

MÉSZÁROS FERENCZ

## **STREAMING**

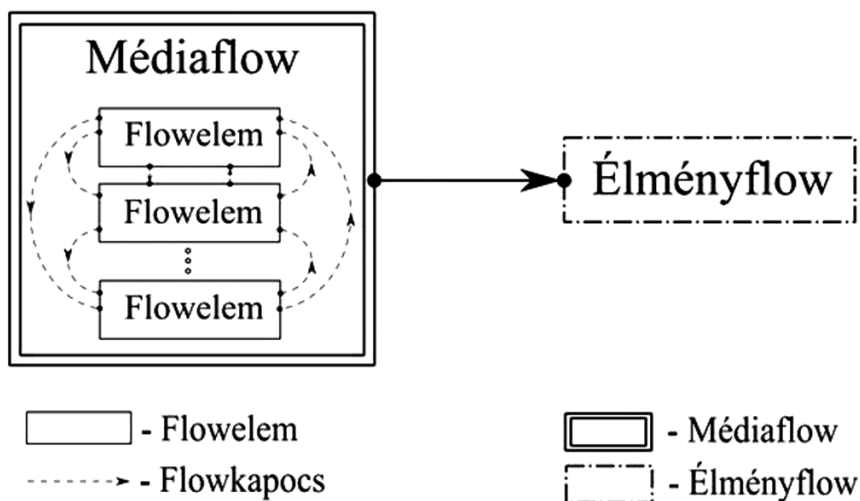
# **A MÉDIAFLOW CÉLKERESZTJÉBEN**



**...a médiaflow  
konstrukciójának célja  
az élményflow  
folyamatos létrehozása,  
minőségének  
biztosítása, hosszú távú  
megtartása.**

**T**agadhatatlan tény,<sup>1</sup> hogy napjainkban a televízió kiemelkedő szerepet tölt be az emberek életében, ugyanakkor az is megkérdőjelezhetetlen, hogy a televíziózásban forradalom zajlik, amit a különböző *streaming*-szolgáltatások megjelenése és széles körű elterjedése bizonyít. Nyugat-Európa-hoz hasonlóan, bár sokkal lassabban, a hagyományos értelemben vett televíziózással töltött idő csökkenő tendenciát mutat a kelet-közép-európai térségben is, ezzel párhuzamosan azonban folyamatosan növekednek az SVOD (Streaming Video On Demand) szolgáltatók felhasználóbázisai. Ezek egyik legfontosabb közös jellemzője, hogy az interneten keresztül érhetőek el, de az internetszolgáltató bevonása és ellenőrzése nélkül, azaz egy harmadik fél által gondozott tartalmat közvetítenek (Netflix, HBO Go, Disney+, Hulu stb.). Mivel a televíziós iparágat már egy ideje túltelítettség jellemzi, ezért minden szolgáltató arra törekszik, hogy megfogja a nézőket valamilyen specifikus eszköztárat felhasználva. Minden médium célja – legyen az hagyományos értelemben vett televízió vagy akár egy *streaming*-szolgáltató –, hogy az ő tartalmait fogyasszuk, amelyhez egyenes út a lehető legegyszerűbb tartalom előállítás, sugárzása vagy pedig az adott tartalmak nézőbarát vetítése. Ezek a műsorszolgáltató médiumok alapvetően saját gyártású vagy átvett sorozatokkal, műsортípusokkal operálnak, viszont saját, speciálisan erre a célra kidolgozott kommunikációs stratégiával is meg-

próbálják bevonni, lekötni, illetve megtartani a nézőket/fogyasztókat. Az egyik ilyen sajátos kommunikációs stratégia a Raymond Williams által megfigyelt médiabeli *flow*, melynek lényege, hogy minden műsor kapcsolódik egymáshoz, megelőzi és követi az emlékezést, hangulatot és várakozást megtagadva a kritikai megfigyelés lehetőségét. A flownak azonban van egy másik, közismertebb értelmezése is, a Csíkszentmihályi Mihály nevéhez fűződő flowélmény, „az a jelenség, amikor annyira feloldódunk egy tevékenységben, hogy minden más eltörlődik mellette, az élmény maga lesz olyan élvezetes, hogy a tevékenységet bármilyen áron folytatni akarjuk, pusztán magáért”. (Csíkszentmihályi 1997. 11.). Ennek a két flowértelmezésnek a keresztezésével sikerült megalkotnom a **médiaflow-elméletet**. A *médiaflow* a különböző médiaelemekből (ezek az ún. *flowelemek*, illetve *flowkapcsok*) álló szeparált tartalmak egységes műsorfolyamává való összefűzésének tudatosan alkalmazott módszere. Ez gyakorlatilag a folyamatos műsorfolyam képzetét jelenti, amely (ti. a *médiaflow*) kiváltja az *élményflow-t*, vagyis a Csíkszentmihályi Mihály-féle flowélményt. Ennek egyszerűbb megértése érdekében létrehoztam a modell sematikus ábráját, ami az alábbiakban látható:



*A médiaflow modellje (saját szerkesztés)*

A fenti ábrán az elmélet mindegyik komponense és annak hatásai is fel vannak tüntetve. A téglalapok flowelemeket jelölnek, melyek a szaggatott nyilakkal reprezentált flowkapcsok révén állnak kapcsolatban egymással. A flowelemek aztán a médiaflow révén szerveződnek egységgé, amit a dupla vonalú négyzet jelöl, miközben (ki)alakul az élményflow.

Mivel a médiaflow milyensége reprezentálja a törekvést, hogy a flowelemek és flowkapcsok tudatos felhasználása és összefűzése révén képesek legyünk hatást gyakorolni az élményflowra, ezért tulajdonságai szoros kapcsolatban állnak az egyes flowelemek és a flowkapcsok tulajdonságaival is. Emellett a médiaflow konstrukciójának célja az élményflow folyamatos létrehozása, minőségének biztosítása, hosszú távú megtartása. E vonatkoztatás miatt szoros kapcsolatban áll

az élményflow-val, annak jellemzőivel. Ez a felismerés meghatározó elemként szolgál a kutatásban, hiszen a rendszerre szervezett tartalom által létrehozott/képzett élményflow jellemzői egyszersmind a médiaflow tulajdonságairól is sokat elárulnak.

Mindezt szem előtt tartva a médiaflowt két szempontból vizsgáltam: pillanatnyi szervező minőségként – ahol főként az élményflow-val való kapcsolatát figyeltem – és folyamatos szervezőelvként, mindkettő esetében nagy figyelmet szentelve ezen elemek tudatosságának.

## Kiválasztott tartalmak elemzése

■ Mivel a Netflix volt az az SVOD szolgáltató, amely gyökeresen megváltoztatta a médiafogyasztási szokásainkat (gondoljunk csak a „Netflix and chill” internetes szlengre vagy akár a binge-watching jelenségre), az elemzés tárgyaként rá esett a választásom; pontosabban három saját gyártású, nagy sikerű sorozatára, a *Stranger Things*re, *House of Cards*ra és az *Orange Is the New Black*re.

A *Stranger Things* a Netflix egyik legismertebb sorozata, mely gyakorlatilag a popkultúrára épül, tele van szimbolikus utalásokkal, ugyanakkor mindezt egy baráti társaság naiv gyermekségével keveri. Azzal, hogy a főszereplők gyerekek, a fiatalok számára sokkal átélhetőbbé, hitelesebbé válhat a történet, főleg azoknak, akik abban a periódusban voltak gyerekek, amikor a sorozat cselekménye játszódik. A hitelességet tovább fokozza az interhumán kapcsolat jelenléte, szülő-gyerek konfliktusok, gyerek-gyerek konfliktusok, tinédzserek jelenléte stb. A médiaflow minőségét és az élményflow intenzitását a következő flowkapcsok alapozzák meg: popkulturális utalások (pl. halloweenkor a főszereplők szellemirtóknak való beöltözése), kép- és színvilág (egy nagyjából állandó sárgás, örök nyári „filter”), történetmesélési mód (gyerekek szemszögéből), illetve a vágás módja is. A flowelemek esetében a képi anyag mellett a hanganyag is kiemelhető (a főcímdal erősen visszaidézi a nyolcvanas-kilencvenes évek tipikus hangulatát). Az élményflow intenzitásának változását a sorozat követése közben a fokozott feszültség indokolja, mely koncentrációt, intenzív figyelmet vált ki a nézőben. A flowelemek környezetét jól használják ki az alkotók, rengeteg helyen feltűnnek a korhű ábrázolások, termékek, divatok, de még a gondolkodásmód is. A nosztalgikus játékok (táblajátékok, szerepjátékok, Walkie-talkie-k stb.) a nosztalgikus zene (főcímdal, a nyolcvanas-kilencvenes évek nagy sikerű zeneszámai), a már-már kimondhatatlan nevű ellenségek (Demogorgon), az alternatív világok és az idegen erők (titkos katonai létesítmény, szuperképességek, félresikerült emberi és katonai kísérletek, szovjetek), gyakorlatilag a nyolcvanas-kilencvenes évek fiataljait belerépíti egy autentikus világba. Úgy vélem, hogy az élményflow gyakorlatilag a médiaflow mindenhol jelen levő részéből „táplálkozik”, ez pedig nem más, mint a nosztalgia. Az egész sorozat gyakorlatilag egy hatalmas nosztalgiabomba, álomszerű visszaemlékezés, mely ugyanúgy szeretethetővé válik nemcsak a nyolcvanas-kilencvenes évek fiataljai számára, hanem mindenkinek, akinek van valamilyen kapcsolódási pontja az 1980–1990-es évekhez.

A *House of Cards* című politikai drámában az élményflow intenzitását nagyrészt az aktuálpolitikai helyzet és az ebből adódó feszültség alakítja. A sorozatban a flowelemek inkább az ideológiákat, elveket (vagy azok hiányát) érintik, azokat a helyzeteket, amelyek mentén előrelépési lehetőséget kap az Under-

wood házaspár (hazugság, manipuláció, botránykeltés, zsarolás). A flowkapcsokon túl a médiaflowt a megdöbbenésre való építkezés jellemzi, ami nem hogy közelebb hozná a nézőt az általa látott világhoz, hanem sokkal inkább úgy kapcsolódnak az események, hogy a néző végig megmarad kívülállónak, megfigyelőnek, amit nem is bán, hiszen egy olyan világot lát, melyben a legegységesebb emberi erkölcsök is megkérdőjeleződnek. A nézőben végig ott lapul egy kimondatlan ellenszenv mindennel szemben, amit lát és érzékel a tartalomtól, így az tökéletes alap a kritikus hangok megütéséhez, ahogy kiváló megalapozása egy átfogó történetstratégia, amire a médiaflow minőségének fenntartása céljával folyamatosan alapozni lehet. A történet alapkonceptiója betekintést nyerni a Fehér Házban zajló folyamatokba, ami alapvetően minden amerikai polgár számára nagy, megtisztelő dolog. Azonban a falak mögött megdöbbentő események zajlanak (legalábbis a történet szerint), ami nagyfokú iróniát, kisebb cinizmust vált ki a nézőből. A várakozásokkal való ilyen nyílt és határozott szembenállása a sorozat történetét egzotikus szájízzel gazdagítja. Az egyik fő flowelem tehát a megdöbbenés, flowkapocsként pedig újra és újra megjelenik a fogyasztóban az a felfokozott feszültség, mellyel az alkotók a megengedett és megengedhetetlen határát feszegetik. Ráadásul minden elveket nélkülöző lépést két másik követ, a hezitálásnak, mérlegelésnek nyoma sincs, hiszen ez egy egók között zajló háború, presztízsverseny. A manipuláció szintén olyan eleme a sorozatnak, ami mindenhol jelen van, ez pedig nagyon jó flowkapocsként működik. A történetmesélés e sajátossága szerves részét képezi a médiaflownak, mint olyan sajátosság, ami lényegesen hozzá tud tenni a flowelemek és flowkapcsok önálló értékéhez. A bizonytalanság, az, hogy sokszor még a néző sem tudja, pontosan mi is történik, kiemeli a manipuláció szerepét. A hazudozás, félrevezetés hasonlóan lényeges flowkapocs, a néző szeme előtt hullik le a lepel, így a sorozat egyfajta beavatási szertartásként hat a politika kulisszatitkaiba. A botrányoknak nagy szerepe van, hiszen görbe tükröt tart a társadalomnak, ami szintén flowelem. Hasonlóan nem rejtett célja a sorozatnak a társadalomkritika, amely a jelen korunk társadalmi helyzetére gyengén vagy egyáltalán nem lepezett utalások révén valósul meg. A társadalmi pozíció mindenek felett áll, minden szereplő magáénak akarja tudni a lehető legtöbb hatalmat. Így a szereplők nagy része machiavellista, aki számára mindenki csak egy báb a politikai játékok között. A kampányok mögött álló manipuláció, a média térhódítása hasonló eszköz a hataloméhes főszereplő kezében, de a választás és a szavazás joga is mindig a pillanatnyi érdekek és érdekeltségek célpontja. A média térhódítása miatt ráadásul nemigen lehet eltussolni a politikusok magánéleti problémáit. A bemutatott szereplőktől való elhatárolódás az, ami igazán különlegessé teszi a sorozat egyes elemeit. Az erkölcsstelen módszerek, a lejáratások, a befolyások, ismertségek kihasználása, a botránykeltés hétköznapi, megszokott fegyver, eljárás, egy olyan világban, ahol az nyer, aki a legerősebbet lépi. Így a társadalmi erkölcs a főszereplő kezében nem saját elv, csak egy remek lehetőség, amivel ellenfeleit megbuktathatja. Frank Underwood szemében viszonylagossá válik a helyes jelentése, ami különösen a rossz és rosszabb közötti választás esetében válik hangsúlyossá. Az, ami mégis kíváncsivá teszi a nézőt egy ilyen, számára nehezen elfogadható világgal szemben, nem más, mint a lehetőség azon a bizonyos negyedik falon túl zajló események észlelésére, befogadására és megismerésére, ahol őt magát is csak egy bábuként kezelik (hiszen a főszereplők gyakran lerombolják a negyedik falat, és társalognak a képernyő előtt ülő nézővel). Mint a fen-

ti felsorolásból is látható, a flowelemek (a sorozat vizuális környezetétől a történeti szereplőig) és a flowkapcsok (maguk a történet elemei, botrányok, rácsdalkozások, szereplők közötti kapcsolatok, manipulációk stb.) között rendkívül sokszínű kapcsolat állhat fenn, ugyanakkor a lényeges mégis az, amit a néző mindebből érez, vagyis az élményflow, aminek intenzitása hét évadon keresztül magával ragadja a tartalom fogyasztóit, és aminek a megteremtésében és tudatos alakításában a médiaflow mint olyan játszik kiemelkedő szerepet. A médiaflow azonban nemcsak belső, sorozaton belüli tényezőkre támaszkodhat, hanem külső, valós tényezőkre is, habár ez nem minden esetben tudatosan történik, és néha csak egy hatalmas mozgalomnak (jelen esetben a Me Toonak) a lecsapódása. Egy fontos külső tényező, amely hatással van ebben a sorozatban a médiaflowra, az a 2016-os amerikai elnökválasztási kampány, illetve a néhány párhuzam, ami Donald J. Trump politikai tevékenysége és a sorozat között megtalálható. Ezekkel a – többnyire nem rejtett – utalásokkal gyakorlatilag azt érték el a készítők, hogy azon a bizonyos negyedik falon apró lyukak keletkezzenek, mellyel még inkább a sorozat részeseivé tették a közönséget, ami remek lehetőségnek bizonyult a médiaflow minőségének további növelésére. Mégis, a legnagyobb hatást kiváltó külső tényező kétségkívül Kevin Spacey színészhez fűződik, aki a főszereplőt alakította a sorozatban, a személye körül kibontakozó botrányok azonban erős hasonlóságot építettek ki a színész személyisége és a sorozatban eljátszott szerep között (a vádak fényében a szerep már nem is titulálható valódi szerepnek). Mindez pedig gyakorlatilag nem csupán az ő karrierjét törte derékba, hanem ennek a nagy sikerű sorozatnak is pontot tett a végére.

Az *Orange Is the New Black* sorozatot alapjaiban határozza meg a környezet, amelyben játszódik (egy női börtön). A szereplőkkel való szimpatizálás alapját képezi az, hogy a *flashback*ek révén megismerhetjük a háttértörténetüket és motivációjukat (mind demográfiai, mind pszichológiai hátterüket), s ennek eredményeként paradox módon a nézőt érdekelni kezdi a társadalomból alapvetően kirekesztett emberek (ne felejtjük el, hogy a szereplők alapvetően rabok, antagónisták) élete, világszemlélete. Megjelenik a sajnálat, az együttérzés, a segíteni akarás, illetve felvetődik az a kérdés is, hogy léteznek-e jogos bűncselekmények. Ez a különös kifordítása a világnak, mely révén megkérdőjeleződnek az alapvetőnek tartott normák, teszi igazán hitelessé és kevésbé megjósolhatóvá a történet alakulását. Az alaphelyzetet a börtönkörnyezet jelentette veszélyek és az odáig vezető út (bűncselekmények kialakulása, súlyossága, lehetséges következményei a börtönön belül stb.) jelenti. Az etnikumok sokszínűsége magában hordozza az azok közötti történelmi vagy kulturális indíttatású konfliktusokat, olyan valós magatartási formák is megjelennek, mint a klikkesedés, az etnikai alapon való kirekesztés, a bandázás. A sztereotípiák és előítéletek meghatározó elemeivé válnak a történetalakításnak, ugyanis a börtönben is arra kényszerülnek a rabok, hogy szocializálódjanak, kapcsolatot tartsanak egymással, miközben folytonosan ki vannak téve a zaklatásoknak és a kirekesztés lehetőségének. Hasonló konfliktusforrás az új környezet, új rabok/fegyencek megszokása. Fő cél a túlélés, mely bizonyos szinten ösztönlénné redukálja az embert, így a moralitás, az erkölcsösség, a személyiség torzulásától való félelem valós mozgatórugója a szereplők döntéseinek (lásd a főszereplő, Piper Chapman demoralizálódását). A hangulatot oldja, és az alaphelyzetet emberközelibbé teszi az olyan elemek hangsúlyossá válása, mint a humor. A polgárpukkasztó humor gyakori elem, és bár normális esetben a nézők többsége elítélné vagy legalábbis nem díjazná az

ilyen minőségű humorfaktort, a sötét tónusú humort a történet kontextusa legitimálja. A valóságosítást fokozza az olyan társadalmi anomáliák bemutatása, mint a hatalommal való visszaélés vagy a rab rabtárssal szembeni, fogoly fogvatartóval szembeni érdektelensége. Nem tesz senki határozott, valós eredménnyel rendelkező lépéseket a börtönön belüli bünszervezetek ellen, így megjelenik a börtönön belüli gyilkosság is. Hasonlóan a szereplők között bonyolult kapcsolatrendszer alakul ki, amelyek időben erőteljesen változnak, részben a szereplők folytonos változása miatt, amit a börtön hatásainak kitéve tapasztalnak és élnek meg, részben pedig azért, mert a börtönközösség folyamatosan változik, távoznak és megjelennek újabb szereplők. Az újabb bonyodalmak általában újabb rabok megjelenésével kezdődnek, bár konkrét központi szálát nehéz azonosítani a történetben, ezzel hasonlóan életközelié válnak a bemutatott események, hiszen akárcsak a való életben, a történet folyamán is nehezen vagy egyáltalán nem kikövetkeztethető a folytatás. A drámaiságot növeli, hogy az új évadok mindig tartalmaznak visszatérő és új karaktereket is. A történet teljes folyamán azonban mégis megmarad egyfajta követési távolság a néző és a történet között. A túlzott életközeliséget, a történet közönségessé válását gátolja az újra és újra megjelenő abszurditás (például a fehérnemű-kereskedelem), mindig történik valami egészen meglepő, miközben mégis egy koherens történet alakul ki. Ez a feszültség nagyban hozzájárul egy stabil keret kialakításához, jellemzően meghatározza a médiaflow minőségét, s ezáltal a Netflixnek is igazán hatékonyan sikerül felhasználnia az élményflowt. A három sorozat közül ebben van legmélyebben kidolgozva az emberi történet, így a médiaflow-t leginkább az ember mint gondolkodó lény döntésképeségének, működésének, erkölcsének (vagy erkölcsi hiányosságainak) a kérdésköre egészíti teljessé, az ezekből fakadó következmények iránti kíváncsiság alapozza meg.

A *Stranger Things*, a *House of Cards* és az *Orange Is the New Black* sorozatok nem csupán műfajbéli eltéréseket és különbségeket mutatnak, hanem alapvetően más koncepció mentén valósítják meg a médiaflowt. Míg a *Stranger Things*ben a nosztalgikus hangulat járul hozzá a legjelentősebben a médiaflow kialakulásához, addig a *House of Cards*ban az ideológiák, létező vagy nem létező elvek vannak befolyással a médiaflowra, illetve az *Orange Is the New Black*ben a karakterek, személyiségek alakítják ki azt a szintű szimpátiát, ami egy autentikus médiaflow kialakulásához, minőségének fokozódásához vezet.

## Felületelemzés a médiaflow szempontjából

■ A Netflix esetében a hagyományos értelemben vett reklámok szinte teljes mértékben hiányoznak – bár jelen vannak más formákban, mint például *social media* platformon találkozhatunk a Netflix saját gyártású tartalmainak reklámjaival, vagy közterületi plakátokon stb. –, ezeknek nagy előnyük, hogy sokkal könnyebben és gyorsabban befogadhatók. Klasszikus értelemben vett ajánlók sincsenek, bár azért teljesen nem tűntek el. Ez azt jelenti, hogy hasonló műfajú, témájú tartalmak ajánlásai megjelennek az általunk megtekintett sorozat környezetében, bár ezek nem szakítják félbe a tartalmat, sőt teljes egészében mellőzhetők is. Ezek alapján magának a médiaflownak a kialakulásában gyakorlatilag teljesen megszűnik a reklámok és az ajánlók szerepe, ezt a feladatot is átveszi a konkrét tartalom. A fentebbiek értelmében, a Netflixen létező médiaflowt nagyrészt csakis maguk a felületen létező filmek/sorozatok és azok tartalmi ha-

tározzák meg, így a nézőnek is lehetősége van többlettartalommal feltölteni a felület nyújtotta flowelemek és flowkapcsok összességét, hangulatához és ízléséhez igazítva azokat. Ilyen szempontból a médiaflow kialakítása bizonyos szinten a nézőre van rábízva, ami megoldást kínál a hagyományos televíziók egyik legnagyobb problémájára: egy tartalommal, egy időben csupán a nézők egy bizonyos százalékának igényeit tudják kielégíteni, a teljes nézőközönséget nem tudják megfogni. Ennek eredményeként a flowelemek csoportosításának, azok környezetének struktúrája is lényegesen megváltozik. Egyrészt megjelenik az online felület, mely lehetőséget biztosít az adott flowelemek (kép-, hanganyagok, videók, posztterek, teaserek stb.) térbeli csoportosítására, azok összehangolására, így a médiaflow minőségének megalapozására még a tartalom megtekintése előtt. Már az az egyszerű tény is, hogy a Netflix gyakorlatilag egyszerre tölti fel egy évadon belül egy bizonyos sorozat összes részét, abból a célból történik, hogy azáltal növelje az élményflow-t, hogy biztosítsa annak a lehetőségét, hogy egyből, nagy mennyiségben nézzük a sorozatokat, így gyakorlatilag állandósítva a médiaflowt egy hosszabb időre (minimum addig, míg lemegy az adott évad). Az állandóan jelen levő médiaflow pedig állandó élményflow-t generál, ami biztosítja a tartalomfogyasztást. Emellett, jellegéből adódóan a *streamingszolgáltatók* esetében a bevételt a havi előfizetés biztosítja, így minden nézőből azonosan profitálnak, függetlenül attól, hogy az illető ténylegesen fogyaszt-e tartalmat a platformon vagy sem, és ha igen, mennyit. Mindemellett, a felhasználónak lehetősége van bármikor megválasztani az általa megtekinteni kívánt tartalmat, leállíthatja az adott részt, beletekerhet, újra nézheti azt, így az sokkal kényelmesebb kikapcsolódási és szórakozási felületet ajánl, lényegesen nagyobb szabadsággal. A Netflix nagyon jól ismerte fel a flowelemek környezetének jelentőségét, és alakította azokat olyan eszközök szerint, amelyek segítenek a médiaflow minőségének kialakításában s ezáltal az élményflow intenzitásának növekedésében. Ilyen a weboldal felépítése, melyről kijelenthető a három sorozat megtekintése közben, hogy nagyfokú azonosságot mutat, gyakorlatilag mindegyik sorozat weboldala ugyanarra a sémára épül, ugyanott vannak elhelyezve a bannerek, az előzetesek, egyéb információk a sorozatról, érdekességek, díjak stb., s ezek segítik az áttérést egyik sorozatról a másikra, és ezzel is minimalizálják a médiaflow-intenzitás visszaesésének lehetőségét és a tartalomfogyasztás megszakítási idejét. Más ilyen „segédeszközök” az autoplay mód, ami egyfajta lejátszási listaként kezeli a sorozatrészeket, amint az egyik véget ér, automatikusan elindul a következő, ezáltal nem töri meg a médiaflow intenzitását. Hasonló elven működik a kreditek átugrásának lehetősége, de még ide sorolhatjuk azt is, hogy a technológiai konvergenciának hála bármikor válthatunk a különböző eszközök között a megtekintés ideje alatt. Mindezek a tényezők lehetőséget biztosítanak arra, hogy kialakuljon a *binge-watching*<sup>2</sup> megnevezésű fogyasztói magatartás, ami egy nagyon stabil médiaflow-val rendelkezik, intenzív és élményflow-ban gazdag tartalomfogyasztást biztosítva. Ugyanakkor az algoritmusának azon trükkös funkciója, hogy személyre szabja a borítókat, annak érdekében, hogy az ízlésünknek megfelelőnek tűntesse fel a többi tartalmat, véleményem szerint egy kétélű fegyver, ugyanis ha az adott tartalmat nem értékeljük pozitívan, legközelebb szkeptikusabbá válhatunk a tartalomválasztást illetően, és ez rontja a rendszerbe vetett bizalmunkat. A jó oldala ezzel szemben az, hogy elképesztően személyre szabottnak tűnik így a tartalom, mintha tényleg csak nekünk készítették volna, ami jó érzést ébreszt bennünk.

Ebből következik, hogy a Netflix esetében megjelenik még valami, ami a hagyományos televízió esetében nincs jelen: az, hogy a sorozatok egyes részeit egymás után vagy tetszőleges sorrendben bármikor megnézhetjük, s így lehetővé válik az, hogy a flowelemekkel teli sorozatrészek egymás környezetét képezik: flowelemekké válnak maguk a részek is, amelyek között az élményflow maga válik flowkapoccsá (ez nem mond ellent a modell feltételezéseinek, ha úgy tekintünk az élményflow-ra, mint valamire, ami a flowelemhez tartozik, és egy teljes, a sorozatra jellemző élményflow-t definiálunk – amire lehetőség van a hihetetlen mértékű szabadság miatt). Az egyik sorozatrész megalapozza a következő rész élményflow intenzitását, azaz a *binge-watching* révén fokozni lehet a sorozat megtekintése közbeni élményflow-t, ami részenként összeadódik, s egyértelműen az évadzáróra éleződik ki. Tehát megnövekedik a teljes élményflow-intenzitás, amit az adott sorozat nyújt, kevésbé csökken az érdeklődés a tartalom iránt, és az sincs konkrét időhöz kötve.

## Összegzés

■ Mindazok alapján, ami a fentebbiekben elhangzott, fontos, hogy az élményflowra nem csupán spontán megjelenő pszichológiai folyamatok kiváltotta eredményként tekintünk, hanem őt magát is célzottan előidézhető folyamatnak fogjuk fel, amelynek lehetséges kiváltó hatásaként a médiaflowt tekintjük, ahogy azt a média is teszi. Összességében tehát a médiában az ismert flowélmény nemcsak spontán érzelmi reakció, hanem egy olyan állapot, melynek megteremtése tudatos cél, ami a médiaflow tulajdonságai hatására alakul ki.

Az új megvilágítás segítségével új szempontokból elemezhető a Csíkszentmihályi-féle flowélmény és a médiaibeli, Raymond Williams-féle flow is, melyeket kommunikációs eszközzé bővítve közelebb kerülhetünk korunk televíziózásának és médiakutatásának egy olyan irányához, amely a modern felfogásnak megfelelően képes lehet osztályozni a tartalmakat.

A továbbiakban érdemes lesz nagyobb figyelmet szentelni az interaktív tartalmaknak, mint egy lehetséges jövőbeli trendnek, ugyanis egyre több ilyen jellegű tartalom jelenik meg a Netflix felületén, ami ideális táptalaj az ún. *interaktív flow* vizsgálatára. Emellett még érdekes kutatási lehetőségként számon tartjuk a Disney vállalat újfajta történetmesélését, a *transmedia storytelling* egy új komponensét, az adott univerzumon belüli összekapcsolódás jelenségét, ami most már a mozi-*merchandising*-egyéb termékein kívül magába foglalja a sorozatokat is, amelyek így közvetlen kapcsolatban állnak egy-egy filmes produkcióval, hatnak annak tartalmaira. Ennek a megjelenésével vizsgálni lehetne egy másik aspektusát is a flow-nak, az úgynevezett *transmedia flow*-t.

### ■ IRODALOMJEGYZÉK

Csíkszentmihályi Mihály: *Flow. A tökéletes élmény pszichológiája*. Akadémiai Kiadó, Bp., 1997.  
Williams, Raymond: *Television: Technology and Cultural Form*. Wesleyan University Press. Hanover, 1974.

### ■ JEGYZETEK

1. Jelen tanulmány megvalósulását az ELTE Márton Áron Szakkollégium, illetve a Magyarország Collegium Talentum programja támogatta.
2. A *binge-watching* a gyors ütemben történő több sorozatrész egymás utáni megtekintését jelenti, magyar megfelelője a „(sorozat)dara”.