

LÁNYI GUSZTÁV

HOMO POLITICUS NETWORKIENSES

Az Internet mint politikai színpad

Csepeli György 60. születésnapjára



A poszt/modern politikai színpad sajátosan dramatikus – a szó szoros értelmében: *látványos* – produkciók (szín)tere. A színpadon szereplő (domborító) játékosok és a nézőtér (nem)tapsoló publikum olyan világ, ahol fellépni, győzni s mindezt (mutatva) „élvezni” is ajánlatos. Egyfelől *személyes képességek* is szükségesek mindehhez, másfelől azonban a politikai (tömeg)kommunikációs tér technikai modernizációja is tovább fokozza az információáramlás „élvezeti értékét”: intenzitását és tovagyűrűző – elektromágneses és digitalizált – hullámzását is. A személyes képességek kérdése a politika *perszónifikációjában* mutatható ki, abban például, hogy a politikai kampány és marketing mindenekelőtt a politikai szereplő *személyét* akarja eladni (Klein 1998, Newman 1999: 104-120, Németh 1999: 129). A technikai modernizáció legújabb fejleménye pedig az internet megjelenése a politikai kommunikáció színterén is (Hacker és Dijk 2000, Kiss és Boda 2005). Ám ez a – csak látszólag – technikai újítás igazán mély tartalmi változásokat is eredményezett a politikai magatartás interakciós és dramaturgiai *mélyáramlataiban* is: ez az új kommunikációs színtér mintha inkább a *virtuális szerepjátékokra* – az *anonim aktivitásra* – adna lehetőséget, de másfelől a *közvetlen demokrácia* feltámasztására is reményteljesen *új teret* kínál(hat). A politikai perszónifikáció pszichológiai sajátosságait – azt, hogy milyen kommunikációs, szerepszerű, személyiséghez és egyéb (például történeti-szociológiai) feltételekhez köthető összetevői vannak – most nem elemzem. Egyrészt azért, mert ezt már máshol részben megtettem (Lányi 2001), másrészt – és leginkább – pedig azért, mert ebben a rövid tanulmányban csak egy összefüggésben fogok vizsgálni: a technikai poszt/modernizáció internetes politikai dramaturgiáját a *homo (politicus) networkienses* fogalma segítségével kísérlem meg elemezni.

A posztmodern demokrácia anonim színjátékosa: a „homo (politicus) networkienses”

A posztmodern szimuláció egyik terméke a politikai színpad perszonifikációs tendenciáinak fölerősödése: a politika nem más, mint (játékos) „én-eladás”. De a politikai (tömeg)kommunikációs tér technikai posztmodernizációja *virtuálissá* – s ezért (elvileg) *végtelen szabaddá* is – tette a találkozások körét, s ami ezzel együtt jár: az *én-prezentálások* (játékos) lehetőségét (Miller 1995, Miller és Mather 1998). A *homo networkienses* olyan, a hálózatos kommunikáció terében élő individuum, aki mindennapi létmódjában nem a kisszámú intim kapcsolatokban önmagát dialogikusan újrakonstituáló személy(iség), hanem a nagyszámú és sokszor nagyon is személytelen kapcsolat, sok-sok hálózat metszéspontjában *egyensúlyozó mutatványos*: „pók a hálóban” (Pléh 1998).



A mutatvány tere: virtuális – nem létezik. Olyan „halmazati tér”, amely ugyan az egység illúzióját keltő lineáris perspektívát követi, valójában egymástól független „egyedi tárgyak” gyűjteménye (Manovics 1997: 149). A számítógép ezért kezdetben valamiféle félelmetes „külső szerszám” volt, majd egyre inkább „második bőrünké”, s napjainkra már barátságos „mentális protézissé”, sőt – talán – „legfontosabb kortársunkká” is vált (Czigány 2003: 639, Heim 1998: 278). Ám az így „belsővé tett” digitalizált világ (=szöveg, kép, hang) azonossága mint a személyes én kognitív és narratív környezete egyrészt nagyon is illékonyá foszlott, másrészt – noha az előbbiekből következően ez paradoxonnak tűnhet – a „hálózatok” üdvös individualitást fokozó, a perszonális azonosságot támogató vonása is megerősödhetett.

Számunkra mindez azért fontos, mert ebben az összefüggésben leljük meg azt a dramaturgiai erőteret, amely a *homo (politicus) networkienses* szerepjátékait lehetővé teszi: a *személyes azonosság* és a *hálózati névtelenség* sajátos kölcsönhatását, villódzó dialektikáját.

Személyes azonosság – hálózati névtelenség



A kiinduló vagy alaphelyzet itt is – akárcsak bármely természetes kommunikációban – a *bizalom előfeltételezése*: miként, mondjuk, a városi közlekedésben az utcákon járva-elve „mindenki szeme láttára” – de *névtelenül* – tesszük, az interneten is bárki kóborolhat úgy, hogy (hacsak bűncselekmény gyanúja miatt nyomozás nem indul ellene) soha nem derül ki, ki is ő valójában.

Egyfelől tehát arról van szó, hogy a hálózaton is létezik a személyes azonosság: a szokásos e-mail a küldő fél adataival, e-posta címével, gyakran polgári nevével is ellátva érkezik. De másfelől a hálózatot igazából a névtelenség különböző változatai uralják:

- a *gyöngye anonimitás*: amikor a feladó névtelen, de lehet neki válaszolni,
- az *erős anonimitás*: a kapott üzenetre csak nyílt levélben lehet reagálni,
- a *teljes anonimitás*: a küldő fél fizikai kiléte gyakorlatilag a rendszergazda számára is kinyomozhatatlan (Nyíri 1999: 20).



A hálózati névtelenség sajátos *pszeudonimitás*: olyan anonimitás, amely (ha „gyöngye”) különböző levelezési listákban vagy *newsgroup*-okban is funkcionál, de a legerősebb, vagyis a legközvetlenebb pszeudonimitás abban mutatkozik meg – s ilyen a „valóságos valóságban”, például az utcán közlekedve nem fordulhat elő –, hogy FELVETT SZEMÉLYISÉGEK KÖZÖTT VIRTUÁLIS FANTÁZIAVILÁGBAN FOLYTATOTT HÁLÓZATI SZEREPJÁTÉKOK is lehetségesek.

Arról van tehát szó, hogy egy olyan új tér – a kibertér – keletkezik, amelyben az anonimitás megteremti a szabad próbálgatás lehetőségét, a szélsőséges helyzetekre adott visszajelzések megtapasztalását annak valóságos kockázata nélkül. A kibertér pszichológiai előnyei között azt is megemlíthetjük, hogy lehetővé válik benne és általa más kultúrák tagjaitól érkező visszajelzések fogadása is, s emiatt a készségek kialakítására szélesebb spektrumban kerülhet sor.



Összességében: az egymásra hangolódás fejlesztheti az empátiás készséget. Ám arról sem szabad elfeledkezni: a kibertérben csökkenő kontroll az ott „kalandozókat” (különösen a fiatalokat) regresszióba sodorhatja, túl extrém próbálkozásokra is sarkallhatja őket.

A kibertér virtuális szabadsága ezért hát sokszor sajátos „maszkabál”: nehéz észrevenni, ha a hálón félrevezetnek bennünket. Azok a jelek ugyanis, amelyek gyanút keltenek, mind nem-verbálisak, mint a túlkontrollált mozgás, a beszédsebesség csökkenése, a több szünet, a magasabb hanglejtés, az arckifejezés apró elcsúszásai. Ezek a kibertér szociális percepciójából hiányoznak, az online álarcok és jelmezek ezért olyan hatásosak (Wallace 2002: 59-78).



A kibertér virtuális szabadsága lehetővé teszi azt is, hogy viszonylag könnyű csoportokat keresni, barátságokat kialakítani, valahová tartozni. Általában egyszerre több csoportnak is tagjává lehet válni (Castells 2004). Azonban nemcsak belépni könnyű ezekbe a helyzetekbe, hanem kilépni is belőlük, szinte következmények nélkül, ez pedig rossz stresszkezelési taktikára tanít: a problémahelyzetből való megszökésre. A *valóságos saját identitás* létrehozása és megtartása viszont éppen azon alapul, hogy az ember képes az intimitás, a valakihez, a valahová tartozás kialakítására anélkül, hogy a személyiség feloldódásától kellene tartania (Donath 1996, Pataki 2001).

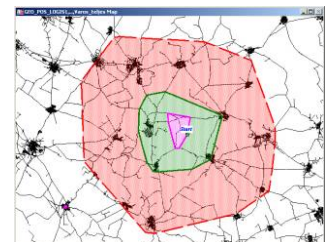
A pszeudonimitás persze nem a „semmitől” pattant elő. Művelődéstörténeti előzménye is van (gondoljunk a tolkien gyökerekre), álnevekkel, felvett szerepekkel például az írók is szerettek/szeretnek játszani (gondoljunk Weöres Sándor *Psychéjére*, Esterházy Péter *Csokonai Lilijére*), s – nem utolsó sorban – politikusok is gyakran elhagyták eredeti családi nevüket, s például konspirációs okokból is eredően „mozgalmi névvel” szerepeltek: Dzsugasviliből így lett „Sztálin”, Csermanekből „Kádár” stb.

Hálózati pszeudonimitás és középpont nélküliség



A *hálózati pszeudonimitás* azonban minőségileg mégis más: a virtuális valóságban kiteljesedő szerepjátékok világa ez – ilyenek például az úgynevezett *Multi User Dungeons*-ok (MUD-ok), a „több-felhasználós világ”-ok, ahol többnyire szövegalapú „szerepjátékokban” egy képzeletbeli világot kell felfedezni, és feladatokat kell megoldani. Sok MUD része a harc, amikor is szörnyetegeket kell megsemmisíteni vagy a többi online játékos „megölése” a cél, de vannak tanulságosabb vagy társadalmi környezetben játszódó játékok is. A MUD újabb változata többek között a *Multiuser Shared Hallucination* (MUSH) – ebben olyan, társas jellegű szerepjátékokra van mód, amelyek bizarr online környezetben kínálják fel a csevegés lehetőségét.

A virtuális valóságra továbbá jellemző a *középpont nélküliség* is: a középpont, a margó, a linearitás, a hierarchia fogalmára épülő konceptuális szerkezetet felváltja a multilinearitáson, a csomópontokon, a kapcsolóelemeken (links), a hálózatokon alapuló többjelentésű világ. A számítógépek hálózataiban élő „szöveg” (kép, hang, írás) – a *hypertext* – olyan korlátlanul újraközpontosítható rendszerként szolgál, melynek ideiglenes fókuszpontját a felhasználó (az olvasó, aki maga is – éppen ezért – alkotó)



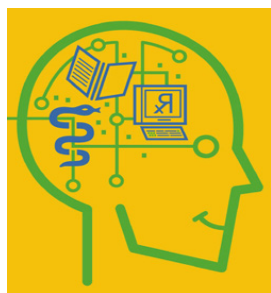
jelöli ki, s ezzel maga teremti maga számára azt a világot, amelyben a *választott „közep-pont”* jelentéssel bír. Ez azért lehetséges (technikailag), mert a hypertext egyik alapvonása, hogy egymással összekapcsolt szövegtestekből áll, melyek nem egy szervező tengely mentén kapcsolódnak. Más szóval, a metatextnek vagy dokumentumsornak – annak az entitásnak, mely a nyomtatási technikában meghatározza a könyvet, a művet vagy egy szöveget – nincs középpontja.

A hypertextet tehát olyan rendszerként tapasztaljuk meg, mely korlátlanul középpont nélkülivé tehető és újra közép-pontozható: az átmeneti középpontok révén így válik dinamikussá a tájékozódás és a továbbhaladás. Nem más ez, mint sok-sok hálózat, melyek kölcsönös hatást fejtenek ki egymásra, de egyik sem élvez elsőbbséget a másikkal szemben. A jelentők struktúráját felváltja a jelentők galaxisa: nincs kezdete; nincs iránya; többféle úton beléphetünk, és egyik sem nevezhető ki önkényesen a fő útvonalnak; az általa mozgósított kódok is a végtelenbe tűnnek. A jelentés rendszerei megszállhatják ugyan ezt az abszolút plurális világot (szöveget), de számuk soha nem korlátozható, mert a nyelv határtalanságán alapul (Landow 2000).

Ez a középpont-nélküliségében gazdagon áradó – vagy mint a kozmosz a „Nagy Reccsig” táguló? – (szöveg)világ sajátos módon átformálja az „írott beszédet” is: pragmatikus célszerűség és játékos kreativitás jellemzi. Az „írott beszéd” majdnem olyan, mint a valódi: gyors, esetleges és redundáns. De az élőbeszédhez képest mégis szabatosabb, a közlő szándékainak, „éppen játszott szerepének” jobban megfelel, hiszen a metakommunikációt lefedi a gép, ám – mondhatni paradox módon – működni kezd a „virtuális metakommunikáció”. Például: a mondatok rövidebbek lesznek, s csak az adott kontextusban érthetők. Mivel az írás lényegesen lassabb a beszéd – és még inkább a gondolkodás – sebességénél, gyakorivá válik a betűszavak, rövidítések, illetve a szimbólumok, *emotikonok* használata, amelyekkel egész mondatokat lehet helyettesíteni. A valóságos metakommunikáció *élő melege* azonban nincs jelen a kibertérben: a valós élethelyzetekben a metakommunikáció a meghatározó, ez azonban elektronikusan nem működik. Ezért észleljük a verbális csatorna alapján a másikat hűvösebbnek, feladatorientáltabbnak és kevésbé kontrolláltaknak. Amit begépelünk, az nem egészen az, amit szemtől szemben mondanánk. A bólogatás, a pozitív visszajelzés, az egyetértés verbálisan nehezebben fejezhető ki. Hiányoznak azok a lehetőségek, amelyek használatát az érzelmi intelligencia teszi lehetővé. Ezért az emotikonokon túl egyre inkább tért hódítanak azok a rövid kifejezések, amelyek a tétovázást, a bizonytalanságot, a gondolkodást fejezik ki a téma kifejtése közben. Szerepük a gépelt szöveg udvariatságának csökkentése, illetve a stílus fölényességének enyhítése

(Stanley 2003). Ugyanezen oknál fogva az élőbeszédhez közelít az írásmód: például eltűnik a magyar helyírásra jellemző szóelemző írás („teccik”, „lekközelebb”, „kéccséges”), jelentőségét veszti a kis- és nagybetű, a „j” és a „ly” közötti különbség. Számos *játékos elem* is megjelenik a minél gyorsabb leírhatóság érdekében („hol lax?”), a hibásan leírt szavakat, mondatokat nem javítják ki, hiszen „nincs rá idő”.

Az én és a centrum



A hálózati pszeudonimitás és középpont nélküliség eredményeként tehát az „én” kognitív és narratív konzisztenciája illékonyvá válik, pontosabban megmutatkozik benne eredendő konstruktivitása is. Az „én” szubsztanciális identitása sem ontológiai vagy metafizikai realitás, hanem kisebb-nagyobb mértékben pszichológiai, kulturális, történeti stb. konstrukció. A hálózatos gondolkodás a hagyományos esszencializmus megkérdőjelezése (Pléh 1998: 96) – ebből fakad a virtuális valóság *fantasztikus szabadsága*, de félelmetesen *(f)elszabaduló* „szép új világa” is: az *internet-mágia*, amely „mindent megold”, a pszichoterápiától kezdve a komputerezált hitéletig nem bezárólag szólnak a szenzációs hírek. És persze elszabadul(t) az internetes „fekete mágia” is: az e-bűnözés, az internet-terrorizmus, amelyek legfőbb pszichológiai sajátossága, hogy „játékosan” összekeveredik bennük a szórakozás és az elszánt, megfontolt károkozás (Gross 2003, Nagy Zoltán András 2001).

Az okkult-misztikus „világvége” hisztériák – mint ez történt például a 2000. év fordulóján, a dátumváltás számítástechnikai bonyodalmaiba csavarodva (Suler Feb 1999) – azonban leleplezik a végtelen (technikai) űrbe hulló védtelen emberi egzisztenciát, aki ugyan már végképp elveszítette szubsztanciális identitását, ám az így keletkezett hálózati struktúrában konstituálódott (z)űr, a Semmi: az Ész (ön)ünnepe. Ez lenne a posztmodernitásban feltámadó e-Fauszt? (vö.: Csepeli 2005)

Ebben a forradalmi (ön)ünnepben a szubsztanciális centrumok – kívül a társadalom, belől a „lélek” tereiben – lelepleződnek: a társadalmi tér centrumai ezért nem képesek már hatni, mint ahogy a „lélek” belső tereit sem foglalja el az integratív és integrált én (Pléh 1998: 93).

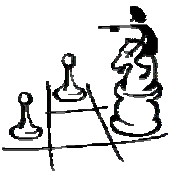
A hálózati gondolkodás paradigmájában így olvadnak egybe a „centrumok” történeti-szociológiai és a „lélek” pszichológiai és teológiai paradoxonjai, mert a *kibertér mint pszichológiai mező* olyan közvetítő tér, amelyben az egyén intrapszichikus, belső világa

láthatóvá válik, kívülre kerül – de már „arculata” sincs, csak a potenciálisan végtelenné tett interaktivitás (O' Leary és Brasher 1996, Suler March 1999).

A virtuális világ tehát nem lenne más, mint egy „gigantikus konszenzuális hallucináció”? (Szakál 2002: 26)

Sok igazság van ebben, azonban talán érdemes *finomítanunk* az összefüggéseket.

A dematerializálódott interaktivitás és a látszatok uralta tapasztalat



Míg a hagyományos tömegkommunikációs „arculat” ugyanis az egyoldalú, egyirányú kommunikáció terében létrejövő artefaktum, az internetes pszeudnonimitás én-prezentációi, szerepjátékai stb. a természetes interaktív tér pszichológiai sajátosságát – ti. magát az interaktivitást – emeli át a hálózatiság digitalizált s ezért dematerializálódott virtuális valóságába. Következmény: egyrészt helyrebillen a személyköziségben magától értetődő mellérendeléses egyensúly, másrészt ez mégsem szemtől szemben vagy „arctól arcig” („face to face”) történik, hanem a digitalizált, tehát dematerializálódott virtualitásban. A „valós virtualitás” világában viszont a valóság teljes mértékben egy virtuális képi környezet foglyává válhat: *teljesen elmerül(het) a látszatkeltés, a szerepjátszás világában*. Nemcsak arról van szó, hogy a képernyőn át kommunikálódó tapasztalat látszólagos, hanem az válik nyilvánvalóvá, hogy *kizárólag ezek a látszatok válnak tapasztalattá* (Castells 1996, 2002, Varga 1999). Létrejön a *SzámítóKép*, mert „A mánál kevesebb: csak al-ma,/de mint az alma: almagos,/ al-szemponthból születik halva/ egy pótvilág: másodlagos” (Lászlóffy 1996).

Az új közösségi és politikai mítosz



De éppen ezért a virtuális térben valamennyire mindnyájan otthon vagyunk, ám annak (végtelen) egészében egyikünk „sem leli honát” – mind idegenek (is) lettünk (Nyíri 1999: 21). Kitágultak és relativizálódtak a szerepek: az „idegen” is dematerializálódott, de a (barátságos) „otthon” sem szűnt meg – *individuális konstruktumokként* sajátos „új közösségi” mítosz épül(het) belőlük. Feléledhetnek – de már tudatos választással – még az ősi „törzsi szálak” is, a helyi lokalitás sem veszíti el jelentőségét, mert – szól ez a posztmodern mítosz – az új kommunikációs technika által teremtett egyidejűségben a partnerek egymás világába involválódnak,

érzékenyvé válnak mások problémái iránt, s ily módon visszajára fordítják az individualista önérdeteket (Varga 1999: 69).

A segítő csoportok működése a hálón ezért felerősödhet. Ez, többek között, azért is lehetséges, mert a számítógép előtt – a kibertérben – könnyebb feltárulkozni, mint egy valóságos, „szemtől szembeni” kapcsolatban és/vagy terápiás, klinikai helyzetben (Suler 2002). A megbélyegzett csoportok tagjai különösen vonzódnak a virtuális csoporttársakhoz. A probléma vállalása a hálón ugyanakkor elősegíti a valós helyzetben való vállalást is.

A kibertér végtelen virtualitásában kinyíló szabadság – az új információs technika – demokratizáló hatása azonban szintén nem előzmények nélküli fejlemény. Az a történeti kontinuitás mutatkozik meg, amely a kézíratról a nyomtatás kultúrájára történt áttérésben is jelen volt: amikor az előkelő – főként orális, arisztokrata, hatalmi, királyi udvarok körül kibontakozott – kultúra régi rendszerét fokozatosan felváltotta egy új, nyomtatáson alapuló, piacorientált, demokratikus írásrendszer. A hypertext, a hálózati világ stb. politikai következményeit elemző feltevések nagy többsége szerint – pontosabban azok, akik pozitív fejleményként üdvözlik – az új technika is alapvetően demokratizáló jellegű: elősegíti a decentralizált, liberalizált létet (Nyíri 1999a: 126-128). Ráadásul az interneten minden – nem speciálisan kódolt – információ nyilvános. Vagyis az információ nem mindig marad az interneten. Bármely szöveg, kép, hang bárhol másutt – például egy tévéműsor részeként is, vagy egy hagyományos újság lapjain is – megjelenhet. És viszont: bármely szöveg, hang, kép (könnyen, gyorsan és globális méretekben) átfordítható az internetes, hálózati kommunikációs térbe. Sőt, mi több: ez a fajta nyitottság még azt is lehetővé teszi, hogy létrejöhet a parlamenti (közvetett, vagyis képviselői) demokrácia helyett a hálózati (közvetlen) demokrácia.

Az elektronikusan működő *plebiszcitarius* rendszer olyan új típusú demokrácia lenne, amely meghaladja a társadalmi élet térbeli szerveződésének logikáját.



A mai – illetve a hagyományos – politikai berendezkedés viszont éppen arra épül, hogy az emberi élet térben szerveződik. Az Internet tehát – elvileg – azt teszi lehetővé, hogy ettől a térbeli, a mindenkori hatalom által támogatott szerveződési formától az (állam?)polgárok elmozduljanak, és a maguk választása szerint, nem a felülről kijelölt módon szerveződjének (Sajó 2003).

Az új agorán, elektronikus piactéren zajló kommunikáció ugyan túlnyomórészt teljességgel cseppfolyós és informálatlan, ám a *hír-csoportok* által sűrűn kezdeményezett összehangolt akcióknak „éppenséggel *van* demokratikus potenciáljuk, közvéleményeik hírszínvonala pedig olykor igen magas” (Nyíri 1999a: 123 – lásd még Hacker és Dijk 2000).

A virtuális politikai tér szabadsága ugyanakkor *(f)elszabadíthatja* a közvetlen demokrácia sajátos(an eltorzult) gigantikus hallucinációit és vízióit is, szinte valamiféle „digitális megváltást” is hirdetve. Ám ez a látomás csak, mondjuk így, *pogány mítosz* marad, mert a kibertér olyan Paradicsom, „amelyet a megváltott önmaga hozott létre. Az ilyesfajta elképzelésekben az a vonzó, hogy a Paradicsomba kerülhetünk, mielőtt meghalnánk” (Esterbauer 2003: 7). Ez tehát nem lehetséges, ám ugyanakkor ebben a posztmodern világában minden alap nélkül mégis valóságos „hatalom-látszatok” is igencsak *látványosan* színre léphetnek.¹

(Társadalmi és politikai identitásproblémák) A „digitális megváltás” mítosza mögött valószínűleg a „hívők” *epigenetikus identitásainak* bizonytalanságai, a *temporális magatartás* egyensúlytalanságai is meghúzódhatnak: a „fiatalság”, az „öregség” (végső soron tehát az elmúlás, a halál) adekvát megélésének, elfogadásának problémája (Erikson 1991).

Ennek, esetenként, a politikai arculatokat befolyásoló hatása is lehet. Például: Clinton alig 40 évesen kandidált elnökjelöltként, PR-tanácsadói azt gondolták, „túl fiatal”, tehát „öszítettek” a haján. Nálunk a „Fidesz-fiók (és lányok)” – már ezzel a kissé gúnyos címkézéssel is kifejezve – kerültek némileg hasonló helyzetbe 1990-ben, amikor a rendszerváltással hirtelen parlamenti képviselők lettek. De még 1998-ban is ez volt a helyzet: a hatalom csúcsára érve, a kormányalakító Fidesz-vezetők (élükön az alig 35 éves Orbán Viktorral) „túl fiatalok” voltak, különösen az elöregedő magyar társadalom viszonyai közepette, és hát persze a rivális pártok és vezetőik életkorához is viszonyítva. Az ő PR-tanácsadói is igyekeztek „konszolidált”, „méltóságteljes” – szóval „polgári” – arculatot fazonírozni számukra (amit már korábban is elkezdtek, párhuzamosan a liberálisból konzervatív párttá alakulással). A politikai arculat(váltás) mögötti identitásprobléma viszont abban (is) megmutatkozott, hogy ez a „polgári arculat”, mintegy sajátos kompenzációként, hajlott az erőteljes *múltkonstruálásra*: a magyar történelmi múlt mítoszához való vonzódásra (millenniumi ünnepek, a Szent Korona kultusza stb.).

A politikai riválisok – mindenekelőtt az MSZP és az SZDSZ – viszont, mondjuk így, a *jövőorientáció kultuszába pozicionálták magukat*. A 2002-es választási kampány során például, és többek között, Medgyessy Péter (fizikai adottságait jól kihasználva) „fiatalos” alkata az MSZP *pozitív arculatát, azaz jövőorientációját* igyekezett szolgálni – különösen a „fiatalos”, vagyis hát az „érett” hölgyek célcsoportjában.

A társadalomlélektani értelemben vett sajátos identitásproblémát az is jelezheti, hogy ez a – már-már kultikus, tehát az éppen adott életkorral nem igazán egyező – „fiatal”(os) arculat-építés igencsak erőteljesen jelen volt a Fidesz egyik koalíciós partnere, a Kisgazdapárt vezetője, Torgyán József magatartásában is. Például hangsúlyozott egészség-kultuszában: aki tehát idős kora ellenére „sohasem (volt) beteg”, aki a nap 24 órájából legalább 25 órát lendületesen végigdolgozik stb. És valóban: nála aktívabb parlamenti szónok nem volt, országjáró, tömegtüntetéseket szervező, nagygyűléseken agitáló lendülete is figyelemre méltó volt. Ám éppen ez a *túlzott aktivitás* jelzi a problémát: az *egyensúlytalanságot*.

¹ Így aztán „alapítvány nélkül is ne volna felépíthető egy egész birodalom” is? „Momentán Nomentana est omen. Eladó az egész világ. Engedély nélküli felépítmény. A globalizált világ is egy hatalmas Nomentana Kft. Minden alap nélkül, de hatalommal felruházva. És kapaszkodjatok meg: működik. Eljár tengelyén. Ma már hiába vetköztetted meztelenre a királyt: bejelenti, hogy ő máától fogva miniszterelnök, pörsége tehát érvénytelen. *Bush* elnök is le van vetköztetve: semmi sem igaz abból, amiért Irakba ment, ám azért minden gond nélkül maradhat Irakban tovább” (Sebeők 2006).

A Fidesz (1998 és 2002 között) másik koalíciós partnere, illetve 2002 után az ellenzékben tőle távolodó MDF identitásproblémája viszont nem egyszerűen politikai arculati kérdés. Dávid Ibolya ugyanis az MDF arculat-meghatározó személyiségeként sikeres (lásd a népszerűségi listákon elfoglalt vezető helyeit hosszú időn át), mondhatni, hogy az ő személyes életkori identitása és politikai arculata jól illeszkedik, ám pártja mégis sikertelen.² Talán, mert maradt a „múlt fogja”? Antall József már-már mitologikus árnyékából nem tudtak kilépni, illetve az „örökségét” sikeresen orozta el tőlük a Fidesz és személyesen Orbán Viktor?

A rendszerváltáskor nagy, de jelenleg már szintén kispárti helyzetben lévő SZDSZ viszont éppenséggel nem a „múlt fogja”. Míg a Fidesz liberális múltjától szabadult meg, addig az SZDSZ a rendszerváltó antikommunista politikai ethosát hagyta maga mögött az elmúlt tizenöt-tizenhat évben. Legutoljára akkor, amikor Medgyessy Péter D-209-es szt-tiszti múltjának lelepleződésekor megmentették az MSZP-SZDSZ koalíciót. Ám a „múlt” mégis *kísért*: az SZDSZ is az *egyensúlytalan jövőorientáció* arculatépítő pozícióját foglalta el. Hiszen a Fidesz által szorgalmazott „múltba révedés” – az „álmok álmodása” – helyett nagy ívű terveiben ez a párt (és vezetői, szakértői stb.) hajlamos (csak) a „jövőre koncentrálni”.³

A virtuális politikai tér (f)elszabaduló szabadságában a (választó)polgári aktivitás is eltorzulhat, mert a politikai színpadon domborító politikusokat ellenőrző tekintete, például, *beszűkül*. Pontosabban: csak a sajátosan *bulvárosodó* látványra lesz érzékeny.



A technika által kínált lehetőségekbe rejtve a (választó)polgár kíváncsi tekintete játékos „kukucskálássá” szűkül(het). A politikai színpad szereplőit ezek a „kukucskáló tekintetek” folyamatosan új szerepdefiníciókba és szerepkonstrukciókba kényszerítik, mert eltűnik a megszokott határ a „magánélet” és a „közélet” között. Így és ezért vált a „kukucskáló tekintetek”

kereszttüzeiben a Clinton nőügyeit vizslató bírói jelentés internetes tálalása sajátos pornográf szöveggé – Clinton politikai tekintélye pedig menthetetlenné, miközben a közvélemény-kutatásokkal mért népszerűségi indexe csúcspontot döntött. Ez az érthetetlennek tűnő, paradox politikai lélektani képlet ugyanakkor arra világít rá, hogy a politikai tér virtualizálódása valóban paradigmaváltásra kényszeríti a politikai színpad minden szereplőjét – miközben nem árt, ha nem feledjük: ez az egész nem más, mint a *világ legjövedelmezőbb (hamis – hamis?) mítosza*.⁴

² Az okok kifejtése hosszabb tanulmányt igényelne.

³ Például: a „Jövő Házát” felépíteni. Lásd ehhez „A múltnak kútja és a Jövő Háza” című írást: <http://index.hu/tech/net/jhz0225>

⁴ Ennek a „misztikus világbirodalomnak” a császára: Bill Gates. Ez időben, 2006. februárjában, egyik magyarországi „kis-birodalmi” helytartója: Kóka János. – Lásd ehhez *Playboy*, 2005. május, ahol a nevezett személy „politikus” és „magánéleti” szerepjátéka olvasható („élvezhető”). – A „mitikus birodalom” egyik szimbolikus és kis-magyar „kis botránya” pedig nem más (volt), egyebek között, mint a „kakaóbiztos

DE NE FELEDJÜNK AZT SEM, A KORRAL (IS) HALADNUNK ÉRDEMES...



PERSZE NEM ÁRT ÓVATOSNAK LENNI...

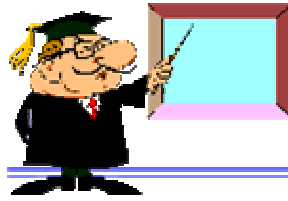


MINDENEKELŐTT AZONBAN JÓ TUDNI...
MINDENEKELŐTT AZONBAN JÓ TUDNI...



számítógépek” finanszírozása körüli épületes purparlé. Lásd például: „Kakaóbiztos PC-k, óvodákba, 1 millióért”, <http://forum.index.hu/Article/showArticle?t=9111817>

IRODALOM



- Castells, M. 1996, *The Rise of Network Society*. Blackwell Publishers Inc., Cambridge
Castells, M. 2002, *Az Internet-galaxis*. Network TwentyOne, Bp.
Castells, M. 2004, A valóságos virtualitás kultúrája: az elektronikus kommunikáció integrálódása, a tömegközönség átalakulása és az interaktív hálózatok kifejlődése. *Információs Társadalom*, 3-4: 144-189.



Csepeli György 2005, e-Fauszt. In: Csepeli György: *Meghatározatlan állat*. József Műhely Kiadó, Bp.

- Czigány Magda 2003, Művész a gépben: a komputerművészetről. *Holmi*, 5: 639-649.
Donath, J. S. 1996, Identity and Deception in the Virtual Community. In: Kollock, P. és Smith, M. (eds.): *Community in Cyberspace*. Routledge, London.
<http://smg.media.mit.edu/people/judith/Identity/IdentityDeception.html>
Erikson, E. H. 1991, Az életciklus: az identitás epigenezise. In: A fiatal Luther és más írások. Gondolat kiadó, Bp. 437-496.
Esterbauer, R. 2003, Isten a cybertérben. *Vigilia*, 1: 2-11.
Gross, Grant (Nov 2003) "Cyberterrorist attack would be more sophisticated than past worms, expert says" *ComputerWorld*. Retrieved Mar 17, 2005 from the World Wide Web:
<http://www.computerworld.com/securitytopics/security/story/0,10801,86857,00.html>
Hacker, K. és Dijk, J. 2000, *Digital democracy: Issues of Theory and Practice*. Sage, London
Heim, M. 1998, Heidegger és McLuhan: a számítógép mint komponens. In: Nyíri Kristóf és Szécsi Gábor (szerk.): *Szóbeliség és írásbeliség. A kommunikációs technológiák története Homérosztól Heideggerig*. Áron Kiadó, Bp. 269-283.
Kiss Balázs és Boda Zsolt 2005, *Politika az interneten*. Századvég Kiadó, Bp.
Klein, J. G., 1998, A negatív információk hatása az összképre: vizsgálat a politikai küzdőtéren. In: Hunyady György (szerk.): *Történelmi és politikai pszichológia*. Osiris, Bp., 465-486.
Landow, G. P. 2000. február, *Hypertextuális Derrida, posztstrukturalista Nelson?*
<http://www.uniworld.hu/netskills/tudas/HTML/Landow.htm>



Lányi Gusztáv 2001, *Rendszerváltozás és politikai pszichológia*. Rejtjel Kiadó, Bp. 122-161.



- Lászlóffy Aladár 1996, SzámítóKép. *Mozgó Világ*, 12: 60.
Manovich, L. 1997, Digitális valóság. In: Ivacs Ágnes és Sugár János (szerk.): *Buldózer*. Médiaelméleti antológia. Média Research Alapítvány, 147-151.

- Miller, H. 1995, The Presentation of Self in Electronic Life: Goffman and the Internet. <http://ess.ntu.ac.uk/miller/cyberpsych/goffman.htm>
- Miller, H. és Mather, R. 1998, The presentation of Self in WWW Home page. <http://ess.ntu.ac.uk/miller/cyberpsych/millmath.htm>
- Nagy Zoltán András 2001, Informatikai bűncselekmények. *Magyar Tudomány*, 8. sz.
- Newman, B. I. 1999, *Politikai marketing mint kampánystratégia*. Bagolyvár Könyvkiadó, Bp.
- Németh Erzsébet 1999, *Közszereplés*. Osiris, Bp.
- Nyíri Kristóf 1999, Identitáskérdések az elektronikus hálózottság korában. *Magyar Pszichológiai Szemle*, 1: 19-23.
- Nyíri Kristóf 1999a, Az írásbeliségről és néhány új médiumról. In: Békés István és Horányi Özséb (szerk.): *Társadalmi kommunikáció*. Osiris Kiadó, Bp. 117-128.
- O'Leary, S. D. és Brasher, B. E. 1996, The Unknown God of Internet: Religious Communication from the Ancient Agora to the Virtual Forum. In: Ess, Ch. (ed.): *Philosophical Perspectives on Computer-Mediated Communication*. Albany, State University of New York Press, 233-269.



Pataki Ferenc 2001, *Élettörténet és identitás*. Osiris Kiadó, Bp.



Pléh Csaba 1998, Pókok a hálóban. A hálózati gondolkodás és a mai pszichológia. *Jel-Kép*, 4: 93-100.



- Sajó András 2003, Internet-demokrácia? *Beszélő*, 7-8: 45-56. <http://beszelo.c3.hu/03/0708/08sajo.htm>
- Sebeők János 2006, Momentán Nomentana. *Magyar Nemzet*, február 2. 6. old.
- Suler, J. S., Feb 1999, Y2K: Acopocalyptic Thinking and the Tragic Flaw. In: *Psychology of Cyberspace*. <http://www.rider.edu/users/suler/psycyber/psycyber.html>
- Suler, J. S., March 1999, Cyberspace as Psychological Space. In: *Psychology of Cyberspace*. <http://www.rider.edu/users/suler/psycyber/psycyber.html>
- Suler, J. R. 2002, The future of online clinical work. *Journal of Applied Psychoanalytic Studies*, 4: 265-270. <http://www.rider.edu/~suler/psycyber/futurether.html>
- Stanley, S. 2003, Discursive Cyberpsychology: Rhethoric, repression and Loneliness of Talking the Internet. In: *Towards CyberPsychology: Mind, Cognition and Society in the Internet Age*. Amsterdam, IOS Press
- Szakál Gyula 2002, Gondolatok az elektronikus demokráciáról. *Valóság*, 3: 15-30.
- Varga Barbara, 1999, Manuel Castells és a McLuhan-galaxis halála. *Jel-Kép*, 2: 59-74.
- Wallace, P. 2002, *Az Internet pszichológiája*. Osiris Kiadó, Bp.