

A virtualitás mint harmadik létszféra

A virtuális világok és az információs forradalom a filozófia szemszögéből

BEVEZETŐ

Benedek András

a filozófiatudomány (tudományfilozófia) kandidátusa, tudományos főmunkatárs,
MTA Bölcsészettudományi Kutatóközpont Filozófiai Intézet
benedek.andras@btk.mta.hu

A 'virtuális valóság' (VV) a huszadik század utolsó negyedében kialakult kifejezése megszületésétől kezdve magán viseli a fogalmi ellentmondás jegyeit. Értelmezési kísérletei az egyszerű 'virtuális' és 'valóságos' digitális környezetek létezmódjának titkát keresik. Ilyenek a videojátékok, a megosztott programozói felületek vagy az avatároknak a *Meta-verse*-ben más(od)ik életet kínáló közösségi terek (például *Second Life*, lásd URL₁, URL₂). A két kifejezés összekapcsolásából adódó ellentmondásokat vizsgáló ismeretelméleti törekvéseknek olyan jelentéskülönbségeket kell a 'virtuális valóság' fogalmában összeegyeztetniük, mint amit az a szembeállítás fejez például ki, hogy arra, hogy „szinte (*virtually*) otthon vagyunk” azt feleljük: „azért *valójában* a legjobb otthon”. A szóösszetétel bennfentes *szóviccként* ütötte fel a fejét az IBM-

nél a 80-as évek elején, ám az oximoronnak sikerült hozzájárulnia ahhoz, hogy a *komputer-filozófiai* közösség a *cyberpunk* és *hacker* szubkultúráktól a számítógépes és kognitív idegtudományig számos területtel karöltve felülvizsgálja a valós és virtuális világok ismeretelméleti dichotómiáit.

Az ember már az „információs forradalmat” megelőzően is létrehozott olyan eszközöket, amelyek sajátos módon hatnak rá: gondolatait, érzéseit, cselekvéseit közvetítik, s képesek életre kelteni benne már meglévő vagy új értelmeket, érzelmeket, képzeteket. Bár ezek az eszközök koronként változtak, sőt fejlődést mutattak, az ember saját szellemi, fizikai, neurológiai és kognitív képességeit ismeretelméleti szempontból többnyire adottnak tekintette. Hosszú időn át ismeretelméleti szempontból ugyancsak adottnak és

alapvetően változatlanok tekintette azt a természeti világot, melyben él, s melyet – egyebek közt – információátadásra használ.¹

A Magyar Tudományos Akadémia Bölcsészettudományi Kutatóközpont Filozófiai Intézete a Magyar Tudomány Ünnepe *A tudomány evolúciója: a valós és a virtuális világok* témájában Székely László szervezésében szimpóziumot rendezett a fenti címmel. Jelen összeállítás az ezen elhangzott előadások anyagait adja közre, melyeknek közös vonása, hogy több szempontból is kétségbe vonják az említett változatlanoságot, mind tárgyi kultúránk, mind szellemi teljesítményeink vonatkozásában.

A 'valóságként' (s nem például egy regény irodalmi világaként) felfogott VV jellemzője nemcsak az, hogy érteink megszünésekor (például mások számára) fennmarad, hanem hogy a 'benne' interakciók útján végrehajtott változtatásokkal együtt, tőlünk függetlenül, tovább alakítható.² *Immerzív* módon, újra belemerülve az adott VV-ba, *visszatérhetünk* a cselekvéseinkkel megváltoztatott környezetbe, ugyanúgy, mint a valóságos helyeken lévő tárgyakhoz. (Avatárként például programot vagy regényt írhatunk bennük.) Egyfajta makacsul kitartó létmóddal rendelkeznek, ami akkor is fennáll,

amikor lekapcsoljuk (a saját) gépünket vagy *online* interfészünket.

A virtuális világok létmódjaival kapcsolatos viták kontextusában *Ropolyi László* cikke azt hangsúlyozza, hogy a VV a történetileg és kulturálisan létező *reprezentációs létformának* (melyek valóságosságának mértéke az emberi reprezentációs praxisoktól függően változik) csak *egyik*, újabb változata. A téma irodalmában visszhangra találó munkáiban e kettős létforma *saját jogán* való vizsgálatára javasolja a „harmadik létszféra” fogalmának bevezetését, ami e sféra empirikus, informatikai, statisztikai, szociológiai, pszichológiai, s ontológia-történeti vizsgálatának szükségességére irányítja a figyelmet. Olyan vizsgálatokra, melyek a 'fizikai' nem a 'valóságos' szinonimájaként állítják a VV-gal szembe.

A 'fizikai' és 'valóságos' szinonim kezeléséből adódó veszélyek hangsúlyozása nem jelenti, hogy a valótlannak ne lehetnének valós következményei, s a valóságos folyamatok ne keltenének valótlant, de mégis élethű, sőt életműködést biztosító benyomásokat. Ilyen jelenségekkel foglalkoznak *Kondor Zsuzsa* és *Békés Vera* (itt csak rövidített formában közreadott) tanulmányai. Előbbi az észlelés fenomenológiai megközelítéseit vizsgálva kapcsolatot teremt a virtualitás skolasztikus

¹ A történelem és a fejlődés gondolatát eleinte a szellemre és a társadalomra alkalmazta, ha alkalmazta, s (annak egyes részeitől eltekintve) csak ezt követően terjesztette ki a természetre, s a mesterséges tárgyakra.

² A magyar VV rövidítésben egybemosódó, *virtuális világ* (VW) és *virtuális valóság* (VR) kifejezések megkülönböztetésére lassan húsz éve vannak törekvések. Sokan (például Schroeder, 2006), a virtuális valóság elnevezést csak azokra a környezetekre tartanák fenn, melyekre az „ott lenni”, és különösen a „benne *együtt* lenni”, szófordulatok alkalmazhatók abban az értelemben, hogy mind a tárgyak, mind az aktív lények egy „*másik*, fizikai valóság[u]któl különböző”, tar-

tósan létező *környezetben* vannak, és *abban* bonyolítanak le interakciókat. A beszűrt „n” betű azonban jelzi, hogy ez az álláspont nem problémamentes: amennyiben a „fizikai valóságuk” a virtuális tárgyak fizikai létét jelenti, ez leginkább az őket fenntartó és futtató *program* ('környezet') lehet; a *mi* valóságunkban viszont ugyanezek a tárgyak az *interpretált* 'digitális környezet' által keltett érzéketek. Tárgyként való érzékelésük *bennünk* jön létre. *Jelenlétüket*, ugyanúgy, mint például avatár formájában a *mi jelenlétünket* – pontosabban annak érzetét – a környezetet megjelenítő interfész 'valóságos' érzéki tapasztalatok keltésével szolgálja ki.

értelmezései és a modern neurológiai eredmények, a *cselekvéses* megközelítések vagy a *kognitív metafora* elméletek között. Arra hívja fel a figyelmet, hogy kognitív képességeink és neurológiai folyamataink már a VR-tól függetlenül is olyan valósághezagokat pótló érzékelési mechanizmusokra épülnek, melyeket nap mint nap használunk. *Békés Vera* a világháló mint *kiterjesztett* valóság és a pszichológiai kontextusokban használt *labirintus* fogalmait veti össze, és a belső/külső, bensőséges/külsődleges kérdéskörével kapcsolatos tévhiteket igyekszik eloszlatni, összehasonlítva a virtuális és a csecsemőköri tapasztalatban szerzett térélmény jellegzetességeit.

Noha *Charles Sanders Peirce* szerint a „virtuális” jelző mint ismeretelméleti terminus első filozófiai meghatározása *Duns Scotustól* származik,³ a mimetikus illúzió és a megismerést célzó fogalmi reprezentációk szembeállításának hagyományát legalább Platónig szoktuk visszavezetni. Már a *Barlanghasonlat* is érzékelésünkről szól: azt vonja kétségbe, hogy az érzékelés hamis fényénél a ’valóságot’ érzékeljük. Az Ideák ’valódi’ viszonyaik megismerésében érzékleteink, a Platón által kínált fogalmi-intellektuális úttal összevetve, nem nyújtanak többet a barlangban leláncolt emberek által látott árnyaknál. Ez azonban nem jelenti azt, amit egyes modern interpretátorok, például *Michael Heim* (1993, 89.) vallanak, hogy a kibertér, azaz a „cyberspace maga a működő platonizmus [...] [ugyanis] a „számítógép újrahasonosítja az ősi platonizmust azzal, hogy empirikus jellegzetességekkel ruhazza föl a megismerés ideális tartalmait”.⁴

³ A Peirce által adott első modern meghatározást idézi Benedek András e számbeli cikke, a pontos helyet lásd ott, az irodalomjegyzékben.

⁴ Demeter Tamás recenziójának fordításában (Demeter, 1995)

Platón érvrendszerében a bármily élethű, számítógép által generált virtuális tér és idő világa nem lenne semmivel valóságosabb az árnyakénál. Nem azért, mert *tudjuk*, hogy csak valóságyszerű, de valójában nem ’valóságos’, mint a VR kurrens definíciói sugallják, hanem éppen azért, mert az érzéklethez hasonlóan jobban, mert – Heim terminológiájával élve – „empirikusabb”.

Golden Dániel a virtualitás kettős természetét vizsgálva a hamis másolat, s annak *valóságpótló koncepcióiból indul ki, mely szerint a reprezentáció a valóságos dolog helyett ön maga képviselőjévé válhat. Ennek negatív eseteit tárgyalva impliciten felteszi a kérdést: miből származik, és mi az a többlet, melyet a valóságot szimuláló 3D- vagy más, a valóságot „augmentáló” környezetek nyújtanak? A „kiterjesztett valóság” nyújtotta többletet éppen abban találja meg, hogy ezek a ’valóságos’ (augmentálatlan) nézőpontunktól különböző megismerési perspektívákat kínálnak.*

Benedek András írása az ember alkotta információ-architektúrák virtuális világokat felidézni képes „hatásának” titkát *kettős* szemantikai jellegük, fogalmi és gépi jelentésük szempontjából közelíti meg, rámutatva, hogy ezek *egymásra építése*, tárgyi kultúránk *koevolúciójában* tudományos technikáinkat „augmentáló”, új körülményt teremt, mely integrálni képes a korábban tárgyiasított, interszjektív érzéki és fogalmi kiterjesztéseket. Az *augmentáció* szimulációval szembeállítható (absztrakciós képességeink ciklikusan egymásra épülő fejlődését támogató) értelmezéseit vizsgálva arra a kérdésre irányítja a figyelmet, hogy digitális tudásarchitektúráinkkal *mit* augmentálunk: operatív gépi működést, érzékelést, és/vagy fogalomalkotást? *Az információépítészeti és a felhasználói élménytervezés (UXD) előtörténetében* már az 1960-as évek

ben megjelent az ember és gép interaktív (HCI), *tervező* tevékenysége által megvalósítható *kölcsönös visszacsatolás* gondolata. Ezt vizsgálva rámutathatunk arra a kollektív problémamegoldás *fejlődését* felgyorsító lehetőségre, melyet más szempontból *Székeley László* tanulmánya tárgyal. Ez a fejlődés gondolatát *Pierre Teilhard de Chardin* kozmológiájának perspektívájából elemezve, különbséget tesz annak filozófiai kontextusa és a célokági magyarázatokat elutasító tudományos normák deskriptív megközelítése között. Kimutatja, hogy *Teilhard* koncepciója leíró értelemben is tartható, s meglepően jól alkalmazható az élőlények információbefogadó, -tároló és -feldolgozó képességének, valamint szabadságfokának *növekedéséből* származtatható evolúciós tendenciára: az értelmi szféra „planetarizálódásának” megértésében.

A virtuális világok kérdésköre és a virtualitás fogalma rég kilépett azokból a filozófi-

ai kontextusokból, melyeket a Barlanghasonlattól, vagy a *dynamis* arisztotelészi értelmezésétől a kanti jelenségvilág és az „önmagában való” distinkción át *Peirce* szemiotikájáig, a lehetséges világokról *Leibniztől Kripkéig*, vagy azok személyes átéléséről *Bergsontól Deleuzeig* és *Baudrillardig* felvázolhatunk. Mindazonáltal számos hamis dichotómia szerteoszlik, ha történeti-ismeretelméleti kontextusba helyezzük a ’valós’, ’aktuális’, ’potenciális’ és ’virtuális’ világok fogalmait. Ez segít bennünket abban is, hogy tisztábban lássuk azokat az *augmentálható* megismerési folyamatokat, amelyeknek a digitális technológiáknak köszönhetően az elmúlt több mint fél évszázadban – a *tudomány terén is* – tanúi vagyunk.

Kulcsszavak: *virtuális világ, virtuális valóság, harmadik létszféra, reprezentációs létforma, dualitás, koevolúció, augmentáció*

IRODALOM

- Demeter Tamás (1995): A virtuális valóság metafizikája (Michael Heim: The Metaphysics of Virtual Reality). *Magyar Filozófiai Szemle*. 3–4, 694.
 Heim, Michael (1993): *The Metaphysics of Virtual Reality*. New York & Oxford: Oxford University Press
 Schroeder, Ralph (2006): Being There and the Future

- of Connected Presence. *Presence: Journal of Teleoperators and Virtual Environments*. 15, 4, 438-454.
 DOI: 10.1162/pres.15.4.438 • <http://tinyurl.com/yd7hpgmr>
 URL1: https://hu.wikipedia.org/wiki/Second_Life
 URL2: <http://metaverse.sourceforge.net>
 URL3: <https://en.wikipedia.org/wiki/Metaverse>

