

meg maradéktalanul. Ennek az öröklődő génhibának azonban Ramachandran szerint fontos szerepe van: ez a hiperkonnektivitás szükséges feltétele az absztrakciónak és a metaforaképzésnek. Amint a híres kiki-buba kísérlet<sup>7</sup> is bizonyítja, mindannyian hajlamosak vagyunk a szinesztéziára, jelen esetben a hang és a forma közötti mintázat hasonlóságának detektálására.

### 6. Konklúzió

Láthatjuk, hogy az érzékelés fenomenológiai és pszichológiai megközelítése a test motoros képességeit, míg a neurológia az agy funkcióit emeli ki alapvető és magasabb kognitív funkcióink kapcsán. A kognitív metafora elmélet, illetve a szinesztézia Ramachandran által leírt jelentősége sajátos párhuzamokat és jelentős különbségeket mutat. Nyelvi kapacitásunk és kultúrateremtő képességünk

<sup>7</sup> A kiki-buba kísérlet során a megkérdezettek 98%-a a lágy hangzású *buba* szót a lágy, lekerekített alakzathoz, míg a keményebb hangzású *kiki*-t a hegyes sarkokkal szabdaltsághoz kapcsolta. Ez az arány akkor sem változott, amikor írott nyelvvél nem rendelkező törzsek képviselőit kérdezték.

### IRODALOM

- Arnheim, Rudolf (1979): *A vizuális élmény. Az alkotó látás pszichológiája.* (ford. Szili József, Tellér Gyula) Budapest: Gondolat Kiadó
- Bergson, Henri (1991): *Matter and Memory.* New York: Zone Books • <http://tinyurl.com/ycm6qxos>
- Copleston, Frederick, S. J. (1993): *A History of Philosophy. Medieval Philosophy.* Vol. II. NY., Doubleday
- Frith, Chris (2007): *Making up the Mind. How the Brain Creates our Mental World.* Oxford: Blackwell Publishing
- Johnson, Mark (1990): *The Body in the Mind. The Bodily Basis of Meaning, Imagination, and Reason.* Chicago: The University of Chicago Press
- Merleau-Ponty, Maurice (1962): Un inédit de Maurice Merleau-Ponty. *Revue de Métaphysique et de Morale.* 4, 401–409. • <http://tinyurl.com/ycfzjko3>

mindazonáltal úgy tűnik, olyan, a skolasztikus értelemben vett virtuális képességeken alapszik, amelyek hathatósága vitán felül áll, pontos mechanizmusai és tágabb összefüggéseinek feltárása pedig még várta magát.

A manapság egyre gyakrabban emlegetett kiterjesztett/augmentált valóság (Augmented Reality, AR), amely nemcsak a technikai fejlődés, hanem a kutatásban megfigyelhető szemléletváltás folyamánya is, sokban emlékeztethet bennünket arra, sőt, mondhatni meg is testesíti azon rejtettet, de hathatós tudás szerepét, amely bonyolultabb kognitív kihívások esetén szükséges a számunkra. Az AR ugyanis pillanatnyi környezetünkről való észleleteinket egészíti ki olyan információkkal, amelyek érzékszerveink vagy akár memóriánk segítségével nem, vagy csak nehézkesen hozzáférhetőek. Az AR segítségével virtuális tudásunk aktuálissá válhat, segítve ezzel mindennapi döntéseinket, vagy akár az orvostudomány felállításában.

**Kulcsszavak:** *virtuális, reprezentáció, megtestesült gondolkodás – embodied cognition, szenzorimotoros megközelítés*

- Merleau-Ponty, Maurice (1964): *The Primacy of Perception and Other Essays.* Chicago: Northwestern University Press
- Merleau-Ponty, Maurice (2012): *Az észlelés fenomenológiája.* (ford. Sajó Sándor) Budapest: L'Harmattan
- Noë, Alva (2004): *Action in Perception.* London: The MIT Press
- O'Regan, Kevin (2011): *Why Red Doesn't Sound Like a Bell. Understanding the Feel of Consciousness.* New York: Oxford University Press
- Ramachandran, Vilayanur S. (2004): *A Brief Tour of Human Consciousness. From Impostor Puddles to Purple Numbers.* New York: Pi Press
- Williams, Thomas (ed.) (2003): *The Cambridge Companion to Duns Scotus.* Cambridge: Cambridge University Press

# A VIRTUALITÁS KETTŐS TERMÉSZETÉRŐL

Golden Dániel

PhD, tudományos munkatárs,  
MTA Bölcsészettudományi Kutatóközpont Filozófiai Intézet  
[golden.daniel@btk.mta.hu](mailto:golden.daniel@btk.mta.hu)

Az infokommunikációs eszközök elterjedésének köszönhetően a virtuális valóságok jelenségét az elmúlt évtizedekben folyamatos és egyre növekvő érdeklődés kíséri. Maga a probléma azonban korántsem újkeletű: a közvetlenül, természetes érzékszervi tapasztalásunk útján megismerhető „valóság” megkülönböztetése a mesterséges beavatkozás révén előállított, ebből következően csak valamilyen közvetítő eljárás révén hozzáférhető, az előbbihez mindazonáltal ezer szállal kapcsolódó „alternatív valóságoktól” az ősidőktől nyúlik vissza. Még hozzá a szó szoros értelmében, amennyiben a népszerű értelmezés szerint már a barlangrajzok is részben azzal a céllal készültek, hogy a szimbolikus reprezentációk alkalmazása révén megteremtsek a valóságos folyamatok befolyásolásának esélyét.

*Valóság és virtuális valóság* – már az elnevezések is tükrözik a két fogalom között hagyományosan fennálló aszimmetrikus viszonyt. Az utóbbi az előbbiből származtatott, azaz abból levezethető, ahhoz képest értelmezendő, annak fényében vizsgálандó és értékelendő. A reprezentációs logika szerint akkor, amikor átlépünk a virtuális birodalmába, a fizikai világ valamely létezőjéhez rendelünk hozzá egy nemfizikait, avagy imagináriusait. *Valós és virtuális* mindig változó köntösben

megjelenő dichotómiája így aztán a legutóbbi időkig olyan klasszikus ellentétpárok mentén értelmeződött, mint az igazi és az utánzat, az eredeti és a másolat, a valódi és a hamisítvány.

Ahogy Walter Benjamin (1936) fogalmazott a műalkotások reprodukálhatóságáról írott esszéjében: „A valóság egész területe kivonja magát a technikai (és természetesen nem csupán a technikai) reprodukálása alól. Míg azonban a valódi mű megőrzi teljes tekintélyét a manuális sokszorosítással szemben, amit rendszerint hamisításnak bélyegez meg, addig a technikai sokszorosítás esetében nem ez a helyzet. Ennek kettős oka van. Először is a technikai sokszorosítás az eredeti művel szemben önállóbbnak bizonyul, mint a manuális. [...] Másodszor a technikai sokszorosítás az eredeti mű képét olyan szituációkba hozhatja, amelyeket még az eredeti mű sem érhet el. [...] A katedrális elhagyja helyét, hogy egy művészetbarát dolgozószobájában szemléljék; a kórusmű, amelyet teremben vagy szabad ég alatt adtak elő, egy szobában szólal meg.” (Benjamin, 1936 [1969], 305–6.)

A huszadik század elejének egyik meghatározó jelensége volt a kommunikációtechnológia elképesztő fejlődése, amely a medializált virtuális világok korábban ismeretlen burjánzását hozta magával. Ez a folyamat a

művészetelmélet vonatkoztatási rendszerében egyértelmű értékvesztésként jelent meg:

„Ami itt hiányzik, azt az aura fogalmában foglалhatjuk össze, és azt mondhatjuk: a műalkotás aurája az, ami a műalkotás technikai sokszorosíthatóságának korában elsorvad. [...] A reprodukció technikája – így lehetne ezt általában megfogalmazni – leválasztja a reprodukáltat a hagyomány birodalmától. Azáltal, hogy sokszorosítja a művet, egyszeri előfordulásának helyébe a tömeges előfordulást helyezi. És azáltal, hogy a reprodukció számára lehetővé teszi, hogy vevőhöz kerüljön, annak mindenkori szituációjában aktualizálja a reprodukáltat.” (Benjamin, 1936 [1969], 306–307.)

A virtuális „valóságpótlékok” ebben a megközelítésben szükségképpen nélkülözik azt, ami a mintájukul szolgáló valóságdarabokat kitüntetetté teszi. Az ezzel kapcsolatos érvelés ugyan némileg körbenforgónak látszik: Mitől értékesebb az eredeti a másoltnál? Attól, hogy egyedi. No és miben áll ez a bizonyos egyediség a csaknem vagy teljes mértékben identikus másolatokkal szemben? Hát abban, hogy eredetiből csak egy van, míg a másolatok száma végtelen... Úgy tűnik, a létezés egyedi és megismételhetetlen voltának ideája forog itt kockán, s ennek nevében kárhoztathatók mindazok a technikai eljárások, amelyek révén a valós tér és idő – legalább látszólag – helyettesíthetővé válik egy olyan virtuálissal, amely azután saját törvényszerűségei szerint formálható, bővíthető és újjáépíthető, önálló világgént kezd el működni.

Hasonló retorikai fogással élve, s nem kevésbé kultúrkritikai szándékkal vezette be Daniel J. Boorstin (1962) az álesemény (*pseudo-event*) fogalmát, amely alatt azokat az emberi cselekvéseket értette, amelyek fő célja saját létezésük állítása. A maga részéről legalábbis

ilyen, valójában „üres” társadalmi eseményeknek látta saját korának politikusi sajtótájékoztatóit, illetve elnöki vitáit. Úgy vélte, a hagyományos amerikai értékeket veszélyeztető valótlanság (*unreality*) az autentikus társadalmi cselekvés kiszorításával fenyeget. Az Egyesült Államok szerinte a „találékonykorát” élte, amennyiben az *illúziók* és *fabrikácók* váltak a társadalom meghatározó erőivé. A közélet tele volt áleseményekkel, amelyeket sajátos forgatókönyveknek megfelelően állítottak színpadra, a valóságos történések pusztá utánaiként. Ezeket a hamisított eseményeken pedig gyakorta hamisított személyek, ún. celebritások vettek részt, akiket magukat is a forgatókönyvek sémáit követve építettek fel.

A valóságos háttérrel nélkülöző hamis másolatok ötletét Jean Baudrillard (1981 [1996]) tágította a posztmodern korszak alapvető sajátosságainak egyikére rávilágító elméletté a *szimulakrum eszméjének megfogalmazásával*. E szerint a valóságot helyettesítő szimulációk fokozódó térnyerése mindinkább a valóság háttérbe szorításával jár. A szemiotika nyelvén szólva felszámolódik a jelölőt a jelölttel összekötő jelentés, mivel megszűnik a különbség referencia és reprezentáció között: a szimuláció többé nem valami valóságosnak a megjelenítése, hanem önmaga képviselőjévé válik.

Már Boorstin említi a turizmust mint sajátos iparágat, amelynek kitüntetett érdeke fűződik az álesemények gyártásához. Úgy találta, hogy a valóságos helyszíneknek fokozatosan át kell adniuk a helyüket azoknak a virtuális utánzatoknak, amelyek képesek az élményszerűségnek ugyanazzal a sűrítettségével szolgálni, mint amit a filmipar produkál a stúdiókban felépített díszletek között.

Umberto Eco (1975 [1998]) ugyanezt a jelenséget állítja amerikai utazásáról szóló beszámolójának középpontjába. Már az esszé

címe – *Travels in Hyperreality* – is pontosan kijelöli a teoretikus teret, amelyben Eco az őt ért élményeket igyekszik elhelyezni. A *hipervalóság* annak a mesterségesen konstruált környezetnek a megnevezésére szolgál, amely tudatosan törekszik a valóság illúziójának megteremtésére, ugyanakkor annak meghaladására is az érzékszervi tapasztalás vágyának minél hatékonyabb kielégítése révén.

Rögtönzött idegenvezetőként Eco egy olyan posztmodern Amerikán kalauzolja végig olvasóját, amely a hamisított történelem, hamisított művészet, hamisított természet és hamisított városok világaként jelenik meg. A múzeumokban látható rekonstrukciók a maguk fény- és hanghatásaival a múlt minél tökéletesebb felidézésének jegyében voltaképpen egy sosemvolt világot építenek fel, amely így sem a régiség, sem a történetiség tapasztalatát nem képes nyújtani. Ebben a tekintetben Eco számára a mélypont akkor következik el, amikor egy panoptikumban megtekintheti Mona Lisa egészalakos viaszbábuját, valamint a milói Vénusz karokkal is rendelkező „helyreállított” változatát. Az idő rögzítésével és visszafordításával kecsgetető bemutatókban elmosódnak a határvonalak valóság és fikció között is: Abraham Lincoln és Doktor Faustus egyforma valóságosságukkal bíró figurákként jelennek meg.

A rekonstrukció totális programja nem elégszik meg a történelmi múlt autentikus maradványainak összegyűjtésével és felmutatásával, hanem ki is egészíti azokat egy tökéletesebbnek vélt reprezentáció megalkotásának érdekében. A virtuális várfal az eredeti nyomaitól kölcsönzi saját hitelességét és felidéző erejét, miközben a megszerezhető benyomások teljességének ígérését is hordozza. A posztmodern múzeum tehát önmaga gondoskodik a történelmi érzék összezavarásáról,

amennyiben az eredeti és a rekonstrukció jelzés nélküli elegyítésének eszközével él a totalításra törekvő összehatás érdekében – „valószínűbb a valódinál”.

A valóságos tárgyak újraalkotásának szenvedélye új szintre lépett az ún. *téma-parkok* képében, ahol a látogató egy háromdimenziós alternatív világ részesévé válik. A két fő példa természetesen Disneyland és Disney World, amelyek célja Eco előtt egyértelmű: a valóságnál jobb, szebb, vonzóbb valóság létrehozása. Ami pedig mindezt a kultúra globális válságává avatja számára, az az, hogy a színpadok mögött a fogyasztói társadalom kíméletlen mechanizmusainak működését véli felfedezni. A hamis eseményeknek és tárgyaknak azért kell az eredetieknél sokkal vonzóbbaknak lenniük, hogy minél többet tegyünk belőlük a magunkévá: a valóság nyújtotta ingyenes élmények helyett komoly összegeket áldozunk a mesterségesen felfokozott álményekért. A játék és szórakozás észrevétlenül csúszik át vásárlásba, a játszótér az álruhájában valójában a szupermarketek csapdájába esünk, amelyekben szenvedélyesen vásárolunk, mivel azt gondoljuk, ez még mindig a játék része. Így maga Disney nem más, mint „a fogyasztói társadalom allegóriája, az abszolút ikonizmus és a totális passzívítás helye”, ahol a látogatók minden mozdulatát ugyanaz a rendszer szabályozza, mint a látványosságokat szolgáltató robotokét.

Ezek a jelmezes színészekkel vagy robotokkal benépesített díszletvárosok vagy játék- városok azáltal tesznek szert a valóság státuszára, hogy valóságos interakcióba lépünk velük. Eco intellektuális útjának végpontját az a pillanat jelenti, amikor önmaga előtt is kénytelen beismerni, hogy a mesterséges barlangokkal, krokodilokkal és kalóztámadással dúított Disney-hajóutat követően a va-

lóságos Mississippit ő maga is kissé unalmasnak találja, mivel ott egyetlen élő alligátorral sem sikerül találkoznia. Vagyis, ahogy erre ezen a ponton külön fel is hívja a figyelmet: „a hiperrealista reprodukció témája nemcsak a művészeteket és a történelmet érinti, hanem a természetet magát is.” (Eco 1975 [1998], 49.) Eco interpretációjában mindez a *tökéletes hamisítvány* (*Absolute Fake*) világa, ahol az utánzatok nem egyszerűen reprodukálni kívánják a valóságot, hanem továbbfejleszteni azt, amivel szemben a valóságos valóság menthetetlenül kudarcra van ítélve, hiszen csak csatlódást keltő lehet. Összességében „Disneyland azt üzeni nekünk, hogy a technológia több valóságot kínál, mint a természet.” (Eco, 1975 [1998], 44.)

Mindez Eco szerint paradox módon az amerikai kultúra valóság iránti túlzott rajongásával magyarázható – semmit nem meghagyni a képzelet, az ideák képlékeny birodalmában, hanem azonnal kézzel fogható dologsággá változtatni. Érdekesség, hogy ennek példaként a holográfiát említi, mint jellegzetesen amerikai találmányt. Ahhoz, hogy egy rekonstrukció elfogadható legyen, mindenképpen abszolút ikonikusnak kell lennie, tökéletesen hasonlónak, a bemutatott valóság „valódi” másolatának. Ami voltaképpen a „duplikációhoz mint a halhatatlanság filozófiájához” vezet: a múltat egy tökéletes másolat formájában kell megőriznünk, ily módon tisztelegnünk előtte.

Eco legfőbb kifogása a kulturális hagyomány elszánt védelmezőjeként az, hogy ez a filozófia nem arról szól, hogy „átnyújtjuk neked a reprodukciót, hogy kedvet kapj az eredetihöz”, hanem arról, hogy „átnyújtjuk neked a reprodukciót, hogy többé semmiféle szükségét ne érezd az eredetinek”. „Csak-hogy ahhoz, hogy a reprodukciót kívánatos-

sá tegyük, az eredeti idollá kell tennünk, és ebből származnak a feliratok és a rögzített hangok giccsfunkciói, amivel minduntalan emlékeztetnek a múlt művészetének nagyságára.” (Eco, 1975 [1998], 19.)

\*

Ahogy a milói Vénusz visszakaphatta elvesztett karjait, úgy kecsegtetnek bennünket a különféle virtuálisvalóság-technológiák – szemüvegek, sisakok, kesztyűk stb. – természetes érzékelésünk határainak kitágításával. Mark Poster (1995) szerint azonban a számítógépek és a mesterséges intelligencia alkalmazásának rohamos terjedése ellenére, vagy éppen annak köszönhetően, az átlagember továbbra is bizalmatlanul és némi viszolygással fordul ezek felé az eszközök felé. A virtuális kiterjesztésekkel ellátott ember, a *kiborg* nem véletlenül vált az ezzel kapcsolatos félelmek vizuális ábrázolásait tekintve is erőteljes megjelenítőjévé, illetve megtestesítőjévé. Poster erre látja visszavezethetőnek a médiumokként működő virtuális technológiáknak azt a határozott törekvését, hogy minél inkább transzparensnek legyenek, vagyis hogy amennyire csak lehet, eltüntessék saját nyomaikat az észlelésből. A feladat tehát nem kevesebb, mint a gép és ember közötti együttműködést illető bizalmat úgy kiépíteni, hogy előbbi pusztán használati eszközként jelenjen meg, utóbbi pedig olyan öntudatos kiborgként, aki szigorúan megtervezett módon képes azokat saját céljainak szolgálatába állítani.

Jay David Bolter és Richard Grusin (1999) mutatnak rá a virtualitás jelensége kapcsán arra az alapvető kettősségre, ahogyan a valóság minél pontosabb közvetítésére, illetve a valóság minél látványosabb meghaladására irányuló törekvések egymást kiegészítve érvényesülnek. Innen nézve a vizuális reprezentációk versengő formái e kettősség mentén

oszillálnak a reneszánsz óta az *átláthatóság* (*transparency*) és *elrejttség* (*opacity*) között. Míg a *közvetlenség* (*immediacy*) a valóság akadálytalan átérésének, a közvetítettség eltüntetésének, addig a *közvetítettség* (*hypermediacy*) magának a közvetítés eszközüül szolgáló médium felmutatásának a bravúrrja. Az újabb és újabb mediális eszközök és csatornák pedig nem tesznek mást, mint hogy önmagukat az őket megelőzők átalakított és továbbfejlesztett változataiként prezentálják – ez a *remediáció* (*remediation*) jelensége. Az ezen a téren folyó állhatatos versengésben minden médium igyekszik az elődeinél közvetlenebb és autentikusabb élményt nyújtani, miközben maga az újítás menthetetlenül ráirányítja a figyelmünket az új médiumra mint a közvetítés eszközére.

A *közvetlenség* (*immediacy*) legfőbb célja, hogy a megismerőt virtuálisan a megismerés tárgyával azonos megismerési térbe helyezze. Ez vezérelte a festőt a lineáris perspektíva és a fények valószerű ábrázolásának használatához, s ugyanez történik, amikor a számítógépes grafika szakértői digitális környezetben számításokat végeznek a fények elhelyezkedését és az árnyékolást illetően. A másik oldalon a *közvetítettség* (*hypermediacy*) is rendelkezik a maga analógiáival: egy illuminált középkori kézirat és egy mai multimédiás applikáció egyformán a közeg adta lehetőségektől való lenyűgözöttségről árulkodnak. A digitális média ebben a tekintetben úgy értelmezhető leginkább, mint ami egyszerre egyesíti magában („tiszteleg előtte, rivalizál vele és újragondolja”) a perspektivikus festészetet, a fotográfiát, a filmet, a televíziót és a könyvnyomtatást.

A virtuális valóságok maguk is annak révén képesek használóikat rábírnai a mesterségesen kiépített világukban való elmerülésre, hogy igyekeznek eszközeiket minél inkább

láthatatlanná tenni. A különféle hardveres megoldásoknak ebben a tekintetben is versenyezniük kell egymással: melyik eszköz jelent kisebb terhet az emberi észlelés számára a módosított működés kiépítése szempontjából; hol lesz optimális az eltávolító technológiai megoldások és a megszokásukért cserébe kapott új élmények *aránya*.

A mégoly fejlettnek számító reprezentációk esetében is minden esetben új egyezés megkötésére van szükség, amelynek keretében elfogadjuk a mesterséges világ bizonyos elemeit, illetve mechanizmusait a valóságosakkal analógnak. Ennek az elköteleződésnek pedig olyan erősnek kell lennie, hogy az esetleges technikai hibák, működési rendellenességek ellenében is képes legyen kitarítani. Ezt a célt szolgálták például a személyi számítógépek forradalmáért nagymértékben felelős grafikus felületek, amelyek tervezői azt remélték – az utólagos ítélet szerint teljes joggal –, hogy a valóságos tárgyakat képviselő ikonikus jelölők megkönnyítik, otthonosabbá teszik a virtuális környezetben való tájékozódást. Az *intuitív működés* ugyanakkor nem egyszerűen a vizualitás életre keltéséből fakadt, hanem feltételezte a megelőző évszázadok során a virtuális képi világok manipulálásában felhalmozott tapasztalatot. Vagyis a grafikus felületeket használó szoftverek eleve kulturálisan adott analógiákra építettek saját jelrendszereiket. Ez nem jelenti a reprezentáció naiv azonosítását vagy helyettesítését a valósággal, mindössze az adott játékszabályok keretén belüli *helyettesíthetőségbe* vetett hitnek nem szabad sérülnie, akárcsak egy tudományos modell esetében.

Mindazonáltal ez soha nem válhat totálisá, nem működhet tökéletesen, hiszen csakis így lesz lehetséges az „ábrázolás csodája”. Ahogyan az a huszadik század második felének két meghatározó filmtörténeti alkotásá-



ban is tematizálódik: Michelangelo Antonioni *Nagyítás* (1966), ill. Peter Greenaway *A najzoló szerződése* (1982) c. filmjeiben az a közös, ahogyan a reprezentációs technikák által létrehozott virtuális valóságok zárójelbe teszik, elbizonytalanítják az eredetivel kapcsolatos szilárd meggyőződéseket, ami szélsőséges esetben el is lehetetleníti a mindennapi létezés.

A virtuális valóságok újabb és újabb generációinak nem lehet más ambíciójuk, mint hogy olyasmint hozzanak létre, ami a multiszenzoros érzékelés korábban elérhetetlen élményét adja. Bolter és Grusin (1999) nem vállalkoznak a vizuális reprezentációk teljes történetének megalkotására, csak néhány példán keresztül igyekeznek érzékeltetni, miről is van szó. Ezek közé tartozik „az európai katedrális a maga festett üvegablakaival, domborműveivel és felirataival, amely a hipermediális terek egyszerre fizikai és reprezentációs gyűjteményét alkotta.” (Eco, 1975 [1998], 34.)

A közelmúlt digitalizációs folyamatainak kiemelkedő eseménye volt, amikor a Vatikán hivatalos honlapján hozzáférhetővé vált többek között a Sixtus-kápolna panorámafényképes virtuális változata (URL<sub>2</sub>), hívők és művészetkedvelők milliárdjainak szerezve meg azt az örömet, hogy a kulturális értékekhez való hozzáférés ne legyen kiszolgáltatva a pénztárcáink vastagságának. Nem beszélve arról, hogy ebben a formában tetszés szerint közelíthetünk rá Michelangelo freskójának bármely részletére, s elolvashatjuk a helyszínen szabad szemmel nem olvasható feliratokat is. De nem elhanyagolható előny az sem, hogy a zavartalan műélvezetben nem akadályoznak a látogatók tömegei: nem takarják el a falakat, és nem teszik tönkre morajlásukkal a meghittség élményét.

Egy másik oldal azonban ennél is bővebb lehetőségekkel csábítja virtuális látogatóit. Az

itt elérhető 3D-s virtuális kirándulás (URL<sub>3</sub>) „rendkívüli és innovatív élményt” ígér. Kérhetünk vezetést is, ám ezúttal a technika csodájának köszönhetően nemcsak a padlószintről tekinthetjük meg a falakat, hanem a géphang magyarázatától kísérve fel is emelkedhetünk, hogy a magasból letekintve még lenyűgözőbb képet kaphassunk róla.

A virtuális valóság tehát a hétköznapi halandók valóságában nem adott tapasztalatok felé nyitja meg az utat. A leírásban ugyanakkor gondosan hangsúlyozzák az alkotók, hogy a 3D-reprezentációk valóban „a Vatikán belsejébe visznek el”, mivel a valóságos helyszínek „pontos leképezését” adják. E nélkül a valóságmegfelelésre vállalt garancia nélkül a virtuális kép nem bírna nagyobb értékkel, mint egy technikai szempontból akár még korszerűbb, látványosabb, ám teljesen virtuális számítógépes grafika. A reklámszöveg ennek megfelelően arról biztosít, hogy az alkotók „vezető tanácsadókkal és szakértőkkel működtek együtt a virtuális túra minden aspektusát illetően” annak érdekében, hogy a felhasználók biztosak lehessenek afelől, hogy az oldal tartalma „teljességgel megbízható” (*very reliable*).

Pedig a „pontos leképezés” nyilván nem lehet tökéletes: a beeső fényeket a festészeti konvencióknak megfelelően ábrázolják, s a berendezési tárgyak is máshogy helyezkednek el, ha összevetjük azokat a fényképes változattal. Mindez ötvöződik a következő mondatban, amely a virtuális valóság vállalkozások lényegére világít rá: „A legújabb technológiára és 3D-művészek mesteri munkájára építve – a mi virtuális túránk a valóságot adja vissza.” (*Based on cutting edge technology and mastery work of 3D artists – our virtual tour is true to reality.*) A valóság reprezentálása úgy történik, hogy vissza akarják adni „a színeket, a formá-

kat, a szimmetriát, a méreteket, a kompozíciókat és az arányokat”. Illetve még valamit, ami viszont a felsoroltakkal szemben semmilyen objektív mennyiséghez, mérőszámhoz nem lesz köthető: az *atmoszférát*. „A 3D virtuális túránk minden elemét úgy alakítottuk ki, hogy a Vatikánban levés igazi élményét közvetítse, azzal az extra szolgáltatással, hogy vezetést is kapunk.”

A Sixtus-kápolna ideális megismerésével összevetve a virtuális valóság adós marad a hely szellemével, a színek és formák összehatásának valódi élményével, cserébe lehetővé teszi a valóságban nem hozzáférhető bejárás utak révén a tapasztalat kiterjesztését. A manapság szintén egyre nagyobb népszerűségnek örvendő ún. *kiterjesztett valóság* (*augmented reality*) innen nézve a valóság virtualizálásának azon a eseteként értelmezhető, ahol a különféle forrásokból származó információt egyetlen reprezentációba foglaljuk, ezzel új, a különálló valóságdarabokét meghaladó minőséget hozva létre. A 21. századi hamisító tehát úgy alkotja újra az eredetit, hogy ezzel bevallottan és felvállaltan hoz létre a valóság mellett létező alternatív, *virtuális* valóságot. A virtuális ebben az összefüggésben a megismerés előtt megnyíló különleges lehetőségként jelentkezik: a valóságnak eltérő mértékben megfeleltethető alternatív világokban ember

és környezet interakciójának tesztelésére nyílik mód. A különféle *szimulátorok* világa az orvostudománytól a várostervezésen át az úrkutatásig az átláthatóság és a közvetítettség mediális kettősségét kihasználva helyezik használóikat abba a kitüntetett helyzetbe, amelyben tapasztalati bázisukat a kockázatok és költségek minimalizálása mellett maximalizálhatják.

Ezekben a megismerési szituációkban az ember nem a hagyományos szubjektum-objektum viszonyban működik, hanem a *belemérés* (immersion) révén belső nézőpontra tesz szert. A tanuláshoz ez a formája az empátia és az identifikáció műveleteit mozgósítja. Ily módon – visszatérve a virtualitás filozófiai dimenzióiba – talán az is remélhető, hogy azzal, ahogyan a virtuális világok kitágítják az egyénnek a természetes tapasztalatra épülő világát, magát a személyiséget is átalakítják, amennyiben a virtuális világokban számunkra megnyíló virtuális nézőpontok a valóságnak a sajátunktól különböző perspektívákból történő megismerésének lehetőségét teremtik meg. Ami egyszersmind a posztmodern ismeretelméleti pluralizmus emancipatorikus modelljét is nyújthatja.

Kulcsszavak: *hipervalóság, infokommunikációs eszközök, médiaelmélet, virtualitás*

#### IRODALOM

- Baudrillard, Jean (1981 [1996]): A szimulákrum elsőbb-sége. (ford. Gángó Gábor) In: Kiss Attila Atilla – Kovács Sándor s. k. – Odorics Ferenc (szerk.): *Testes könyv I. (Dekon-könyvek 8)* Szeged: Ictus–JATE Irodalomelmélet Csoport, 161–193.
- Benjamin, Walter (1936 [1969]): A műalkotás a technikai sokszorosíthatóság korszakában. In: Benjamin, Walter: *Kommentár és prófécia*. (Ford. Barlay László.) Budapest: Gondolat Kiadó, 301–334.
- Bolter, Jay David – Grusin, Richard (1999): *Remediation: Understanding New Media*. Cambridge, MA: MIT

- Press • <http://tinyurl.com/yan9eq3a>
- Boorstin, Daniel J. (1962): *The Image: A Guide to Pseudo-Events in America*. New York: Atheneum
- Eco, Umberto (1975 [1998]): Travels in Hyperreality. In: Eco, Umberto: *Faith in Fakes: Travels in Hyperreality*. London: Vintage, 1–58. • <http://tinyurl.com/ns3ozx9>
- Poster, Mark (1995): Postmodern Virtualities. In: Poster, Mark: *The Second Media Age*. Cambridge: Polity
- URL1: <http://tinyurl.com/ybbsotq>
- URL2: <http://tinyurl.com/ygsp5fh>
- URL3: <http://tinyurl.com/mzgnhhj>