

**Az individuumoktól az identifikációig. A virtualitás
posztmodern fogalma Niklas Luhmann
rendszerelméletének tükrében**

Írta: Bokor Tamás

2008/2009. tanév, tavaszi elköszönő konferencia

1. Bevezető gondolatok

„Lehet, hogy a valóságban a valóság valójában nem is valóságos?” – teszi fel a kérdést Rainer P. Born *Virtuelle Welten – Virtuelle Realitäten* című tanulmányának egyik mottójában¹. A problémafelvetés, ahogy látni fogjuk, mai korunkban éppen annyira releváns, mint századokkal ezelőtt, hiszen a valóság és határmesgyéje, valamint a valóság határain túllépő jelenségek régtől fogva bőséges témát adtak az emberi gondolkodásnak és a képzeletnek. Jelen munkában a valóság egy sajátos megnyilvánulását, a *virtuális valóságot* vesszük szemügyre, még hozzá következetesen nem-technikai nézőpontból. Számos tanulmány született már ugyanis a virtuális valóságok felépítésének technikai módszereiről, pszichikai kihatásairól és fejlesztési lehetőségeiről, ám a téma fenomenológiai vizsgálata mellett annak konstruktivista megközelítése – némi egyszerűsítéssel ezt alap kutatásnak is nevezhetnénk, de semmiképpen nem szeretnék a nagyolás hibájába esni – még jócskán tartogat felderítendő gondolatokat.

A dolgozat afféle kitekintő², amelyben megkísérlem felvázolni a virtualitás-fogalomnak a köznyelvben és a különböző szakterületeken használt felfogásait, eszmetörténetének alapvonalait, majd rátérek arra a kérdésre, hogyan ágyazódnak be a virtuális valóságban lejátszódó interakciók a kommunikációnak egy olyan felfogásába, amely meglátásom szerint a legjobban megfelel a téma nem-technikai természetű konstruktivista vizsgálatának. A vizsgálatban – ahogy a dolgozat címéből is látszik – kulcskérdés, hogy a posztmodern korszakban a virtuális valóságban zajló interakciók résztvevői individuumokként, vagy más módon vannak-e jelen. Ehhez a szociológia egyik jelentős gondolkodójának, Niklas Luhmannnak a rendszerelméleti megfontolásait³ és a kommunikációnak az ő nyomán körvonalazódott szociológiai elméletét hívom segítségül. E gondolati keretben a kommunikáció fogalma eloldódik az interakcióétól, a közlés, a megértés és az információ luhmanni hármas egysége pedig kiegészül olyan funkciókkal, amelyek talán képesek igazolást adni ahhoz az intuíción alapuló megállapításhoz, miszerint a XX. század végén kezdődött technológiai változások (helyesebb lenne talán forradalmakat mondani?) a *társadalmi rendszer* szempontjából nem hoztak lényegi változást a kommunikáció jelenségekörébe, csupán új eszközöket rendeltek hozzá.

¹ Born (2006)

² Jelen munka a Pécsi Tudományegyetem Kommunikáció Doktori Programjának tavaszi elköszönő konferenciájára készült azzal a céllal, hogy részkutatásokat végezzen egy készülő doktori disszertáció számára.

³ Magyar nyelven ld. pl. Luhmann (1999)

2.1 Virtualitás: valótlanról a lehetőségig

A virtualitás – leginkább a kibertérben zajló hálózati kommunikáció terjedésének köszönhetően – napjaink egyik kulcsszavává lett.⁴ A mindennapi életben éppúgy, mint a specializált tudományágak terminológiájában rengeteg szóösszetételben szerepel, éppen emiatt pontos jelentését nehéz megadni: jobbára csupán körvonalazni lehet, hogy a különböző területeken használt virtualitás-fogalmaknak mi lehet a „közös nevezője”. E melléknév általában olyan jelenségek – tevékenységek, folyamatok, esetleg tárgyak – leírására használatos, amelyek működése, célja vagy eredménye a „valós világ” egy adott jelenségével megegyezik, azonban nélkülözi annak jellegzetes tárgyi megjelenését.⁵ Maga a szó latin eredetű (virtus, -utis, f. = hatás, erő, érték), s a belőle képzett „virtualis” kifejezés is a „kiválóság, hatalom, hatékonyság” értelmében fordítható magyarra. Történeti etimológiája szerint a számítástechnikai ipar először 1959-ben használta úgy, mint „a fizikai valóságban nem létező, csupán számítógép által megjelenített” fogalom egyszavas sűrítményét. E jelentésátvitelnek tudható be, hogy a XX. század utolsó harmadára jelentéstartományába bekerültek a következő kifejezések: látszólagos, elképzelt, nem valódi; lehetőségként létező, benne rejlő; (a fizikában, leginkább az optikában látszólagos, a valódival ellentétben ernyőn fel nem fogható) kép; (az informatikában) számítógéppel létrehozott, illetve csak így létrehozható, a hálózaton történő jelenség (vö. virtuális valóság).⁶ Egyfelől tehát a szó jelentése csak részben kapcsolódik a számítástechnikához és a kibertérhez, másfelől mindig tetten érhető benne a „látszólagosság” fogalma, ami olykor pozitív, de inkább negatív értelemben a hamis, a pseudo-” felé csúszva sajátos felhangot ad a szónak.⁷

A virtualitás-fogalomnak azonban létezik egy, a tudományos diskurzusban megszokott fogalmi tartománya, amely számomra a továbbiakban irányadó lesz. „A dolog természetéből adódóan a virtualitással és a nyitottsággal való foglalkozás egyúttal a lehetőség és a valóság természetével való foglalkozás is” – állapítja meg Ropolyi László⁸. Amikor virtuálisról beszélünk, olyan jelenséget gondolunk mögé, amelynek megvalósulása *lehetséges*, ugyanakkor *esetleges* is. E definíciós próbálkozás azért kaphat létjogosultságot,

⁴ Bővebb áttekintést ad a témáról pl. Fehér 2005

⁵ A Kommunikációtudományi Nyitott Enciklopédia (<http://ktnye.akti.hu>) *Virtuális* címszava nyomán

⁶ Magyar Értelmező Kéziszótár

⁷ Köznyelvi értelemben legalábbis mindenképpen.

⁸ Ropolyi 2006, 87.

mert leoldja a virtualitás fogalmáról a ráakódott köznyelvi és számítástechnikai szaknyelvi konnotációkat, és képessé tesz arra, hogy absztrakt és komplex módon gondolkodjunk a virtualitásról, amelyben majdnem, de mégsem ugyanúgy működnek a hétköznapi jelenségek, mint a nem virtuális, azaz reális valóságban. „A társadalmi konstrukciós folyamatban előállított valóság változékony természetével való szembesülés vezet el azokhoz a problémákhoz, amelyek a virtualitás és a nyitottság kategóriáiban is megfogalmazódnak.”⁹ – pontosan ez a gondolat fog elvezetni az írás második felében többek között a virtuális valóságban implicit módon jelenlévő identitás-fogalom problémájához.

Célszerű, hogy a jelenség további vizsgálatához a virtualitást úgy fogjuk fel, mint lehetőséget – a dolgok létezése a virtuális valóságban nem evidencia, percepciójuk pedig nem érzékszervi kérdés, hanem lehetőség, amelyben az érzékszerveknek jobbra csupán másodlagos, értelmező szerep jut az elsődleges, konstatáló szerep helyett.

2.2 Virtualitás mint lehetőség – történeti kitekintő

„A virtualitás az információs technológiák térhódításával, a nyitottság pedig a rendszerelmélet kidolgozásával és széleskörű alkalmazásával vált világunk értelmezésének fontos tényezőjévé. Emiatt úgy tűnhet, hogy vadonatúj kategóriákról van szó, melyeknek lényegében nincsenek történeti változatai. Ez azonban csak látszat”¹⁰ – foglal állást a virtualitás történeti dimenzióinak létezése mellett a már idézett Ropolyi László. Bemutatása szerint a virtualitás minden eszmetörténeti korszakban – úgy a premodern, mint a modern és a posztmodern érában – jelen volt, illetve van.

Az antik előtti világban uralkodó mágikus világképben jóformán nem tesznek különbséget a valóságos és a virtuális jelenségek között. A kor embere számára a megfigyelt jelenségek felismerésének, valamint a jelenségek és a megtapasztalt helyzetek közötti összefüggések észrevételének és felállításának van meghatározó jelentősége, nem pedig a jelenségek és a megállapított összefüggések kritikai elemzésének. A mágikus világban a lehetőségek és a valóság nem különülnek el egymástól élesen: ami lehetséges, az lényegében valóságos is. Ilyen értelemben természetesen magyarázatra szorul az előző fejezet végén szereplő megállapítás, hiszen a mágikus korszak virtualitásában az érzékszervi percepciónak megvan a maga konstatáló szerepe, ám annyiban mégis igaz a megállapítás, hogy – mivel a

⁹ Ropolyi 2006, 89.

¹⁰ Ropolyi 2006, 88.

virtualitás realitása és a realitás virtualitása nem különül el egymástól – a konstatálás és az értelmezés terepe lényegében összemosódik.¹¹ Az antik világban megmarad a „virtualitás, mint lehetőség” felfogása, de más értelmezési keretet kap. Platón idea-tanában a tökéletlen érzéki világ és az ideák tökéletes világa prezentálja a virtuális és a reális valóság viszonyát. Az érzéki valóság a változékonyság és a változások tartományában van, a múlékony és esetleges valóság ily módon az ideális valóság tökéletlen másolataként koncipiálható. Arisztotelésznél még inkább szétválik a két világ, a valóság szerinti és a lehetőség szerinti lét. A virtualitás itt a lehetőségek adottságát jelenti. A középkori világképben hasonlóan köszön vissza a kettősség: az érzékszervi világ tökéletlen, de legalábbis képes elveszíteni tökéletes adottságait, ezzel szemben a természetfeletti (érzékszervi úton nem megtapasztalható, isteni) világ tökéletes. A virtualitás ebben a fogalomkörben úgy jelenik meg, mint a létezők esetlegessége – tökéletlenségük miatt a létezők bármikor elveszíthetik egy-egy sajátosságukat. A premodern virtualitás tehát lényegében a valóság azon részeként konstituálódik, amely képes elveszíteni a valóság-meghatározó tényezők maximális mértékét, azaz amelyben létezik olyan esemény, amely redukálja a létezők tulajdonságait. A modernitásban az érzékszervi világot meghatározó alaptényezőket, az aktív, meghatározó világ-összetevőket (egyének, tárgyak, hatalmi struktúrák, etc.) ténylegesen valóságosnak tekintik, míg a mentális folyamatokat, a társadalmi konstrukciókat és más, nem kézzelfogható jelenségeket a virtualitás körébe utalják. A modern világnézet szélsőséges példákat is szolgáltat: feltámad – az egyes filozófiai kutatások szerint – az ókorból származtatott szolipszizmus, amelyben a szemlélő (Luhmann terminológiájával szólva *elsődleges megfigyelő*, Gadamer szerint *résztevő megfigyelő*) eljut a többi individuum virtualitásának, azaz esetlegességének gondolatáig. A másik szélsőség, a kognitív tudományok következetes nézetrendszere szerint az individuumok monádként, azaz további részegységekre nem osztható, külön- és önálló egységekként jelennek meg a világban.¹² A modern virtualitás az a valóság, amelyik teremtett, amelyik képes elveszíteni magát, illetve amelyiken valamiféle felsőbb erő uralkodik. Megjegyzendő, hogy a modern virtualitás-fogalomban előkerül Luhmann autopoiézis-fogalma, amennyiben e nézet szerint

¹¹ Vö. Born (2006), aki szerint „[...] die Simulationserfahrungen [sind] verunsichert. Wir erleben Täuschungen, sind fasziniert von der Möglichkeit und den Szenarien einer oder mehrerer anderer Welten und wissen im Grunde nicht, wie wir darauf reagieren sollen.”

¹² A modern társadalmi rendszerekről Talcott Parsons értekezik kimerítően (Parsons 1988)

a világ önlétrehozó, önkontrolláló, önfejlesztő és önszerveződő képességéről beszélhetünk.¹³

A posztmodern – leszámolni igyekezve a modernitás hatalomközpontú valóságszemléletével – decentralizált ontológiát követett, azaz nem jelölt ki határvonalakat a valóság és a valóságon túli tartományok között, hanem – Baudrillard¹⁴ nyomán – hiperrealitásról beszél, amelyben nincs kitüntetett valóság, nincsen a valóságok között megkülönböztetés, a valóság és az azon túli világ egyetlen nagy egységet, csillagászati metaforával élve egy realitás feletti univerzumot alkot. Ebben a nézetrendszerben a virtuális valóság és a reális valóság nem különül el egymástól, következésképpen nincs értelme az emberen belüli és kívüli világokról beszélni; a továbbiakban már nem a különböző világszférák elkülönítése lesz lényeges, hanem a konstrukció maga, amelyet a hiperrealításban lehet felfedezni. Végző soron ontológiai nézőpontból szemlélve a posztmodern realitás egybeesik a posztmodern virtualitással.

3.1 Luhmann és a kommunikáció szociológiai elmélete

Niklas Luhmann társadalmi rendszerekről szóló elméletét (Theorie Sozialer Systeme)¹⁵ nem mint tipikus kommunikációelméletet tartják számon, bár a kommunikáció fogalma központi helyet foglal el a szociológus hipotézisrendszerében. Jelen munka – terjedelmi korlátai miatt – nem vállalkozhat arra, hogy részletesen bemutassa a luhmanni írásokon alapuló kommunikáció-fogalmat (maga az életmű egyébként is több mint hetven kötetből áll¹⁶), azonban az elmélet kulcsfogalmai kapcsán egy-két, a virtuális közösségekkel kapcsolatos, véleményem szerint releváns, mert ontológiai kérdéseket feszegető felvetést fogalmaz meg.¹⁷ Ahogy ő maga fogalmaz, a társadalmi rendszerek elméletének érvényességi területe kiterjed a szocialitás teljes szférájára; a „digitális kultúra” iránt érdeklődő kutatónak tehát ideális terepet biztosít egyebek mellett arra is, hogy a virtuális közösségek mechanizmusait tanulmányozza a luhmanni „társadalom- és világnézeti szemüvegen” keresztül.

¹³ Implicit utalást tesz rá Ropolyi 2006, 97. Luhmann társadalomelméletében az autopoieízisről a biológus Maturana nyomán kezdett beszélni, bővebben ld. Luhmann 2006.

¹⁴ Ld. Baudrillard 1994

¹⁵ Az elméletet és kritikáját bőszeges annotációval ld. Leydesdorff (2007)

¹⁶ Kitűnő magyar nyelvű áttekintést ad a témáról Karácsony 1999

¹⁷ A lételmélet és a megismeréstudomány áttekintését ld. Anderson 2005

Mint Luhmann mondja, az *önszerveződés* (autopoiesis) alapvető kategória a gondolkodásában. Azon rendszerekre vonatkoztatja a fogalmat, amelyek minden elemi egységüket, amelyekből létrejönnek, éppen ezen elemek hálózata révén reprodukálják, és magukat ezáltal a környezetüktől elhatárolják. Humberto Maturana eredetileg az önszerveződés terminusát kizárólag élő rendszerekre vonatkoztatja, Luhmann pedig kiterjeszti minden rendszerre, azaz minden olyan több elemből álló szervezett egységre, amely differenciaképzések révén képes magát megkülönböztetni a környezetétől. Ez a differenciaelméleti megközelítés csábító perspektívát ad a virtuális közösségek kutatásához, amennyiben belátjuk, hogy a szó számítástechnikai értelmében vett virtuális világban működő rendszerek is egy nagyobb rendszer (pl. az internet) alrendszereiként működnek. Kérdés ugyanakkor, hogy Luhmann felosztásában (a pszichikai rendszerek mellett elkülönített szociális rendszereket, azokon belül pedig megkülönböztetett interakciókat, organizációkat és társadalmakat) hol helyezkednek el a virtuális közösségek. Luhmann szerint a társadalmi (szociális) rendszerekben zajló kommunikáció kulcskérdése a következő: mitől lesz egy – rendszeren kívülről nézve – véletlenek sorozatán alapuló rendszerben mégis nagy eséllyel sikeres a kommunikáció?

A választ két különböző elméleti mélységben adja meg, amelyek azután koherens elméletté kapcsolódnak össze. Egyfelől szükség van információra – amelyet megkülönböztető tényezőként definiál, ennek részletes kifejtése külön értekezést igényelne –, illetve közlésre, valamint a közölt információ megértésére. Másfelől a *par excellence* kommunikációs jelenség jobb megértéséhez bevezeti a médium fogalmát, amelynek azon mód három szintjét különíti el. A nyelv, mint médium lehetővé teszi, hogy átlépjük a közvetlen észlelhetőség határát, és szimbolikus általánosítások segítségével olyasmit is a kommunikáció tárgyává tegyünk, ami nincs jelen, illetve csak lehetséges. A nyelv tehát kapcsolatot képes teremteni a virtuális és a reális világ között, amennyiben egyszerű konstatálás helyett a lehetőségekről is képes referálni, valamint a jelenidejűség mellett időben előre- és visszamutató jelleggel is rendelkezik. Az ún. kiterjesztő médiumok (Verbreitungsmedien) megnövelik annak az esélyét, hogy a kommunikáló rendszerlemek között fokozódjon az elérhetőség. E médiumok (pl. írás, kép, etc.) növelik annak esélyét is, hogy a jelek a két fél számára egyformán álljanak rendelkezésre. A harmadik és egyben legfontosabb médiumcsoport a szimbolikusan általánosított kommunikációs médiumoké. Ezek olyan speciális struktúrák, amelyek a valószínűtlenséget valószínűsüggé transzformálják. Valójában a társadalmi rend képzésének alapvető faktorairól van szó, mint

például a hatalomról, a pénzről és a tudományos igazságról, mint bináris sematizált kódról, amelynek két igazságértéke van: az igazság és ennek ellenpólusa, a hamisság. Ezek a tényezők képesek egy-egy kommunikációs szándékot elfogadhatóvá tenni a kommunikációs partner számára, és ezáltal értelmet adni neki. Luhmann meglátásai a nyelvhasználatról és a nyelvvel ekvivalens kódok jelentőségéről ugyancsak releváns a kérdés szempontjából, ám taglalásuk indokolatlanul növelnék meg az írás terjedelmét.

3.2 A személyfogalom változása

Luhmann sajátos szemléletet követ, amikor kommunikációelméletről beszél: nem a hagyományos felosztásban gondolkodik (személyközi kommunikáció, társadalmi kommunikáció, tömegkommunikáció, etc.), hanem az egész szocialitásra vonatkoztatva alkot egységes rendszerelméletet, amelyben a részek közötti koherenciát a kommunikáció teremti meg. Ennek a konstruktivista elméletnek témánkra nézve két jelentős következménye van.

Az egyik, hogy kommunikációnak nemcsak azt az eseményt tételezi, amikor valaki azzal a szándékkal ismertet fel valakivel valamilyen információt, hogy a másik felismerje a felismertetés szándékát¹⁸, sem a pusztán információközlést nem tételezi önmagában kommunikációnak, hanem a szándékolt jelentéstulajdonítás „pusztán” megértését is kommunikációnak nevezi, kiterjesztve a kommunikációfogalmat egyebek mellett a művészeti percepciók és interpretációk körére is.

A másik lényeges újítás, hogy a kommunikációban résztvevő személyekről alkotott fogalom drasztikusan különbözik a Luhmann előtti szociológia bevett személyfogalmaitól. A szociológia Anthony Giddentől Max Weberen át egészen Jürgen Habermasig jobbra individuumokról beszél, amikor társadalomalkotó elemek után kutat. Luhmann az individuum fogalma helyett bevezeti az identifikációét. Választása jól védhető állásponton alapul, hiszen a személyek, mint egységes, oszthatatlan, kívülről – másodlagos megfigyelőként – nézve „részekre oszthatatlan”¹⁹ aktorok nem illenek a kommunikáció társadalomelméleti modelljébe, mert nem bizonyulnak eléggé semlegesnek a modellalkotás

¹⁸ A felismertetés felismertetésének felismertetése, mint a *par excellence* kommunikációs jelenség definíciója alkotja az egyik legújabb, magyar nyelven megjelent kommunikációelméleti kötet eszmei vezérfonalát, ld. Terestyéni 2006.

¹⁹ Vö. az *individuum* kifejezés latin eredetijével, amelyben a szó „meg nem osztott”-at jelent, ráadásul semleges nemben, azaz minősítetlen mivoltában.

szempontjából. A kommunikáció participációs elméletét²⁰ segítségül hívva az *individuum* kifejezés konnotációi között tagadhatatlanul ott rejlik a felismerés: ha individuumok alkotnak rendszert vagy közösséget, nemcsak aktorságukat viszik bele az általuk közösen létrehozott konstrukcióba, hanem sajátvilágukat is. Ez a tény egyértelműen megfigyelhető az olyan, kisméretű, de nagyfokú bevonódást igénylő rendszereknél, illetve közösségeknél, mint a családok vagy a párkapcsolatok, azonban nagyobb méretű és kisebb bevonódást igénylő rendszereknél (pl. politikai véleményáramlatok, munkahelyi csoportok) felmerül a kérdés, vajon tényleg a teljes személyiséget (az aktorság mellett a sajátvilágot) is bele kell-e vinni a közösségbe, illetve a rendszerbe. Luhmann ezért nem is beszél individuumokról, helyette az identitás és az identifikáció tudományosan kevésbé terhelt, semleges fogalmát használja; ezzel szándékosan nem az egyes ember konkrét természetének individuális egyediségére utal, hanem egy olyan formát jelöl, amelynek segítségével kommunikációs struktúrák figyelhetők meg. Szakítani kell tehát a személy fogalmának rendszerszerű meghatározásával – így végül – ismét a participációs elmélet terminológiájával élve – eltekintünk a kommunikációban résztvevő ágensek sajátvilágától, és visszajutunk a szociológia aktor-fogalmáig.²¹

A felvázolt modell természetesen csak vékony szeletét adja a luhmanni nézetrendszernek, azonban elegendő ahhoz, hogy az írás lényegi pontján már leltáron legyenek a virtuális közösségek felépítésével kapcsolatos legfontosabb alapfogalmak, amelyeket a következőkben használni fogok.

4.1 Ember a rendszerben – mi sem változott?

Az imént felvázolt sematikus rendszerfogalom, mint látható, személytelenné teszi a leírást, így biztosítva az alkalmazási terület szélességét a rendszerek különböző fajtáinál, az organizációktól egészen a komplex társadalmakig. A társadalomtudományok számára minden új jelenség, többek között a – számítástechnikai értelemben vett – virtualitás fejlődése is komoly fejtörést okoz, és nehezen megválaszolható kérdések egész sorát implikálja a különböző tudományterületek kutatóinak körében. E keretek között csak arra tehetek kísérletet, hogy a virtuális valóság számítástechnikában alkalmazott fogalmát

²⁰ PTC, bővebben ld. Horányi 2008

²¹ Ha azonban így teszünk, elveszítjük a pszichológiai narratívát – Luhmann persze azokat a jelenségeket, amelyeket nem tudott a társadalmi rendszerek konstruktivista elméletével megmagyarázni, a lélektan hatókörébe utalta, rövidre zárva ezzel a problémát. (Leydesdorff 2007)

megpróbáljam összevetni a posztmodern korszak sajátos virtualitás-fogalmával, s mindezt behelyezzem egy rendszerelméleti keretbe.

Unásig ismételt tény: amikor a Time Magazin 2006-ban az év emberévé választotta az átlagos internetezőt, egyúttal piederstálra is emelte a netizeneket, vagyis az egyszerű hálópolgárokat, akik az információs társadalom szorgos hangyaiként építik az online jövőt. Cikkek és tanulmányok sora született a „Z-generációról” (az 1990-es évek első felében és azután született, az online világba belenövő, elsősorban interneten szocializálódó gyermekekről, fiatalokról), technooptimista és technopesszimista tudósok egyaránt megerősítve látták saját meggyőződésüket a technika csodájáról, illetőleg átkáról, és mindenki a világ új korszakának eljövételéről gondolkodott, ahol – Manuel Castellt idézve – elközelgett a hálózati társadalom kora. Mindeközben olybá tűnik, mintha máig senki sem merte volna feltenni a kérdést: vajon valóban a társadalom legmélyéig ható változásnak lehetünk szemtanúi? Nem csak a médium jellege változott, amikor elkezdett fokozódni az internetpenetráció mértéke? Persze számos leágazása van a kérdésnek²², de én most „megelégszem” a társadalmi konstrukció különbségeinek vizsgálatával a reális és a virtuális valóságban. Hipotézisem szerint rendszerelméleti nézőpontból tekintve nincs lényegi különbség a virtuális közösségek és a valódi közösségek kommunikációja között.

4.2 A virtuális világ mint kommunikációs színtér

Niklas Luhmann kommunikációfogalmát alapul véve a kommunikáció mindig egy rendszerben zajlik, mégpedig olyanban, amely a szocialitás tulajdonságával rendelkezik. A kommunikáció – *per definitionem* – csak olyan rendszerben jöhet létre, amelyben információközlésre és –megértésre alkalmas ágensek²³ vannak jelen. A virtuális világokban jelenlévő ágensek olyan információkat szolgáltatnak, amelyeket más, a kommunikációban résztvevő ágensek megfigyelnek és megértenek, sőt esetenként képesek reagálni is azokra.

Másfelől a kommunikáció színtere – esetünkben a virtuális valóság – differencia (megkülönböztetés) alapján jelölődik ki: a rendszeren belüli elemek differenciálják magukat a külső környezettől. Minden differencia, amennyiben egységként jelölődik meg, a forma fogalom alá sorolható. A kommunikáció tehát olyan forma lesz, amely egységként

²² Többek között ld. Rheingold (online)

²³ Az „ágens” kifejezés használata szemléletünk szerint nem mond ellent a korábban használt „aktor” kifejezés értelmének, mert a participációs elmélet szerint az ágens extern perspektívából aktorként ismerhető meg, jelen dolgot pedig természetesen extern perspektívát használ az ágensek megfigyelésére.

felfogott, újra és újra felhasználható differenciaként viselkedik, amely egy korábbi ellentét magába foglalásával dinamizálja önmagát, s így alkalmazása különböző kontextusokban újra és újra biztosan lehetségessé válik.²⁴ A forma így biztosítja megkülönböztethetőségét és reprodukcióját, azaz univerzálisan alkalmazható lesz. A virtuális valóság tekintetében akadnak problémák ezzel a megállapítással, hiszen a virtualitás – ahogyan a 2.1 fejezetben látható volt – minden lehetőséget magában foglal, nem rendelkezik tehát megjósolható reprodukciós tulajdonságokkal. Az ellentmondás az autopoiesis-fogalom segítségével hívásával oldható fel, az önszerveződés ugyanis minden önálló rendszer sajátja, és magában foglalja a rendszer megszűnésének lehetőségét is.

A virtualitás posztmodern fogalma szerint (ld. 4.2 fejezet) a virtuális és a valós világ nem különül el, hanem „közös térben”, a hiperrealításban „lebeg”. Az online virtuális valóságról szóló metaforák legtöbbször éppen ugyanerre utal: a villanylevél, a drótposta, a gombok, kapcsolók és profilok nem kézzelfogható természetűek, ám mégis magától értetődően használt szavak a virtuális „térben”, amely persze megint csak egy fizikai metafora a metafizikai²⁵ világra alkalmazva.

Ami virtuális, egyben lehetséges is. Nem dönthető el róla biztosan, hogy létezik-e, igazságértékének bináris kódja egyaránt felvehet 0 és 1 értéket is. Amennyiben a posztmodernitásnak adunk igazat, a reális és a virtuális világot egyetlen közös hiperrealításban találjuk, amelyben – *per definitionem* – nem dönthető el, hogy mely jelenségek tartoznak a virtuális, és melyek a reális világhoz, s igazságértékükről sem tehetünk megállapításokat. Ennek következményeképpen a valóság – Rainer P. Born mottóját idézve – valójában nem lesz valóságosan valóságos. Ha mindezt a következtetést összevetjük a személyfogalomról tett megállapításokkal, megint zavarba eshetünk: amikor az egyediség jegyeivel, belső rétegzettséggel rendelkező individumból „puszta” identifikáció lesz (azaz a személy kommunikációs struktúrákat megfigyelő formaként koncipiálódik), elveszítjük a sajátvilágról alkotott elképzeléseket. A veszteség persze elfogadható lesz egy konstruktivista elmélet számára, de a társadalmi rendszerek fenomenológiai megfigyelésekor²⁶ meglehetősen zűrzavart okoznak. Másképp fogalmazva: Niklas Luhmann a rendszer felépítése szempontjából irrelevánsként kezelte a sajátvilágot, mindennapi tapasztalataink szerint azonban a virtuális társadalmi rendszereket alkotó személyek sajátvilága sokszor igen erősen tükröződik a rendszerben.

²⁴ Tóth Benedek Luhmanni-szinopszisa alapján, ld. <http://www.communicatio.hu>, eredetiben Luhmann 1984

²⁵ Metafizikaiként érte itt csupán a fizikai módszerekkel nem leírható konstrukciókat.

²⁶ Ahogy teszi azt Berger-Luckmann 1998

Összegzés: a posztmodern után

Az előzőekben annyi volt a célom, hogy bizonyos gondolati kereteket felhasználva interfészeket nyissak a virtualitásba bevonódó személyfogalomról való gondolkodás számára. Munkám nem tud és nem is lehet magyarázó vagy szintetizáló, hiszen ahhoz a koncipiálásba most bevont elemek többszörösére lenne szükség egy alapos elemzés érdekében. Remélhetőleg sikerült rávilágítanom a legfontosabb kérdésre, nevezetesen: ha a posztmodern világban minden érzékelhető és érzékek feletti jelenség egybemosódik, vajon miképpen jelenik meg az ember? Ha virtuális valóságban kezdünk gondolkodni, vajon bevisszük-e ebbe a sajátvilágunkat is, vagy csupán aktorként tekintünk-e a netpolgárokra? Elemzésemben egy rendszerelméleti kommunikáció-fogalmat tartottam megfelelőnek, hogy megvilágítsa a posztmodern világfelfogásban rejlő önellentmondást.

A további kutatási irányok kijelöléséhez több alternatíva is kínálkozik. Választható más elméleti keret – például a kommunikáció participációs teóriája –, amely képes visszacsempészni a „valótlan valóságba” az ember komplexitásáról szóló bizonyosságot.²⁷ Megpróbálhatunk történeti vonalon haladva kritikai elemzést adni az információ, a közlés és a megértés hármásának változásairól a különböző történeti korszakokban²⁸, és filozófiai, illetve esztétikai kritika alá is vehetjük korunk médiahasználatát, mint társadalom- és gondolkodásszervező erőt.²⁹ Akármelyik úton is indulunk, bizonyos, hogy egységes magyarázó elvet nem fogunk találni. Ahhoz azonban, hogy a virtuális valóság forradalmi újdonságát a maga helyiértékén tudjuk kezelni, kontinuitást kell teremteni a különböző történelmi korszakok sajátos virtualitás- és személyfogalmai között.

²⁷ Horányi 2008

²⁸ Z. Karvalics 2004

²⁹ Batta 2008. A tömegmédiá és a valóság viszonyával maga Luhmann is foglalkozott (Luhmann 2008)

Bibliográfia

- Anderson, James A. (2005) *A kommunikációelmélet ismeretelméleti alapjai*. Budapest, Typotex.
- Batta Barnabás (2008) *Médium, esztétika, digitalizáció. Diskurzus és tapasztalat egy nem-dualisztikus médiaelméleti modellben*. Kézirat.
- Baudrillard, Jean (1994) *Simulacra and Simulation*. Ann Arbor. University of Michigan Press.
- Berger, Peter L. – Luckmann, Thomas (1998) *A valóság társadalmi felépítése*. Tudásszociológiai értekezés. Józsefvegy hiánypótló, Budapest.
- Born, Rainer P.: *Virtuelle Welten, Virtuelle Realitäten: Eine Philosophische Herausforderung*. Online.
- Fehér Katalin (2005) *Valóság-gyárak. A nyelvi képek pragmatikája és a virtuális valóság*. Disszertáció, Pécs, PTE BTK.
- Horányi Özséb (2008) *Kommunikáció és participáció*. Budapest, Typotex.
- Kommunikációtudományi Nyitott Enciklopédia (<http://ktnye.akti.hu>)
- Leydesdorff, Loet (2007) *A kommunikáció szociológiai elmélete*. Budapest, Typotex.
- Luhmann, Niklas (1984) *Soziale Systeme. Grundriss einer allgemeinen Theorie*. Suhrkamp, Frankfurt am Main.
- Luhmann, Niklas (1999) *Látom azt, amit te nem látsz*. Budapest, Osiris.
- Luhmann, Niklas (2006) *Bevezetés a rendszerelméletbe*. Budapest, Gondolat.
- Luhmann, Niklas (2008) *A tömegmédia valósága*. Alkalmazott Kommunikációtudományi Intézet, Budapest, Gondolat.
- Magyar Értelmező Kéziszótár
- Rheingold, Howard: *The Virtual Community* (online)
<http://www.rheingold.com/vc/book>
- Ropolyi László (2006) *Az Internet természete. Internetfilozófiai értekezés*. Budapest, Typotex.
- Terestyéni Tamás (2006) *Kommunikációelmélet*. Budapest, AKTI-Typotex.
- Parsons, T. (1988) A modern társadalmak rendszere. In: Némedi D. (szerk.), *Talcott Parsons a társadalmi rendszerről*. Budapest, ELTE Szociológiai Intézet.
- Z. Karvalics László (2004) *Bevezetés az információtörténelembe*. Gondolat, Infonia, Budapest.