerint az alapítók általában olyan hálózati honlapokat alakítanak ki, ahol a felhasználók regisztráció útján válnak a közösség tagjaivá. Egy-egy online közösség létrehozásának a célja lehet az információcsere valamely szűk szakterületről, a helyi közösségi ügyek megvitatása, beszélgetés különböző problémákról, érdekességekről, vagy például segítségnyújtás is. Az internetes közösségek olyan különböző célok jegyében szerveződhetnek, mint például a barátkeresés, a vásárlás, a távtanulás vagy a szórakozás.

Hagel és Armstrong (1997) az online közösségeket annak alapján csoportosítják, hogy milyen szükségletet elégítenek ki, s ezen az alapon az *érdeklődés*, a *kapcsolat*, a *fantázia* és a *tranzakció* típusaiba sorolják a közösségeket. Ezzel a csoportosítással az irodalomban fellelhető későbbi klasszifikációk is összecsengenek (Carver, 1999; Bressler, 2002).

Egyes kutatások azt mutatják, hogy a kibertéri élet valódi közösségi élmény érzetét nyújtja (Rafaeli és Sudweeks, 1996). A virtuális világban azonban a jelenlét csak távjelenlét, és a kibertér több érzékszervünk felé nem közvetít semmiféle információt. Az interaktív virtuális környezetben alakuló közösségekben – legyenek azok bármilyen fejlettek is – számos emberi szükséglet kielégítése jelenleg megoldhatatlan, ezért egyes kutatók szerint az online közösségeket nem lehet tényleges közösségeknek tekinteni, mivel nem tudják reprodukálni az együtt élő közösségek szerepét és jelentőségét (Papadakis, 2003).

A virtuális közösségek legelterjedtebb formája a szöveges üzenetek váltásán alapuló, úgynevezett *text-based reality*. Ez a kifejezés mindazokat a közösségeket jelöli, amelyeket az interneten futó hipertextes szerveződések kapcsolnak össze. Ebbe a kategóriába tartozik a hálózati csevegés (*chat*) és a *fórum*. Számos csevegőprogram speciális lehetőségeket biztosít a mások által nem látható, a telefonhoz hasonlóan hangélményt is nyújtó vagy akár képet is közvetítő személyes kommunikációra. A csevegés többnyire

a regisztrált felhasználók szűkebb körén belül bonyolódik le (néha csak a közös bejegyzéssel kiválasztott tagokra korlátozódva), de vannak bárki által látogatható csevegőközösségek is. Ma már olyan 3D csevegőfórumok is elérhetők, ahol a felhasználó megépített városokban, háromdimenziós figurákkal csatangolhat.

A fórumok egy-egy témakör megvitatására szerveződött közösségek.

A helyi hálózati közösségek a földrajzilag is meghatározott közösségeket szolgálják, az érdeklődési közösségek pedig egy-egy témakör köré szerveződnek. Mindkét típus kommunikációs eszköze lehet elektronikus levelezés és csevegés egyaránt.

A *text-based reality* egyik legrégebbi, speciális fajtájához tartoznak a sokfelhasználós „erődítmények” (*multi-user dungeons, MUDs*). Ezek több párhuzamos felhasználó számára kialakított komplex kalandprogramok, amelyek kizárólag szöveges érintkezéssel alapulnak. Ebből kifolyólag nagyobb szerepet játszik bennük az absztrakció, mint a grafikus virtuális környezetekben. Turkle (1995) és Bromberd (1996) kutatásai szerint a *MUD*-ok nem csupán a játék színterei, hanem szociális funkciókat ellátó emocionális környezetek, amelyek valós problémák megoldására szolgálnak. A kibertérben folyó társadalmi érintkezések McRea (1997) szerint is jelentős hatással vannak az egyes emberekre, akiknek akár az értékrendjét is megváltoztathatják.

A virtuális városok tematikusan összefüggő csoportokba szerveződött honlapokból épülnek fel. A felhasználók különféle fórumokon, valamint csevegőprogramok segítségével érintkeznek egymással.

A kibertéri tulajdonságok hatása a közösségekre

A közösségek hagyományos felfogása szerint a hely meghatározó tényezője a szociális interakciók létrejöttének és a személyes kötődések kialakulásának (Rheingold, 1993). A 20. század – nagyrészt a távközlési technológiák igen gyors fejlődésének tulajdoníthatóan – robbanásszerű változást hozott a közösségek helyi meghatározottságban. A kibertér az előzőekben vázolt téri tulajdonságai révén olyan globális és globalizáló médium, amely megfelelő eszközökkel bárholnan elérhető, és az emberek valós térbeli közelsége nélkül is alkalmas közösségek kialakítására, spontán önszerveződés útján (Rheingold, 1994; Castells, 2005).

Ma már igen sok tudományos kutatási eredmény bizonyítja, hogy a kibertér nemcsak az információáramlásban játszik nagy szerepet, hanem mind az *online*, mind pedig az *offline* társadalmi kapcsolatok alakulását is jelentősen befolyásolja.

A kibertérben megváltozik a közösségek szerveződési elve. A virtuális világban a testetlen ének létezési formája a kommunikáció, így a kibertér használói arra építik a közösséget, hogy a tagok mit gondolnak, mondanak, hisznek, és mi érdekli őket. Ezek a közösségek nem tagjaik egymás mellett élésére, külső megjelenésére vagy egyéb materiális tényezőkre épülnek, hanem a bennük részt vevő egyének egymással folytatott kommunikációján alapulnak. A kibertérben az emberek szabadon választhatják meg interakcióik partnerét, maguk alakíthatják ki saját közösségeiket, viselkedési normáikat, értékeiket és kötődéseiket. Ahogy Turkle (1995) fogalmaz: „a kibertér az a hely, ahol a személyiség és a szociális interakciók szabályai építettek, nem kaptak”.

Az *online* hálózati közösség és a hagyományos közösség számos szociológiai jellemvonása azonos. Mindkettő formálja a személyiséget, kialakítja normáit és hierarchiai rendszereket épít ki (Papadakis, 2003). A kibertér képes befolyást gyakorolni az éntudatra és ezáltal a közösségre. A kibertér egyrészt azáltal módosítja az éntudatot, hogy a felhasználó kiléphet valós testéből és egy – vagy akár több – virtuális alakot ölthet, az anyagtalan térben túllépve a magatartását befolyásoló számos fizikai tulajdonságon (Haraway, 1991; Stone, 1991). Másrészt az anonimitás oltalma alatt a hálózati közösségek résztvevői őszintébbek, nyitottabbak egészen intim kérdésekben is (Wellman és Giulia, 1999).

A virtuális én kialakításának egy másik fontos meghatározó eleme az a tény, hogy a felhasználó kimozdulhat megszokott társadalmi környezetéből. A kibertérben a „kiberkalandor” a társadalmi emlékezetéről megfélemlítve, a valós világban várható szankciók nélkül hághatja át a szűk társadalmi környezet normáit (Adams, 1997; Wilbur, 1997). Ezért a rend és az ellenőrzés fenntartása érdekében a hálózati közösségek is különböző taktikákat alkalmaznak (Barzilai-Nahon és Neumann, 2005). Ilyen lehet például a regisztráció, továbbá bizonyos szoftverek szűrése és blokkolása. A fenntartható információáramlás egyik legfőbb pillérének azonban a virtuális környezetben jelenleg az önszabályozás tekinthető. Az erős kohéziós erővel rendelkező csoportokban erősebben nyilvánul meg az önreguláció, olyan eljárások alkalmazásával, mint például a szabályozókkal történő együttműködés vagy a szabályszegések szankcionálása (Barzilai-Nahon és Neumann, 2005).

A közösségek térkeresése

Az együtt élő közösségek „helye” földrajzilag meghatározott fizikai entitás. „Ha helyen többet értünk, mint pusztá geodéziai koordinátákat, úgy csakhamar belátható, hogy a helyek-helységek társadalmi konstrukciók. A szülőfalu, a kedves kisváros, a szépséges természeti táj: valamennyien emlékekből, ismeretségekből, tevékenységekből épülnek föl. [...] A helyet fogalmilag találkozási pontként, tevékenységi terek, kapcsolatok és eleven viszonyok, befolyások és mozgások kereszteződési pontjaként ragadhatjuk meg” (Nyíri, 1998). A helyek különböző asszociációkat és érzelmeket idéznek elő, társadalmi normákat tükröznek, s meghatározott szokások és tevékenységek köthetők hozzájuk.

A kibertér tényleges megjelenítését, az interfészeket is úgy tervezik meg, hogy a valós világ téri formáira hasonlítsanak. Úgy tűnik, hogy a kibertér használói új „helyérzést”, új tériséget keresnek (Poster, 1995). A kibertérben élő társadalmi kapcsolatoknak – a kibertér „helynélkülisége” ellenére – valójában a térbeliség ad keretet. Foster (1997) kutatásai szerint volt olyan virtuális közösség, amely azért bukott el, mert tagjainak nem nyújtotta a „hely” érzését.

Ezt támasztja alá az is, hogy a kiberterről olyan szavak használatával beszélünk, mint a *szoba*, *hely*, *szupersztráda*, *szörfözés*, *navigáció* vagy *építés*. A téri metaforák rendszeres használata azt sugallja, hogy a hipertext rendelkezik téri tulajdonságokkal, van például mélysége és nagysága. Az erre irányuló kutatásokat áthatja az a feltételezés, hogy a felhasználók téri terminusok alapján konceptualizálják a hipertextet. Parunak (1989)

szerint a hipertextben történő navigáció megközelítően azokat a feladatokat és stratégiákat foglalja magában, amelyeket a geográfiai térben folyó útkeresési tevékenység, és az emberek úgy navigálnak a hipertérben, mintha a fizikai világban mozognának.

A hipertext mentális reprezentációjának felépítéséhez szükség van egy olyan területre, amely – metaforák használata révén – a folyamat alapjául szolgálhat (Rouet és mtsai, 1996). A metaforák lényege valamely területnek egy másik szempontjából történő megtapasztalása és megértése, az absztrakt fogalmak közvetlenül érzékelhető élményekhez kapcsolása. A metafora – hétköznapi értelmezésével ellentétben – nem retorikai díszítőelem, hanem a világ konceptualizálását szolgáló alapvető eszköz (Lakoff, 2003).

Mivel téri tapasztalatainkat direkt módon értjük meg, azok metaforikus forrásterületként szolgálhatnak (Lakoff, 1987). Tágabb értelmezésben többször is felmerült az a gondolat, hogy az absztrakt következtetések nagy része téri relációk és következtetések metaforizált változata (Lakoff, 1992; Gibbs és Colston, 1995). A tériesítéssel az inherens téri tulajdonságokkal nem jellemezhető adatok és információk téri keretrendszerben értelmeződnek, így a valós térben nyert kézzelfogható tapasztalataink metaforikus projekciójával értelmezhetjük a hipertext szerveződését is.⁷

A virtuális világban szerzett tapasztalatainkat alapvetően térbeli élményként éljük meg (Taylor, 1997).

A kiberközösségek hatása az együtt élő közösségekre

Az információs és kommunikációs technológiák fejlődése és a kibertérben zajló események nem hagyhatják érintetlenül a társadalom folyamatait, hiszen az *online* és az *offline* folyó élet egyetlen – és talán oszthatatlan – valóságot alkot. Az együtt élő közösségek megmaradnak, azonban a kibervilágban – számos hagyományos kulturális és társadalmi interakciós szabályt felrúgva – új közösségekhez is csatlakozhatunk. „A hálózott individuum: sajátos tájékozódásai, kapcsolódásai által megkülönböztethető egyéniség, aki ugyanakkor állandó kommunikatív összeköttetésben áll szűkebb-tágabb virtuális közösségével” (Nyíri, 2001).

A hálózati közösségek segíthetik, támogathatják a már létező, együtt élő társadalmi csoportok életét, ugyanakkor számos olyan közösség is létezik az interneten, amelynek a tagjai nem ismerik, és nem is akarják személyesen megismerni egymást. A „negatív kórus” szerint a kibertér gyengíti, sőt a radikális hangok szerint fel is válthatja az együtt élő közösségeket azáltal, hogy a földrajzi közelség helyett a közös érdeklődésen alapuló csoportosulás lehetőségét kínálja. Az új információs és telekommunikációs eszközök közvettebbé teszik az emberi érintkezést, s így az együtt élő társadalom szint-

⁷ A hipertextben történő navigációhoz is tartozik azonban fizikai mozgás, nevezetesen a perifériák használata. Ez a mozgás a hipertéren kívül valósul meg, és maga a fizikai mozgás (az egér mozgatása) eredményezi a kurzor helyének, azaz a hipertérben navigáló felhasználó által elfoglalt helynek a megváltozását. Az informatikai környezet manipulációja meglehetősen kevés és primitív mozgás (az egér mozgatása, kattintások és a billentyűzet használata) révén történik, amelyeknek az eredménye azonban meglehetősen változatos (ugyanazzal a kattintással feltárulhat egy új ablak, vagy csak átugorhatunk egy sort), ezért a fizikai mozgás és annak eredménye között nincs kölcsönösen egyértelmű megfelelés.

jén az egyén kapcsolataitól megfosztottá és egyre antiszociálisabbá válhat (Cummings és mtsai, 2002; Kiesler és mtsai, 2002; Putnam, 2001). Ugyanakkor a társadalomtudósok körében már Ferdinand Tönnies 1887-ben megjelent „Közösség és társadalom” című könyvének fogadtatása óta zajlik a vita a közösségek felbomlásáról, hiszen a modern társadalmakban az egyén egyre inkább kikerül szűk földrajzi környezetének meghatározottságából. A helyi közösségeket jellemző szoros kötelekeket felváltották a rugalmas, laza kapcsolati struktúrák, és az egyén a nyitott társadalmakban általában egyszerre több hálózatnak és csoportnak is a tagja (Wellman, 2001). Azokat a konfliktushelyzeteket, amelyek abból származnak, hogy valaki egyidejűleg több közösséghez tartozik, a multiközösségekben élő egyén általában kezelni tudja (Anderson, 1999). Az online közösségek megjelenésével a felhasználó számos már meglevő együtt élő közössége mellé – érdeklődése és szükségletei alapján – még továbbiakat is választhat. A kérdés itt az, hogy az egyén kezelni tudja-e az egyidejűleg fennálló hálózati és a földrajzi közösségi tagságából fakadó konfliktushelyzeteket.

A fenti megállapításokkal egybehangzóan számos tanulmány érvel amellett, hogy az internet erősíti, kiegészíti az együtt élő közösségek társadalmi kapcsolatait, és támogatja a kibertéren kívüli szociális hálót (Toffler, 2001; Wellmann és mtsai, 2001; Kavanaugh és mtsai, 2003).

Más értelmezésben a virtuális és a valós világ szétválasztása helytelen, hiszen az előbbi inkább a második kiterjesztéseként értelmezhető, és ekként is funkcionál (Wellmann és Giulia, 1999). Az *online* kommunikáció is a valóság része, az interakciók résztvevői valóságos emberek. A virtuális társadalomban a virtualitás inkább a valóság egy újabb dimenziója, mintsem attól függetlenül létező entitás (Lévy, 1998). A virtuális közösségek a társadalom részét képezik, s így részesei a társadalmi változásoknak és fejlődési folyamatoknak.

Összefoglalás

A közösségalkotás szempontjából a kibertérben sokkal fontosabbak a szemantikai jellemző vonások, mint a földrajzi távolság. A virtuális valóságban azonban a technológiai fejlődéssel párhuzamosan egyre markánsabban megfigyelhető az újfajta térkeresés és helyalkotás.

Amikor az ember végre test nélkülivé válhat, a fejlődés útja egyre inkább a 3D virtuális testek felöltésének irányába mutat. Amikor a „tér nélküli” térből tetszés szerinti helyeket hozhatunk létre, a kibertér egyre inkább a hagyományos geográfiai mintázatokra kezd hasonlítani.

„Az ember sajátos módon érzékeny a helyekre [...] magukat a funkciókat helyekhez kötjük, s az új világ, már az internetezéssel is, elszakít a helyektől... Kérdés, mennyire vagyunk képesek erről leszokni” (Pléh, 2001).

A fentiek alapján a közösségek fejlődése elsősorban a kétféle tér folyamatos kölcsönhatásának eredményeként valósul meg, s kevésbé valószínű azoknak a félelmeknek a beigazolódása, amelyek a kiberközösségeknek az együtt élő közösségekre gyakorolt egyoldalú, és a technológiai fejlődéssel egyre erősödő szétziláló hatásával kapcsolatban gyakran megfogalmazódnak. A közösségek castelli „valóságos virtualitása”

és a geográfiai helyek, valamint a rájuk épülő közösségek kibertéri entitásokkal történő lényegi helyettesítése egyelőre – a jelenlegi technológiák biztosította „helyézés” és távjelenlét mellett – negatív utópiának tűnik.

Irodalom

- Adams, P. (1997): Computer Networks and Virtual Place Metaphors. *Geographical Review*, 87.
- Barzilai-Nahon, K. – Neumann, S. (2005): *Bounded in Cyberspace: An Empirical Model of Self-Regulation in Virtual Communities*. Proceedings of the 38th Hawaii International Conference on System Sciences.
- Bressler, S. E. (2000): *Communities of Commerce: Building Internet Business Communities to Accelerate Growth, Minimize Risk, and Increase Customer Loyalty*. McGrawhill.
- Bromberg, H. (1996): Are MUDs Communities? Identity, Belonging and Consciousness. In: *Cultures of Internet: Virtual Spaces, Real Histories, Living Bodies*. London: SAGE Publications.
- Buchanan, M. (2003): *Nexus, avagy kicsi a világ. A hálózatok úttörő tudománya*. Budapest: Typotext.
- Campbell, B. – Goodman, J. M. (1988): HAM: A General Purpose Hypertext Abstract Machine. *Communications of the ACM*, 7.
- Carver, C. (1999): Building a Virtual Community for a Tele-Learning Environment. *IEEE Communication Magazine*, 3.
- Castells, M. (2005): *A hálózati társadalom kialakulása*. Budapest: Gondolat–Infonia.
- Chien, S. – Flemming, U. (1997): Information navigation in generative design system. *CAADRIA'97: Proceedings of The Second Conference on Computer Aided Architectural Design Research in Asia*. Taiwan.
- Cummings, J. – Butler, B. S. – Kraut, R. (2002): The Quality of Online Social Relationships. *Communications of the ACM*, 45.
- Dieberger, A. (1994): *Navigation in textual virtual environments using a city metaphor*. Unpublished Doctoral Dissertation. Vienna: Vienna University of Technology.
- Dillon, A. (1996): Myths, misconcepts, and an alternative perspective on information usage and the electronic medium. In Rouet, J. – Levonen, J. J. – Dillon, A. – Spiro, J. R. (eds.): *Hipertext and Cognition*. Mahwah: Lawrence Erlbaum Associates.
- Dodge, M. – Kitchin, R. (2001): *Mapping Cyberspace*. London: Routledge.
- Espéret, E. (1996): Notes on hipertext, cognition and language. In Rouet, J. – Levonen, J. J. – Dillon, A. – Spiro, J. R. (eds.): *Hipertext and Cognition*. Mahwah: Lawrence Erlbaum Associates.
- Foltz, W. P. (1996): Comprehension, coherence, and strategies in hipertext and linear text. In Rouet, J. – Levonen, J. J. – Dillon, A. – Spiro, J. R. (eds.): *Hipertext and Cognition*. Mahwah: Lawrence Erlbaum Associates.
- Foster, D. (1997): Community and Identity in the Electronic Village. In Porter, D. (ed.): *Internet Culture*. London: Routledge.
- Gibbs, R. W. Jr. – Colston, H. L. (1995): The cognitive psychological reality of image schemas and their transformation. *Cognitive Linguistics*, 6.
- Hagel, J. – Armstrong, A. (1997): *Net Gain: Expanding Markets through Virtual Communities*. Harvard Business School Press, Boston: Mass.
- Haraway, D. (1991): *Simians, Cyborgs and Women*. London: Free Association Press.
- Kavanaugh, D. D. – Reese, J. C. – Rosson, M. B. (2003): Weak Ties in Networked Communities. In Wulf, V. (ed.): *Communities and Technologies*. Kluwer Academic Publishers.
- Kiesler, S. – Kraut R. – Cummings, J. – Boneva, B. – Helgeson, V. – Crawford, A. (2002): Internet Evolution and Social Impact. In Watson, R. (ed.): *The E-Business Handbook*. New York: CRC Press.

- Kim, H. – Hirtle, S. C. (1995): Spatial metaphors and disorientation in hypertext browsing. *Behaviour & Informational Technology*, 4.
- Lakoff, G. (1992): *The Contemporary Theory of metaphor*.
http://www.ac.wvu.edu/~market/semiotic/lkof_met.html
- Lakoff, G. (1987): *Women, fire, and dangerous things*. Chicago: The University of Chicago Press.
- Lee, L. S. F. – Vogel, D. – Limayem, M. (2002): Virtual Community Informatics: What We Know and What We Need to Know. *Proceedings of 35th Hawaii International Conference on System Sciences*. <http://csdl2.computer.org/comp/proceedings/hicss/2002/1435/08/14350214b.pdf>
- Lévy, P. (1990): *Les technologies de l'intelligence. L'avenir de la pensée à l'ère Informatique*. Paris: La découverte.
- Lévy P. (1998): *Becoming Virtual. Reality in the Digital Age*. New York: Plenum trade.
- McAleese, R. (1989): *Hypertext theory into practice*. Norwood: Ablex Publishing Corporation.
- Li, X. (2005): Buddy-finding in the mobile environment. *Technovation*, 25.
- McRae, S. (1997): *Flesh Made Word: Sex, Text and the Virtual Body*. In Porter, D. (ed.): *Internet Culture*. London: Routledge.
- Mészáros, R. (2001): A kibertér társadalomföldrajzi megközelítése. *Magyar Tudomány*, 7.
- Nelson, T. H. (1981): *Literary machines*. Swarthmore: Self-published.
- Nielsen, J. (1990): *Hypertext and Hypermedia*. Boston: Academic Press.
- Nunes, J. (1991): Geographic space as a set of concrete geographical entities. In Mark, D. M. – Frank, A. U. (eds.): *Cognitive and Linguistic aspects of geographic space*. Dordrecht: Kluwer.
- Nyíri K. (1998): *Globális társadalom és lokális kultúra a hálózottság korában*.
- Nyíri K. (2001): *Castells, The Information Age*. 21st.century.phil-inst.hu/2001_dec_konf/NYIRI.pdf
- Nyíri K. (2001): *Mobil információ társadalom. Visszatérés a gyökerekhez*.
http://wap.phil-inst.hu/2001_maj/Nyiri_prez/nyiri_text.htm
- Parunak, H. (1989): Hypermedia topologies and user navigation. In: *Hypertext'89 proceedings*. New York: Association for Computing Machinery.
- Perfetti, A. C. (1989): Text and hypertext. In: *Hypertext'89 proceedings*. New York: Association for Computing Machinery.
- Papadakis, C. M. (2003): *People Can Create a Sense of Community in Cyberspace*.
http://www.sri.com/policy/csted/reports/sandt/it/Papadakis_IT_virtual_communities_issue_brief.pdf
- Pléh Cs. (2001): *Új kommunikáció – új gondolkodás?*
http://cogsci.bme.hu/csaba/docs/magyar/informacios%20tarsadalom/uj_kommunikacio.doc
- Poster, M. (1995): *The Second Media Age*. Oxford: Polity.
- Putnam, R. (2001): *Bowling alone: the collapse and revival of American community*. New York: Simon and Schuster.
- Rafaeli, S. – Sudweeks, F. (1996): Networked Interactivity. *Journal of Computer Mediated Communications*, 2. <http://www.ascusc.org/jcmc/vol2/issue4/rafaeli.sudweeks.html>
- Rheingold, H. (1993): *The Virtual Community: Homesteading on the Electronic Frontier*. New York: Addison-Wesley.
- Rheingold, H. (1994): *A Virtual Community. Finding a Connection in a computerized world*. Cambridge: MIT Press.
- Rheingold, H. (1994): *The Virtual Community: Homesteading on the Electronic Frontier*. London: Secker & Warburg.
- Rouet, J. – Levonen, J. J. – Dillon, A. – Spiro, J. R. (1996): An introduction to hypertext and Cognition. In Rouet, J. – Levonen, J. J. – Dillon, A. – Spiro, J. R. (eds.): *Hypertext and Cognition*. Mahwah: Lawrence Erlbaum Associates.
- Stone, A. S. (1991): Will the Real Body Please Stand-up?: Boundary Stories About Virtual Cultures. In Benedikt, M. (ed.): *Cyberspace: First Steps*. Cambridge: MIT Press.

- Tönnies, F. (1983): *Közösség és társadalom*. Budapest: Gondolat.
- Turkle, S. (1995): *Life on the screen: Identity in the age of the Internet*. New York: Simon and Schuster.
- Taylor, J. (1997): The Emerging Geographies of Virtual Worlds. *The Geographical Review*, 87.
- Toffler, A. (2001): *A harmadik hullám*. Budapest: Typotex.
- Wellman, B. – Giulia, M. (1999): Net surfers don't ride alone: Virtual communities as communities. In Wellman, B. (ed.): *Networks in the Global Village*. Westview Press.
- Wellman, B. – Hasse, A. Q. – Witte, J. – Hampton, K. N. (2001): Does the Internet Increase, Decrease or Supplement Social Capital? Social Networks, Participation, and Community Commitment. *The American Behavioral Scientist*, 45.
- Wellman, B. (2001): *The Persistence and Transformation of Community: From Neighbourhood Groups to Social Networks*. Report to the Law Commission of Canada.
<http://www.chass.utoronto.ca/~wellman/publications/lawcomm/lawcomm7.PDF>
- Wilbur, S. P. (1997): An Archaeology of Cyberspaces: Virtuality, Community, Identity. In Porter, D. (ed.): *Internet Culture*. London: Routledge.

Vörös Zsófia

Közgazdász. 1998-ban végzett a Pécsi Tudományegyetem Közgazdaságtudományi Karán. 2002-től a Budapesti Műszaki és Gazdaságtudományi Egyetem műszaki menedzsment, gazdálkodás- és szervezéstudományi doktori iskolájának hallgatója. Speciális szakterülete az információmenedzsment, kutatási területe a téri tájékozódás az információs technológia által létrehozott hipertextes szerveződésű világokban.