

# **A KIBERTÉR METAFIZIKÁJA**

– SZÉLJEGYZET *WILLIAM GIBSON* REGÉNYEIHEZ

**BF-XYZ**

T. TANÁR ÚR

Pázmány Péter Katolikus Egyetem  
Bölcsészettudományi Kar  
2009

Becses Név  
xxxxxx. évfolyam  
yyyyyyyyyy szak

## Bevezetés

Jelen írás a címlappal ellentétben nem lép fel az 'alapvizsga házidolgozat' igényével, pontosabban nem annak hagyományos értelemben vett követelményeinek kíván megfelelni: célja inkább a közeljő szakdolgozat alapjainak lefektetése...

Így a továbbiakban választott témám főbb (engem régóta foglalkoztató) kérdéseit próbálom feszegetni, mely kérdésfeltevések a legtöbb esetben egyelőre megmaradnak a kérések szintjén – iránymutatásul a szakdolgozat számára.

Ezek alapján az értékelésnél kérném figyelembe venni az alapvizsga-dolgozat deklarált tartalmi ill. formai szabadságát, mint ahogy annak írója is tisztában van azzal, hogy így ennek megfelelően a dolgozat érdemjegye sem lehet sokszorososan teljes értékű...

Az elkövetkezendő oldalakon keresztül a kibertérben (vagy: szimulált világokban) megmutatkozó metafizikai problémákkal próbálok foglalkozni, egyelőre inkább a kérdésfelvetésekre koncentrálni, melyeket később a megfelelő szakdolgozati háttérrel próbálok meg kiegészíteni.

Így számos esetben elkalandozom a szigorúan vett filozófia területéről, mely a téma interdiszciplináris volta miatt elkerülhetetlen...



## II. Fogalmi meghatározás

### 1. 'Kibertér'

A kibertér fogalmi meghatározása korántsem egyszerű feladat, magának a szónak a használata is csak mintegy 20 évre tekint vissza. Gibson eredeti definíciója szerint: „Kibertér: akarattól független hallucináció, melyet minden nemzetből törvényes felhasználók milliárdjai tapasztalnak naponta, egészen a matematikai fogalmakat tanuló gyermekekig... Az emberi rendszer összes számítógépének bankjaiból származó adatok grafikus megjelenítése. Hihetetlen összetettség. Az elme nem-terébe nyújtózó fényvonalak, adatok nyálbjai és csoportjai. Mint a távolodó városi fények...”<sup>1</sup>

Gibson meghatározásának tárgya az általa festett nem túl távoli jövő<sup>2</sup> mindennapjainak szerves része – annak egyes aspektusait azonban már a mai kor embere is teljes mértékben megtapasztalhatja, így az talán számunkra is hűen tükrözi a fogalom összetettségét és sokszínűségét: a kifejezés használatának eddigi rövid ideje alatt is számos formában feltűnt, sokszor egymástól teljesen függetlenül, és mást jelölve. Így a dolgozat szempontjából talán megfelelőbb egy tágabb értelemben vett definíció: „A kibertér a maga virtuális környezeteivel és szimulált világaival egyfajta metafizikai laboratórium, saját valóságérzékelésünk ellenőrzésére szolgál”<sup>3</sup>. A továbbiakban a kibertér alatt a „szimulált és virtuális laboratórium”-ot értem, így eltávolodva (ám talán jobban megvilágítva annak kérdéses pontjait) a gibson-i értelemben vett kibertértől.

---

<sup>1</sup> William Gibson: Neurománc, Valhalla páholy, Bp., 1992, 73.o

<sup>2</sup> A cyberpunk irodalom és kultúra ezt a nem túl távoli jövőt 2020 környékére teszi.

<sup>3</sup> Michael Heim: A kibertér erotikus ontológiája, Replika, 39. Szám, p.211.

## **2. 'Metafizisz'**

A kibertér metafizikája valóban a fizika utáni fejezet<sup>4</sup>. A fizika tudományának ill. a technika fejlődése nélkül a kibertér nem létezhetne... Természetesen ezen kijelentés (annak ellenére, hogy igaz) sántít valahol - ugyanis itt két különböző fizikáról van szó: egyrészt a valódi (a fizikai jelzőt itt a további bonyolítás érdekében elkerülém...) világ ill. a kibertér fizikájáról.

A kibertér fizikája ebben a tekintetben egy szinttel magasabban helyezkedik el, mint a hagyományos fizika - így mintegy metafizikaként értelmezhető. Azonban ez megint fogalomzavarhoz vezet: a 'meta' előtag hagyományos (~ egy szinttel feljebbi) alkalmazásából eredő szavunk alakja megfelel a szintén már rögzült metafizika szavunkkal (így eredményezve a kibertér metafizikájának a valódi világ fizikájával való egybeesését) ...

Ezért mindjárt a dolgozat elején tisztázni kell(enne) az előforduló szavakat - a hagyományos fizika ill. metafizika jelentésekből kiindulva – így a hagyományos szóhasználatra alapozva. Azonban a „kibertér metafizikája” kifejezés magában foglal egy posztulátumot, nevezetesen miszerint a kibertérnek külön metafizikája lenne? Az a „tudomány” / diszciplína, mely a világ végső dolgait kutatja, nem lenne egységes az egész világon? Az Univerzum egyes részein eszerint ilyen, máshol esetleg más végső dolgok (vagy másképp) működnének?

Néhány bizonytalan jel<sup>5</sup> nyilvánvalóan erre mutat, azonban erre a kérdésre azt hiszem nagyon veszélyes lenne elhamarkodottan és komolyabb átgondolás nélkül igennel felelni (nem szándékozva egy paradoxon(ok)ra épülő metafizikai rendszert kidolgozni...), de dolgozatom témáját sem intézhetem el egy egyszerű hiper-hivatkozással a Wikipedia '[metafizika](#)' címszavához...

Így a továbbiakban a két térben (fizikai- és kibertér) tapasztalható észleletek ill. az azokat szabályozó, feltételezett függvények-szabályszerűségek összehasonlítására szorítkozom – speciális metafizikai témákra vonatkoztatva.

---

<sup>4</sup> Id. „Az i. e. 1. században Arisztotelész műveinek rendszerezője – feltehetően rhodoszi Andronikosz – nevezte el Metafizikának azokat az iratokat, amelyek a Fizika, tehát a természetről szóló értekezések után következtek.” In. Houranszki Ferenc: Modern metafizika, Osiris, 2002

<sup>5</sup> Id. a legszembetűnőbb jeleket pl. az idő fejezetben ('teleport', 'fagyott világ' effektus, időcsavar)

# I. Speciális metafizikai problémák

## 1. A tér

A hagyományos értelemben vett kibertér sem nullák és egyesek kusza megjelenése (bár az egyes Tron<sup>6</sup> adaptációkban annak mutatkozhat...) – igaz, hogy a kettes számrendszerből épül fel, azonban a tér részese számára általában ez fel sem tűnik.

A kibertér bármilyen szerkezetű lehet, sokszor nem is hasonlít fizikai világunkhoz: ld. egy IRC csatorna, a Project Entropia<sup>7</sup> világa vagy akár egy társasjáték. Ezen különbözőségek talán a virtuális terek legfőbb jellemzője, melyekben hétköznapi ismereteinkkel nem sokra megyünk – „újoncként” meg kell ismerkednünk az új környezettel (kiemelve: mind a ’belső’-szimulált környezettel, mind az érzékszerveket / neuronokat a virtuális világgal összekapcsoló közvetítő környezettel: az interface-el).

Egy példán keresztül bemutatva, nézzük egy több évszázadra visszatekintő virtuális teret: a sakktablát. A tér kívülről szemlélve egy szabályos, nyolcszor nyolcas négyzetrács váltakozó színezettel. Azonban a játékosok számára ez: a küzdőtér, a bábuk szempontjából az Univerzum (ahonnan eltűnnek idővel a bábuk ill. némelyek a gyalogok célba érésével csodával határos módon visszatérhetnek...).

Ezen világ szerkezezte teljes mértékben eltér a „valóditól”, melyet legjobban a lépéslehetőségek (azaz jelen virtuális világunk infrastruktúrája) szemléltetnek. Egyes bábuk előre lépkedhetnek, míg mások keresztbe (is). Egyes figurák csak előre haladhatnak, némely szinte végtelen szabadsággal rendelkeznek. A legszembeütőbb furcsaság azonban a huszár: mely ’L’ alakban lépked...

Egyelőre nem foglalkozom tovább a sakkal, a későbbiekben úgyis szóba kerül még, azonban a példán keresztül megvilágítva talán egyértelműnek tűnik, hogy a kibertérben egyszerűsödik a metafizika egyik régi kérdése: a tér szerkezete vajon objektív, vagy a szemlélő sajátja? A külső látásmód jelen esetben bizonyítja annak korábbi, a személytől független létét. Azonban ez az objektív szerkezet nem azonos az érzékelt kibertérrel, ugyanis a tér részese számára saját szűrői és ’interface’-ei által jelenik meg... (ld. pl. böngészési stratégiák és lehetőségek: az egyes böngészőkben eltérően jelenik meg ua. a honlap, ill. másképp látja ugyanazt egy átlagos felhasználó, mint a honlap tervezője...)

<sup>6</sup> Daley, Brian: Tron, Pendragon, Bp., 1994 és annak film (Disney - 1982) ill. játék-változatai

<sup>7</sup> [www.project-entropia.com](http://www.project-entropia.com) (a fizikai valóság gazdasági rendszerét implementáló MMORPG, azaz virtuális világ) vagy bármely más hasonló VR (AnarchyOnline, WoW vagy annak egyszerűbb, hosszabb múltra visszatekintő változata a MUD-ok, vagy a már 80-as években is aktívan működő BBS-ek)

Vagy másképp megvilágítva a problémát (egy pillanatra mégis visszakalandozva a sakk világába...): elfogadhatjuk, hogy létezik egy objektív játszótér. Azonban mit foglal magában ez az objektivitás? Az alak és felosztás megegyezik minden sakktáblában. De a térszerkezet magában foglalja-e az egyes lépéslehetőségeket, avagy az infrastruktúra a térszerkezet sajátja-e? Amennyiben igennel kívánunk felelni erre a kérdésre, úgy a fentebb leírt szabályos struktúra kiegészül valami plusszal, aminek semmi köze a geometriához... A tábláról lekerült bábuk általában a tábla mellett várakoznak a 'visszatérésre' ill. a játék végére, így azt beemelve a külső térből a szimulált részévé. Mennyire pontosan határozhatóak meg ezek alapján a valós/fizikai világ és a virtuális terek határvonalai (amennyiben minden esetben kimutatható ilyen...)? Dolgozatom további részeiben is a mellett fogok érvelni, hogy ezek a határvonalak igencsak eltűnőben, mely nem feltétlenül probléma, de annak tudatosítása semmiképp sem lehet a kárunkra...

A virtuális tér objektivitása ellen talán sikeresen alkalmazható érv lehet az ún. random világok lehetősége. Egy ilyen térnek nincs állandó formája, mikor az érzékelő annak határára ér, a szimuláció kiegészül egy újabb területtel egy előre meghatározott algoritmus és számos véletlen elem használata során. Egy ilyen virtuális világot képzeljünk el (csupán egy gondolatkísérlet erejéig) tovább bonyolítva: az egyes térben tartózkodó felhasználók más és más interface-konfigurációt alkalmazva (így a gépen tárolt adat másképp jelenik meg számukra) teljesen más környezetet érzékelnek ugyanazon a helyen. Így a már korábban meglévő területről együttesen 'kisétálva' egy korábban megjósolhatatlan területre tévednek, mely egyikük számára pl. sivatagként, míg másikuk számára holdfelszíni tájként jelenik meg... Beszélhetünk-e jelen példán belül objektív térszerkezetről? Feltételezésem szerint: igen. A helyszín tárgyai azonos struktúrában jelennek meg (azok felszíne ugyan különbözik), így egy konszenzus alapú nyelv<sup>8</sup> segítségével minden további probléma nélkül együtt tudnak mozogni, sőt élmények is hasonlatosak lesznek.

Ezek alapján elmondhatjuk, hogy egy, a fizikai világhoz hasonlatos virtuális világ térbeli felépítése lehet teljesen azonos a valós térrel (azt modellezve), ám attól lényegesen

---

<sup>8</sup> Egy primitív példán keresztül bemutatva: kommunikációs csatornájukon egy automatikus fordító kicseréli a sárga<->szürke, dűne<->domb, kráter<-> gödör szavakat

különböző is. Mára talán természetesként lehet elfogadni egy gravitáció nélküli virtuális világot, vagy egy olyan teret, ahol a teleportálás a tér lakóinak születés kori adottsága...

Természetesen a fentebb említett térbeli 'másságok' teljesen elfogadottak a virtuális térben tartózkodóknak, és tudatában vannak annak, hogy szimulált környezetben történik mindez. Azonban a munka (és így: egyesek napjainak egyre nagyobb része) kibertérbe való kiterjesztésével a valós és szimulált környezet összefolyik, mely hatására az egyes ember több időt tölthet a VR-be „becsatlakozva”, mint valós fizikai világunkban... (ld. korábban említett Project Entropia, mely világban végzett munka ellenértéke onnan kilépve egy kattintással konvertálható át 'valós' pénzzé, ill. fordítva: a felhasználó, a teljesen hétköznapi munkával megkeresett pénzét költheti el hétvégenként a virtuális térben mindenféle cikkekre...).

Így a kibertér nem egyfajta másként, jól elkülöníthető játéktérként fogható fel, hanem fizikai világunk kiterjesztéseként, azaz egyre inkább annak részeként – mely egybemosódás az interface-ek javulásával egyre látványosabb lesz.

## Befejezés

A fentiekben (előre látható módon) nem sikerült végső kérdésekre választ találni, sőt a legtöbb esetben talán a végső kérdéseket sem fölvetni... Azonban a különböző felmerülő problémák észrevétele és a róluk szóló rövid gondolkodás a továbbiakban remélhetőleg megfelelő kiindulási alapot tudnak majd szolgáltatni a szakdolgozat írásához, mely folyamat elkezdéséig még további szakirodalom felkutatására van szükség – mely a tárgy újszerűségéből és feltáratlanságából fakadóan nem egyszerű feladat.

A későbbiekben a klasszikus metafizikai problémák újbóli felelevenítése is feladatom lehet az újabb körülménynek és az azokból fakadó követelményeknek megfelelően, melyet felhasználva talán tényleg sikerül majd a fenti kusza gondolatsort felhasználva egy valamelyest értékes munkát összehoznom...

Egyenlőre számomra a fentiek alapján a következő tanulságokkal zárul ez a rövid íromány: a kibertér megvalósulásával, annak napjainkba való betörésével és kikerülhetetlenségével egy izgalmas, új kor vette kezdetét – mely következményei egyenlőre beláthatatlanok.

A számos (ha nem végtelen) párhuzamos, vagy éppen egymással kapcsolatban levő, folyamatosan változó, és újonnan kialakuló közegek egy olyan halmazt alkotnak, melynek akarva-akaratlanul egyszerre vagyunk részesei. A terek összemosódnak, a korábban lineárisan múló és így egyszerűen beosztható idő szétdarabolódik, mely darabok konvertálhatóak, tetszőleges sorrendbe szervezhetőek; s melyben az egyén egyre nehezebben találhatja meg a helyét.

Egy újabb kori szorongás (vagy mindennemű szorongás alóli feloldozás!) veheti kezdetét a kibertér kiteljesedésével, mely beláthatatlan folyamat ill. az abban való részvétel állandó (ön)vizsgálatot követel – mely mindaddig, míg tudatos szinten tud maradni: a sci-fik sem fenyegethetnek háborzongató szimulált térbe zárt emberek képeivel...



## X. Irodalomjegyzék

- Barlow, John Perry: Cyberspace Függetlenségi Nyilatkozat, Replika, 26.sz.
- Biocca, Frank (2000) A kiborg dilemmája, Replika, 39.
- Cyberpunk, Pocket Essentials, 2000
- Daley, Brian: Tron, Pendragon, Bp., 1994
- Dick, Philip K.: Do androids dream of electric sheep? , Orion Books, 1999
- Fehér Katalin: Metaforák a virtuális valóság jellemzésére a magyar sajtóban, Jel-Kép,1999/4
- Gibson – Sterling: The difference engine, VG&SF, 1993
- Gibson, William: Burning chrome, Harper Collins, 1995
- Gibson, William: Count Zero, Harper Collins, 1995
- Gibson, William: Virtual light, Penguin Books, 1993
- Hafner, Katie – Markoff, John: Cyberpunk – Outlaws and hackers on the computer frontier, Touchstone, 1992
- Heim, Michael (2000) A kibertér erotikus ontológiája, Replika, 39
- Hofstadter, Douglas R.: Gödel, Escher, Bach, Typotex, Bp., 2002
- Houranszki Ferenc: Modern metafizika, Osiris, 2002
- Hume, David: Tanulmány az emberi értelemről
- Irwing, William: Mátrix filozófia, Bp., Bestline, 2003
- Lendvai Miklós: Csákányos emberek, Computeraktív,2001/5.
- Moore, Richard K.: A Kibertér Rt. és az Infomágnások Kora, Replika, 27 sz.
- Neal Stephenson: Interface, Arrow Books, 2002
- Neal Stephenson: The diamond age, Penguin Books, 1995
- Rheingold, H: Mindennapi élet a cyberspaceben, Replika, 15-16.sz.
- Ropolyi László: A társadalom a számítógépeken, Replika, 35.sz.
- Rowe, John Carlos: Kiberkowboyok az új határszéleken, Replika, 27.sz.
- Sidney Shoemaker: Time without change, 1969. In. In. Le Poidevin-MacBeath 1993, (63-69 o.)
- Sterling, Bruce: Cheap Truth 'Zine  
(<http://www.etext.org/Zines/ASCII/CheapTruth/>)
- Sterling, Bruce: Heavy weather, Orion Books, 1995
- Sterling, Bruce: The Hacker Crackdown
- Vágvolgyi B. András: Tokyo underground, Új Mandátum, Bp., 2000.

## XX. Tartalomjegyzék

Bevezetés.....	2
I. Fogalmi meghatározás.....	3
1. 'Kibertér'.....	3
2.'Metafizisz'.....	4
II.Speciális metafizikai problémák.....	5
1. A tér.....	5
Befejezés.....	8
X. Irodalomjegyzék.....	9
XX. Tartalomjegyzék.....	10