



A demokratikus kultúra elméletéhez

Mondd, kedvesem, mikor jelölsz végre vissza a Facebookon?

SONNEVEND Júlia

A szerző azonos című tanulmánya az Élet és Irodalom c. hetilap 52.évf. 2008. 14. számában jelent meg. A most olvasható szöveg az eredeti publikáció folyóiratunk számára készült rövidített változata.

A demokratikus kultúra definíciója

Jack M. Balkin, a Yale Egyetem jogi karának professzora, a „Balkinization” c. ötéves blog szerzője a következőképpen definiálja a demokratikus kultúrát: „A demokratikus kultúra abban az értelemben demokratikus, hogy mindenki – nem csak a politikai, gazdasági, kulturális elit – egyenlő eséllyel rendelkezik, hogy a kultúra létrehozásának folyamatában, illetve a közösségalkító ötletek és jelentések megalkotásában részt vegyen.”¹ A hangsúly az esély szón nyugszik, a demokratikus kultúra lehetőséget jelent a közösségalkotó képzetek megalkotásában való önfelédtt részvételre. Hogy aztán ténylegesen mindenki, a gazdasági, politikai, kulturális különbözőségektől függetlenül megteheti-e, hogy hat, alkot, gyarapít, már a következő lépés a játékban. A demokratikus kultúra arra ad lehetőséget az egyénnek, hogy játsszon: megpróbálkozzon a digitális korban a kultúra létrehozásának és terjesztésének folya-

matával. A demokratikus jelző többre utal, mint a képviseleti demokrácia intézményrendszere: a kultúraformálásban való aktív részvétel esélyére vonatkozik, kapcsolódik ugyan a politikai szabadsághoz és az individuum autonómiájához, ám egyikkel sem azonos.²

Először a demokratikus kultúra feltételrendszerét szeretném felvázolni, majd két példa segítségével fogom bemutatni e kulturális forma jelenlétét a hétköznapiakban. Végül arra szeretnék választ keresni, miért érdemes odafigyelnünk a demokratikus kultúra térnyerésére.

A demokratikus kultúra feltételei

A demokratikus kultúra feltételei három csoportba sorolhatók:

- technokulturális feltételek
- információpolitikai feltételek
- a közösségi befogadáshoz kapcsolódó feltételek.

Technokulturális feltételek

A digitális technológia az eddigi gyakorlattól

eltérően alacsony költségen ígér és nyújt belépést az alkotói folyamatba, majd az elkészült művészeti alkotás, politikai publicisztika, napló, családfa és megannyi más kulturális produktum széles körű terjesztésének, másolásának, módosításának olcsó módozatát kínálja. A digitális technológiák segítenek a kultúra megőrzésének folyamatában is, könnyedén őrizhetjük képek, videók ezreit a laptopunkon, hogy aztán kedvünkre módosítsuk, kombináljuk mások műveivel, és végül hozzáférhetővé tegyük őket valamely nem közpénzen létrehozott globális audiovizuális archívumban. A digitális technológia tehát belépést, terjesztési lehetőséget, másolási, mixelési opciót és a kulturális emlékezet formálásában való aktív részvételt kínál. Fontos hangsúlyozni, pusztán lehetőségéről van szó, a strukturális problémák – diszkrimináció, munkanélküliség, digitális szakadék, oktatási hiányosságok – akadályozhatják a részvétel megvalósulását.

A digitális technológiák új üzleti modellek létrehozásához is vezethetnek, például profitábilissá válhatnak olyan vállalkozások is, amelyek nemcsak néhány, rendkívül népszerű terméket bocsátanak nagy mennyiségben a piac túlszűfolt asztalára, hanem sok olyan nehezen megszerezhető terméket is kínálnak, amelyek egyenként kevés érdeklődőt vonzanak. Erre az üzleti modellre épül például az amerikai online DVD- kölcsönző, a Netflix, amely 90 000 DVD-t kínál 6,7 millió előfizetőjének. A Netflix segítségével az interneten kiválaszthatjuk kedvenc magyar dokumentumfilmünket, amely borítékban, tehát postán érkezik hozzánk bárhova Amerikában, és addig marad nálunk, ameddig szeretnénk. A Netflix listáján található filmek egy részét lehet, hogy csak hárman nézik meg évente, de a bőséges kínálat és a széles előfizetői kör miatt a modell – amíg az igen aktív konkurensek le nem gyűrik – sikeres.³ Ez a Chris Anderson-féle „hosszú farok”- elmélet⁴: a 21. században nem kell hollywoodi kassza-

robbantó csodatermékekkel berobbanni, a tartós piaci jelenlétéhez elegendő lehet a sokféle, „kifogyasztású”, kis számban árult termékkel való kiszolgálás is.⁵

Információpolitikai feltételek

A demokratikus kultúra nem csak technológiai feltételrendszert kíván, mert hiába adottak a szükséges „kütyük”, ha a felhasználó nem tud hozzáférni a releváns tartalmakhoz, illetve ha nem informálják kellően az őt érintő kérdésekről. A demokratikus kultúra tehát igencsak tartalóméhes.

A gazdasági szféra azonban érthető okokból nem lelkes, ha bármely szellemi tulajdonos milliók homokozójába kerül, és bárki építhet belőlük várat. A demokratikus kultúra terjedése szükségképpen vezetett el a szerzői jog és szabaddalmi jog jelenlegi szabályozásának megkérdőjelezéséhez. Megszületett a tudáshoz való hozzáférés nemzetközi mozgalma, melynek kulcsszereplői többek között *Lawrence Lessig* a Stanfordon, *Yochai Benkler* a Harvardon és *Jack Balkin* a Yalen. A mozgalom új tudásdefiniációért, új hozzáférés-konceptióért és a vonatkozó nemzetközi szerződések, nemzeti jogszabályok, információpolitikai mechanizmusok reformjáért küzd a nemzetközi porondon. Olyan szabályokért, kulturális, gazdasági és jogi normák meghatározásáért folyik a küzdelem, amelyek lehetővé tennék hogy a nemzetközi közösség hozzáférjen ahhoz a kultúrához, amely érte – sokszor az ő adója révén születik, miközben azért e kulturális javak szerzői is megfelelő javadalmazásban részesüljenek. A tudáshoz való hozzáférés mozgalma éppen úgy jelen van a szoftveriparban, mint az orvosi kutatások világában, a gyógyszergyártás közegeiben, a mezőgazdaságban, vagy éppen a zene- és filmiparban. Követeléseit nem kizárólag a szellemi tulajdonhoz kapcsolódnak, hiszen a mobiltelefon-használat kiterjesztése, a szexuális ismeretterjesztés fejlesztése vagy a nyílt

forráskódú szoftverek ügye éppen úgy érdeklő.⁶ A mozgalom a követelések és a tevékenységi formák terén jelentős lokális különbségekkel bír, nyilván más az eszköztár Brazíliában és más Magyarországon. A új jogi szabályozási javaslatok pedig új innovatív üzleti modellek és alternatív szerzői kompenzációs rendszerek kialakításához vezetnek.

Információs politika terén a demokratikus kultúra elmélete elsősorban két dolgot vár a kormánytól: hogy tájékoztasson közérdekű kérdésekben, tehát aktívan vegyen részt az információtermelésben, illetve, hogy úgy informálja az információs teret, hogy minél szélesebb körben nyújtson hozzáférést a lehetőség szerinti legtöbb tartalomhoz. A demokratikus kultúrára épülő médiaszabályozás nem követheti a hagyományos, köztársasági médiaszabályozási elvet, miszerint értékes tartalmat kell biztosítani az állampolgárok megfelelő kiműveléséhez. Ha a kormányzat a demokratikus kultúra nézetrendszerét követi, mindössze annyit ígérhet, hogy ő maga megfelelő mennyiségű pontos információt terjeszt közérdekű kérdésekben, és támogatja a demokratikus kultúra technológiai és tartalompolitikai igényeit. A demokratikus kultúra elméletéből nem vezethető le például a közszolgálati televízió szükségszerű létének igazolása, amiként az a típusú médiakritika sem, mely szüntelenül az értékközvetítés hagyományos formáit követeli.

Befogadói közeg

Fontos még a befogadói közeg kérdése is, hiszen kié a demokratikus kultúra, ha nem az istenadta népé. A befogadói közegetől sokat vár el a demokratikus kultúra elmélete, például azt, hogy elfogadja, amikor a nyíregyházi kislefánt fényképét feltöltjük a kukisag.hu-ra, akkor a kultúraalkotás és -terjesztés léleknevelő folyamatában veszünk részt. A demokratikus kultúra elmélete szerint a kutyás, macskás, a kedvenc sütitről, illetve pl. a celebek nevelé-

si elveiről szóló blogok stb. éppoly értékesek, mint Szűts Miklós és Bátorfy Attila blogjai, az alkotmányjogi Balkinization vagy éppen Onagy Zoltán internetes írásai – azok is, és ezek is az emberi lélek kiteljesedésének szolgálatában állnak.

Két példa: Facebook és kollaboratív virtuális játékvilágok

Facebook

Ha a 2007-os év (is) a YouTube éve volt, akkor a 2008-as globális szinten a Facebooké lehet. A Facebook magyar viszonylatban az iwiwhoz hasonlítható közösségi szoftver, amelyet 2004-ben harvardos diákoknak hozott létre *Mark Zuckerberg*, hogy az egyetemistáknak közösségi fóruma legyen. Mára a Facebook valódi közsférává nőtte ki magát, 60 millió felhasználóval, akik átlagosan napi 19 percet töltenek e tevékenységgel, és hetente több mint 60 millió fényképet töltenek fel rá.⁷ A Facebookon be lehet jelölni a barátokat, képeink is felkerülhetnek, kérdőívek százait tölthetjük ki, lehet csoportokhoz csatlakozni, közcélokra pénzt gyűjteni, közösségi politikai vitákat bonyolítani, programokat szervezni, rajzolni, képeket és „vámpriharapást küldeni”. A Facebook az amerikai elnökválasztás vitáinak egyik kiemelt fóruma, naponta több ezer hozzászólással. Csoportok alakultak a legkülönbébb kulturális kérdésekre, például a Ligeti György-rajongói klubban koreai és német diákok vitatják meg Ligeti és a fluxus viszonyát. Az „Onnan tudod, hogy magyar vagy, hogy ...” közösség tagjai pedig összegyűjtötték nemzeti létünk sajátosságait, úgymint tejföl-fogyasztás, öngyilkos ötletek, Túró Rudi, illetve kenyérkérés a kínai büfé szecsuáni csirkéjéhez.

A Facebookhoz hasonlóan nagy hatást gyakorolhat az új médiaterre az OpenWeb-díjas Kultúra projekt (www.kultura.com), mellyel

csoportosan lehet filmeket, videókat szerkeszteni. A Kultura a Wikipedia közösségi tartalomalkotási tradícióját szeretné a vizuális kultúra világába bevezetni, ezért nemrégiben partnerségi megállapodást kötött a Wikipediával a wiki oldalak videóanyagokkal való felélénkítésére. A kezdeményezés a vizuális emlékezet-építés földrajzi és politikai határokon átívelő, kollaboratív lehetőségét ígéri.

Kollaboratív virtuális játékvilágok

A sokszereplős online játékokra⁸ megannyi példa említhető az Everquesttől és a SecondLife-on át a World of Warcraftig. A számítógépes játékok körül izgalmas társadalomtudományi vita folyik, amely régen elszakadt a játékok káros pszichológiai hatásának boncolgatásától. A tét például annak a jelenségnek a feltérképezése, hogy a virtuális világokban hogyan működik a külső jogrendszer, a gyártók technológiai szabályai, a közösségi megoldások és az egyéni önszegély szabályozási négyese. A LamdaMOO játékban brutálisan megerősakolták az egyik játékos virtuális karakterét, valós traumát okozva ezzel az online identitás megalkotójának.⁹ Mint minden virtuális világban, a tett szavakkal történik, szavakba kell foglalni a mozdulatunkat, cselekmény és szó többé nem választható el. E történet kapcsán minimum három szabályozási kérdés merül fel: 1) kell-e ezzel a traumával a hagyományos külső jogrendszernek foglalkoznia, 2) a gyártónak kellene-e úgy megalkotnia a szoftver, hogy ne lehessen az erőszakolót, ha úgy látja helyesnek.

Sokan legyinthetnek a példára, csak hogy mindeközben virtuális harceszközök és egyéb értékek százai cserélnek gazdát valós pénzért online piactereken, és különböző országok állampolgárai dolgoznak napi tizenkét órát valós bérért virtuális szántóföldeken. Hogyan értékeljük e virtuális világok kulturális normáit, vizuális terét, hétköznapi kultúráját és kortárs művészetét? Érdekl-e kortárs szociológiát,

kulturális antropológiát, jogtudományt, esztétikát, kultúratudományt, politológiát, vizuális kultúrát, művészettörténetet e milliók által formált tér?

Mi a különbség?

A demokratikus kultúra sokféle területen fejtheti ki hatását a politikai kampányoktól az új nemzetbiztonsági nyomozati módszerekig. Négy lehetséges hatást említek:

- jó néhány megszokott fogalmunkat más értelemben kell majd használnunk;
- médiaszabályozási paradigmák, intézményi rendszerek formálódhatnak át;
- a hagyományos média és a demokratikus kultúrára épülő közösségi szoftverek kölcsönhatása erősödhet;
- a folyamat a hagyományos értelmiségi attitűdök átgondolását kívánja meg.

Az első változásra példa a kibertér, online világ, internet-tér és hasonló meghatározások átgondolásának szükségessége, azaz elválasztható-e az interneten töltött életünk a nem internetes világunktól? Amikor e-mailt írunk megbántott jó barátunknak, de mert nem békül, ajándékot kap a Facebookon, vagy. könyvet rendelünk neki az Amazonon, s ha még mindig duzzog, felhívjuk telefonon, ha nem veszi fel, irány a metró, felkeressük, kopogtatunk, nincs otthon, erre írunk neki a Blackberryről, megrezegtetjük a laptopját MSN-en, esetleg kommentet helyezünk el a blogján, nos, akkor e folyamat online és offline elemei elválaszthatóak-e? Hol vagyunk, amikor éppen wiki-oldalon jegyzeteljük egy konferencia vagy sajtótájékoztató történéseit? Itt vagy ott? E különböző mediális és nem mediális teretek összefonódnak, és egységes kommunikációs teret képeznek. Vannak dolgok, amelyeket csak offline térben jó csinálni, példa ide nem kell, és vannak dolgok, amelyek online jobbak, és ide sem kell példa.

A második változást nyilván nem lehet e cikkben részleteiben kifejteni, de a felszín egy részét le lehet írni. A demokratikus kultúra a médiaszabályozás intézményrendszerétől új stratégiai terveket kíván, elsősorban a médiaszabályozó új szerepeit illetően. A médiaszabályozásnak a demokratikus kultúra által kialakított és belakott, konvergenciára épülő tereket egységben kell látnia, ahol a tartalmak egyik médiaplatformról a másikra áramlanak.¹⁰ A médiaszabályozónak például át kell gondolnia, hogy e konvergencia térben milyen hatékony filter-mechanizmusok alkalmasak a tartalom szűrésére, milyen szinten érdemes szűrni, és mennyiben számíthat a szabályozás a piaci és közösségi megoldásokra (megvásárolható internetfilterek, melyek hatékonyan kiszűrnek a gyerekekre ártalmas tartalmakat). A demokratikus kultúra átformálhat olyan hagyományos médiajogi fogalmakat, mint a rágalmasítás és a becsületsértés. A konvergenciára épülő médiában sokszor gyorsabb és hatékonyabb megoldások állnak rendelkezésre, mint a jogi eszközök. A becsületünket csorbító online tényállítás után úgy is dönthetünk, a tömegmédiához fordulunk, és hírt csinálunk az ügyből, esetleg felfogadunk valakit, aki minden vonatkozó blogon cáfoló nyilatkozatot helyez el kommentként. Ám mielőtt a szabályozási részleteket átgondolnánk, érdemes feltárni az adott médiaszabályozás mögött megbújó mediakulturális koncepciót. A kulturális szociológia szerint a közbeszéd látszólag komplex vitái többnyire visszavezethetőek valamely bináris kódra, tiszta/szennyezett, elhasznált/megújult, és így tovább. A médiaszabályozási vitákra is igaz, hogy többnyire van egy morális előfeltevés, a bináris kód valamelyik oldala, és erre épül fel az elmélet disneylandi rózsaszín kastélya. Ha felfedezzük e bináris kódot és a médiaszabályozás elméleti paradigmáit valamely konkrét szabályozási javaslat mögött, az nagyban segíthet a higgadt vitában.

A harmadik hatás lényege, hogy a demokratikus kultúra médiája és a tradicionális média közötti kollaboráció mind intenzívebbé válására lehet számítani. A közösségi szoftverek tartalmuk jelentős részét a tömegmédiából nyerik, ám az új média is formál a hagyományoson. A New York Times online verziója videókkal, kommentekkel, fotósorozatokkal gyakran sokkal izgalmasabb, mint a napilap bármely korábbi formája. A blogoszféra bizonyos nem költségigényes közvetítési tevékenységeket jobban el tud látni, mint a tradicionális média, például a Virginia Tech-i diákvéregzés idején a CNN diákblogokból, mobiltelefonos közvetítésekből és a MySpace nevű közösségi oldalról nyerte legfontosabb anyagait. Az amerikai elnökválasztásnak pedig egyik fontos különlegessége a CNN-, YouTube-, ABC-Facebook-viták, azaz a régi és az új média szervezett együttműködésének jelenléte.

A negyedik változás, és talán ez a legérzékenyebb probléma, az identitás-képünkkel kapcsolatos. Amikor arról beszélek, hogy a demokratikus kultúra intim családi hétköznapjainkat is átrajzolhatja, nem arra utalok, hogy sokunk ébredés után gyakran előbb érinti meg tőle jobbra fekvő laptopját, mint a tőle balra heverő szerelmét. Sokkal inkább berögzött értelmiségi attitűdökre gondolok, például a vizuális kultúra térnyerésétől való idegenkedésre, vagy arra a rémült iszonyatra, amely a gyermekek virtuális világokban, közösségi weblapokon, televíziós és filmkultúrában való barangolását kíséri, avagy a blogoszféra névtelen, szókimondó stílusától való finomkodó távolságtartásra. Ki ne találkozott volna már az értelmiségi prototípusával, aki mámorító boldogságként éli meg, hogy tíz éve elromlott tévét (nem is volt soha neki) a lomtalanításra maga vitte le az utcára. Nyilván mindenki ott talál boldogságot, ahol szeretne, de a résztvevői kultúra korában kérdés, nem abból marad-e ki a számítógépet maximum e-mailre használó értelmiségi, amelyre

leginkább büszke, az értelmiségi létformából, amelyből aligha hagyható ki a kortárs kultúra iránti érdeklődés és a közsférában folytatott vitában való részvétel.

Nem érdemes úgy beszélni a demokratikus kultúráról, hogy a hozzá kapcsolódó potenciális veszélyek halmazára ne térnénk ki. A digitális kultúrában az az érdekes, hogy ugyanazon technológiák teszik lehetővé az önkifejezés új formáit, amelyek egyúttal veszélyt is jelentenek számára.¹¹ A demokratikus kultúra súlyos csapásokat mérhet a magánszféra világára, különös tekintettel személyes adatainkra, egyes elméletek szerint társadalmi polarizálódáshoz és az extrém vélemények fokozott jelenlétéhez vezethet¹², és nehezzé teheti a káros tartalmak kiszűrését. Az internet megalkotásánál azt üdvözlöttük, hogy létrejöhet a globális emlékezet, végtelen számú archívummal, személyes történettel, közösségi emlékekkel. Mára az internet kapcsán az egyik legfontosabb kérdéssé a *felejtés* vált: hogyan törölhető ki a globális emlékezetből az idéetlen gyermekkori videó, a kínossá vált virtuális identitás, és miként kerülhető el a különböző online oldalakon elhelyezett információk integrálása és üzleti kiaknázása.

Nem gondolnám, hogy a demokratikus kultúra minden egyes megnyilvánulását ünnepi vagy kritikai megítélés tárgyává kell tenni. Nem is szeretném a demokratikus kultúrát és technológiai infrastuktúráját a durkheimi szent és profán dichotómiát alkalmazva feldicsőíteni avagy elmarasztalni.¹³ A cél egyfajta szatellitfelvétel volt – morális kitételek és követelések elkerülésével. A magyar médiakritika egyik válságtünete, hogy sok esetben eleve adott tényként kezel morális felvetéseket. A demokratikus kultúrát sokféleképpen lehet megítélni, de figyelmen kívül hagyni nem érdemes. Sőt, most már, bármennyire is lenyűgöző a Beinecke-könyvtár halvány pírban derengő belső tere a Gutenberg Bibliával, nem is szabad.

Jegyzetek

- 1 BALKIN, Jack M.: Digital Speech and Democratic Culture: A Theory of Freedom of Expression for the Information Society. = 79 N.Y.U. L. Rev. 7. (2004)
- 2 BENKLER, Yochai: The Wealth of Networks : How Social Production Transforms Markets and Freedom, 274 p., elérhető http://www.benkler.org/Benkler_Wealth_Of_Networks_Chapter_8.pdf
- 3 <http://en.wikipedia.org/wiki/Netflix>, www.Netflix.com
- 4 A "long tail" jelenség könyvtári szempontú elemzését ld. DIPPOLD Péter: Merre tovább katalógus? = Könyvtári Figyelő, 17. (53.) 2006. 4. sz. 521–527. p. <http://www.ki.oszk.hu/kf/kfarchiv/2006/4/dippold.html> (A szerk. megjegyzése)
- 5 ANDERSON, Chris: Hosszú farok. = HVG Kiadó Rt., 2007.
- 6 BALKIN, Jack M.: What is Access to Knowledge? elérhető <http://balkin.blogspot.com/2006/04/what-is-access-to-knowledge.html>
- 7 <http://en.wikipedia.org/wiki/Facebook>, www.facebook.com
- 8 BALKIN, Jack M.: Beth Noveck, The State of Play: Law, Games and Virtual Worlds. New York : University Press, 2006.
- 9 DIBBELL, Julian: A Rape in Cyberspace: How An Evil Clown, A Haitian Trickster Spirit, Two Wizards, and a Cast of Dozens Turned a Database into a Society, THE VILLAGE VOICE. 1993. Dec. 23. <http://www.villagevoice.com/specials/0543,50thdibbell,69273,31.html>; HUANG, Anne: In the Virtual Shadow of the Law, the Chimerical Study of Law and Social Software. (kézirat a szerzőnél)
- 10 JENKINS, Henry: Convergence Culture. New York : University Press, 2006. 15. p.
- 11 Ld. 1. sz. jegyzet, 5. p.
- 12 SUNSTEIN, Cass: Republic.com. Princeton University Press, 2001.
- 13 ALEXANDER, Jeffrey: The Sacred and Profane Information Machine, The Meanings of Social Life. Oxford : University Press, 2003.