

Veress Károly

Valóságépítő virtualitás

Techno-logikai forradalom

A kommunikációnak az utóbbi évtizedekben megváltozott technikai és technológiai feltételei közepette *kommunikációs forradalomról* szokás beszélni. A kommunikáció tere és ideje az új média technológiai feltételei közepette újfajta valóságképződés interaktív közegévé válik. Ennek fontos összetevője a *virtualitás* dimenziója. Az emberi lét és a kommunikációs technológiák viszonyának *megfordulásával* a valóság és a virtualitás korábbi viszonyának megfordulása is együtt jár. A virtualitás a valósághoz hozzátartozó lehetőségdimenzióból valóságképzővé/valóságépítővé válik. Az új média nemcsak új valóságtapasztalatokat eredményez, hanem egy új *kommunikációs kultúra* kiképződését is elősegíti. Ennek legfontosabb hordozói éppen a virtualitás dimenziójában megvalósuló kommunikatív viselkedés és cselekvés.

A kérdéskör egyik kortárs szakértője, Philippe Quéau úgy véli, hogy a mai kommunikációs forradalom lényegileg „techno-logikai” forradalom.¹ Nemcsak a nagy diskurzusok eltűnéséről van szó, s nem is arról, hogy újból teret nyernek az életvitel racionalitásával szemben az álmok, fantáziaképek, fundamentalista meggyőződések. Mindezek nem technikai jellegű folyamatok. A „technológia” kifejezés etimológiája *techné* és *logosz*, művészet és gondolkodás, teremtés és megértés szemantikai kapcsolatára utal, arra, ahogyan a technika behatol és beépül a mindennapi élet szellemi és anyagi folyamataiba. Addig, amíg a technika az előző századok ipari forradalmának az eszköze volt, ma a technológia a kommunikációs forradalom alapjává, pontosabban *közegévé* válik. Ezért a kommunikációs és információs technológiák explóziójaként kibontakozó forradalom nemcsak instrumentális jellegű, hanem egy *új életforma*, életművészet hordozója; a *logosznak* egy új *technéje*, technikája, amelynek a közegében az értelmünk és a világ kapcsolatának egy új módja bontakozik ki.² Nemcsak az információkezelés, -átadás, -feldolgozás új technikáiról van szó, nem is csak a planetáris méretű kommunikációs és vizualizációs rendszerek kiépítéséről, hanem egy új „látásról”, egy másfajta mentális attitűdről, a másokhoz való viszonyulás újszerű módzatairól, ami a valóság és a vele való kapcsolat új értelmezési-formalizálási eljárásait s az ily módon újraalkotott, átstrukturált világban való gyakorlati részvétel új lehetőségeit érvényesíti.³

Veress Károly (1953) – filozófus, egyetemi tanár, BBTE, Kolozsvár, veress_k@yahoo.com

A *Reális és virtuális terek találkozása* című Új Média Konferencián (Sapientia-EMT MHK Marosvásárhely) 2011. március 4-én elhangzott előadás tanulmányá átfórmált változata.

¹ Vö. Philippe Quéau: *La planète des esprits. Pour une politique du cyberspace*. Paris 2000. 30.

² Vö. uo.

³ Vö. uo. 31.

Philippe Quéau az ily módon felvázolt kommunikációs forradalom három lényegi jellemzőjét említi, amelyek: a) a numerikus reprezentáció univerzalitása; b) az ember és a gép megváltozott kapcsolata, ami újfajta testtartás és gesztusok megjelenésével, valamint az információszerezés – a navigálás – megváltozott módozataival jár, amelyek újszerű intuíciókat és heurisztikát eredményeznek; c) a valóság új állapotaként tapasztalt virtualitás megjelenése.⁴

Jelen tanulmány gondolatmenete az utóbbira összpontosít. Vizsgálódásunkat két irányban látjuk szükségesnek kiterjeszteni: egyrészt a virtualitás és a valóság viszonyának a vizsgálatára, másrészt az egyre gyakoribbá, mondhatni bevetté vált virtuális valóság szókapcsolat (és fogalmi összetétel) vizsgálatára. Mindkét vonatkozásban kialakultak olyan fogalmi és nyelvhasználati beidegződések, amelyek bizonyos prekoncepiált, felülvizsgálatlan jelentéstartalmakat magától értetődőeknek tekintenek és kritikátlanul forgalmazznak. Ezért alakulhatott ki az a helyzet, hogy a virtuális valóság szóösszetétel kapcsán mindenki tudni (érteni) véli, hogy miről van szó, de senki sincs igazán birtokában egy tisztázó végiggondolásnak a valóság és virtualitás kapcsolatára vonatkozólag.

Módszertani nehézségek

Induljunk ki az *Informatika és Tudomány* c. web-lapban több mint egy évtizeddel ezelőtt közzétett ismeretterjesztő cikk – *A virtuális valóság jelentése* – tartalmi elemeiből. A cikk mindjárt az elején felhívja a figyelmet a „virtuális valóság” (vagy ahogy angolul nevezik, a „virtual reality”, VR) szóösszetételben rejlő látszólagos szemantikai paradoxonra: egyrészt „az elnevezés két látszólag egymásnak ellentmondó szóból áll”, másrészt – ha belegondolunk, kiderül, hogy – „a két szó együttes jelentése nem kevés értelmet hordoz magában”.⁵ Jellemző, ahogy a cikk szerzője napirendre tér a szóösszetételt alkotó kifejezések jelentéstartalma fölött: a „virtuális” szó, „mint tudjuk”, azt jelenti: „nem létező”, „képzeletbeli”; a „valóság” szót „gondolom senkinek nem kell megmagyaráznom”. A szerző tehát egy magától értetődőnek vett, de semmiképpen sem megalapozott ellentmondásossági viszonyt előfeltételez a virtualitás és a valóság fogalmak között, majd a jelentésükkel kapcsolatban külön-külön egy hallgatólagos közös tudásra utal, amit mindenki tud, anélkül, hogy magyarázni kellene. Azaz ennek a sajátos „meghatározási” technikának köszönhetően semmit sem tudunk meg arról, hogy mi is az, hogy „valóság” (hisz ezt mindannyian „tudjuk”, s ezzel csupán annyi a probléma, hogy az ily módon adódó tudásunk esetében éppen „azt” *nem tudjuk*, amit tudunk), miközben a vele ellentmondásos viszonyban álló fogalomról, a virtualitásról (mint nem-valóságról) azt tudjuk meg, hogy „nem létező”, illetve hogy „képzeletbeli”. A valóság-létezés, nem-valóság-nem létezés tisztázatlan predikatív meghatározottság egyenesen zavarossá válik a rejtett utalásnak köszönhetően, miszerint a képzeletbeli „nem létező”. A két kifejezés együttes jelentésének „nem kevés” értelme eszerint valami ilyesmi lehet: a virtuális valóság képzeletbeli valóság, vagyis nem-valóság valóság. A fogalomzavart a számítógépes mesterséges környezetre történő utalás oldja fel látszólag. Eszerint a virtuális valóság „tulajdonképpen egy olyan, számítógépes környezet által generált mesterséges, a valóságban nem létező világ, melybe az adott felhasználó

⁴ Vö. uo. 40, 41.

⁵ *A virtuális valóság jelentése*. = Sg.hu *Informatika és Tudomány*. 2001. július 2. www.sg.hu/cikkek/16493/a_virtualis_valosag_jelentese (Letöltve: 2011.02.27.)

megpróbál minél inkább beleéledni”, vagyis megpróbálja beleélni magát a „virtuális térben” történő dolgokba. A felhasználás a számítógépes játékoktól az orvostudományig, az iparig számos területre kiterjedhet. Itt tehát megtörténik egyfajta határmegvonás, de korántsem az eredetileg elkülönített virtualitás és valóság között, hanem a valóság mint valamiféle „természetes” állapot és a virtualitás mint a számítógépes technikával és technológiával előállított mesterséges környezetben képződő „világ” között. A szerző itt egy újabb megalapozatlan megkülönböztetést vezet be – természetes-mesterséges –, amelyet a definíció kedvéért ráadásul a valóság-virtualitás fogalmi ellentétpárral párhuzamosít. Ezzel azt a benyomást kelti, mintha a valóság valamiféle természetesen adott volna, a virtualitás pedig minden esetben mesterségesen előállított. Az effajta leegyszerűsítés (a valóság fogalmának naiv leszűkítésén túlmenően) azért veszélyes, mert eleve kizárja a „természetesen” fennálló virtualitás lehetőségét. Ezt a hozzáállást a további gondolatok meg is erősítik: fontos szempont, hogy „a virtuális valóság tárgyainak, az egész környezetnek olyannak kell lennie, hogy a felhasználó természetes (addigi tapasztalatainak megfelelő) módon kerüljön velük kapcsolatba”; „[ö]sszességében a virtuális világnak, saját törvényszerűségei határain belül ugyanúgy kell működnie, mint a valóságnak”; „[a]z elképzelt világ törvényszerűségeinek ugyanúgy megismerhetőeknek kell lenniük, mint a valóságos világ jelenségeinek”; a felhasználó számára „ideális esetben, megfelelő tapasztalás után ez a világ ugyanolyan megszokott lehet, mint a valóság”; végül pedig a felhasználónak „hinnie” kell abban, hogy ténylegesen ott létezik, benne él az adott virtuális világban.

E jellemzők felsorakoztatása nagyon jól tükrözi a szakirodalom zömére jellemző naiv beállítódást a virtuális valóság mibenléte és a hozzá való viszonyulás tekintetében. Ez az elgondolás egy, a virtualitást *mesterséges* feltételek között generáló technikai-technológiai környezet tapasztalatából vezeti le a virtuális valóság problémáját, amit *kiterjeszt* a virtualitás átfogó egészére. Az való igaz, hogy az új technológia sajátos módon *aktualizálta* a virtualitás tapasztalatát, de ebből korántsem következik, hogy ebben merülne ki a virtualitás egyetemes tapasztalata, sem pedig az, hogy ebből az aktuális tapasztalathoz az összes másfajta sajátos virtualitás-tapasztalatot – visszafelé – egységesen értelmezni lehetne. Továbbá, bár a valóság és a virtualitás *látszólagos* elentmondásossági viszonyára épít, valójában a (definiálatlan, hallgatólagosan tudott) *valóság* fogalmát *terjeszti ki* a virtuális valóság jellemzésére: a virtuális dolgoknak megtapasztalhatóknak kell lenniük, és valamennyire kiszámíthatóan kell működniük, akárcsak a valóságos dolgoknak; a virtuális valóság működésének törvényszerűségeken kell alapulnia, akárcsak a valóság esetében, s ezeknek a törvényszerűségeknak megismerhetőeknek kell lenniük. Tehát a virtuális valóság is – nem-valóság mivolta ellenére – mégiscsak egyfajta „valóság”, legalábbis olyan, *mintha* valóság volna, amellyel a felhasználó természetes módon (vagyis valóságos tapasztalatainak megfelelően) kerülhet kapcsolatba. A fő különbség a valóság természetességével szemben a virtualitás *technológiafüggőségében* áll. Ezért a közbeiktató technikai eszközök finomítása a virtuális valóság tapasztalatának a minél inkább való *közelítését* szolgálja a természetes valóságtapasztalathoz. De a kettő közötti átjárás valójában *hitelevő*: ott, ahol még nem valósul meg elégségesen a valóságból a virtualitásba való átmenet, a felhasználónak *hinnie* kell a virtualitás (mintha-)valóságosságában, pontosabban abban, hogy az észlelhető inadekvátság a technológia (fejlesztéssel kiküszöbölhető) tökéletlenségéből adódik.

A gondolatmenet szerzője tehát egy logikai csúsztatás folytán a saját valóságtapasztalat horizontjában értelmezi a virtualitást, amely módszertani melléfogásnak nemcsak a virtualitás tapasztalati újszerűsége, hanem a tényleges mássága s ezzel együtt a virtualitásnak *mint*

virtualitásnak (és nem mint „valóságnak”) az értelmezési és megértési lehetősége esik áldozatul. Más szóval a mássághoz való viszonyulásnak a már hagyományosan ismerős antropológiai képlete áll elő: a másik olyan, mint én, vagy olyannak kell lennie ahhoz, hogy megismerhessem. Elég, ha magamat ismerem, s az ismert magamat kiterjesztem rá; ami pedig mégis kívül kerül ezen a körön, az nem is valóságos, illetve érvénytelen. Azzal a különbséggel, hogy most az „új kontinens”, amelynek a feltárásáról és meghódításáról szó van, nem egy ismeretlen földrajzi és kulturális térség, hanem a digitális technológia által generált virtuális „valóság”. Az új világ *gyarmatosításának* lépései viszont hamisítatlanul követik az európai modernitás jól bejáratott módszereit; abban is, hogy a „valóság”, amelynek talajáról mindez történik, (ön)reflexíve mostanság sincs inkább tisztában a saját mibenlétével, lehetőségfeltételeivel és határaival, mint a kolonizáció nagy *világtörténeti* folyamatai idején.

Szimuláció és immerzió

A jelzett módszertani vétségeket és a belőlük származó tartalmi hiányosságokat egy egyetemi oktatásra szánt tananyagon is hasonlóképpen szemléltethetjük. Szerzője szintén abból indul ki, hogy a virtuális valóság szóösszetétel egy *látszólagos önellentmondást* tartalmaz, hiszen két egymásnak szögesen ellentmondó fogalom kapcsolatáról van szó. Hiszen a virtuális valóság a számítógépes környezet által generált mesterséges, háromdimenziós, a valóságban nem létező világ – az eredeti amerikai szóhasználat szerint virtuális, vagyis *látszólagos* valóság –, amelyet az abba „belemerülő” felhasználó úgy érzékel, mintha az valóságos volna.⁶ Ahhoz, hogy a virtuális valóság a lehető legkomplexebb tapasztalatot váltsa ki – hogy minél valóságosabban hasson –, lehetőleg az ember összes érzékszervére kell hatnia.⁷ E szerint az elgondolás szerint tehát a virtuális valóság az új kommunikációs technika és technológia által *mesterségesen* létrehozott valóság és környezet. Ily módon a virtualitás – a technikai, technológiai eszközök révén – hozzátartozik a valósághoz, de éppen ennek a technológiának köszönhetően le is választható a valóságról, önállóként előidézhető. Ebben annak a virtuális környezetnek van aktív szerepe, amellyel a felhasználó kapcsolatba tud lépni, és ami nem más, mint egy a számítógépen megjelenő háromdimenziós modell (vagy „világ”), melyet a különböző fizikai tényezőkre (alak, szín, pozíció, textúra stb.) és részletekre vonatkozó információk feldolgozásával hoz létre és jelenít meg realiztikusan a számítógép.⁸ Az átjárás a valóságból a virtualitásba a felhasználónak a virtuális környezethez való „immersive” viszonyulása következtében történik meg, annak köszönhetően, hogy a virtuális környezetet generáló technológiai rendszerek a felhasználó számára a valóságnak érzékileg teljesen megfelelő világot hoznak létre.⁹ A virtuális környezet a számítógéppel létrehozott, de az érzékszervek számára megjelenített *interaktív közeg*, háromdimenziós *szimulált világ* – *cyberspace; kibertér* –, amelybe a felhasználó *belemerülhet, elmerülhet* benne.

Ezek szerint tehát a *szimuláció* (a technika-technológia oldaláról) és az *immerzió* (a felhasználó oldaláról) lenne az a két alapmeghatározottság, amely egyrészt a virtualitás

⁶ Vö. Sikné dr. Lányi Cecília: *A virtuális valóság és alkalmazásai*. Veszprémi Egyetem 2003. 5. www.knt.vein.hu/Tantargyak/VirtualisValosag/Jegyzetek/VR-MAYA-jegyzet.pdf (Letöltve: 2011.02.27.)

⁷ Vö. uo. 15.

⁸ Vö. uo. 14.

⁹ Vö. uo. 7.

nem-valóságosságát (látszólagosságát), másrészt valóságos (belemerüléssel) megtapasztalhatóságát, mi több megélhetőségét alátámasztja. A két meghatározottság az interaktivitásnak egy sajátos változatában kapcsolódik össze, ami a gép és az ember interakciójaként valósul meg.

A rejtett dimenzió

Az eddigiekből kiténik, hogy a virtualitásnak azok az *operacionális* megközelítésmódjai, amelyek az új digitális technológia kapcsán a virtualitással nemcsak teoretikus szinten, hanem a reálisan megélhető tapasztalat szintjén is kénytelenek számot vetni, következetesen (és szükségképpen) a valóság kérdéskörének a horizontjában tárgyalják a virtualitás problémáját. Ennek a tárgyalásmódnak két vetülete körvonalazódik: a) *módszertani vonatkozásban* egyrészt a virtualitás logikai-ontológiai szembeállítását történik a valósággal, másrészt a valóság fogalmi kiterjesztése érvényesül a virtuális leírása és értelmezése folyamán, aminek egy származékos következménye a digitálistechnológia-függő sajátos virtualitástapasztalat módszertani kiterjesztése a virtualitás egészére; b) *tartalmi vonatkozásban* az így kapott virtuális valóság, a hozzá való viszonyulás, a vele kapcsolatos tapasztalatok a valóság *sajátos* eseteiként írhatók le, a természetes adottság határain való túlterjedéseiként, a valóshoz hozzátartozó, de önmagukban véve (még)(n)em valós területekként. Ebből adódnak azok az – egyébként ontológiailag végiggondolatlan, kidolgozatlan – megállapítások, miszerint a virtuális nem valódi, látszólagos, elképzelt, képzeletbeli, de mégis valóságközeliként, „mintha-valóságként” megtapasztalható. Ily módon a virtualitás *ontikus helye* a valóság-lehetőség skálán jelölődik ki, egy olyan játékmozgásként, amelynek a határesetei a szembeállítás a valósággal, illetve az azonosság a lehetőséggel. Ebben az ontikus horizontban úgy tekintenek a virtuális állapotra mint a *lehetőség* dimenziójában kiterjedő lappangó létre, amely egyszerre több is és kevesebb is a valóságnál: több, mivel olyan állapotokba való belemerülést is lehetővé tesz, amelyek kívül esnek a valóság meghatározottságain, s így lényegesen kitágítják (a képzeleti és cselekvési) szabadság körét, de kevesebb is, mivel ezeket az állapotokat a valóság erejével, bizonyosságával, megalapozottságával szemben a látszat, a szimulákrum képlékenysége, meghatározatlansága jellemzi, s létgyengeségük folytonosan a valótlanságuk gyanúját táplálja.

A virtualitást a lehetőségre vonatkozó szemantikai tévképzetek és félreértések egyik forrása éppen a „virtuális” kifejezés eredeti jelentéstartalmának a figyelmen kívül hagyásában rejlik. A „virtuális” kifejezés a latin „virtus”-ból származik, amelynek a jelentése: erő, energia, kezdeti lökés (*vis* – erő; *vir* – férfi). Philippe Quéau rámutat, hogy a „virtuális”-ban is jelen levő *virtus* nem egy képzeleti kép vagy illúzió hatáskifejtésére utal, hanem egy valóságos aktusra: a *virtus megalapozó cselekvés – en vertu*. Leginkább az első ok képzetével ragadható meg, amelynek az okozatában az ok *virtuálisan* továbbra is jelen van; azaz a kezdeti erő kifejtés nem szűnik meg a hatásban, amelyet kivált, hanem éppen a *hatásként* hat és él tovább. A virtuális tehát nem irreális és nem is potenciális, hanem olyasmi, ami a valóság rendjébe tartozik.¹⁰ Hasonlóképpen az okozat is jelen van virtuálisan az okban; a forma virtuálisan benne van egy anyagban; az élőlény virtuálisan jelen van az embrióban. A virtuális nemcsak okozóként tartozik a valósághoz, hanem úgy, hogy folyamatosan tevékenykedik, aktualizálódik; a valósággá

¹⁰ Vö. Philippe Quéau: *Le virtuel. Vertus et vertiges*. Édition Champ Vallon 1993. 26.

válás (mindig tovább)mozgásában a valóságnak egy megvalósulásban levő új állapota vagy módozata, amely még nem teljeseedett ki és zárult le a megvalósultság befejezettségében.¹¹ Ezért a virtuális nem lehetőség szerinti, mivel a lehetőség a jövőben van, távol esik a jelenléttől, s lehet, hogy nem is valósul meg soha; ehhez képest a virtuális a jelenben van, a megvalósult-hoz *hozzátartozik*, éppen a megvalósulása révén képződő tovább ható hatásként. Ez a tovább ható hatás magán a megvalósulton nem mindig mutatkozik meg, sőt a megvalósultság aktuális (pillanatnyi) befejezettsége éppen hogy elrejtí. Ezért a virtuális tapasztalatilag a valóság *rejtett dimenziójaként* tárul fel. A virtuális nem-kinyilváníthatósága viszont nem valamiféle létbeli deficitet jelent, hanem éppenséggel az alapvető ontikus meghatározottságát.

Ebben a vonatkozásban gondolja úgy Gilles Deleuze, hogy a természeti létező virtuális létező; a virtualitás a realitás *nem-aktuális* dimenziója. A virtuális tehát a genézisben levő valóság, a még-még-nem-valósult megvalósulásban levő. Mint ilyen nem azonos a lehetőséggel, a lehetséges ugyanis megelőzi genézisének feltételeit.¹² Klasszikus értelemben véve, a virtuális a reális *aktív* princípiuma, a reális rejtett hatalmának a feltárulása.¹³

E szerint az elgondolás szerint a virtualitás köre kiterjesztődik a létezők összességére. A valóság és a virtualitás közötti határ nem a létezők természetes állapota és a mesterségesen (technológiailag) előállított világa között vonható meg, hanem bármely létező éppen megvalósult aktuális állapota és megvalósulásban levő, még-nem-aktuális állapota között; az erőnek (a hatásnak) a (valamit való) létrehozásban be(ki)teljeseedett aktusa és ebben az aktusban/ennek az aktusnak a folytán való továbbhatása között. A *realitás* nem más, mint az aktualitás és a virtualitás kettőssége, pontosabban dinamikus egymásba játszása.¹⁴ Ennélfogva a *virtualitásnak* nem a valóság vagy a realitás, hanem az *aktualitás* az ellentétpárja: a reális *mint reális* – aktuális, a reális *mint virtuális* – nem-aktuális. A virtuális a végtelen aktualizáció *végtelenjében* valósul meg; nincs olyan aktualitás, amely kimerítené a virtualitást.¹⁵ A virtualitás, vagyis a még nem aktualizálódott valóság mindig „több”, mint ami aktualizálódott. Például az élet mint virtuális egész valóságos; mint ilyen folyamatos aktualizációban van, de sohasem teljesen aktualizálódott. A végtelenbe tartó folyamatot a tapasztalatunk határai tagolják, s ebből kifolyólag a „valóságost” mindig csak mint aktuálist tapasztaljuk meg.¹⁶ Ebből a tapasztalati behatároltságból adódik, hogy a virtuális, bár szintén a valóságoshoz tartozik, de nem-aktuális, úgy tűnik, hogy nem valóságos.

Képernyő és ablak

A virtualitás tapasztalata egy másik világ tapasztalataként merül fel számunkra, amelynek a hordozó közege rálátást tesz lehetővé erre a másik világra. Az ezzel kapcsolatos elgondolások nem újkeletűek. Solomon Marcus a projektív geometria perspektívakódjával kapcsolatban

¹¹ Vö. uo. 27.

¹² Vö. Losonczi Alpár: *Merleau-Ponty filozófiája*. Máriabesnyő – Gödöllő 2010. 122.

¹³ Philippe Quéau: *Le virtuel: un état du réel.* = Gilles Cohen-Tannoudji (éd.): *Virtualité et réalité dans les sciences*. Éditions Frontières 1995. 62.

¹⁴ Vö. Losonczi: *i.m.* 123.

¹⁵ Vö. uo.

¹⁶ Vö. uo. 122.

kifejti, hogy a reneszánsz festészet egy virtuális térben láttatja a tárgyakat, a hordozót pedig úgy kezeli, mint ami „ablakot” nyit erre a másik világra.¹⁷ Ivan Sutherland (1965) ehhez hasonló „képernyő”-elgondolása teremtette meg a digitális technológia által generált virtuális valósággal kapcsolatos mai kutatások alapját: a képernyő nem más, mint egy *ablak*, amelyen keresztül egy szintetikus világ látható. A technikai fejlesztés számára a feladat „mindössze” abban áll, hogy ezt a világot a felhasználó számára valóságosan érzékelhetővé kell tenni, olyanná, hogy az valóságosnak látszódjon, valóságosnak hangozzon, valóságosan viselkedjen.¹⁸

Az „ablak” ebben a kontextusban mégsem több egy megvilágító erejű metaforánál. Hogyha egy szoba ablakát kitarjuk a külső világra, a benti világ és a külső világ ugyanazon világ részei, és hasonló dolgokkal vannak berendezve. A képernyő esetében viszont az „ablak” egy (technikai) közeg, amely a valós világukhoz tartozik, s annak a technikai-technológiai hatásösszefüggéseiben oly módon manipulálható, hogy egy virtuális világ megjelenését tegye lehetővé. Az így képződő virtuális világ „dolgai” a valós világunkból kiinduló energetikai és információs hatások *továbbhatásai*. Tehát olyan képződmények, amelyek „virtuálisan” benne vannak, *hozzá tartoznak* valós világunk hatásösszefüggéseivel, s egy sajátos technikai-technológiai közeg adottságai közepette jelenítődnek meg.

Ennek érthetővé tételéhez egyik legkézenfekvőbb lehetőség az összehasonlítás a megismerés folyamataival. Mi az, amit a megismerés során megismerünk? Az aktuális „valóság”, amely közvetlenül a szemünk elé tárul? Ehhez mi szükség lenne még a megismerésre? A megismerés alapvető problémája éppen abban rejlik, hogy az, amit megismerünk, a megismerés nélkül soha nem jutna tudomásunkra, nem tárulna fel, nem mutatkozna meg számunkra. Amit így nyerünk, éppen a megismerés révén (közegében) jelenik meg valóságként számunkra. A dolgok lényegi összefüggései közvetlenül nem mutatkoznak meg. A megismerés folyamán létrehozott észleleteink, fogalmaink, modelljeink, elméleteink azok az „ablakok”, amelyek betekintést nyújtanak ezekbe az összefüggésekbe. A megismerés tehát nem az aktuális valóság valamiféle leképezése. Hanem egy virtuális valóság – az *ismeretvilág* – feltárása. Az ismeretvilág hozzátartozik az aktuális valósághoz. De csak a megismerés közegében és eszközei által válik számunkra hozzáférhetővé. Az észleletek, fogalmak, modellek, elméletek nem azonosak magukkal az ismeretekkel; az ismeretek olyan hatásösszefüggések, amelyek úgy tartoznak a valósághoz, hogy nincs érzéki, fogalmi, nyelvi tapasztalatiságuk; de az ismeretek általuk válnak beláthatókká, elgondolhatókká, vagyis érzéki és szellemi valóságokként megjelenőkké, „megfoghatókká”.

Két kérdés

A megismerés példája jól mutatja, hogy a virtualitás vonatkozásában két alapvető kérdés merül fel: 1) Mi a virtualitás? 2) Hogyan léphetünk kapcsolatba a virtualitással? Hogyan válhat számunkra hozzáférhetővé?

Az első kérdésre adható válasz elmélyítésére itt nincs terünk. A virtualitás *metafizikai* problémaként való beazonosításáról és végiggondolásáról van szó, amely a hagyományos metafizikai problémák egész sorának az újragondolásával jár együtt. Itt elég, ha csak arra a régi-új

¹⁷ Ld. Solomon Marcus: *Semiotica matematică a artelor vizuale*. București, 1982.

¹⁸ Vö. Sikké: *i.m.* 8.

előfeltevésre utalunk, hogy a maga *egészében* vett „valóság” mindig „több” és „más”, mint amennyiként és amiként tapasztalatilag megjelenítődik. Ez a „több”-let *hatásösszefüggés*, amely egyrészt *hozzátartozik* ahhoz, ami aktuálisan megjelenik, tehát maga is a *valóság* egy kiterjedése; másrészt úgy tartozik hozzá a megjelenőhöz, mint az *önmagában-soha-meg-nem-jelenő*; mint ilyen, mindig és csakis az aktuálisan megvalósuló és megjelenő valóság által *közvetítetten* válik megtapasztalhatóvá. A *közvetítés-közvetítettség* tehát a virtualitás szükségszerű feltétele. Egy laza elsődleges megközelítésben az önmagukban-soha-meg-nem-jelenő hatásösszefüggéseknek a különféle közvetítő valóságelemek – *médiумok* – által közvetített szféráját tekinthetjük a virtualitásnak.

A második kérdés *empirikus* jellegű. Azt célozza, hogy hogyan terjeszthetjük ki a tapasztalataink körét a virtualitásra, illetve a virtualitást miként emelhetjük be a tapasztalatunk körébe. Más szóval: az önmagában-soha-meg-nem-jelenő hatásösszefüggés milyen közvetítő közeg által jeleníthető meg tapasztalatilag, milyen megjelenítések útján válik megtapasztalhatóvá?

A második kérdésre való válaszkérésben is meghúzódik egy – szintén metafizikai – előfeltevés: a tapasztalatunk maga *nyitott* a tapasztalatban meg-nem-jelenőre.

Képek és modellek

Általánosságban a szubjektum és a világ között számos érzéki és értelmi közvetítő lehetőség. Philippe Quéau szerint a virtualitás tapasztalata – akárcsak a valós világé – két síkon valósul meg: egyrészt érzéki tapasztalás, mivel a virtuális világot is látjuk, halljuk, tapintjuk, másrészt értelmi-elméleti síkon megvalósuló formális modellálás. Kétfajta reprezentáció valósul meg tehát: érzéki és értelmi reprezentáció. Quéau úgy véli, hogy ez a dualitás a virtuális világ tapasztalatának alapvető feltételét alkotja.¹⁹ A virtuális közvetítők ennek megfelelően érzéki képek és értelmi modellek, illetve ezeknek a technikai megvalósulásai. A két összetevő nem független egymástól. A modellek formális koncepciók, matematikai-logikai szimbólumokban, informatikai programokban memorizálva. A képek érzéki reprezentációk, amelyek lehetővé teszik az értelmi modellek érzéki észlelését. Fontos szempont, hogy a virtualitás érzéki tapasztalata funkcionálisan az értelmi megértéséhez kapcsolódik és fordítva. A képek és a modellek kölcsönösen konstituálják egymást, a virtuális tapasztalatban állandó oda-vissza mozgás van a kép érzéki észlelhetősége és a modell formális érthetősége között.²⁰ A képek mint érzéki reprezentációk azáltal válnak funkcionálissá, hogy a modellek általuk megérthetővé válnak. A virtuális világ érzéki tapasztalati síkon kikísérletezve válik modellezhetővé és érthetővé, és érthetővé válva válik észlelhetővé és láthatóvá. A virtualitás *mediációja* teszi lehetővé számunkra, hogy fizikailag észleljünk egy elméleti modellt, és formálisan is megértsünk egy fizikai érzetet.²¹

A modell és a kép általi mediáció *távolságot* teremt a szubjektum és a virtuális világ között, illetve a virtualitás megértése és az észlelése között. Ez a távolság felkelti az érdeklődést a virtualitás iránt, de veszélyeket is magában rejt. A valós világban szintén távolságot

¹⁹ Vö. Quéau: *Le virtuel. Vertus et vertiges*. 22.

²⁰ Vö. uo.

²¹ Vö. uo. 23.

érvényesítünk önmagunk és a dolgok között. Ez a távolság a dolgok egyfajta ellenállását feltételezi az eukleidészi tér körülményei között. Ily módon távolság tudatosítódik a létező és a lét, az én és az önmaga, a gondolkodás és a tudat között. Lehetővé válik ezáltal a körülnézés, ami a megismerés alapja; a dolgok nyilvánvaló ellenállása révén egy nézőpontra teszünk szert, egy pozíciót foglalunk el a világban. A virtuális világok tapasztalata hogyan tudja érvényesíteni ezt a távolságot? Mennyiben lehetséges a virtualitásban fellelhető „dolgok” ellenállása, szert tudunk-e tenni saját nézőpontra velük szemben, vagy inkább éppenséggel elnyelődik, elmosódik az effajta távolság?²² Olyan kérdések ezek, amelyek szükségessé teszik a virtualitáshoz való emberi viszonyulás körültekintőbb vizsgálatát.

Miért hozunk létre virtualitást?

Kommunikációs szempontból kétségtelennek tűnik, hogy a virtualitás tapasztalata és a virtuális környezet létrehozása emberi produktum. Maga az emberi tapasztalati-nyelvi közeg az az átfogó médium, amely révén a virtualitás megnyílik az emberi világra, és behatol az emberi létszférába. A virtualitást mesterségesen előidéző, a virtuális világot mesterségesen felépítő és mozgásba hozó technikai-technológiai rendszerek esetében ugyancsak az ember által megtervezett és előállított rendszerekről van szó. Tehát az ember a virtualitás létrejöttének a legfontosabb tényezője, ezért a virtualitáshoz való viszonyt is az emberi valónk irányából kell feltárnunk és megértenünk.

Tulajdonképpen miért is fáradozunk virtuális élmények létrehozásával? Úgy tűnik, hogy ennek fő oka az a tapasztalat, hogy az emberi ráhatás és befolyás tekintetében a virtualitás könnyebben kezelhető, ellenőrizhető, alakítható, hisz emberi közvetítő közegek révén lehetővé váló vagy éppenséggel megalkotott szféráról van szó. A létrehozó sokszor teljes kontrollal rendelkezik a virtuális szférában szerezhető tapasztalatok felett. Ugyanakkor és ezeknek az adottságoknak köszönhetően a virtualitásban lehetségessé válik a valóságos összefüggések modellálása, s e valóságmodellek könnyebb kezelhetősége a megismerés vagy megértés céljából.²³ Olykor bizonyos fizikai törvények is figyelmen kívül hagyhatóak. A valóságos jelenségekkel és folyamatokkal kapcsolatos felismerések, belátások előidézése, megoldási kísérletek kipróbálása nemcsak hogy kisebb ellenállásba, kevesebb akadályba ütközik a virtualitásban, mint a tényleges szituációkban. A virtuális környezetben végzett kísérletek, eljárások kevesebb kockázattal is járnak, biztonságosabbak (kisebb balesetveszély, elkerülhető műszaki károk), sőt – s ez sem elhanyagolandó szempont – olcsóbbak, mint a valós kísérletek, mivel az ilyen eljárások „csak” virtuálisak, azaz mégsem ténylegesen valóságosak.

A virtualitás hasznosítása tekintetében a legkülönbözőbb gyakorlati célok jöhetnek számításba. Egy később létrehozandó valós környezet (pl. egy új lakótelep kialakítása) megtapasztalhatóvá tétele a virtuális térben számos előnnyel jár mind a lehetséges hibák feltárása, mind az elfogadás/elfogadtatás tekintetében. Egy játék kommunikációs hátterének kiépítése ugyancsak virtuális környezetet igényelhet. Bonyolultabb technikai eszközök elsajátításához és működtetéséhez szükséges készségek/jártasságok kialakítása, begyakorlása szintén megvalósítható

²² Vö. uo.

²³ Vö. Sikné: *i.m.* 14.

virtuális térben (pl. különféle szimulátorok alkalmazásával, gyerekeknel szimulációs játékokkal).²⁴ De a bonyolultabb tudományos kutatások és a velük kapcsolatos gyakorlati próbák terén is egyre gyakoribbak a virtuális környezetben végzett szimulációs eljárások (orvostudományi kísérletek, agyműködés-szimulációk, katonai szimulációs berendezések, a mesterséges intelligencia kiterjesztésével kapcsolatos szimulációk stb.). Úgyszintén egyre kiterjedtebbé válnak a virtualitás pszichológiai, pedagógiai felhasználási lehetőségei, a tanítási-tanulási folyamatokban való hasznosításai.

A virtualitással kapcsolatos ilyenszerű tapasztalataink azonban a kérdésnek egy másik irányát is megnyitják. Mi történik akkor, ha valaki rendszeresen váltogatja a reálisban és a virtuálisban végzett tevékenységeit? Meddig képes százszázalékos különbséget tenni a két világ között?²⁵ A probléma bonyolultságát csak fokozza az a tény, hogy a virtualitás tudatos felhasználása esetén megvan a lehetőség a világos különbségtételre, a hétköznapi szférában viszont kevésbé tudatos a két világ különválasztása, s így sokkal könnyebben és gyorsabban egybe is mosódnak. A hosszas televíziózás például képes eltüntetni a határokat a reális és a virtuális között, abba a helyzetbe hozva a nézőt, hogy valóságosként éljen meg olyan élményeket és érzéseket, amelyeket az adások a virtuális szférába keltenek életre.²⁶

Mindezek a felhasználási lehetőségek egy lényeges és megkerülhetetlen, metafizikai távlatokat is megnyitó kérdést hordoznak magukban: Mennyire lehet realisztikus a virtualitás? Mennyire kerülhet közel a valós világhoz? Helyébe kerülhet-e a valós világnak? Behelyettesíthető-e/felcserélhető-e a valóság a virtualitással?

E kérdések kapcsán a virtualitás és a valóság egyfajta *paradox viszonyára* bukkanunk: egyrészt a virtualitás kínálta lehetőségek hasznosítása az emberi világban akkor a leghatékonyabb, ha a virtuális eljárások a legrealisztikusabb tapasztalatokat váltják ki a felhasználóban. Ehhez az szükséges, hogy a virtualitás az ember összes érzékszervére hasson, s minél teljesebben bevonja az ember egész lényét a maga közegébe. Másrészt viszont a könnyebb kezelhetőség, a nagyobb szabadságfok, a kisebb kockázat a virtuális szférában végzett műveleteknek és eljárásoknak egy olyan kiszélesített lehetőségkörét nyitja meg, amely már túlhalad a tényleges valóság lehetőségkörén, sőt ezek visszavezetése a megélt létszférába fokozott kockázatokkal és veszélyekkel jár. Addig, amíg meghatározott eljárások és folyamatok esetében a valóságos szituáció felcserélhető virtuálisra, a virtuális szituáció nem helyezhető át a valóságba.²⁷ A virtualitás egy valóságosan megélt tapasztalati világból megnyíló dimenzióként tartozhat hozzá a realitáshoz, de elvileg nem kerülhet a realitás helyébe.

A realitás és a virtualitás viszonya tehát elvileg nem felcserélhető abban az értelemben, hogy a virtualitás a realitásból megnyíló dimenzió; a realitás viszont nem a virtualitásból megnyíló dimenzió. Más szóval: a realitásnak ontológiai elsőbbsége van a virtualitáshoz képest. Bár egy történelmileg meglehetősen hosszú időre visszanyúló metafizikai hagyomány alapján

²⁴ Vö. uo. 15.

²⁵ Vö. Fehér Katalin: *A virtuális valóság elmélete és gyakorlata*. = Médiakutató 2003 nyár. 5. www.mediakutato.hu/cikk/2003_02_nyar/06_virtualis_valosag/ (Letöltve: 2011.02.27.)

²⁶ Például a televízió és az agresszió összefüggései. Vö. uo.

²⁷ Például egy orvostanhallgató egy sebészeti műtét végrehajtását gyakorolja egy virtuális közegben. Ha műhibát vét, annak közvetlen fizikai reakcióit (például a vérzést stb.) megtapasztalhatja, ám csak az adott virtuális közegben. Tudja, ha elrontja, akárhányszor újratekesheti. De nem teheti meg ugyanezt egy valóságos szituációban. Vö. uo.

következik ez a belátás, mégis kérdéses, hogy az új kommunikációs és mediális tapasztalatok jegyében fenntartható-e továbbra is minden vonatkozásban.

Digitális virtualitás

Az újabb kommunikációtudományi kutatások arra is ráirányítják a figyelmet, hogy az egyre kiterjedtebbé váló virtuális környezetben alapvetően megváltozott az *ember-számítógép kapcsolat*. Az új helyzetben a felhasználó már nem egy kívülálló személy, aki a monitoron megjelenő képet figyeli, hanem egy, a számítógép által generált háromdimenziós virtuális világ aktív résztvevője.²⁸ Egy felületes szemlélődés alapján könnyen úgy ítéltető meg, hogy ez a változás a mind bonyolultabb feladatok ellátására képes kommunikációs csúcstechnológia elterjedésének és egyre kiterjedtebb felhasználásának köszönhető. Valójában azonban a viszony éppen fordított előjelű: a modern ember mint kommunikációs lény a maga egyre kifinomultabb és változatosabb kommunikációs igényeit – az erőteljesen diverzifikált érzékelés, a rugalmas interaktivitás, a nonlineáris kommunikációra irányuló szocializálódás iránti igényeket – helyezi át a technikai-technológiai megvalósíthatóság dimenzióiba. Az internet, a kibertér integrálódása egy interaktív hipermédiába egy olyan „csúcsmédium” létrejövéséhez vezet, amely a folyamatosan fejlesztett kommunikációs csúcstechnológia beépítése révén egészen újszerű valóságképzeteket teremt, más világokba való belemerülést tesz lehetővé a virtualitás közegében.

Itt már digitális virtualitásról beszélhetünk, ami azt jelenti, hogy a technikailag előállított virtualitás maga *közvetítő közeggé* változik át, médiummá, amely az életünk minden területére mindinkább kiterjed, és egészében behálózza azt. Ily módon megszűnik a virtualitáshoz való külsődleges viszonyulás; ehelyett azt tapasztaljuk, hogy – „interaktív felhasználókként” – mind valóságosabban benne állunk, beleéljük magunkat, részt veszünk a folyamataiban, és új, különleges élmények és tapasztalatok formájába részesülünk belőle. Más szóval: egy új valóságként lép be a virtualitás a világunkba, egyre nagyobb teret hódítva magának, s mind többet elfedve és kiszorítva abból a (mindennapi) realitásból, amelyet ez idáig a valós világunkként éltünk meg. Voltaképpen ez a terjeszkedő, új valóságképző virtualitás is a saját alkotásunkként jön létre.

Határmegvonások

Tehát hogyha úgy tesszük fel a kérdést, hogy *hol húzható meg (és meghúzható-e világosan) a valós és a virtuális világ közötti határ*, előbb azt kell tisztáznunk, hogy tekinthetjük-e még a virtualitást egy, a valóságról leválasztható, különálló szférának, vagy pedig a virtualitás már olyan közvetítő és valóságképző közeggé vált számunkra, amelyben úgy állunk/élünk benne, hogy már nem is lehetne ténylegesen kilépni belőle.

A valós és a virtuális közötti határmegvonás lehetősége két irányból merül fel: a *test* és az *információ* irányából. Kérdéses viszont, hogy ezek az adottságok az új valóságként kiterjedő virtualitás vonatkozásában rendelkeznek-e még a kellő határoló képességgel, vagy ez a képesség is virtualizálódik.

²⁸ Vö. Sikké: *i.m.* 5.

A *test* mint határ kérdése ebben a kontextusban a fenomenológiai megközelítés irányából merül fel. Az alapelgondolás szerint a *test maga határ* (és nem pusztán csak határolt), vagyis olyasmi, ami a kontinuumot megállítja, megtöri. A határtalan testileg szerveződik, strukturálódik, artikulálódik határoltságokra.²⁹ Ennélfogva a testek egymásig terjednek, de nem hatolnak be egymásba, nem terjednek ki egymásban; hatásösszefüggéseik a közöttség közös szövetét képezik. Továbbá a test ellentmond bármilyen mesterséges felosztásnak. Mindezekből következőképpen „a kommunikációban felfénylő testiség nem integrálható az informatikai kalkulusok stratégiájába”, az informatizációs tekintet nem hatolhat át a „testiségen”, a testileg közvetített egzisztenciális gyakorlat kívül esik az informatizáció felségterületén.³⁰ A másik, akivel találkozunk, nem tudat, hanem a testnek lakója.³¹

Mégis e viszonylagos fenomenológiai optimizmusnak is megmutatkoznak a korlátai a virtualitás médiumszerű kiterjedése perspektívájában. Ebben a közegben fennáll a veszélye, hogy a saját testünkkel való kapcsolatunk is pervertálódhat. Hiszen a virtuális hely különféleképpen átalakíthatja a testészlést is. A valóságos test hibridizációja absztrakt, de érzékileg mégis kitapintható formalizmusokkal, arbitrális térgörbületekkel, kisajátíthatóvá teszi a legjobban integrálódott habitusainkat is. A más emberekkel való kapcsolatainkban ily módon igencsak problematikussá válhat a testi „jelenlét” állapota.³²

Ha az *információt* klasszikus érteleme szerint fogjuk fel, akkor szintén elgondolható a valóság és a virtualitás közötti „határként”. Ugyanis a valós világ tartozékként az információ különválasztható az anyagi és energetikai hordozóitól, továbbá feltételez egy információértelmező tudatstruktúrát, vagyis csak a kognitív térben képződik, és a másokkal folytatott kommunikációban érvényesül.³³ Az így felfogott információ a realitás irányából határt szabna egy olyan elvileg lehetséges kiterjedésnek, amely csak információból épülne fel. A valós világ információmennyiségeket tartalmaz, de nem kimondottan csak információból épül fel.

Ezzel szemben viszont a digitális virtualitás olyan közeg, amely kizárólag információból épül fel. Ezzel kapcsolatban Jean Baudrillard felveti azt a lehetőséget, hogy a digitálisan előállított világok megjelenésével az információ természete is megváltozik, a mesterséges intelligencia igényeihez igazodva.³⁴ Kétféle információképződmény különül el. Egyrészt lesznek a digitális információk, amelyek ténylegesen az információszállító (hordozó) funkciókat töltik be, láthatatlan digitális kódokként, másrészt pedig az általuk szállított, a felhasználók számára hozzáférhető és üzenetté változtatható információk. Az információk elkülönülése csak kódokra és üzenetekre tehát azzal jár, hogy az üzenethordozók sem lesznek egyebek, mint információk. A digitális virtualitás ily módon egy tisztán információkból felépülő világként képződik, amelynek a fenntartó alapja vagy közege sem más, mint információ.

Az információ itt már nem tölti be a határfunkcióját; a folyamatosan öngerjesztő virtuális információvilág határtalanul kiterjedhet a realitásként megélt tapasztalati valóságra, és felfalhatja, bekebelezheti azt. Ezzel együtt az új nemzedékek hajlamossá válnak a saját kis virtuális világukat *ex nihilo* beendezni, olyanként, ami már semmit sem tartalmaz a virtualitáson kívüli

²⁹ Vö. Losoncz: *i.m.* 75.

³⁰ Uo. 73.

³¹ Vö. uo. 75.

³² Vö. Quéau: *i.m.* 40.

³³ Vö. Fehér: *i.m.* 5.

³⁴ Ld. Jean, Baudrillard: *A rossz transzparenciája*. Bp. 1997.

valóságból, de amelyben úgy ellehetnek, mint a „valós” világban. A virtualitás közegében a valóságnak olyan szimulákrumai jönnek létre, amelyek felől nézve a valós világ egyre ellenségesebbé, otthontalanabbá válik a virtualításban élők számára.³⁵

Mindent egybevetve, a valóság és a virtualitás viszonya meglehetősen ellentmondásosnak tűnik. Egyrészt a virtualitáshoz való ésszerű viszonyulás a komplexitás kezelésének és jobb megértésének az eszközeit bocsáthatja a megismerés és a gyakorlat rendelkezésére. Másrészt a virtuális a nép új „ópiuma” lesz, az illúziókeltés, az elvalótlanulás (*déréalisation*), a tisztán eszmei eszközökkel fenntartott idealizáció (*idéalisation*), az emberi világ széthasadásának (*schizophrénisation*) a kiváltója.³⁶

Ezek az észrevételek és elgondolások új megvilágításba helyezik magának a valóságnak a kérdését. Arra sarkallnak, hogy újraértelmezzük a *valós* valóság tapasztalatát, és mélyebben is elgondolkozzunk a lényegén.³⁷

Reality-Constructing Virtuality

Keywords: virtuality, reality, new media, mediation, information

New media creates a new experience of reality. The space and time of communication becomes an interactive medium for the construction of reality within the technological conditions of new media. Along with the restructuring of the relations between human existence and communication technologies, our former cultural experiences of the relationship between reality and virtuality are also transformed. From a dimension formerly associated with reality, virtuality becomes a reality-constructing factor.

My study focuses upon the metaphysical and epistemological perspectives opened up by the experiences of virtuality, which are formed in the context of new media, by their existential aspects and cultural implications, related to the re-thinking of the relationship between reality and virtuality.

³⁵ Vö. Quéau: *i.m.* 41.

³⁶ Vö. *uo.* 40.

³⁷ Vö. *uo.* 41.