

Eötvös Loránd Tudományegyetem  
Bölcsészettudományi Kar

Doktori disszertáció  
Sós Dóra Gabriella

# **A CYBERPUNK TOPOSZAI**

**A gépesített ember, a lelkesített gép  
és a hálózatra kötött társadalom**

Irodalomtudományi Doktori Iskola

Doktori iskola vezetője: Dr. Lukács István egyetemi tanár

Összehasonlító Irodalomtudományi Doktori Program

Doktori program vezetője: Dr. Kulcsár-Szabó Zoltán egyetemi tanár

A bizottság tagjai:

Dr. Bengi László habilitált egyetemi docens

Dr. H. Nagy Péter egyetemi tanár

Témavezető: Dr. Molnár Gábor Tamás adjunktus

Budapest, 2020

# Adatlap a doktori értekezés nyilvánosságra hozatalához

## I. A doktori értekezés adatai

A szerző neve: Sós Dóra Gabriella

MTMT-azonosító: 10050886

A doktori értekezés címe és alcíme: A cyberpunk toposzai: A gépesített ember, a lelkesített gép és a hálózatra kötött társadalom

DOI-azonosító: 10.15476/ELTE.2020.017

A doktori iskola neve: Irodalomtudományi Doktori Iskola

A doktori iskolán belüli doktori program neve: Összehasonlító Irodalomtudományi Doktori Program

A témavezető neve és tudományos fokozata: Dr. Molnár Gábor Tamás adjunktus

A témavezető munkahelye: Eötvös Loránd Tudományegyetem, Bölcsészettudományi Kar

## II. Nyilatkozatok

### 1. A doktori értekezés szerzőjeként

a) hozzájárulok, hogy a doktori fokozat megszerzését követően a doktori értekezésem és a tézisek nyilvánosságra kerüljenek az ELTE Digitális Intézményi Tudástárban. Felhatalmazom az ELTE BTK Doktori és Tudományszervezési Irodát, hogy az értekezést és a téziseket feltöltse az ELTE Digitális Intézményi Tudástárba, és ennek során kitöltse a feltöltéshez szükséges nyilatkozatokat.

b) kérem, hogy a mellékelt kérelemben részletezett szabadalmi, illetőleg oltalmi bejelentés közzétételéig a doktori értekezést ne bocsássák nyilvánosságra az Egyetemi Könyvtárban és az ELTE Digitális Intézményi Tudástárban;

c) kérem, hogy a nemzetbiztonsági okból minősített adatot tartalmazó doktori értekezést a minősítés (dátum)-ig tartó időtartama alatt ne bocsássák nyilvánosságra az Egyetemi Könyvtárban és az ELTE Digitális Intézményi Tudástárban;

d) kérem, hogy a mű kiadására vonatkozó mellékelt kiadó szerződésre tekintettel a doktori értekezést a könyv megjelenéséig ne bocsássák nyilvánosságra az Egyetemi Könyvtárban, és az ELTE Digitális Intézményi Tudástárban csak a könyv bibliográfiai adatait tegyék közzé. Ha a könyv a fokozatszerzést követően egy évig nem jelenik meg, hozzájárulok, hogy a doktori értekezésem és a tézisek nyilvánosságra kerüljenek az Egyetemi Könyvtárban és az ELTE Digitális Intézményi Tudástárban.

### 2. A doktori értekezés szerzőjeként kijelentem, hogy

a) az ELTE Digitális Intézményi Tudástárba feltöltendő doktori értekezés és a tézisek saját eredeti, önálló szellemi munkám és legjobb tudomásom szerint nem sértem vele senki szerzői jogait;

b) a doktori értekezés és a tézisek nyomtatott változatai és az elektronikus adathordozón benyújtott tartalmak (szöveg és ábrák) mindenben megegyeznek.

### 3. A doktori értekezés szerzőjeként hozzájárulok a doktori értekezés és a tézisek szövegének

Plágiumkereső adatbázisba helyezéséhez és plágiumellenőrző vizsgálatok lefuttatásához.



Kelt: Budapest, 2020. február 2.

a doktori értekezés szerzőjének aláírása

# Tartalom

<b>Bevezetés</b> .....	i
<i>A science fiction az irodalmi palettán</i> című fejezetről .....	i
<i>A cyberpunk meghatározása</i> című fejezetről .....	ii
<i>A hálózatra kötött társadalom</i> című fejezetről.....	iv
<i>A gépesített ember és A lelkesített gép</i> című fejezetről .....	v
A vizsgált anyagról, a disszertáció céljáról és módszeréről .....	vi
<b>I. fejezet: A science fiction az irodalmi palettán</b> .....	12
1. A műfajiség problémája .....	7
2. Tudományosság.....	11
3. Fantasztikum .....	14
4. Társadalom .....	17
5. Ponyva és irodalom .....	19
Bevezetés.....	19
5.1. Magas irodalom vs. alacsony irodalom .....	20
5.2. Klasszikus irodalom vs. kísérletező irodalom .....	20
5.3. Népszerű irodalom vs. peremirodalom.....	21
5.4. A szórakoztató, a populáris, a ponyva- és a zsánerirodalom problematikája.....	22
6. A science fiction irodalom besorolása.....	26
<b>II. fejezet: A cyberpunk meghatározása</b> .....	30
1. Az irodalmi alműfaj története.....	31
1.1. A cyberpunk irodalom első generációja (~1983–1986) .....	31
1.2. Műfajcsapda: formától a formuláig .....	36
1.3. A cyberpunk második szakasza (~1987–1995).....	39
2. Művészeti tematika és kulturális információ.....	44
3. Cyberpunk és posztmodern .....	48
3.1. A posztmodern mint korszak.....	48
3.2. A posztmodern mint kultúrdomináns .....	48
3.3. A posztmodern irodalom és a cyberpunk irodalom viszonya.....	51
3.4. Szerves-szervetlen illeszkedés, avagy a műfajhatárok kérdésköre.....	53
3.5. A kontextusok újrahasznosítása .....	56
4. Cyberpunk és disztópia .....	59
5. Cyberpunk és szubkultúrák .....	66
5.1. Létezett-e cyberpunk szubkultúra? .....	66
5.2. Szubkulturális interakciók .....	71

6. Összegzés .....	81
<b>III. fejezet: A hálózatra kötött társadalom .....</b>	<b>83</b>
1. Hierarchia helyett hálózat: az információs társadalom.....	84
2. Onto-tech ambivalencia.....	90
3. Virtuális valóság és kibertér .....	94
4. Volt egyszer egy valóság.....	101
4.1. Hogyan olvasható egymásra a város és a mátrix? .....	101
4.2. Kultúra, biológia és információs technológia a <i>Snow Crash</i> című regényben .....	107
4.3. A mátrix mint konceptuális tér és pszichedelikus utazás .....	114
4.4. A scotti Net szintesztéziája.....	123
4.5. Az én határsértései.....	131
<b>IV. fejezet: A gépesített ember és a lelkesített gép.....</b>	<b>143</b>
1. A poszthumán ernyő.....	144
1.1. Bevezetés.....	144
1.2. Transzhumanizmus.....	145
1.3. Poszthumanizmus .....	146
2. A gépesített ember.....	150
2.1. Poszthumán variációk Bruce Sterling <i>Schismatrix</i> című regényében .....	150
2.2. Kiborg kötelékek .....	162
2.3. A tudatfeltöltés további példái.....	174
3. A lelkesített gép.....	178
3.1. Szellem a gépben.....	178
3.2. Yod és a rejtélyes völgy .....	184
3.3. A mesterséges intelligencia transzcendenciája a <i>Neurománc</i> -trilógiában.....	198
3.4. Infokalipszis .....	207
<b>V. fejezet: Konklúzió.....</b>	<b>226</b>
<b>Felhasznált irodalom.....</b>	<b>232</b>

# Bevezetés

## A SCIENCE FICTION AZ IRODALMI PALETTÁN CÍMŰ FEJEZETRŐL

Az ember elképzelhetetlen fantázia nélkül – már e többjelentésű kijelentés is rámutat, mennyire integráns részünk a képzelet. Mi lenne, ha...? Mi lett volna, ha...? Mi lesz, ha...? Az ilyesfajta kérdések esetén egy fiktív (nem létező vagy valamely szempontból másként létező) elemet (időt, teret, fogalmat, tárgyat, személyt stb.) teszünk lehetségessé egy hipotetikus gondolati térben. A *spekuláció* tárgyát aztán e felfüggesztett mi-lenne-ha-térben megvizsgálhatjuk, átalakíthatjuk, felmérhetjük potencialitásának megannyi dimenzióját.

Létünk nemcsak fantáziába ágyazott, hanem technikába is. A fantázia és a technika komplex egymásrahatásából származik a *science fiction*,\* avagy a *tudományos fantasztikum*, amely *művészeti témaként* a kezdetek óta jelen volt az egyes művészeti ágakban. Ellenben a *tudományos-fantasztikus irodalom műfaji önállósulásának* alig száz éves múltja van csupán. Ennek ellenére gyorsan fejlődik: irodalomtudományi vizsgálata a negyvenes években kezdődött, a hatvanas évektől pedig művészeti diszciplína lett először Nyugaton, majd világszerte (*science fiction studies* néven). Mára teljes értékű intézményrendszerrel bír, kialakultak kánonjai, tartalmi és formai-esztétikai trendjei. Napjainkban egyre népszerűbb szegmense az irodalom piacának.

Az utóbbi évtizedekben egyre erősödő tendencia a *populáris kultúra és a szórakoztató irodalom kutatása* hazánkban. Ez az akadémiai nyitás is jelzi a magas irodalom és az alacsony irodalom egyre intenzívebb interakcióját, és folyamatosan zajlik e kategória-határok újraértékelése.

Választott témám kontextusba helyezéséhez a disszertációt a *science fiction* néhány fő kérdéskörének tárgyalásával kezdem. A *science fiction az irodalmi palettán* című fejezetben az alábbi kérdésekre keresem a választ:

1. Miként műfaj a *science fiction*?
2. Mit is értünk tudományos-fantasztikus irodalomról?
3. Hol helyezhető el a sci-fi műfaja az irodalom értékalapú, piaci alapú megközelítései esetében?
4. Mi a *science fiction* rövid modellje?

---

\* A *science fiction* főnév egyik lehetséges (és elsődleges) jelentése a tudományos-fantasztikus szépirodalom műfaját fedti le. Főnévként továbbá egy tágabb kategóriát is jelöl, amikor is médiumokon átívelő tematikaként referálunk rá – ilyen értelemben beszélhetünk *science fiction*ről, azaz tudományos fantasztikumról általában. Jelzőként is használatos, ekkor hozzátesszük az adott műformát is, például tudományos-fantasztikus regény, *science fiction* film. Ahol a kontextusból nem válik egyértelművé, ott mindig pontosítom majd, hogy a tudományos fantasztikumról van-e szó, avagy tudományos-fantasztikus irodalomról. A *science fiction* két gyakori rövidítését, a sci-fit és az SF-et azonos jelentéstartományú szinonimákként fogom használni.

## A CYBERPUNK MEGHATÁROZÁSA CÍMŰ FEJEZETRŐL

A science fictionhöz hasonlóan a *cyberpunk*\* is vizsgálható tágabb vagy szűkebb fókuszról. A cyberpunkban fellelhető témák külön-külön korábban is léteztek, ám a sajátos, *hibrid témakombináció* adja egyediségét – így a *cyberpunk művészeti médiumokon átívelő, tematikus érdeklődésként* is felfogható (tágabb értelemben). Műfaji önállósulásának első stációja az volt, hogy külön *alműfajjává vált a science fiction irodalmon belül* a nyolcvanas években (szűkebb értelmezés), és innen indult világhódító körútjára.

A cyberpunk közkeletű, rövid meghatározása megragadja a lényegét: „*high-tech – low life*”. Ez mindenekelőtt rámutat arra, hogy a *cyberpunk* 1. *elsősorban tematika*, 2. *topozsai két fő témakörbe sorolhatók*. A cyberpunk művek fiktív világában mindig jelen van a magas technológia (= high-tech), ám a társadalmat vagy alacsony életszínvonal, vagy jelentős értékválság jellemzi (= low life). E két tényező alapjaiban szervezi a diegetikus világot, egyúttal a cyberpunk kategóriájába való tartozás előfeltétele.

A névadás további kulcsinformációkat árul el nekünk. A *cyber* előtag rámutat, hogy a cyberpunk paradigmában elsősorban az információs technológia innovációi válnak az extrapoláció (kiterjesztés) tárgyává. A *cyber* egyszerre utal a számítógépre és ennek professzionális és/vagy megszállott használóira: a kiberkultúrára mint szubkultúrára. Az általunk ismert számítógépes kiberteret véletlenül sem szabad azonosítanunk a cyberpunk irodalomban megjelenő virtuális valóságok sokaságával. Engedve a laza terminológiának, számos más médiatechnológia és telekommunikációs eszköz is besorolható a *cyber* terminus ernyője alá.

A *punk* utótag is hasonló sokszínűségben kerül értelmezésre az egyes cyberpunk művekben. Számomra úgy tűnik, hogy erre is ernyőfogalomként tekinthetünk, és ezen belül általában három fő csapásirány különíthető el:

1. Konkrét és implicit intertextuális utalások a punk és a rock zenére, valamint az azokhoz tartozó szubkultúrákra.

---

\* A *cyberpunk* kifejezéssel kapcsolatban két megjegyzést tennék. 1. A szó éppúgy használható tágabb és szűkebb értelemben főnévként, valamint melléknévként is, miként az előző lábjegyzetben ezt ismertettem a science fiction kapcsán. Hogy melyik értelemben használom éppen, azt mindig egyértelműsíteni fogom. 2. A *cyber* prefixummal ellátott jövevényszavak (csakúgy mint a *hyper* esetében) a hétköznapi nyelvhasználatban még átmeneti pozícióban vannak. Meghonosodásuk szintje a köznyelvben és az egyéni nyelvhasználóknál is változó. A magyar helyesírás szabályai 12. kiadásában az idegen közsavakról a következőt olvashatjuk: „Az olyan szavakat, amelyeknek más nyelvi eredete még többé-kevésbé nyilvánvaló, idegen szavakként tartjuk számon.” Ezért lehetséges az, hogy a *cyberpunk*nál megtartottam az angol írásmódot, és úgy ejtem „szájberpánk”, ám a régebb óta ismert *cyberspace* szót már magyarosan írom és mondom: *kibertér*. Rétfalvi Györgyi cyberpunkkutató azonban következetesen a *kiberpunk* megnevezést használja (például RÉTFALVI 2012). Ez az ingadozás terminológiai zavart nem okoz (Magyar Tudományos Akadémia 2015, 202. pont).

2. A diegetikus világokban olyan szubkultúrák jelennek meg, amelyek rokoníthatók vagy azonosíthatók az hetvenes, nyolcvanas, kilencvenes évek ifjúsági szubkultúráival. Ezeket az *ellenállás és a periféria* jellemzi.
3. Low life – azaz a diegetikus világokban megjelenő társadalom alacsony életszínvonalon él, illetve a morális értékek válsága jellemzi.

A nyolcvanas évek végén és a kilencvenes évek elején a cyberpunk népszerűvé – mainstreammé – vált egyéb művészeti területeken is. A hollywoodi filmipar előszeretettel aknázza ki a cyberlázat, köztük a cyberpunk tematikákat is (például hackelés, virtuális valóságok). A cyberpunk népszerűsége világszinten egyre nőtt: megjelent képregényekben, animékben, mangákban, zenében, divatban is. A videójátékok terén máig előkelő helyen szerepel a cyberpunk tematika (lásd *Cyberpunk 2077*).

A kilencvenes évek végére a cyberpunk iránti irodalmi érdeklődés alábbhagyott. Azok az írók, akik kezdetben a cyberpunk irodalom centrumába tartoztak, jórészt más területekre tértek át, így nem állt érdekükben a cyberpunk további „menedzselése”. Másrészt a népszerűség egyfajta műfaji kiüresedéssel, elbizonytalanodással is együtt járt. Egyre inkább elmosódott, mit is értünk cyberpunk irodalom alatt. A tudatos alakítás helyét átvette a spontán műfaji evolúció: a cyberpunk immár nem egy csoporthoz tartozott, hanem bármilyen író a művelőjévé válhatott.

Az irodalomtörténetben nem eldöntött kérdés, mennyiben beszélhetünk *cyberpunk* és *posztcyberpunk* korszakokról, de az internet és a világháló megjelenése nagy változást hozott a cyberpunk felfogásában. Azáltal, hogy létrejött egy valódi, globális számítógépes világhálózat, a cyberfantáziák jó része, amelyek korábban csupán vágyálmok voltak, most megvalósultak, és eloszlott/átalakult az azokat körbelengő misztikum.

Disszertációm *a cyberpunk mint irodalmi alműfaj* bemutatását tűzi ki célul, és annak virágkorát, az 1985–1995 közötti időszakot fedi le. Hogy a merítés ne legyen túl széles, további szűrést végeztem: a cyberpunk nyugati fővonulatát, az *amerikai első és második generációs cyberpunk írók műveit* választottam elemzésem tárgyául.

Elemzett regények (szerzők szerinti bontásban):

- Bruce Sterling: *Schismatrix* (1985)
- Marge Piercy: *He, She and It* (1991)
- Melissa Scott: *Trouble and Her Friends* (1994)
- Neal Stephenson: *Snow Crash* (1992)
- Pat Cadigan: *Mindplayers* (1987)
- Pat Cadigan: *Synners* (1991)
- Walter Jon Williams: *Hardwired* (1986)
- William Gibson: *Neuromancer* (1984)
- William Gibson: *Count Zero* (1986)
- William Gibson: *Mona Lisa Overdrive* (1988)

Elemzett novellák (szerzők szerinti bontásban):

- James Tiptree: *The Girl Who Was Plugged In* (1973)
- John Shirley: *Freezone* (1985)
- John Shirley: *Wolves of the Plateau* (1989)
- Pat Cadigan: *Rock On* (1986)
- William Gibson: *Burning Chrome* (1982)
- William Gibson: *Johnny Mnemonic* (1981)
- Bruce Sterling: *Spider Rose* (1982)
- Bruce Sterling: *Swarm* (1982)
- Bruce Sterling: *Cicada Queen* (1983)
- Bruce Sterling: *Sunken Gardens* (1984)
- Bruce Sterling: *Twenty Evocations* (1984)

A *cyberpunk paradigmája* című fejezetben a cyberpunk történeti és elméleti áttekintését tűztem ki célul. Ennek során ismertetem a jellemzőit és meghatározásait, és megalkotom a magam cyberpunkdefinícióját. Elvégzem az *alműfaj történeti rekonstrukcióját*, bemutatva a főbb csomópontokat és a kanonikus műveket. Emellett megkísérlem *egy cyberpunkparadigma megalkotását*, és ennek során – részint induktív, részint deduktív eljárást követve – összefoglalom a főbb definíciós kísérleteket, az esztétikai jegyeket és a visszatérő, közös motívumokat. A cyberpunk paradigmájának megalkotásához szükséges a cyberpunk médiumokon átívelő megközelítése is, ezért röviden kitekintek irodalmon túli megvalósulásaira, szubkulturális vonatkozásaira is, valamint e vázra építve integrálom saját gondolataimat, új meglátásaimat is. A munkadefinícióval zárul a dolgozat elméleti alapvetés része.

A dolgozat további részében megkezdem *a cyberpunk három vezértoposzájának* tárgyalását. Sorrendben: 1. *a hálózatra kötött társadalom*, 2. *a gépesített ember*, 3. *a lelkesített gép*. Itt regények és novellák elemzésén keresztül mutatom be a cyberpunk paradigmájának működését, tesztelem a munkadefiníció helyességét és a toposzok megvalósulásának különböző variációit. Az egyes toposzok irodalmi elemzéséhez kultúrelméleti, kultúrtörténeti adalékok társulnak. Ahol releváns, ott bemutatom, hogy a fiktív világok miként állíthatók párhuzamba jelentős múltbéli vagy jelenkori tapasztalatokkal. Ezzel nemcsak azt szeretném illusztrálni, hogy e művek ma is kurrenssek (és egyre inkább azok), hanem az extrapoláció eljárásának mikéntjét is.

## **A HÁLÓZATRA KÖTÖTT TÁRSADALOM CÍMŰ FEJEZETRŐL**

E fejezetben számos társadalmi, kultúraelméleti fogalom mentén mutatom be a *posztmodern kultúrdomináns* érvényesülését a cyberpunk irodalomban. Ennek részét képezi az új technológiákra és médiumokra adott reakciók ismertetése is. Kiemelt szerepet kap a médiaszaturált urbán tapasztalat és a



virtualitás. A hálózatra kötött társadalom számára a technológia a mindennapok szerves része, az emberek már alig tudják elképzelni életüket technikai-kommunikációs eszközeik nélkül, teljesen rájuk hagyatkoznak – így ezt felfoghatjuk *funkcionális kiborg* állapotként (CHISLENKO 1995; CHISLENKO 1997).

A cyberpunk művekben megjelenő *hálózatra kötött társadalmak* felépítésében könnyen felfedezhetünk közös pontokat az írásművek keletkezésekor létezett társadalommal. Az ott megragadott és extrapolált tendenciák ma még aktuálisabbnak tűnnek.

## A GÉPESÍTETT EMBER ÉS A LELKESÍTETT GÉP CÍMŰ FEJEZETRŐL

A 3. és 4. fejezetekben a cyberpunkot a poszthumán szemlélet jegyében vizsgálom, három toposz mentén: 1. *kiborg*, 2. *android*, 3. *mesterséges intelligencia*. Az első toposz jelöli a gépesített embert, a másik kettő pedig a lelkesített gépet.\* Mit is implicál az új emberkép? Mit jelent az ember gépesítettsége és a gép lelkesülése? E fogalomválasztásaim részletes indoklást kapnak, bemutatom irodalmi realizációjukat, és igyekszem tágabb kontextusba helyezni jelentőségüket.

A gépesített élőlények, azaz a kiborgok létét már a technika fizikai internalizációja jellemzi. A kiborgizáció egy új paradigmára építő, *poszthumán* világot feltételez. Ennek egyik meghatározását a *Kiborg kiáltvány*ban olvashatjuk:

Az elme és test, állat és ember, organizmus és gép, közszféra és magánszféra, természet és kultúra, férfi és nő, primitív és civilizált közti dichotómiák ideológiailag mind kérdéssé váltak. (HARAWAY 2005, 121.)

Donna Haraway gondolatait könnyen felismerhetjük azon diegetikus világok társadalmában is, ahol a lelkesített gép jelenik meg. E kifejezéssel a cyberpunk művekben (változatos formákban) megjelenő tudatra ébredt androidokra és mesterséges intelligenciákra utalok.

E három toposz mentén egy *poszthumán skála* bontakozik ki előttünk. Ebből számos mozzanat már a mű keletkezése idején sem volt annyira „fantasztikus”, mint gondolnánk. Ezért is mondják azt a cyberpunk irodalomra, hogy „20 perccel a jövőben” játszódik (BRANWYNN 1998). Úgy vélem, hogy a cyberpunk írásművekben megjelenített, fiktív világok kortárs valóságunk számos tendenciájára mutatnak rá. E ponton egyetértek Wolfgang Iser irodalomtudóssal, aki szerint a fikció funkciója a szubjektum és a valóság közvetítése, és a fikció nem a valóság ellentéte, hanem épp, hogy közöl velünk valamit a valóságról (ISER 1980, 40–41.). Az extrapolációt tehát tekinthetjük kétirányú folyamatnak is. 1. Az adott író korának társadalmát megfigyelve következtetéseket von le, és ezekből építkezve tudatosan (és sokszor tudattalanul) felépít egy fiktív társadalmat. 2. Ezt utána az olvasó (akár évtizedek

---

\* A *gépesített ember* és a *lelkesített gép* elnevezéseket társfogalmaknak szánom. Ezzel a páros névadással fejezem ki azt, hogy a poszthumán skálának markánsan különböző, mégis szorosan kapcsolódó kategóriáit alkotják.

vagy évszázadok távlatából) visszavetíti saját világára. Ezáltal kimutathatóvá válik bizonyos tendenciák folytonossága is a keletkezés ideje és az olvasó jelene között. Én a *posztmodern/poszthumán* keretbe ágyazott tendenciákra fókuszáltam, és érdekes kapcsolódásokra bukkantam, amelyeket majd a *Konklúziók* című zárófejezetben részletesen összefoglalom.

## A VIZSGÁLT ANYAGRÓL, A DISSZERTÁCIÓ CÉLJÁRÓL ÉS MÓDSZERÉRŐL

A választott prózaművek az 1980–1990-es években keletkeztek, így a cyberpunk első és második generációs időszakába esnek. E választás oka az, hogy a cyberpunk irodalom ekkoriban volt népszerűsége csúcán: számos olyan írásmű keletkezett, amely jelentős szakmai és olvasói méltatást kapott, és a cyberpunk kánon részévé vált. Az elemzett műveket az alábbi szempontok alapján választottam:

1. 1980–1995 között íródott;
2. angol nyelvű;
3. prózai mű;
4. megüt egy bizonyos minőségi mércét;
5. a három toposz közül legalább egyet centrumba emel.

A cyberpunk ismertsége hazánkban minimális, így a cyberpunk kánonnak csak töredéke hozzáférhető magyar nyelven. Amiből van magyar fordítás, ott az eredetivel együtt olvasva vettem össze a szövegverziókat, és az idézeteket a fordítótól vettem át. Azonban a művek jórésznél csakis saját nyelvtudásomra és szövegalkotási képességeimre támaszkodhattam. Igyekeztem az angol nyelvű szövegrészeket precízen átültetni magyarra.

Ugyanez áll a szekunder irodalomra is: a poszthumán és a cyberpunk témakörében született elméleti munkák jó része csak idegen nyelven hozzáférhető. Ilyenkor magam végeztem el a fordítást, szükség esetén viszont feltüntettem az eredeti részt is a terminológiai félreértések elkerülése végett. Mivel a cyberpunk irodalom viszonylag új irodalom, így számos elméleti munka csak online hozzáférhető, vagy a nyomtatott példány beszerzése külföldről olyan horribilis összegekbe került volna, hogy szükségszerű volt az online verzióra támaszkodni. Pont a limitált ismertség és hozzáférhetőség miatt úgy gondolom, hogy ezen írásművek és elméleti munkák ismertetése hiánypótlónak számít, és számos újdonságot rejthet az olvasó számára.

A disszertáció egyik célkitűzése tehát egy itthon kevésbé ismert művészeti terület és a hozzá kapcsolódó szakirodalom magyar nyelvre való átültetése – amely révén az hazai körökben is hozzáférhetővé válik. A disszertáció másik célja, hogy olyan gondolatköröket mutasson be, amelyek hazai és nemzetközi szinten is egyre nagyobb jelentőségre tesznek szert (poszthumanizmus, hálózat, kiborgizáció stb). A disszertáció harmadik célja, hogy a science fictiont – és tágabban: a populáris

kultúrát és a szórakoztató irodalmat – a tudományos diskurzus keretén belül boncolgatja, ezzel társul hozzá ahhoz a világszintű tendenciához, amely a bölcsészettudományok (és ezenbelül az irodalomtudomány) jövőjét a művészet és a kultúra integráns szemléletében látja.

A disszertáció utolsó, értékelő fejezete a *Konklúziók* címet viseli. Itt összefoglalom a releváns gondolatokat, megvizsgálom, mennyire volt működőképes az általam felállított cyberpunk paradigma, mik a téma hasznosítási lehetőségei, és milyen további kutatási lehetőségeket tárt fel e disszertáció. E bevezetést azzal szeretném zárni, hogy megválaszolom azt a fontos kérdést, amelyet minden disszertálótól megkérdeznek: *miért épp ezt a témát választotta?*

Meggyőződésem, hogy egy cyberpunk világban élünk – egy olyan cyberpunk világban, amit egészében nem írt meg egyetlen könyv sem, nem jelenített meg egyetlen film vagy videójáték sem, mégis mindegyik mű mond valamit róla. A cyberpunkra ezért nemcsak irodalmi (al)műfajként tekintek, hanem *kulturális információként*, amely bizonyos kortárs történeti, társadalmi, politikai, gazdasági, kulturális és filozófiai kérdésköröket mozgat, és a műveken keresztül párbeszédet kezdeményez róluk. Égető szükség van olyan irodalomra, filmekre s más művészeti produktumokra, amelyek olyan társadalmakkal foglalkoznak, amiket az információs technológia és/vagy egy új, poszthumán emberkép formál, hiszen (véleményem szerint) ebben élünk és ez a jövőnk. Azáltal, hogy a cyberpunk művek ilyen világokat vázolnak, gondolatokat is ébresztenek a befogadóban, ráirányítják a figyelmét ezekre a tendenciákra – és jó esetben rávezetik, hogy ő maga is alakítsa saját véleményét e témákban. Emiatt tartom annyira fontosnak a cyberpunkot, hogy a disszertációm ennek szenteljem. Remélem, hogy – hasonló tág perspektívát követve és kulturális információk széles tárházát bemutatva – disszertációmmal hozzá tudok járulni a párbeszédhez jelenünkről és jövőnkről.

## **I. fejezet**

### **A science fiction az irodalmi palettán**

# 1. A MŰFAJISÁG PROBLÉMÁJA

A műfajok az irodalmi műalkotások csoportosítására szolgáló *rendezőfogalmak*. A rendezés aktusa kétirányú: bizonyos alkotásokat más alkotásoktól *elválaszt*, míg egyéb művekkel azonosságot, hasonlóságot mutat fel, tehát *összekapcsol*. A rendezés egyik fő szempontja a *formai* hasonlóság, míg a másik a *tartalmi* hasonlóság.

Egy műfaj tehát egy absztrakciós szűrőművelet eredménye. Ráadásul egy intézményesült műfaj két további dimenzióval is rendelkezik: *történetiséggel* és *műfaji elvárásokkal*. Miként a műfaj meghatározását, úgy a történetét és a hozzá tartozó elvárásokat is az *időbeliség* befolyásolja, így egy műfaj tartalma és határai dinamikusan változnak, illetve ami létrejön, az maga is egy *konstruált narratíva*. Edward James szerint:

Egy műfajhoz szükségeltetik, hogy ismeretes legyen az alkalmazott konvenciók készlete, egy bizonyos esztétika, sőt egy bizonyos ideológia, és kellenek olvasók, akik speciális elvárásokkal rendelkeznek. A műfaj több mint egy kiadói kategória, mert valamilyen köteléket vagy elméleti szerződést feltételez író és olvasó között.<sup>1</sup> (JAMES 1994, 41.)

James meghatározása a science fiction vonatkozásában csak az intézményi önállósulás után vehető figyelembe, hiszen az már eleve feltételezi 1. a *közeget*, 2. a *közösséget*, 3. a *hierarciát és az ahhoz kapcsolódó elvárásrendszert* mint *kánonszervező erőket*.

A science fiction *önállósulásának* része volt, hogy

1. tudatos szerveződésű, tematikai szűrésű publikációs fórumok jöttek létre (ahol a magazinok szerkesztői és a könyvkiadók határozták meg, melyik szövegnek adnak nyilvánosságot), és ezek integrálódtak az irodalom piacába;
2. a science fictionnek olyan olvasói köre lett, amely figyelemmel követte e publikációs fórumokat, és megvoltak azok az írók, akik szándékoltnak e szférának alkottak, sőt e közeg íróinak tartották magukat;
3. létrejöttek bizonyos értéktulajdonító erővel bíró tekintélyek (egyrésztől díjak, nívós publikációs helyek, elismerések, méltatások, másrésztől azok a személyek, akiknek szava számított, és akik a műveket díjakkal, kritikákkal és elemző szövegekkel honorálták).

---

<sup>1</sup> „A genre requires a consciousness of appropriate conventions, a certain aesthetic, and even a certain ideology, as well as readers who have particular expectations. It is more than a publishing category, because it assumes some bond or imaginary contract between writer and reader.”

Megjegyzés: azokat az idézeteket, amelyek forrásmegjelölésénél nem szerepel a fordító neve, magam fordítottam, vagy a fordító nevét nem tüntették fel.

Ez az időszak a 20. század elején vette kezdetét Amerikában, és úgy ismeretes, mint a science fiction történetének *rövid modellje* (ROBERTS 2009, 4.) Origója a luxemburgi születésű Hugo Gernsback tevékenysége, aki Amerikába érkezése után tudományos érdeklődésének és irodalomszeretetének egységbe foglalásaként megalapította az *Amazing Stories* folyóiratot 1926-ban. Ezzel a ponyvamagazinoknak már kiépült piacába illeszkedett bele. (A 19. század végétől a ponyvaregények és olcsó folyóiratok tömeggyártása szélesebb néprétegek számára is megfizethetővé tette az olvasást. A megnövekedett olvasótábor biztosította a piac folyamatos növekedését. Ez a populáris irodalom folyamatos differenciálódásával járt, és új műfajok jöttek létre.) Gernsback alkotta meg a *scientification* és a *scientifiction* kifejezéseket, de a *science fiction* terminust is ő népszerűsítette.<sup>2</sup> Gernsback szállóigévé vált tanítása, miszerint a jó science fiction mű 75% irodalom és 25% tudomány (idézi GUNN 2002). Számára a science fiction „egy óriási horderejű eszme”, amivel jobba lehet tenni a világot.<sup>3</sup> Az induló science fiction irodalomhoz három ismert író is hozzájárult: Edgar Allan Poe, Jules Verne és H. G. Wells. Ez az átjárás a szélesebb irodalmi kánon és a science fiction között később is jellemző maradt. Az *Amazing Stories* mellett más pulp magazinok is jelentkeztek hasonló tematikákkal, például *Weird Tales* (1923), *Astounding Stories* (1929), *Wonder Stories* (1929).

Az, hogy a science fiction rákerült az irodalom térképére az 1920-as évek elején (és ezzel populáris irodalmi műfajjává vált), nem Gernsback innovációja volt. A tudományos vívmányok irodalmi középpontba helyezésének hosszas előzményei vannak. Tág értelmezésben a sci-fi nem poétikai fogalom, hanem egy speciális tárgyválasztású szépirodalmi kategória, amely alig rendelkezik formai előírásokkal, csupán az irodalmi emlékezet tágas mezején osztozik tartalmi hasonlóságokban más szövegekkel, és bizonyos szükséges minimumok mentén laza hálóba rendeződik. Ezen a vonalon halad John Rieder gondolatmenete is, amikor óva int attól, hogy csak a rövid modellre, a műfaj történeti megközelítésére szorítkozzunk – ezért öt tételben igyekszik rámutatni a műfajok fluiditására:

1. Az sf történeti és változékony;
2. nincs lényegisége, nincs egyesítő jellemvonása és nincs eredete;
3. nem szövegek összessége, hanem szövegek használatának módja és a köztük lévő kapcsolat megteremtése;
4. a műfajok történeti és változékony terepén az sf identitás eltérően artikulálódó pozíció;
5. az sf identitás viszonyulása a szöveghez létrehoz egy aktív beavatkozást annak disztribúciójába és recepciójába. (RIEDER 2010, 193., idézi SÁNTA 2012, 13.)

---

<sup>2</sup> A közhiedelemmel ellentétben nem ő használta először a *science fiction* kifejezést, hanem William Wilson költő, irodalmár, kiadó *A Little Earnest Book upon a Great Old Subject* című könyvében 1851-ben. „Mármost ez különösen érvényes a Science-Fictionre, amiben a Tudomány feltárt igazságai mutatkoznak meg, beleszöve egy élvezetes történetbe, ami alkalmasint poétikus és igaz – ily módon kering benne a Tudomány Poétikájának tudása, felöltve magára az Élet Poétikájának gúnyját.” (WILSON 1851, 139–140.)

<sup>3</sup> „A science fiction nemcsak egy óriási horderejű eszme, hanem egy fontos tényező, hogy jobba tegyük a világot, amelyben élünk, a nép művelésén keresztül, rámutatva a tudomány lehetőségeire és a tudomány életünkre gyakorolt hatásaira.” Idézet Hugo Gernsbacktól a *Today in Science History* oldalán.

Próbáljunk hát valamiféle hidat építeni Edward James meghatározása és Rieder tételei között! Ha abból indulunk ki, hogy a műfajnak nincs kezdete, akkor vajon mi az a tartalmi kapcsolat, amely közös alapot ad az egyes szövegeknek? A science fiction irodalom *hosszú modellje* egy merőben más metanarratívát vázol fel. (ROBERTS 2009, 3.)

A hosszú modellben lehetetlen a szigorú szűrés. Itt főként a *spekulatív irodalom* ernyőfogalma alá rendelhető irodalmi művek találhatók. E laza szöveggalaxisba azon művek tartoznak bele, amelyekben keveredik a tudományosság és fantasztikum, illetve a fantasztikus elem központi fontosságú a műszerveződésben. Az ismert ismerőssé vagy furcsán idegenszerűvé távolítása nem menekülés a kulturális valóságból, sokkal inkább érzékenyítés. Az átkontextualizált helyzetekben az olvasók ráismernek ugyan a valóságuk alapmotívumaira, ugyanakkor képesek objektívebben szemlélni bizonyos kortárs tendenciákat – ebben áll a spekulatív irodalom ereje. E modell a szöveggalaxis „horizontális” és „vertikális” kiterjesztését jelentette, és először a nyolcvanas években jelentkezett. Célja a sci-fi rangosabbá és cizelláltabbá tétele volt. Ugyanis azáltal, hogy egy nyitottabb perspektívából tekintve az egyes szövegekre, és szélesebb irodalmi kontextusba ágyazzuk azokat, jobban kimutatható bizonyos toposzok visszatérése, újraértelmezése és természetesen a science fictionbe illeszthető, speciális érdeklődés. (S. SÁRDI 2013, 29.) E művekben közös, hogy párhuzamos világokat teremtenek: legyen ez a jövő, a múlt, az űr vagy más alternatív valóság, fantasztikus világ. Olyan ősi példákig is vissza lehet nyúlni, mint a *Rámájana* indiai eposz vagy az *Ezeregy éjszaka meséi* (azonbelül például a rézváros vagy az ébenfából készült ló története).

Mivel az intézményesülésre épülő rövid modell felől nézve anakronisztikusnak hathat az ezt megelőző alkotásokat tudományos-fantasztikus műveknek tekinteni, ezért ezeket *pre-* vagy *proto-* prefixummal ellátott előzményeknek, előfutároknak is tekinthetjük. Ahogy Sántha Szilárd irodalomtudós (2012, 13–14.) megfogalmazta: „A proto-SF olvasásakor, tanulmányozásakor tehát nem az eredeti felmutatása a tét, hanem egy dinamikus, textuális háló részeinek összekapcsolása.”

Hozzátehetjük: méghozzá általában a célból, hogy a science fictiont behelyezhessük az irodalom történetének tág kontextusába. A hasonlóság felmutatásával időben és formában egymástól távolálló művek válnak a science fiction történetének részeivé. Erre példa egy regény a gótikus romantika korszakából (amit a science fiction egy másik lehetséges kezdőpontjaként is számon tartanak): Mary Shelley *Frankenstein; Or, The Modern Prometheus* című regénye (1881, magyarul: SHELLEY 1995). Kánai András, az SFMAG<sup>4</sup> szerkesztője szerint megvan benne a science fiction regények három alapjellemezője:

1. A fantasztikus események elképzelhető, hihető tudományos alapokon, a kor fizikai világképén alapulnak.
2. Fontos a kalandok szerepe.
3. Intellektuális kérdést vet fel. (Itt azt, hogy legyőzhető-e a halál?) (KÁNAI 2014, 10.)

---

<sup>4</sup> Az SFMAG a hazai online sci-fi portálok egyik legnívósabb színtere, ahol számos értékes cikket lehet a kortárs sci-fi témakörében találni. Lásd: Sfmag.hu.

Frankeinstein teremtménye egy névtelen lény, akinek tragikus sorsa nemcsak a teremtő felelősségének kérdéskörét feszegeti, hanem az emberi teremtés „isteni” gesztusát is. Sánta Szilárd cyberpunkkal foglalkozó könyvében erről így vélekedik:

Frankeinstein a tudomány segítségével – a regény 1831-es második kiadásának előszava az elektromosság felhasználásával magyarázza az élettelen „élővé” változtatását – egy automatont állít elő, gyárt le; szándékosan a „csináltságot” és nem a teremtést hangsúlyozzuk. (SÁNTA 2012, 11.)

A sumér mitológia agyagemberei, az *Átváltozásokban* (OVIDIUS NASO 1982) megírt Pygmalion szobra, a zsidó hagyomány góleme, Mary Shelley szörnye mind alárendelt produktumok. Olyan teremtmények, akik nem önzetlen ajándékként kapták a létezést, hanem konkrét célra lettek létrehozva – ráadásul olyan esendő lények által, akiknek szándékai és helyzetfelmérő képessége messze távol áll attól, amit „isteni bölcsességnek” lehetne hívni. Ily módon lépnek párbeszédbe egymással különböző korok történetei a kultúra és az emberi emlékezet szövevényes hálózatában. A perspektíva kiszélesítésének tehát megvannak a maga előnyei, de óvatossá kell lennünk, mennyire tágítjuk a science fiction körét. S. Sárdi Margit definíciója például könnyen problematizálható:

A tudományos-fantasztikus irodalom kereteibe tartoznak mindazok a művek, amelyeket mi a tudományos-fantasztikus irodalom kereteibe tartozónak tekintünk [...]. (S. Sárdit idézi RINYU 2002 é. n.)

Ez a megközelítés nem egy izolált példa. Normad Spinrad (1974) sci-fi író szintén azt mondta, hogy „bármilyen lehet science fiction, amit akként közölnek”. Ám a konvencionális olyan aknamezőre vezet, ahol lehetetlen a science fiction műfajiságának mélyére látni. Hogyan definiálható a tudományos-fantasztikus irodalom induktív következtetés mentén? Milyen szükséges alapfeltételekkel számolunk egy szövegnél, amikor a science fictionhöz soroljuk?

Számos definíciós kísérlet merült már fel. A válaszok a művészeti hagyomány működésmechanizmusának megfelelően koronként változtak, hiszen a történetiség ellenében dolgozik a rögzült fogalmaknak. Az értelmezéseket az is befolyásolta, hogy a science fiction számos jellemzője közül épp melyik aspektust emelték centrumba. A sci-fi elméleti diskurzusát állandó változásban tartja a kánonképző és a kánont újraértelmező erő, a folyamatos dialógus a konzerváló és az újító törekvések között és a közösséget aktuálisan épp foglalkoztató fő kérdések váltakozása. Ráadásul úgy tűnik, hogy a science fiction tartománya egyre erősödik, és az irodalmi vonatkozások mellett figyelembe kell venni a science fiction más művészeti formáiban érvényesülő tendenciát is.



## 2. TUDOMÁNYOSSÁG

Általánosságban elmondható, hogy minden science fiction műben közös a tudományos érdeklődés. A műfaj indulásakor, Gernsback idején először az vált fontossá, hogy a tudományosságot megfelelő irodalmiság támogassa meg. Majd a hangsúly eltolódott, és a tudományos dilettantizmus felszámolása ugyanolyan fontossá vált. Ezért is volt meghatározó, amikor John W. Campbell 1937-ben az *Astounding Stories* magazin szerkesztője lett, és elkezdte reformjait. Szigorú szerkesztői elvek mentén törekedett arra, hogy az *Astounding* közlései meghaladják a ponyvamagazinok alacsony színvonalát, és a sci-fit végre szakmailag is komolyan vegyék. Megváltoztatta a lap nevét (*Astounding Science Fiction*), és próbált minél tisztább műfajt létrehozni, ezért a műfajhajlító, szokatlan írásokat „mutánsnak” nevezte, és ha tehetné, elkerülte őket. Megelégedte a hosszas felvezetéseket és háttérmagyarázatokat, és arra kérte íróit, feltételezzék inkább azt, hogy a jövő olvasójának írnak. Ezzel megszűnt az állandó készlet, hogy a műveknek először is önmaguk létjogosultságát kelljen verifikálniuk. Olyan írók műveit közölte, mint Isaac Asimov, Arthur C. Clarke vagy Robert Heinlein, és minden szerzővel igyekezett eszmecserét folytatni írásaik jobbá tételéről. Szemléletének köszönhetően megugrott az írások minősége, és ezáltal bővült az olvasói kör. Ezért is kötjük nevéhez a science fiction „aranykorát”.

Az ötvenes évekig tartó aranykor volt a *hard science fiction*, azaz a kemény(vonalas) sci-fi<sup>5</sup> dominanciájának időszaka is, amikor a tudományos tudáshoz és a technológiához való kapcsolat központi szerepet játszott. Ennek köszönhetően a hatvanas években elsősorban a tudományhoz, a tudományos vívmányokhoz és a tudományos világgéphez való viszony felől próbálták meghatározni az elbeszélő prózába tartozó science fiction fantasztikus történeteit. Vera Graaf teoretikus több meghatározást is ismertet (GRAAF 1973) ebből a korszakból, most ezekből idéznék néhányat röviden.

Sam Moskowitz író, kritikus a sci-fik „fantáziadús spekulációinál” a tudományos hihetőséget emeli ki (GRAAF 1973, 28.). Az *Oxford Companion to American Literature* (idézi GRAAF 1973, 27.) meghatározása szerint is a sci-fi „tudományosan elképzelhető módon foglalkozik az ismeretlennel”. Hans-Jürgen Krysmanski (idézi GRAAF 1973, 28.) szociológus véleménye szerint az SF „a természettudományos hipotézisekkel folytatott fiktív dialógus”, amely „napjaink tudományos világgépének alapján spekulál lehetőségekkel”. Robert Heinlein sci-fi író (1969, 22.) olyan „realisztikus spekuláció”-nak tartja, ami „szilárdan a való világbeli tudásra épít, a jelenre és múltra, és átfogó megértéssel bír a tudományos módszer természetéről és fontosságáról.” Kingsley Amis kritikus (idézi GRAAF 1973, 27.) megengedőbb: hipotetikus szituációkat lát megjelenítve az egyes művekben, amelyek „egy tudományos, technikai vagy pseudotudományos, pseudotechnikai találmányon” alapulnak. A *The Readers Encyclopedia of American Literature* (idézi GRAAF 1973, 27.) science fiction címszava

---

<sup>5</sup> A terminust először Schuyler Miller használta az *Astounding Science Fiction* magazinban 1957-ben (*The Encyclopedia of Science Fiction*, „hard SF”).

szerint az írók „állítólagos tudományos hipotézisek idézésével és eddig ismeretlen mechanikai eljárások felfedezésével lehetségesnek ábrázolják a látszólag lehetetlent”. E meghatározásokból kitűnik, hogy a science fiction írásművei esetében ekkor műfajkvalifikációs szempont volt a *tudományos hihetőség*, de legalább is a *tudományos hihetőség látszata*.

Az előbbi a hard SF többszöri fellendülésénél is megmaradt alapjellemezőként. A keményvonalas sci-fi népszerűsége az ötvenes évek után alábbhagyott, dominanciájának elvesztése után csak egy alműfaj lett a többi közt. A nyolcvanas években ismét felkapottabb lett. 1984-ben David Pringle és Colin Greenland szerkesztők egy felhívást tettek közzé az *Interzone* magazinban, megfogalmazva a „radikális kemény SF” manifesztumát.<sup>6</sup> David G. Hartwell szerkesztő, teoretikus öt pontba gyűjtötte össze a hard SF kritériumait:

1. A hard SF az igazság szépségéről szól [...], arról az érzelmi tapasztalatról, ahogy leírható és megtámadható az, ami tudományosan igaz.
  2. A hard SF autentikusnak érződik az olvasó számára, amikor tudományosan elfogadható az, ahogy a történetben működnek a dolgok.
  3. A hard SF a történet bizonyos pontjain inkább a magyarázó prózára támaszkodik, semmint a szépirodalmira; prózára, amely a természet sajátos valóságának leírására törekszik.
  4. A hard SF a történeten kívüli tudományos tudásra hagyatkozik.
  5. A hard SF sajátos jellemzőit az informáláson keresztül bontakoztatja ki bizonyos fokú didaktikussággal.
- (HARTWELL 1994, 30–34.)

Kathryn Cramer szerkesztő definíciója – „[e]gy SF mű hard SF akkor, ha a tudomány és a technológia ismerete és az ezekhez való kapcsolat központi a műben” (CRAMER 2003, 187.) – látszólag nem hoz újdonságot, ám fontos hangsúlyozni, hogy a tudományos hihetőség jelenléte nem elég ahhoz, hogy egy mű hard SF legyen: a tudományosság szerepének központi, műszervező erővé is kell válnia. Vivian Sobchack (2015) az „empirikus logika” és az „instrumentális fejlődés” elvárását mint magyarázó kényszert a sci-fit fokozottan behatároló jellemzőként említi, amely korábban konstruktív volt, ám manapság, a „technológiai varázslat korában”, amikor a speciális effektek hétköznapivá, természetessé váltak a vizuális médiafogyasztók körében, már inkább „műfaji nehézkesnek” bizonyul a mágikus logikát kidomborító, egyre inkább teret nyerő fantasy mellett.

Ellenben a science fiction irodalom egészét vizsgálva *műfajkvalifikációs minimumként célszerűbb a tudományos hihetőség hihetőség illúzióját hangsúlyozni*. Ez a kulcs ahhoz, hogy a spekulációk mentén kibomló fiktív és fantasztikus világ koherens lehessen, és ezért cserébe az olvasó hajlandó felfüggeszteni szigorú elvárásait a tudományos pontossággal szemben. És bár a tudományossággal fennálló kötelék lehet, hogy sok esetben meglehetősen elasztikus, mégis meg kell lennie, hiszen ez különbözteti meg a

---

<sup>6</sup> „Még több olyan elbeszélő prózát szeretnénk közölni, amely inspirációját a tudományból és a tudomány nyelvének kreatív használatából nyeri. Lehet fantasztikus, szürreális, »illogikus«, de ahhoz, hogy radikális keményvonalas SF legyen, a kortárs tudomány és technológia által feltárt perspektíváit kell valamilyen módon felfedeznie.” GREENLAND–PRINGLE 1984, 2.

műfajt például a fantasytól, ahol a képzeletbeli világok inkább a vallások és a mítoszok hagyományai felé fordulnak, vagy a mágikus realizmustól, ahol a világ valóság-hű megjelenítése során varázslatos elemek tűnnek elő. Természetesen a spekulatív irodalmi műfajok határait sok esetben nem lehet egyértelműen kijelölni, gondoljunk csak Arthur C. Clarke (1973, 250.) szállóigévé vált harmadik törvényére: „Bármely kellőképp fejlett technika megkülönböztethetetlen a mágiától.”

Ez bizony az olvasók felől nézve is igaz. A tudományokban nem kiemelkedően jártas olvasó számára a tudományos-fantasztikus művekben megjelenő technikáról lehetetlen megállapítani, hogy az tudományos vagy pszeudotudományos hipotézis-e éppen. Leigh Brackett egyik történetében (BRACKETT 1942, 39.) ez még találóbban kimondatik: „Boszorkányság a tudatlannak [...], szimpla tudomány a tanultnak.”

Továbbá azt sem tagadhatjuk, hogy a tudományos tételek jó része az idő múlásával átértékelődik, elavul vagy megdől. Az új felfedezésekkel és a tudományos paradigmák változásával korábbi „cutting edge” képletek és tételek válnak közhellyé vagy épp érvénytelenné. Az ennek áldozatul esett művet ilyenkor fiktív világának koherenciája, univerzális mondanivalója, illetve élvezhetősége mentheti meg.

### 3. FANTASZTIKUM

A science fictiont a tudományosság mellett a *fantasztikumhoz* kötik.<sup>7</sup> E régióban a fantázia szabadon szárnyal, hogy felfedezze a különlegest, az idegent, a lehetetlennek tűnőt. Brian W. Aldiss író szerint (1973, 131.) e minőségek azért olyan vonzóak, mert távlatokat nyújtanak, és edzik a szellemünket. Szerinte a science fiction „fő erőssége az, hogy a képzelet uralkodik benne” (ALDISS 1973, 130.).

Többen érvelnek amellett, hogy míg a rácsodálkozás, a meghökkenés, a revelatív élmény általános tapasztalata a szépirodalmi műveknek, létezik a „csodaérzéknek”<sup>8</sup> (*sense of wonder*) egy sajátos verziója, amely csak a science fictionre jellemző. Hogy valóban létezik-e csak és kizárólag a sci-fi-re jellemző csodaérzék (amely nincs jelen például a fantasyben), azt nem tartom valószínűnek, de ettől még e fogalom különösen hangsúlyos a sci-fi birodalmában.<sup>9</sup> A terminusban fellelhetők romantikus, gótikus előzmények, és akár visszavezethető a kanti *fenséges* fogalmáig is. Edward James megfogalmazásában:

A Fenséges koncepciója a romantika fontos esztétikai kritériuma, szoros összefüggésben áll azzal az élménnyel, amit az SF olvasása ad, és ez régóta ismert az olvasók és a kritikusok számára, még akkor is, ha ez a kifejezés ritkán használatos. A bevett szó, amely a Fenségesrel is társítható, a „Csodaérzék”. (JAMES 1994, 78.)

Az *Oxford English Dictionary* SF-adatbázisában úgy határozzák meg, mint a csodálat és a ráébredés érzése, amely akkor születik bennünk, amikor hirtelen a „lehetőség” tartománya kiszélesedik (OED-SFC, „sense of wonder”). Ennek során valami olyan válik lehetségessé, amelyről azt gondoltuk, lehetetlen, és olyan jelenségekkel kerülünk szembe, amelyeket eddig el se bírtunk volna képzelni. Összekeveredik a hihető a hihetlennel, a logikus a csodaszerűvel, az ismert az idegennel vagy az ismeretlennel. Tzvetan Todorov (2002) elkülöníti egymástól

1. a „különöst”, amelyre az adott világ törvényei alapján magyarázat adható,
2. a „csodást”, amelyhez új törvényszerűségek bevezetése szükségeltetik,
3. valamint a „fantasztikumot”, amelynél a kétértelműség végig feloldatlan marad, épp ezért átmeneti kategóriának tekinthető.

Maár Judit (2001, 10.) a fantasztikumot így határolja körül: „az emberi szellem minden racionalizáló törekvése ellenére mindig beleütközhet megmagyarázhatatlan, irracionális élményekbe, amelyek legalábbis átmenetileg a titokzatos, érthetetlen, tehát fantasztikus benyomását keltik”. A fantasztikus –

---

<sup>7</sup> A *tudományos fantasztikum* szómagyarításban a *fantasztikum* eredetileg csak arra vonatkozott, hogy fikciós irodalommal van dolgunk. Lásd: S. SÁRDI 2013, 30.

<sup>8</sup> A *csodaérzék* kifejezést Barta Bandika fordítótól vettem át, amit Eric S. Rabkin tanulmányában használt (RABKIN 2001, 46.).

<sup>9</sup> A kifejezést 1881-ig datálják vissza, és elsők között egy korai SF kritikai antológia emelte elméleti kontextusba (lásd: KNIGHT 1956, 8.).

mint a fantasztikus irodalom egyik műfaji differentia specificája – kétértelműsége kételyt, sőt félelmet válthat ki a szépirodalmi mű hősénél és az olvasónál egyaránt. Maár (2001, 15–36.) e félelem kapcsán két ellentétes ok-okozati viszonyt képviselő nézetet említ: Louis Vax úgy vélekedik, hogy a félelem által válik fantasztikussá a világ, míg Bruno Bettelheim amellet érvel, hogy a félelem forrása a kaotikus világ. Mindkét nézőpontnak van igazságtartalma; ez fokozza a kétértelműséget, és intenzív kételkedést kelt az olvasóban. Ám ezt a kételyt legalább részben fel is kell függesztenünk az átélés kedvéért, eliminálhatatlan hitetlenkedésünket pedig áthatja a borzongás.

Darko Suvin „a megismerő elidegenítés irodalmaként” – avagy Döbörhegyi Ferenc szóhasználatával „a kognitív elidegenedés irodalmaként” (DÖBÖRHEGYI 2007, 105.) – definiálja a science fictiont, azaz mindig van benne olyan „képzeletbeli hely” vagy „lokalizált ábránd”, amely „feltételezi egy idegen, kovariáns koordinátarendszer és szemantikai mező *lehetőségét*” (SUVIN 1972, 44–45.). Ennek sikeréért a teremtett világ miénkhez való hasonlósága felel, amely megteremti az azonosulást az olvasóban, ugyanakkor el is távolítja őt az ismerős jelentől, méghozzá úgy, hogy bizonyos jelenkori tendenciákat absztrakciós eljárásoknak vet alá. Így ez az idegenné tett világ válik a megismerés tárgyává, és ezáltal új módokon válhat ismerőssé.

Az eltávolítás része az, hogy „macskakörmözi” a valóságot, és a sci-fi mű a „mi lenne, ha” rejtélyes övezetévé válik. A szerző a tapasztalati valóságunktól merőben eltérő világot épít – ám a fikció idegenségének gyökerei az aktuális élmény- és tudáskészletekből erednek. Ennek megvalósításához három irodalmi eszköz áll rendelkezésre: az *alternativitás*, az *extrapoláció* és a *spekuláció*.

Az *alternativitás* egy összehasonlító stratégia a körülöttünk levő világ megértésére. Metaforikus eljárás, ahol világunk jelenségei egy alternatív valóságban érvényesülnek. Ezek olyan tükörvilágok, párhuzamos dimenziók vagy alternatív múltak és jelenek, ahol az alapoknál egyértelműen detektálható kiindulópontként, referenciapontként a mi világunk, amely ebben a konstrukcióban csak egy a lehetséges világok közül (STOCKWELL 1996, 4–5.). Erre hozhatjuk példaként *Az ember a Fellegvárban* című regényt, ahol egy olyan alternatív világban vagyunk, amelyben – világtörténelmünk alakulásától eltérően – a szövetséges hatalmak elvesztették a második világháborút (Philip K. Dick: *The Man in the High Castle*, 1962).

Az *extrapoláció*<sup>10</sup> metonimikus kiterjesztése a tapasztalati világunknak. Egy teljesen fiktív, idegen világ helyett egy valóságos tendencia mentén eltorzítja, eltolja azt, „ami van” egy olyan világba, amely ennek következmény-, avagy fejleményvilága. A linearitásnak nem kell didaktikusnak lennie, spektruma a politikai, történelmi, társadalmi aspektusoktól a technikai világ változásaiig bármit megjeleníthet. (STOCKWELL 1996, 5.)

A *spekuláció* elrugaszkodás az ismert világtól. A világépítés során megteremtett fiktív közeg szándékosan elszeparálja magát, és egyedi autonómításában, rendhagyó törvények szerint épül fel. Ez az organikus fikció a szándékos távolságtartás ellenére nem kell, hogy teljes szakítást jelentsen

---

<sup>10</sup> Az *extrapoláció* ('kiterjesztés', 'eltolás') a matematikából átvett irodalmi fogalom.

mindazzal, ami ismerős, viszont magva a módszeres elkülönöződés. (STOCKWELL 1996, 6.; MCHALE 2010, 4.) Erre hozhatnánk példaként a *Szája sincsen, úgy üvölt* című novellát (Harlan Ellison: *I Have No Mouth, and I Must Scream*, 1967).

Elsőre úgy tűnhet, hogy a tudományosságot középpontba emelő definíciók a *racionalitást* hangsúlyozzák, míg a fantasztikumot kiemelő meghatározások az *irracionalitást* emelik ki. Ám miként a (pszeudo)tudományos hipotézisek a hihetőség látszatával dolgoznak, és racionalitásukat a logikus érvelésben és történetvezetésben kell keresnünk, úgy a fantasztikumban is ugyanez érvényes: *a képzelt alakok számára teremtett referenciális világ működésének következetesnek kell maradnia*. Király Jenő így fogalmaz:

A fantasztikum, amelyet nem köt realitáskép, a valóságot elhagyva nem kevésbé szigorúan kötött fantasztikus valóságot teremt. A fantasztikum nem pusztán a természetes tapasztalat megsértése. Konstruktív: a természetes tapasztalattól alapvetően különböző összefüggések konzekvens megvalósítása. (KIRÁLY 1993, 416.)

Míg a fantasztikum a valószerűtlent kutatja (KIRÁLY 1972, 407.), a *motivált fantasztikum* révén a valószerűtlen valószínűvé válik (KIRÁLY 1972, 517.), még hozzá a következő módon:

- a valóság bizonyos alapvető összefüggései helyett más alapvető összefüggések kerülnek bevezetésre,
- a teremtett világ nem azonosítható ugyan a kulturális realitáskonceptióval, de a motivált fantasztikum „megzavarja a valószerűtlen és a lehetetlen azonosítását, a valószerűtlen a valószínűtlen fokozataként, a strukturális idegenséget pusztán funkcionálisként jeleníti meg, a fantasztikumot kalandnak, a lehetetlent pusztán valószínűtlennek álcázza”,
- reális kapcsolatokat keres a való világ és a fantasztikus között, belső logikát teremt, ezáltal az irreálisról a valós folytonosság ismerős képzetét kelti.

Darko Suvin is ezt a kognitív logikának való megfelelést emeli ki:

Az SF tehát olyan irodalmi műfaj, amelynek szükséges és elégséges feltétele az elidegenítés és a megismerés és ezek egymásra hatása, és amelynek fő formai eszköze a szerző tapasztalati környezetével változó képzeleti keretszerkezet. (SUVIN 1972, 47.)

Suvin további megfigyelése az, hogy a science fiction művek mindig felmutatnak valami *nóvumot*, amely épp ebben az elidegenedésben produktív. Döbörhegyi ehhez a következőképp közelít:

Az „elidegenedés” nála igen hasonló az orosz formalisták osztranyenyije-fogalmához (defamiliarizáció), azzal a különbséggel, hogy ez egy speciálisan ontológiai defamiliarizáció, amely a mi világunkon kívül, vagy azon túl van: egy különös újszerűség; valami *nóvum*. (DÖBÖRHEGYI 2007, 106.)

Bár nóvumot szinte minden irodalmi mű felmutat, de a science fiction művekben ez a nóvum a megformált világ szerkezetében van. Nem az itt-ott felbukkanó sci-fis szüzséelemek számítanak, hanem az a központi téma, amelynek *cselekményszervező ereje* van.

## 4. TÁRSADALOM

Létezik a science fictionnek egy társadalmi megközelítése is. Isaac Asimov *Social Science Fiction* című írásában azt mondja:

A társadalmi science fiction az irodalomnak az az ága, amely a tudományos fejlődés emberi lényekre gyakorolt hatásával foglalkozik. (idézi MALMGREN 1991, 77.)

Ez egy érdeklődési fordulatot mutatott a hatvanas években, amelyre a *soft SF* kifejezést kezdték el alkalmazni a szakmai körökben. A *soft science fiction* megnevezést George S. Elrick 1978-ban olyan értelemben használta, mint olyan science fiction, amely inkább a *társadalomtudományokon* (antropológia, szociológia, pszichológia, politológia stb.) alapszik, David Hartwell pedig egyenesen úgy vélte, hogy a tudományos elemek relatíve lényegtelenek a történet szempontjából.<sup>11</sup> Való igaz, hogy a lágy sci-fi a tudományos hitelesség helyett az emberi tényezőt helyezi a centrumba.

A *soft SF* igazi robbanása az Új Hullámmal<sup>12</sup> vette kezdetét. Az *Angyali üdvözet* című regény (Robert Heinlein: *Stranger in a Strange Land*, 1961) csak a nyitánya volt az új trendnek, egyre csak sorjázta a szókimondó és szürreális írások. A hatvanas-hetvenes években beköszöntött új korszak generációváltást és stílusfordulatot is jelentett, illetve megingatta az amerikai dominanciát a tudományos-fantasztikus irodalom terén, különösen akkor, amikor a brit *New Worlds* magazin vált prominens publikációs felületté, elsősorban Michael Moorcock szerkesztő idejében (1964–1971, majd 1977–1996 között).

Az Új Hullám szerzői azt hangsúlyozták, hogy szembe kell fordulni a múlt elhasznált trópusaival, le kell selejtezni a fáradt témákat. J. G. Ballard így vélekedik:

Szerintem a science fictionnek hátat kell fordítania az űrnek, a csillagközi utazásnak, a földönkívüli lényeknek és e témák keverésének. (BALLARD 1997, 197.)

Az űrutazás romantikája a Holdraszállás után elkopott, és a hetvenes években olyan új toposzok jelentek meg, mint az ökológia, a pszichoanalízis, a biotechnológia. A korszakot jellemző felszabadulásélmény megemelte a science fiction írók és olvasók toleranciaküszöbét. Sokkal bátrabban lehetett megjeleníteni a mindennapi szóhasználatot (szleng, káromkodás) és életvitelt (beszüremkedtek korábbi tabutémák: bűnözés, droghasználat, szexualitás), és megnőtt az ifjúsági kultúra szerepe is a történetekben. Az Új Hullám további jelentősége az volt, hogy megnőtt az irodalmi szenzibilitás és a kísérletező kedv mind a stílus, a nyelv megformáltságában, mind pedig a történetmesélés módszerei terén. Mindez a társadalmi, stilisztikai, technikai, tematikus tabudöntögetés beépült, és átformálta a

---

<sup>11</sup> Az OED-SFC szerint a *soft science fiction* kifejezés legkorábbi, adatolható említése George Elrick 1978-as *Science Fiction Handbook for Readers and Writers* című könyvében volt, a másik korai példa erre Hartwell 1984-es *Age of Wonders: Exploring The World of Science Fiction* című könyve (OED-SFC „soft sf”).

<sup>12</sup> New Wave, a francia Új Hullám nyomán.

science fiction hagyományát, frissességet és változatosságot hozva. (ALDISS–WINGROVE 1994, 413–414.)

Az expanzióalapú űrtörténeteket felváltotta az *implozív technika*. Elérkezett az idő egy másfajta kozmosz megismerésére: ez volt a mikrokozmosz. A zsugorodás több fronton is zajlott: új tudományterületek kerültek reflektorfénybe (például a részecskefizika és a mikrobiológia), a technológiai fejlődés a technikai eszközök miniatürizációját hozta, a tömegkommunikációs eszközök térhódításával a világ világfaluvá zsugorodott. Edward James szerint a „belső tér”<sup>13</sup> érzékelésmódjaink szubjektivitásának felfedezésére való, J. G. Ballard író pedig úgy hivatkozott magára, mint „a belső tér kozmonautája” (JAMES 1994, 123.).

Az Új Hullám kiemelkedő válogatáskötete a *Dangerous Visions* (Harlan Ellison szerk., 1967) című novellaantológia, amely nagyban befolyásolta az Új Hullám megítélését, és az abban közölt szerzők sorra nyerték el a legrangosabb science fiction irodalmi díjakat.<sup>14</sup> Természetesen a brit és az amerikai Új Hullám nem volt egyforma. Az amerikai vonal nem tagadta meg a ponyvairodalmi múltat, inkább javítani akart színvonalán. Nem teljesen hagyta maga mögött az űr témáit, de új stilisztikai és lélektani komplexitással gazdagította az SF irodalmat, és ugyanúgy célja volt a tabudöntögetés, mint tengerentúli társvonalának (lásd JAMES 1994, 125.).

Nemcsak az Új Hullámot kötötték a lágy SF-hez, többen megpróbálták a cyberpunkot is innen eredeztetni. McQuirk irodalomtudós szerint a soft science fiction két kategóriára bontható: *humanista science fiction* és *science fiction noir* (MCGUIRK 1992, 117.). A humanista–antihumanista-vitáról és a cyberpunk SF noirhoz való viszonyáról a későbbiekben még részletesen lesz szó.

---

<sup>13</sup> A *belső tér* (*inner space*) kifejezést 1953-ban alkotta meg J. B. Priestley. The Encyclopedia of Science Fiction („inner space”).

<sup>14</sup> Az előszót Isaac Asimov írta, és olyan szerzők publikáltak benne, mint Frederik Pohl; Philip José Farmer (aki *Riders of the Purple Wage* című kisregényéért Hugo-díjat kapott); Philip K. Dick; Fritz Leiber (Hugo- és Nebula-díj a legjobb novelláért: *Gonna Roll the Bones*); J. G. Ballard, Samuel R. Delany (*Aye, and Gomorrah*: Nebula-díj a legjobb kisprózáért) stb.



## 5. PONYVA ÉS IRODALOM

### Bevezetés

Ebben az alfejezetben a science fiction és néhány főbb irodalmi ernyőfogalom viszonyát vizsgálom meg, miközben igyekszem ezeket elhatárolni és újrarendezni. Ehhez előjáróban fontosnak tartom kiemelni az egyes művek, műfajok és értékítéletek *időben változó természetét*. Hogy egy szépirodalmi mű<sup>15</sup> mikor és mennyire lesz sikeres és maradandó, csak minimálisan múlik azon, hogy mi volt a szerzői intenció. Az irodalmi intézményrendszer vérkeringésébe bekerült mű esetében persze számít, hogy az alkotó milyen célból és milyen piac számára alkotta meg művét, illetve mi volt a mű megjelenésének helye, ideje és módja. Ugyanakkor az irodalmi alkotást nagyban befolyásolják *a könyvpiaci körülmények, az olvasói fogadtatás, az irodalmi élet szakmai szereplőinek* (kiadó, kritikus, kutató, oktató) *reakciói és egyéb kulturális tendenciák*. A diakrón szemlélet felől pedig egy mű története rengeteg változáson megy át.

A science fiction kánonja természetesen állandó változásban van, miként az is, hogy a többi kánonnal milyen interakciókba kerül. H. Nagy Péter (2016, 78–79.) a kánonok kapcsán a következőket állapítja meg:

1. A kánon az írás, az olvasás és az értelmezés kapcsolódási pontja.
2. A kánonoknak intézményesítő szerepe van.
3. A kanonizáció befolyásolja az olvasást és az esztétikai tapasztalatot.
4. A kánon kijelöl és korlátoz egyszerre, ebben áll kettős természete.
5. Minden kánon alapvetően polarizált.

Hogy a science fiction kánonja miként viszonyul más kánonokhoz, az az elméletek terén egy heterogén képet rajzol ki elénk. Ennek átlátásához szükséges az alábbi terminusok rövid tárgyalása: magas irodalom, alacsony irodalom, elitirodalom, tömegirodalom, klasszikus irodalom, kísérletező irodalom, populáris irodalom, peremirodalom, ponyvairodalom, szórakoztató irodalom, zsánerirodalom, lektúr és ponyva. E fogalmak mentén érvelnék most amellet, miért nem tartom megfelelőnek az alábbi közkeletű kategorizálást:

1. A sci-fi irodalom populáris irodalom.
  2. A populáris irodalom alacsony irodalom.
- 
- A sci-fi nem komolyan vehető irodalom.

---

<sup>15</sup> A szépirodalmi művet művészi célú szövegalkotásként definiálom.

## 5.1. Magas irodalom vs. alacsony irodalom

A magas irodalom és az alacsony irodalom oppozíciója egy *értékalapú, minőségbeli szembeállítás*. Ha csak a névadásból indulunk ki: a *magas* minőségjelző kétszeresen minősít. Először is e szóválasztás úgy pozicionál, hogy a magas irodalom előrébbvaló abban az értelemben, hogy a magas irodalom intézményrendszerét és kánonját elsődlegesként tételezi, ez a *referenciapont* a szépirodalom tág mezején. Például a magasirodalmi kánon képezi a középiskolai irodalomoktatás centrumát, és az ott nem említett szerzők és művek máris periferikus pozícióba kerülnek. Ebből következően a magas irodalomhoz képest tételeződik, mi számít alacsony irodalomnak.

Másodsorban e jelző úgy minősít, hogy az oda tartozó irodalmat *értékesebbként, felsőbbrendűbbként* határozza meg a többinél. Nem véletlen, hogy a *magas irodalom – alacsony irodalom* szinonímapárja az *elitirodalom* és a *tömegirodalom*. Az *elit* szó méginkább beszédes, hiszen arra utal, hogy egy szűk csoport valamilyen okból különb és jobb a nagy többségnél. Mégis, vajon miben különb? E kiválóság szerintem abban ragadható meg, amelyet Török Ervin irodalomtudós „*professzionális olvasási technikák*”-nak nevez. Mivel az irodalomértés tanult képesség, amely egy intellektuális-esztétikai nyelvre és a hozzá tartozó konvenciórendszerre épít egy konkrét kánon mentén, ezért e képesség mestere, „a professzionális olvasóközönség” elvileg alkalmasabb az irodalmi érték elkülönítésére, és természetesen „szimbiózisban van a magas irodalommal”. (TÖRÖK-FÜZI 2016, A „*tömegkultúra*”, „*populáris kultúra*” *értékelő és leíró fogalmai*) A magasirodalmi besoroláshoz és az ezzel járó pozitív esztétikai értékítélülethez olyan elvek társíthatók, mint „a radikális poétikai újszerűség elve”, „a nyelvközpontú esztétizmus elve” és „az aluldetermináció elve” (BÁRÁNY 2011, 255., 257–258.) A magas irodalom kizárólagos dominanciájából levezetett kategorizálás további problematikus vetületekhez is továbbvezet.

## 5.2. Klasszikus irodalom vs. kísérletező irodalom

Az irodalomtanítás módszertani kultúrájában gyakori a középiskolákban a kronologikus, művészettörténeti korszakokra építő tanmenet és a szerzőcentrikus narratíva (lásd például: BARANYAI–VELKEY 2016). Emellett nagy hangsúlyt fektetnek a műfajcentrikus irodalomoktatásra. Ennek során az irodalom felfogható poétikai forradalmak történeteként és *a műfaji konvenciókkal folytatott dialógusként*.

*Klasszikus irodalomnak* minősíthető az, amely egy adott műfaji konvenciórendszer értékhierarchiája szerint kiemelkedő teljesítmény (például Homérosz eposzai, Petrarca szonettjei, Shakespeare drámái, Arany balladáit, Balzac realista regényei), az adott műfaj keretei közt értelmezhető, azt gazdagítja, annak továbbviteléhez hozzájárul, és hagyományait öregbíti (természetesen ez nem zárja ki a műfaji elvárásrendszer kreatív újragondolását). A *komoly irodalom* terminus a klasszikus irodalom szinonímájaként használatos.

A kísérletező irodalom ellenben felforgatja a műfaji konvenciókat, lerombolja azokat, keveri az egyes műfaji kódokat, vagy épp új műfajt teremt. Az *experimentális irodalom* kánonjába sorolhatók a 20. század eleji avantgárd irányzatok remekei (például Kassák Lajos munkássága), a neoavantgárd performativitást és intermedialitást hozó alkotásai (például Papp Tibor alkotásai). Szkárosi Endre experimentális alkotó és művészettörténész szerint az avantgárd felfogható attitűdként is, mint „a mindenkori esztétikai közmegegyezésből való radikális kilépés” (SZKÁROSI 2006, 79.). Nem vitatható, hogy a poétikai forradalmak a megújulás motorjai, de az is tény, hogy bár az újító gesztusok az adott kor és hely tekintetében megőrzik történelmi jelentőségüket, újdonságértékük idővel elvész, és az egykor formabontónak számító nívumok beépülnek a hagyományba és a konvenciórendszerbe.

### 5.3. Népszerű irodalom vs. peremirodalom

A népszerű irodalom és a peremirodalom fogalmi kétségtelenül a *kultúrafogyasztási aspektust* emelik központba. Török Ervin *Elbeszélés a tömegkultúra korában* című könyvében emellett érvel, hogy a „tömegkulturális gyakorlatokról” formált véleményünk „sosem pusztán egy önmagában álló esztétikai ítélet”. A *magaskultúra*, a *tömegkultúra* és *populáris kultúra* megnevezéseket eleve asszimmetrikusnak tartja az alábbi okfejtés mentén:

[A] kultúrafogyasztásban vagy általában a kulturális folyamatokban való részvétel eltérő formáira utalnak, amelyek egyrészt nagy szerepet játszanak a társadalmi tér tagolásában, másrészt részben eltérő (intézményi, produkciós, befogadói) logikát is követnek. (TÖRÖK 2016, A „tömegkultúra”, „populáris kultúra” értékelő és leíró fogalmi)

Egy szépirodalmi mű népszerűségét a szakma és az olvasóközönség tekintetében rövid és hosszú távon megannyi szempont befolyásolja – ezek jó része piaci vonatkozású, és összefügg a marketinggel. De ugyanúgy múlik a kulturális intézményrendszeren, a kortárs társadalmi folyamatokon, a divathullámokon is. Tehát a *népszerűirodalmi*, illetve *peremirodalmi pozíció* nem feltétlenül az esztétikai érték függvénye (és megjegyzem, a magasirodalmi pozíció se független a marketingtől, a szakmai méltatásoktól és a presztízsdíjaktól). Általánosan kijelenthető, hogy egy mű népszerűsége vagy relatív ismeretlensége, valamint esztétikai értéke között nincs szoros összefüggés. Piacra termelt Jókai, Mikszáth, Krúdy, Balzac és Shakespeare is, és halála után vált csak elismertté Franz Kafka, John Keats vagy Emily Dickinson. Arató László tanár *Védőbeszéd a ponyvairodalom mellett* című tanulmányában épp emellett érvel:

A produktumokat a forgalmazói-termelői-terjesztői-fogyasztói intézményrendszer különbsége alapján is meg lehetne különböztetni, azonban ennek igen kicsi a magyarázóereje a termékek belső tulajdonságait illetően. (ARATÓ 2016, 25.)

#### 5.4. A szórakoztató, a populáris, a ponyva- és a zsánerirodalom problematikája

A *cultural studies* diszciplínáját életre hívó változások között említhető például a népszerű kultúra globalizációja, a kozmopolitizmus, valamint a csoportkultúrák és identitáspolitikák megsokszorozódása, azaz a tömegek és kisebbségek kulturális gyakorlatainak és termékeinek előretörése, ezekkel együtt pedig a kultúrák különbségének tapasztalata, a perifériák centrumba kerülése. Ezek kutatása megkívánta a tárgyválasztás és a módszertan kiszélesítését, az empirikus kutatást, az interdiszciplinaritást és a kontextualizáló értelmezési technikákat. Nem véletlen tehát, hogy a *cultural studies* középpontjában a *népszerű kultúra* vizsgálata áll. (FODOR-KÁLAI 2018, 27.)

A *cultural studies* egyetemi tantárggyá, illetve szakká válását a hetvenes évektől datálhatjuk, köszönhetően részint Raymond Williams, Richard Hoggart és Stuart Hall tevékenységének. Williams például "az életmód egészét alkotó elemek közti viszonyok vizsgálataként" határozza meg a kultúra elméletét. Hall Kódolás és dekódolás című tanulmányában átértelmezi a kódolás és dekódolás folyamait, különválasztva e kettőt. A kódolásnál a hegemónikus tendenciák érvényesülnek, míg a dekódolásakor a befogadók különböző módon értelmezhetik az üzenetet (domináns kód, kialakított kód, ellenzéki kód). (FODOR-KÁLAI 2018, 28.)

Onnantól, hogy a nyugati tömegkultúra jelenségei legitim kutatási tárggyá váltak, ideje volt túllépni az elit- és a népszerű kultúra határozott, kategorikus elválasztásán (lásd Umberto Eco munkásságát). A hetvenes évektől zajló szubkultúrakutatások gyakorta tematizálták például a bricolage-technikáját, a „szemiotikai gerillaharcot” (lásd HEBIDGE 1995), az ezredforduló felé pedig már kimutatható volt a kevésbé átpolitizált, változékony identitásmixek vizsgálata. (FODOR-KÁLAI 2018, 31-37.) Ahogy a *cultural studies* az Egyesült Államokban is becsatornázódott az akadémiai intézményrendszerbe és diskurzusba, úgy idővel hazánkban is elindult a mikroközösségek, a tömegmédiák és a populáris műfajok vizsgálata. Ennek népszerűsége egyelőre növekvő tendenciát mutat, ahogy az akadémiai körökben való elfogadottsága is.

A *műfajirodalomba*, avagy *zsánerirodalomba* tartozó alkotás egy bizonyos műfaj hagyományával lép dialógusba, és az adott műfaj kódjainak használatával szervezi művét. Füzi Izabella irodalomtudósesztéta narratológiai könyvében a következőképp határozza meg a *történetek műfaji kódoltságát*:

A műfajhoz való tartozás előírja a cselekménybonyolítás sémáit, a diegetikus világ egyes jellemzőit, a történet végkimenetelét, az értékelés módozatait (beszédregiszter, hangnem). (FÜZI-TÖRÖK 2006, *Történet*)

A műfajirodalom önmagában tehát egy értékfüggetlen terminus, amely egy bizonyos irodalmi hagyományrendszerhez való hozzátartozást fejez ki, és formai és tartalmi jellemzőket egyaránt előírhat

műfajkvalifikációs szempontként.<sup>16</sup> Ám a köztudatban rendre összemosódnak az alábbi fogalmak: populáris irodalom, szórakoztató irodalom, zsánerirodalom, lektúr, ponyva, valamint az ezekhez tartozó negatív konnotációk: *tömegeknek szóló*, illetve *klisékre épülő*. Úgy vélem, fontos lenne e fogalmakat visszanyerni a pejoratív felhangtól, vagy legalább tisztában lenni azzal a problematikával, amivel e többféle jelentés jár.

A *ponyva* a régi korok vásáraihoz kötődik, ahol ponyvákra árulták az olcsó, könnyen hozzáférhető, szórakoztatásra szánt irodalmat. Míg tehát régen elsősorban a megfizethetőségen és az árujellegén volt a hangsúly (hiszen Petőfi versei és a *Biblia* is elérhető volt ebben a formában), mára itt is inkább a silányság, az értéktelenség uralta le a szó jelentését.

Nagypál István teoretikus *Ponyva és irodalom* című, a *Nyugat*-ban megjelent, 1941-es esszéjéből például kiválóan látszik, miként használja a *ponyva* kifejezést pejoratív értelemben. Írásának idején már hazánkban is érezni lehetett, hogy a ponyvairodalom tömeges előállítására aktívan formálni kezdte a könyvpiacot. A térnyerés kihatott a magas irodalom és az alacsony irodalom viszonyhálózatára, és indokoltá vált feltenni a kérdést: mégis mik a ponyvairodalom funkciói, előnyei, hátulütői: „E nagyvárosi ponyvának ma már kialakult műfajai vannak, sajátos benső törvényei, szigorú poétikai és stilisztikai szabályai.” Nagypál (1941) elsősorban a detektívregényt és a vadnyugati regényt említi, amikor emellett érvel, hogy ezek a „laboratóriumi” körülmények olyan rigid teret teremtenek, amelyből hiányzik az eredetiség, sok az „egy kaptafára” készülő mű. S míg ugyan „a ponyvaírás alapja a kaland”, ez valójában egy statikus láncban mutatkozik meg: a „mozgást” a „mozgalmasság” helyettesíti. A cselekmény mindig egy jellemfejlődést nélkülöző (általában fehér) férfi köré összpontosul, a többi szereplő egydimenziós, éppen csak annyi egyéniséggel, amennyi a cselekmény továbblendítéséhez szükséges, interakciójuk is limitált. Ez a funkcionális puritanizmus nemcsak a karakterekre, hanem a helyszínekre is jellemző. Ráadásul „sem a fizikai, sem a lélektani realitás nem fontos, sőt hátrányos: hiszen a cél „a mese elfajult hatáskeltése, a leplezetlen, ősemberi izgalom lereagálása”, konkrétan: a hatásvadászat.

Nagypál szerint a ponyvát leginkább az különbözteti meg a magas irodalomtól, hogy a ponyvában „az íróknak és anyagának harca hiányzik”, hiszen a fő cél a műfaji motívumok, sablonok reprodukálása. Ezzel az író „a legkisebb ellenállás felé tart”, feláldozza kreativitását a tömeggyártás oltárán. A járt utat követi a könnyű közönségsiker érdekében, amelynek alapja a kiszámíthatóság. A mű nem provokál, nem kritizál, nem nevel, nélkülözi a stílust és az egyediséget. Szerinte a ponyvairodalom „irodalomellenes író és olvasó szempontjából egyaránt”.

Nehéz eldönteni, hogy Nagypál itt a gyöngye minőségű szépirodalmat vagy a műfajirodalmat támadja-e – feltehetőleg a kettő ötvözetét. Míg mennyiségileg valóban döbbenetes mennyiségű fércmű jelenik meg nyomtatásban, ám ez nem a műfajirodalmat minősíti, hanem az egyes írókat. Ellenben az ilyen

---

<sup>16</sup> A *műfaj* szó a francia *genre*, illetve a latin *genus* szavakra vezethető vissza, jelentése 'típus', 'fajta', rokon értelmű párja a *zsáner* (szintén 'típus', 'fajta' értelemben).

kiterjesztett, kategóriatévészto megállapítások méltatlanul rombolják az irodalmi műfajok megítélését, és egy sztereotíp gettóba zárják azokat. Egyet kell értenem hát Bárány Tibor szavaival a *Szépirodalom vs. lektúr* című tanulmányból hetven évvel későbből:

Bár havonta sok száz oldalnyi könyvkritika és elemző tanulmány lát napvilágot, bizonyos irodalmi műfajok szinte „láthatatlanok” a professzionális irodalomértelmezők számára. (BÁRÁNY 2011, 262.)

Bárány többek között ilyen irodalmi mostohagyereknek tartja a detektívregényt, az ifjúsági kalandregényt, a romantikus szerelmes regényt, a horrort, regényes útirajzot és (még sok más mellett) a science-fictiont. Itt érvelése egyértelműen visszakapcsolható a korábbi megállapításaimhoz, a magas irodalom vs. alacsony irodalom ellentétpár káros felosztásához:

[...] ezek azok a műfajok, amelyeket a „lektúr” vagy a „szórakoztató irodalom” címkéjével szokás ellátni, élesen megkülönböztetve őket a „magasirodalom”, az „igényes irodalom” vagy egyszerűen csak a jelző nélküli „szépirodalom” hitelesítő stemplijével ellátott műfajoktól. A metaforikát jól ismerjük: az a szöveg, amely nem tartozik az igényes, értékes szépirodalom jól körülhatárolt területéhez, már „túl” van az irodalmon, voltaképpen nem is irodalom. (Következésképpen szerzője sem „író”, hanem legfeljebb „tisztességes mesterember” vagy „becsületes iparos”; rosszabb esetben „kókler”, aki „könyvnek látszó tárgyakkal” házal.) Vagy ugyanennek a térbeli metaforának a vertikális változata: a művek világa „magas” és „alacsony” régiókra oszlik, és nem lehet kérdéses, vajon a „magas irodalom” vagy az „alacsony irodalom” alkotásait kell-e fontosabbnak és értékesebbnek tartanunk. (BÁRÁNY 2011, 250.)

Tanulmányában a *lektúr* felülvizsgálatát hajtja végre, és megkísérel egy értéksemleges meghatározást adni. Ennek értelmében

[...] azt a művet nevezzük lektúrnek, amely pusztán a készen kapott műfaji konvenciók alkalmazásában érdekelt. Negatív formában megfogalmazva:

Lektúr = Olyan mű, amelynél a felidézett műfaji kódok alkalmazásának nincs további poétikai tétje. (BÁRÁNY 2011, 250.)

Azaz e műveknek nem feltétlenül célja a „radikális poétikai újszerűség”, a „nyelvközpontú esztétizmus” vagy az „aluldetermináció” (BÁRÁNY 2011, 255., 257–258.), sem a komplexitás, absztrakció, innováció, kísérletezés. Ez a magasirodalmi elvárásokkal rendelkező, professzionális olvasási technikák művelőit talán elkedvetlenítheti, ám sok más olvasót, akik épp egy „habkönnyű olvasmányra” vágyanak, nem. Ettől függetlenül még jelen lehet benne az esztétikai gyönyörkeltés, és sikeresen teljesíthet egyéb – például tanító vagy szórakoztató – funkciókat is. Bárány a magas- és alacsonyirodalmi értékmegkülönböztetés helyett a következőképp definiálja az *esztétikai érték* fogalmát:

Az esztétikai érték annak függvénye, hogy a mű milyen színvonalon oldotta meg az általa választott – egyszerű vagy bonyolult – poétikai feladatot. (BÁRÁNY 2011, 263.)

E gondolatmenethez kapcsolódva úgy vélem, hogy egy jó szépirodalmi mű sikeresen teljesíti az általa választott poétikai feladatot, számos irodalomesztétikai érdeme van, továbbá a műben *organikus*

*egységet alkot a forma és tartalom, az egyik a másikat támogatva teremt egyensúlyt. Egy műfajirodalomként meghatározott alkotás esetében a következő kérdést a legfontosabb feltenni: sikerült-e organikus művet teremteni e műfaj kontextusán belül?*

## 6. A SCIENCE FICTION IRODALOM BESOROLÁSA

H. Nagy Péter kitart amellett, hogy a műfaji kódok reprodukálása – legyen az bármilyen jól sikerült is – nem fogja megnyitni a kánonok közti átjárhatóság kapuit:

Azon szövegek ugyanis, melyek pusztán/csak a sci-fi műfajiságából részesedve hozzák létre a maguk jelképezését – az értelmezések szerint – nemigen tekinthetők magas irodalomnak, [...] hiszen mondjuk bármely Asimov-regény poétikai összetettsége mellett érvelni kissé esendő vállalkozás volna. (H. NAGY 1999, 5)

McHale engedékenyebb szemléletet képvisel, szerinte az egyes kánonokat szinte csak egy membrán választja el:

Mindig is voltak azonban kritikusok, akik amellett kardoskodtak, hogy a sci-fi kiállja a magas irodalommal való összevetés próbáját, és mindig akadt legalább néhány olyan sci-fi szerző, aki a legfinnyásabb irodalmi ízlésnek is megfelelt; bár ne feledjük, enyhén szólva vitathatónak tűnik az az elképzelés, hogy létezik egy abszolút minőségi küszöb, melyet a legitimációért folyamodóknak el kell érniük. (MCHALE 1999, 57.)

Bizonyos művek sajátos kettőséget mutatnak: a science fiction és a magas irodalom ugyanúgy kánonjába tartozónak tartja ezeket, vagy gyakorta válnak – műfajirodalmi jellegük ellenére – a magasirodalmi diskurzus tárgyává. Ide tartozik például az *Álmodnak-e az androidok elektronikus báránnyokkal* című regény (Philip K. Dick: *Do Androids Dream of Electric Sheep*, 1968), *A Titán szirénjei* (Kurt Vonnegut: *The Sirens of Titan*, 1959), a *Súlyszivárvány* (Thomas Pynchon: *Gravity's Rainbow*, 1973) és a *Neurománc* (William Gibson: *Neuromancer*, 1984).

A science fiction irodalomban számos kísérletező munkával találkozhatunk. Samuel R. Delany *Babel-17* című regénye (1966) a Sapir–Whorf-hipotézis (a nyelvi relativizmus, avagy nyelvi metafizika) poétikai kibontakoztatását valósítja meg. J. G. Ballard *Atrocity Exhibition* című prózaműve (1970) esetében vita tárgyát képezi, hogy fejezetekre osztott, experimentális regénynek vagy egymásba font történetgyűjteménynek kell-e tekinteni. Ursula K. Le Guin *Always Coming Home* regénye (1985) csak részben elbeszélés: a többi részében fiktív antropológiai feljegyzésekből és szöveggyűjtemény-részletekből áll, így jelenít meg egy jövőbeli társadalmat és annak kitalált nyelvét. Jamie Wahls *Utopia, LOL?* című, 2017-es novellája a közösségi média írásmódjaiból épül fel. A science fiction irodalom azonban mégsem kísérletező karakteréről híres. Ennek több oka is van: az SF zsánerirodalmi normarendszere, az olvasói elvárás, valamint a *fordított arányosság elve*, amelyet Bényei Tamás ismertet Christopher Nash nyomán:

A realizmus alapelvei közül a valószerűség törvényét megszegő elbeszélő formációk (fantasy, science fiction) minden másban a realizmus reprezentációs konvencióit követik: imaginárius világot jelenítenek meg, de az első pillanattól úgy kezelik teremtett világukat (és a nyelvet), mintha az a világ valóban ott lenne. [...] Azért, hogy minél nagyobb szabadságot élvezhessenek a valószerűség kódjától való



eltávolodásukban, fel sem merül bennük, hogy másokat is megsértsenek az elbeszélő szövegek reprezentációs stratégiái közül: minél szabadabb a nyelv paradigmatisz tengelye, annál szigorúbban érvényesül a szintagmatikus tengely határozottsága, és fordítva. (BÉNYEI 1999, 265.)

Ifjabb Csicsery-Rónay István irodalomtörténész megfogalmazásában:

A legtöbb sf író aláveti magát annak a konvenciónak, hogy az egyik narratív elem különossége – karakter, cselekményhelyszín, nézőpont, elbeszélés mód – megköveteli a többi ismerősségét, hogy a különös szilárd talajon nyugodhasson. (CSICSERY-RONAY 2008, 82.)

A science fiction területén is kialakult eszközrendszer áll rendelkezésre az olvasmányosság elérésére. A „How To”-kézikönyvek a legfontosabb alapelveket és a legnépszerűbb írástechnikákat tárják elénk, amelyek révén megregulázhatóvá válik a narratíva, és a próza olyan ismerős formulák mentén épülhet föl, amelyeket az olvasók nagy része könnyűszerrel dekódol.

David Farland író és irodalomprofesszor (aki egyben az *L. Ron Hubbard Writers of the Future* névű SF verseny győztese, majd bírója is volt) például számos tippet ad *Million Dollar Outlines* című könyvében, itt említi a Freytag-piramist is.<sup>17</sup> Ennek alapja az Arisztotelészig visszavezethető drámaszerkezetként megadott exozíció, bonyodalom, tetőpont, sorsfordulat, megoldás (katasztrófa/megmenekülés). Ez a történetek hipotaktikus rendje. E háromszöget párhuzamba állítja a biológiai visszacsatolás (biofeedback loop) működésével, amely rámutat, hogy a stresszel hasonlóképpen küzdünk meg, mint a fizikai fájdalommal. Szükségesnek tartja, hogy legyen egy rejtély, és a történetnek ennek a miértjére kell választ adnia. Felsorolja, hogy egy történet követheti az epizodikus, körkörös, hagymahéj (avagy kínai rejtvény) stb. történetformát, és persze szükséges, hogy legyenek benne fordulatok és kísérlet/bukás ciklusok.

Dwight V. Swain amerikai író kézikönyvében (*Techniques of the Selling Writer*) bemutatja a közismert Scenes and Sequels (jelenet és átkötés) struktúrát (SWAIN 1981, 84–130.). A jelenet fő funkcióinak az érdeklődés felkeltését és a történet továbbblendítését tartja, és véleménye szerint ez három részből áll: 1. cél, 2. konfliktus, 3. bukás. Az átkötés funkciói: a bukás átfordítása céljá, kiértékelés, a tempó szabályozása. Ez is három részből áll: 1. reakció, 2. dilemma, 3. döntés.<sup>18</sup>

A science fiction besorolásakor a *populáris irodalom* kifejezés használatát eddig szándékosan kerültem, mert nem tartom hatékony fogalomnak. Az angol *popular fiction* magyarításával az eredeti fogalomban benne levő többes jelentés is átkerült – az azzal járó negatív konnotációval együtt. Popular, azaz ’népszerű’, ’széles közönségnek szóló’, ’műfajirodalom’. Ez nem véletlen, hiszen a popular fiction szinonímája a *genre fiction*, azaz a műfajirodalom, amelyet rendszerint elkülönítenek a szépirodalomtól (literary fiction). Ezt a fogalmi káoszt felismerve nem tartom célravezetőnek, hogy a science fiction irodalmat populáris irodalomnak nevezzük. Szerintem bőven elegendő, ha a *spekulatív irodalom ernyője*

---

<sup>17</sup> Farland nem Freytaghoz, hanem Feralt francia filozófushoz köti a piramisszerkezetet (FARLAND 2013, 19.).

<sup>18</sup> Ezt a módszert alkalmazza Jim Butcher is, aki *Skin Game* című regényéért Hugo-díjjelölést kapott (lásd BUTCHER 2006)

alá tartozó irodalmi műfajként kezeljük, és még véletlenül sem kötjük magát a műfajt a magas irodalom – alacsony irodalom fogalom-párhoz. A ponyva fogalmát szintén nem használom, mert egyik jelentését sem tartom általánosan érvényesnek a tudományos-fantasztikus irodalmi alkotásokra. Az elitirodalom–tömegirodalom ellentét-párt pedig kirekesztő és degradáló felhangja miatt vetem el.

A szépirodalmat korábban művészi célú szövegalkotásként definiáltam. A szépirodalmi művek csoportosíthatók forma, műnem, műfaj, ábrázolásmód, stílus, előadásmód, téma, korszak, országok, nyelvek, nemzetek stb. szerint. A szépirodalom tágas mezején remekművek és fércművek egyaránt fellelhetők. Amennyiben ragaszkodunk a magas irodalom fogalmához, és azt *kanonizált remekművek gyűjteményeként* fogjuk fel (lásd Horváth Iván gondolatait, aki az irodalmi értéket nem köti irodalomfajtákhoz, HORVÁTH 1982, 220.),<sup>19</sup> akkor a kánonok sokaságával is számot kell vetni, és indokolatlan bizonyos műfajokat egy az egyben kizárni, szemellenzővel kitakarni, és egyik kánont alacsonyabb rendűnek nyilvánítani a másikkal, sőt, alacsony irodalom-má degradálni. Stéphane Sárkány szavaival:

Ha el akarjuk választani a tiszta búzát a konkolytól, minden körön (tömegirodalom, kísérleti és hagyományos irodalom) belül külön-külön kell ezt megtennünk. (SÁRKÁNY 1979, 22.)

Összegzésként elmondható, hogy a science fiction önálló irodalmi műfajjává válása az 1920-as években kezdődött, és a kezdetekben az olcsó és kevésbé igényes irodalom kategóriájába esett. Az irodalmi igényesség a harmincas években vált fontossá Campbell munkássága révén. Ezt követte az „aranykor” és a hard SF virágzása a negyvenes, ötvenes években, ekkor adták át az első Hugo-díjakat<sup>20</sup> is. Ekkoriban következett be a realista prózanyelv megújítása, avagy Döbörhegyi (2007, 96–97.) megfogalmazásában „a nyelvi felzárkózás a bestseller irodalom stilisztikai normáihoz”. A hatvanas években egyre komplexebbé vált a science fiction intézményrendszere, megnőtt az irodalmi szenzibilitás, és a tudományos fantasztkum megjelent az egyetemeken is önálló diszciplínaként, science fiction studies néven. Tudományos kutatásának felértékelődését számos teoretikai szakkönyv megjelenése is bizonyítja.<sup>21</sup> A hetvenes évek kiadói forradalma során a novellák számarányát és népszerűségét már meghaladta a könyv mint kifejezési forma, a nyolcvanas években pedig már a trilógia vált népszerűvé.

---

<sup>19</sup> Horváth Iván (1982, 220.) *populáris és arisztokratikus regisztert* különböztet meg: „A populáris regiszter nem kötődik osztályhoz, csak annyiban, hogy az alacsony osztályokban honos, de a magas osztályok felé is teljesen nyitott, szemben az arisztokratikus regiszterrel, mely sokkal kevésbé, vagy egyáltalán nem nyitott az alacsony osztályok számára.”

<sup>20</sup> A díjat hivatalosan *Annual Science Fiction Achievement Award*nak hívták, de a Hugo becenév a kezdetektől megvolt, utalva Hugo Gernsbackre. Hivatalosan 1992-ben változtatták át *Hugo Award*ra az elnevezést, de már 1958-tól alternatív megnevezésként elfogadott volt.

<sup>21</sup> A Science Fiction Research Association (SFRA) 1971-ben alakult. Tanulmánykötetük: *SF: The Other Side of Realism. Essays on Modern Fantasy and Science Fiction* (Thomas D. Clareson ed., 1971). További elméleti munkák is megjelentek ebben az évtizedben, például *New World of Old: The Apocalyptic Imagination, Science Fiction and American Literature* (David Ketterer ed., 1974); *Structural Fabulation: An Essay on Fiction of the Future* by Robert Scholes (Robert Scholes, 1975); *The Fantastic in Literature* (Eric S. Rabkin, 1976); *Metamorphoses of Science Fiction: On the Poetics and History of a Literary Genre* (Darko Suvin, 1979) stb.

Manapság a science fiction az irodalom piacán valódi húzóágazattá vált, és számos örökérvényű művet mutathat fel.

A science fiction önreflexív magatartása révén konkretizálódtak a műfaji normák, amelyeket az állandó ismétlődés és folyamatos változás konstituál. A műfajok történeti képződmények, „legitimitásukat és olvashatóságukat” az ismétlődés biztosítja, a művek közötti motivikus és strukturális azonosságok. (FÜZI-TÖRÖK 2006, *Történetéséma*)

A science fiction irodalom szépirodalom, ezen belül is a spekulatív irodalom alá tartozik (akárcsak a horror, a fantasy, a mágikus realizmus stb.). Egyediségét a tudományosság és a fantasztikum speciális kombinációja adja. Bár ez a fajta tematikus kombináció már az írott művészet kezdete óta felmutatható, a science fiction önálló irodalmi műfajjá válását a 20. század elejére tesszük. Műfajkvalifikációs elem a tudományos hihetőség vagy legalább annak látszata, valamint a „különösség” valamely formája – s mindkettőnek történetsszervező erővel kell bírnia. A kognitív elidegenítés főbb eszközei a következő absztrakciós eljárások: alternativitás, spekuláció, extrapoláció. A science fiction irodalom domináns formája az elbeszélő próza.<sup>22</sup> A sci-fi irodalmi kezdetei ellenére már más művészeti formákban is jelen van (például mozgókép, képzőművészet, videójáték, digitális képek), toposzhálózata művészeti formákon és médiumokon átívelő természetűvé teszi.

---

<sup>22</sup> A spekulatív és azon belül a science fiction irodalmat általában az elbeszélő irodalom alá sorolják, bár vannak nem epikus science fiction alkotások, lásd például Rob Hardin verseit (MCCAFFERY 1991, 75–79.).

## **II. fejezet**

### **A cyberpunk meghatározása**

# 1. AZ IRODALMI ALMŰFAJ TÖRTÉNETE

E fejezet témája a cyberpunk irodalom multidimenzionális bemutatása: keletkezésének és fénykorának áttekintése, toposzainak feltérképezése, a preferált vezérmotívumokhoz kapcsolódó nézet- és értékrendszer bemutatása, esztétikai jellemzőinek és tágabb kontextusának tárgyalása. Három főbb megközelítést jelöltem ki:

1. A cyberpunk a science fiction irodalom része, ezért mint *irodalmi alműfaj* rekonstruálható története van.
2. A cyberpunk mainstreammé válása után *művészeti tematikaként* rugalmasan exportálható volt különböző művészeti formákba. Létrejött saját esztétikája; az egyes művészeti fajtákon belül kialakultak saját kultuszművei, kánonok centrumokkal és perifériákkal. A cyberpunk filmek, regények és egyéb művészeti formák (például képregények, videójátékok) olyan toposzhálózatot mozgatnak, amelyekből felállítható a cyberpunknak egy induktív, preskriptív paradigmája. Ezek alkotják azt az alapot, ami miatt a cyberpunk *kulturális információként* is vizsgálható.
3. A hirtelen jött, széles körű siker után rajongókban és szubkulturális interakciókban sem volt hiány, azonban az egy nehezebben eldönthető kérdés, hogy vajon létezett-e önálló cyberpunk *szubkultúra*. Ennek rövid áttekintése a harmadik elemzési szempont.

## 1.1. A cyberpunk irodalom első generációja (~1983–1986)

A cyberpunk indulásához köthető szerzőknek egy telített piacon kellett megtalálniuk a helyüket: a hatvanas években a science fiction irodalmi piaca egyre komplexebbé vált, és egyre több szállal kötődött a szélesebb könyvpiachoz. A magazinok dominanciáját immár meghaladták a könyvformátumú közlések. A tudományos fantasztikus irodalom alkotóinak és olvasóinak köre is népesebb lett. A hetvenes években a science fiction szélesebb körű népszerűséget szerzett (illetve innentől a filmes médium egyre nagyobb horderővel volt jelen), ennek köszönhetően 1978–1992 között jelentős piaci bumm következett.<sup>23</sup> Megjelentek a magasan fizetett sztárírók, megszületett az igény a regénysorozatokra. Idővel a könyvformátum népszerűsége mellé felzárkóztak a regénytrilógiák is. Ez a cyberpunkban sem volt ritka (például William Gibson *Sprawl*-trilógiája vagy John Shirley *Eclipse*-trilógiája).

---

<sup>23</sup> A *Dűne* című regény kapta az első Nebula-díjat (Frank Herbert: *Dune*, 1966), a regénysorozat harmadik darabja, *A Dűne gyermekei* (*Children of Dune*, 1976) pedig az első olyan science fiction könyv volt, ami felkerült a New York Times bestseller listájára. 1977-ben bemutatták a *Csillagok háborúja* című űroperát (George Lucas rend.: *Star Wars*), amely kasszasiker lett, majd több irányú folytatásával világszinten jelentős médiafranchise lett belőle.

Nemcsak az Új Hullámhoz köthető szerzők uralták a science fiction piacát a nyolcvanas évek elején. Jelen volt a klasszikus SF, avagy a tradicionalista vonal (például Joan D. Vinge: *The Snow Queen*, 1980; Gregory Benford: *Timescape*, 1980; C. J. Cherryh: *Downbelow Station*, 1981), valamint a kísérletezőbb vonal is (például Doris Lessing: *Shikasta*, 1979; Christopher Priest: *The Affirmation*, 1981; Michael Bishop: *No Enemy But Time*, 1981).

A cyberpunk irodalmi kezdetei nem köthetők konkrét manifesztumhoz vagy más letisztult ideológiához, ám mára kialakult a cyberpunk irodalomtörténeti narratívája, amely utólag neveket, műveket, csomópontokat rendelt a főbb rubrikákhoz. Ennek rekonstruálására teszek most kísérletet.

A cyberpunk születése egy új írógeneráció fellépéséhez köthető. Stephen Brown (1991, 173–178.) visszaemlékezésében amellet érvel, hogy egy kérészetű, mégis intenzív és sorsformáló szinergia működött a cyberpunk első generációjában, akikre általában a „Mozgalom”-ként hivatkoztak (lásd például Sterling szóhasználatát, *STERLING* 1986, ix–xvi.). De kiket is értünk a „Mozgalom” alatt, és a névsor megegyezik-e a klasszikus cyberpunk kanonikus szerzői körével?

A cyberpunk történeti kezdetének kétségtelenül központi figurája, fő szószólója Bruce Sterling volt. Írói karrierjének hajnalán, a nyolcvanas évek kezdetén belevágott egy pár oldalas, szókimondó fanzine szerkesztésébe. A *Cheap Truth* a hetvenes évek punk garázszenekaraihoz hasonló étoszt követett: underground, nyitott, Do-It-Yourself szellemiségű kezdeményezés volt: ingyenes, szabad terjesztésű, álneves írásokkal. Sterling gyakran hivatkozott rá szamizdatként, és arra bátorította társait, hogy ne ők sokszorosítsák a lapot, hanem adják tovább ismerőseiknek, és xeroxozással terjedjen, kézzől-kézre. (RUCKER 2008.) Sterling állítása szerint ezzel akarta provokálni a „zsánergurukat”, és ellenében dolgozott a science fictionben is jelen levő sznobizmusnak és a személyi kultusznak (STERLING 1991, 39–41.). (Valószínűleg nem látta előre, hogy hamarosan ő is belekerül majd abba a gépezetbe, amely ellen tiltakozott.) Igyekezett írókat verbuválni a *Cheap Truth* köré, és a létrejött baráti-írói kollaboráció tagjai alkották a „Mozgalmat”,<sup>24</sup> a zine pedig ennek nem hivatalos fórumává vált (LAMBERT 2005, 221.). Ide tartozott *Lewis Shiner*, *Rudy Rucker*, *John Shirley*, *William Gibson* és *Bruce Sterling*.



1. ábra

A „Mozgalom” (balról jobbra: Rucker, Shiner, Sterling, Gibson, Shirley)

Forrás: az internetről származó fotók alapján a szerző szerkesztése

<sup>24</sup> Az általuk választott *Mozgalom* elnevezés nem hordozott egy alaposan kigondolt ideologikus tartalmat, csupán azt jelezte, hogy az írókat összekötötte egy cél (az írói érvényesülés a sci-fi piacán), az eszmei közösség és a közös érdeklődés (világszemlélet, írói szemlélet, tematikus érdeklődés).

Shiner, Rucker, Shirley, Gibson és Sterling gyakorta véleményezték egymás munkáját, motiválták és inspirálták egymást, hogy meghaladják saját korlátaikat. Lewis Shiner így emlékszik vissza:

A nyolcvanas évek elején még tényleg úgy éreztem, hogy egy mozgalom tagja vagyok. Úgy éreztük, a science fictionnek a jelenből kell építkeznie: számítástechnológia, vállalati hatalmi struktúrák, japán gazdasági dominancia... Inkább, mint századközepe fantazmagóriákat hajszozni világkormányokról és galaktikus föderációkról. Nekem a mozgalom a globális kultúráról, az anarchiáról és az energikus prózáról szólt. (SHINER 1991b)

Sterling szerint:

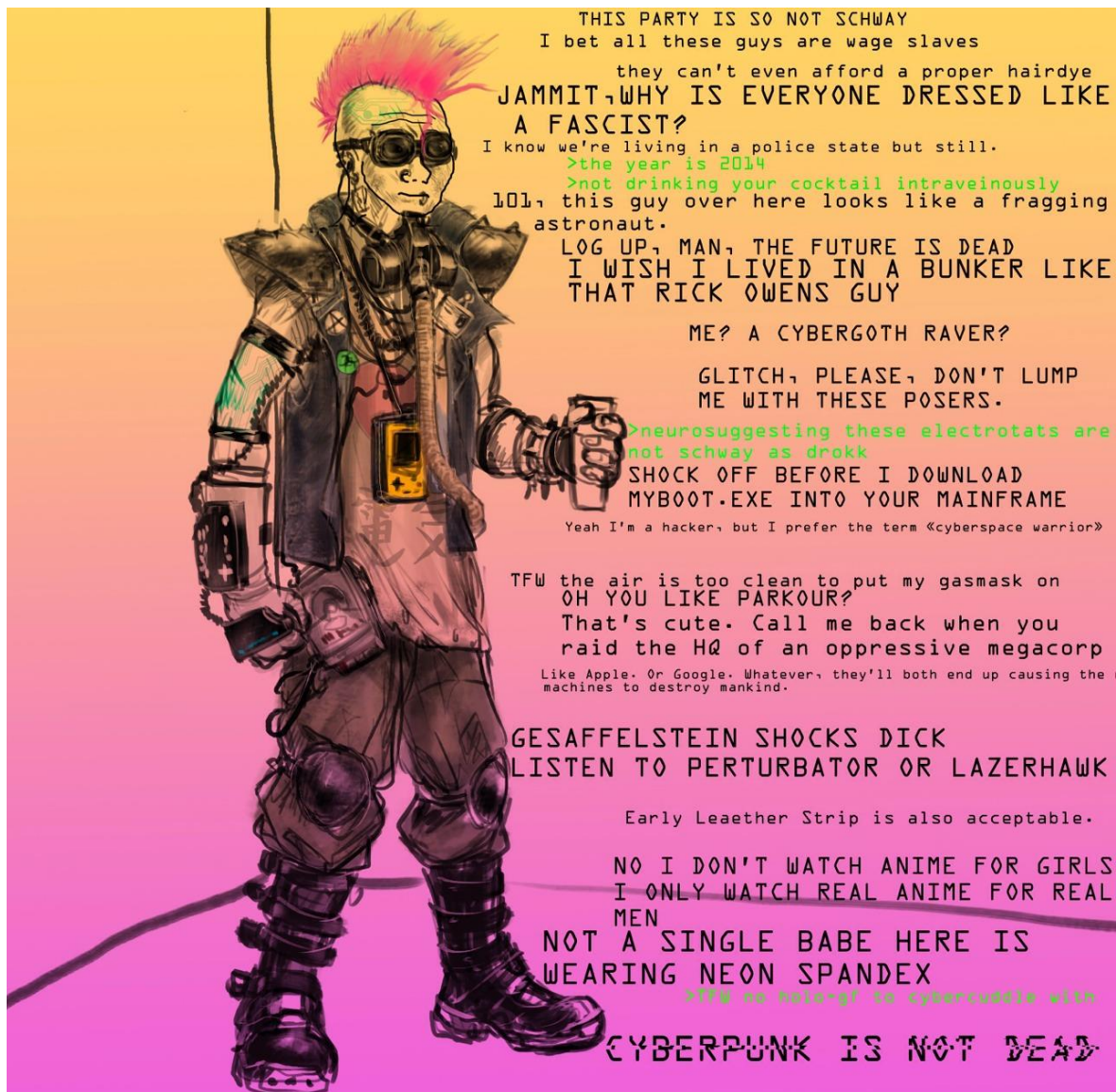
[...] az irodalmi mozgalmak nem forradalmi seregek, akik halálig tartó hűséget esküsznek egymásnak, hanem művészek laza hálózata, akik egy kortárs érzékenységet próbálnak megvalósítani. (COLLADO–SALVADOR 1998, 29.)

Sterling a későbbiekben arra a kérdésre, hogy számára melyek a cyberpunk alapelvei, azt felelte: „világtudatosság, magasfokú imagináció, vizionárius töltet, technikai tudás”, és további érdeként emelte ki a furcsaság megéneklését és a realista prózanyelv felülírását is (COLLADO–SALVADOR 1998, 31.). Shiner és Sterling kijelentései már finoman jelzik, hogy a cyberpunk kapcsán érdemes lesz kitérni arra, mi is ez a *kortárs érzékenység*, amire reflektálnak, és milyen egyéb közös pontokat találhatunk még emellett.

A *cyberpunk* kifejezés születése és utóélete érdekes módon a csoporton kívülről érkezett, és utólag rögzült. A neologizmus egy fiatal, pályakezdő íróhoz, Bruce Bethkéhez köthető. Bethke *Cyberpunk* című novelláját 1983-ban közzétették az *Amazing Science Fiction Stories* magazinban. Visszaemlékezésében így írja le nyelvi újításának okait:

Szándékosan próbáltam teremteni egy új terminust, amely kifejezi a punk attitűd és a high-tech egymás mellé rendelését. (BETHKE é. n.)

A szerző egyúttal egy karaktertípust akart jellemezni: a kiberkultúrában tobzódó, lázadó, fiatal hacker képét. A tarajos, punk hacker azóta valóban visszatérő SF sztereotípiává vált. Mivel Bethke nem tartozott a „Mozgalomhoz”, így nem azonosult a cyberpunk irányzatának írói pozíciójával, de novellája számos ponton rokonítható a cyberpunkkal, és a kánon részét képezi.



2. ábra  
Cyberpunk at a Party

Forrás: Reddit.com, cyberpunk fórum

Gardner Dozois, aki akkoriban az *Isaac Asimov Science Fiction Magazine* szerkesztője volt, és nyomon követte a konkurens lapokat, nagy valószínűséggel itt találkozott Bethke szövegével és a *cyberpunk* kifejezéssel.<sup>25</sup> Amikor 1984 decemberében a *Washington Post*-ban közölt cikkében (*Science Fiction in the Eighties*) bemutatta az ígéretes, új tehetségeket, akkor a következőt fogalmazta meg:

Ezek az írók semmiképp nem tartoznak ugyanabba az esztétikai iskolába vagy mozgalomba. Sokan közülük még csak nem is szeretik egymás munkáját. (Talán akik a legközelebb állnak egy öntörvényű esztétikai

<sup>25</sup> Dozois a *The Year's Best Science Fiction*-sorozatot szerkesztette abban az évben, amikor Bethke novellája megjelent az *Amazing*-ben. Mégis, amikor megkérdezték, miért épp a *cyberpunk* megnevezést használta, és honnan vette, azt mondta, csupán „valahol hallotta az utcán”. Erre az ellentmondásra máig nincs feloldás.



„iskolához”, azok, akik a bizarr, hard-edge, high-tech dolgokat írják, és akikre egy alkalommal úgy hivatkoztak, hogy *cyberpunkok* – Sterling, Gibson, Shiner, Cadigan, Bear).<sup>26</sup> (DOZOIS 1984)

Az idézett részből látszik, hogy a „cyberpunk” besorolás ekkor még csupán egy divatos terminus volt, amely mögött minimális tartalom állt, és nem tartozott hozzá definíció. David Hartwell író-szerkesztő arra is emlékszik, miként kereste meg őt Bruce Sterling azzal az ötlettel, hogy meg lehetne jelentetni egy novellaantológiát, amely „egyfajta irodalmi manifesztuma lenne a feltörőben levő cyberpunk mozgalomnak” (KELLY–KESSEL 2007, vii.). Hartwellnek tetszett a gondolat, de amikor kiderült, hogy Sterling csak 5-6 íróra gondolt, a szerkesztő annyit mondott, hogy legalább egy tucatra lesz szükség. Így Sterling nekilátott további írókat toborozni a kötet köré. Az 1986-ban megjelent *Mirrorshades: The Cyberpunk Anthology* már egy kiterjedtebb írói csoportosulást körvonalazott. Sterling az előszót az alábbival kezdte:

Ez a könyv olyan írókat mutat be, akik ebben az évtizedben indultak. Ragaszkodásuk a nyolcvanas évek kultúrájához egy csoporttá tette őket – egy új Mozgalommá a science fictionben. E mozgalomra hamar felfigyeltek, és különböző címkékkel illették: Radical Hard SF, the Outlaw Technologists, the Eighties Wave, the Neuromantics, the Mirrorshades Group. De a címkék közül egy tapadt és maradt rajta a korai nyolcvanas években: cyberpunk. (STERLING 1986, ix.)

A „Mozgalom” tehát kezdetben öt író jelölt, akik nem rendelkeztek letisztult csoportideológiával, ám számos vonatkozásban hasonlóan szemlélték a világot, és több közös pont is volt írói érdeklődésükben. Ez idővel összemosódott a cyberpunk jelzővel, mint egyfajta formálódó irodalmi irányzattal. A Dozois-cikkben és a *Mirrorshades* antológiában feltűnő nevek pedig azt mutatják, hogy az ide sorolt szerzők listája ingadozott ugyan, de a fogalom már jelen volt a szakmai szcéna szótárában, és az 1983-as cikktől az 1986-os antológiáig egyre inkább körvonalazódtak kritériumai.

A *Mirrorshades* szerzőinek névsorából világosan látszik, hogy létezett köztük egyfajta laza együttműködés. Sterling, Shiner, Shirley, Gibson, Rucker ötösén kívül a kötetben publikált még Pat Cadigan, Marc Laidlaw, Tom Maddox, James Patrick Kelly, Greg Bear és Paul di Filippo. Sőt, még páros publikációk is születtek: a *Red Star*, *Winter Orbit* című novellát Sterling és Gibson neve fémjelzi, szintén társszerzős a *Mozart in Mirrorshades* című novella (Sterling–Shiner). Ráadásul a *Mirrorshades* kötettel azonos évben jelent meg Gibson *Burning Chrome* című antológiája (1986), ebben Gibson Michael Swanwickkel közösen írta a *Dogfight*ot, a *The Belonging Kid* pedig Gibson és Shirley produktuma volt.

Az irodalomtörténet e szerzőket tartja számon a *cyberpunk első generációjaként*. Az ő írásaik kapcsán kezdte el a szakma hangoztatni a cyberpunk terminust, és ők is szívesen kötötték magukat ezen irányzathoz – akár elfogadva a címkét, akár csak vonzódva a cyberpunk tematikákhoz, távolabbi pályán

---

<sup>26</sup> Mellettük még olyan írókat említ, mint Michael Swanwick, Kim Stanley Robinson, John Kessel, Lucius Shepard, Connie Willis, James Patrick Kelly, Leigh Kennedy, John M. Ford, Tim Powers, David Brin, Pat Murphy stb.

keringve a „Mozgalom” körül. A cyberpunk divatosává válását és folyamatos térnyerését végül Gibson első regényének, a *Neurománc*nak köszönhetette.<sup>27</sup>

William Gibson a hetvenes években kezdett publikálni. *Johnny, a kacattár* (*Johnny Mnemonic*, 1981) és *Izzó króm* (*Burning Chrome*, 1982) című novelláival hamar felhívta magára a figyelmet. Ígéretes tehetségnek tűnt, ezért is kérte fel őt Terry Carr, hogy vegyen részt az *Ace Science Fiction Specials* második szériájában, amelyben első kötetben lehetett bemutatkozni. A *Neuromancer* rögtön óriási sikert aratott:<sup>28</sup> a regény a cyberpunk prototipikus alkotásává vált, Gibsont pedig kikiáltották a legautentikusabb cyberpunk írónak. A közönség és a szakma is úgy érezte, hogy a *Neurománc* megtestesítette, mintegy esszenciává gyúrta a (vélt vagy valós) cyberpunk jegyeket. Egyenlőségjel került a cyberpunk és a *Neurománc* közé, az írók előszeretettel másolták vagy használták fel kisebb-nagyobb mértékben stílusát és témáit, és e mű adta az alapot a megannyi cyberpunk definícióhoz.

Ugyan időről időre elhangzottak a „Mozgalom” részéről tiltakozások a címkézés ellen, mégsem lehetett olyan rossz a cyberpunk fénykörébe tartozni. Ezt támasztja alá az, hogy Sterling egy teljes antológiát szentelt a cyberpunk irodalomnak, és ekkor is, majd később is aktív szószóló volt a témakörben.

A népszerűség következménye az lett, hogy a cyberpunk „alapítói” – értsd, akiknek írásaira először mondták, hogy azok cyberpunk művek (Sterling, Shiner, Rucker, Shirley, Gibson, Cadigan és még néhányan) – elvesztették a kezdeményezői kontrollt.<sup>29</sup> A cyberpunk önálló fogalomként vált, mások is használni kezdték, bekerült a mainstream kultúrába, új jelentéstöltéssel gazdagodott, és immár marketingértékkel is bírt. Mégis felerősödtek a tiltakozó hangok, és azt rebesgették, hogy ez valójában nem szintlépés, hanem a cyberpunk halála.

## 1.2. Műfajcsapda: formától a formuláig

Bár a *Mirrorshades* antológia heterogén, széttartó szövegválogatása nem egészen adja vissza Sterling előszóban tett megállapításait, de több cyberpunk művet vizsgálva előtűnnek a közös jegyek és az „átfedésbe került” tapasztalatok. Sterling (1986, x.) úgy véli, hogy a cyberpunk kifejezetten a nyolcvanas évek produktuma, amelyet átjár egy sajátos kulturális energia, egy korhangulat, egyfajta „új integráció”, hiszen írónemzedéküket ugyanazok a kulturális hatások érték, és ez írásaikban is visszatér. Pat Cadigan John Shirleytől a *törzsi* jelzőt emelte át ennek leírására (CADIGAN 2002, viii.), másutt szinkronicitásnak hívja.

---

<sup>27</sup> A könyv eredetileg a Victor Gollanz Ltd. kiadásában jelent meg Londonban 1984-ben. Az általam használt angol kiadás: GIBSON 1995d; magyar kiadás: GIBSON 2005a.

<sup>28</sup> Megkapta a rajongók által megszavazott Hugo-díjat, a science fiction írók által adott Nebula-díjat és az 1983-ban alapított Philip K. Dick-díjat is. Ezzel elsőként tudhatta magáénak a díjtriót, amelyet „három koronának” is neveznek.

<sup>29</sup> Ugyanezen a véleményen van Kelly és Kessel a *Rewired* antológia előszavában (lásd KELLY–KESSEL 2007, ix).

Egy vele készült interjúban Sterling amellet érvel, hogy nem lehet valaki beatnik 1975-ben, éppúgy, ahogy nem lehet cyberpunk író 1997-ben (MYER 1997.), tehát *a cyberpunk identitás idő-, hely- és helyzetspecifikus*. Larry McCaffery irodalomkutató-szerkesztő szóhasználatával élve, felvettek akkoriban egy „techno-urbán-gerilla”-pózt (MCCAFFERY 1991a, 12.), amelyről Sterling úgy érzi, már nem lehet hitelesen viselni tovább. Egy interjúban szarkasztikusan így fogalmaz:

Nos, ha egy középkorú, hivatásos író, aki házas volt életének több mint felében, két gyereke van, kastélyban él, és több pénzt keres, mint a világ népességének 99%-a, lehet „punknak” hívni, akkor persze, cyberpunk vagyok. (GEVERS)

Ha abból indulunk ki, hogy a Mozgalom írói underground szerzőknek tartották magukat (ők voltak „a Bohémia hangja” – STERLING 1991), akkor érhetővé válik, miért vonja kétségbe Sterling (1991) a cyberpunk autentikusságát a népszerűsítés után: „Egy földalatti kezdeményezés nappali fényben már önmagában ellentmondás.”

Míg néha hasznos volt vagy imponált a cyberpunk besorolás, sokan megbélyegzőnek is érezték.<sup>30</sup> A *Neurománc* zajos sikere után például Gibsonból sztáriró lett, aki azonban ambivalensen élte meg a rá irányuló reflektorfényt, és számos alkalommal szavá tette, hogy e műfajcsapda megnehezítette írói pályafutását.

Mikor Larry McCaffery 1986-ban interjút készített vele, már megjelent a *Neurománc* folytatása, a *Count Zero* (1986), és Gibson már a trilógia befejező részén dolgozott, ez lett a *Mona Lisa Overdrive* (1988). McCaffery lényegre törő kérdésére Gibson nem köntörfalazott:

L. M.: Általában önt tartják a cyberpunk mozgalom vezéralakjának. Létezik-e egyáltalán ilyen mozgalom, vagy csak néhány kritikus agyszüleménye?

W. G.: Marketingstratégia, amely – egyre inkább úgy érzem – leegyszerűsíti, amit csinállok. Nem tisztességes beskatulyázni valakit, mert előítéleteket támasztunk az emberekben. Bár ez nem ilyen egyszerű. Vannak barátaim és írotársaim, akiknek tetszik a mozgalom, mert a hasznukra válik. Elismerem, hogy a címke biztos viszonyítási pont, amely körül az írók kényelmesen körözhetnek – felébrednek a sci-fi konvenciói között, felveszik foncsorozott napszemüvegüket, és így szólnak egymáshoz: „Ez az, bébi, ez vagyunk mi!” [...] Komolyra fordítva a szót, unom az egész cyberpunk-jelenséget. Úgy értem, ma már csak gyenge utánérzések vannak; innentől lefelé vezet az út. Valójában csupán annyi történt, hogy néhány új regény egyszerre kötött ki a kiadó íróasztalán. Az emberek nem tudták, hova tegyenek bennünket, ezért gyorsan kaptunk egy nevet. (MCCAFFERY 2000, 204.)

---

<sup>30</sup> „Szinte egy író sem örül a címkézésnek – az különösen nem, akire rásütik, hogy »cyberpunk«. Az irodalmi címkék hordoznak bizonyos dupla ellenszenvenességet: akikre címkét ragasztottak, azok beskatulyázva érzik magukat; akikre pedig nem, azok elhanyagoltak. És valahogy a csoportcímkék sosem illenek az egyénre, [...] »tipikus cyberpunk író« nem létezik.” STERLING 1986, ix.

Pat Cadigan például azt írja az *Ultimate Cyberpunk* című antológia előszavában: „Általában nem azonosítom magamat semmivel, csak hogy science fiction író vagyok”, de „megengedem (vagy megmondom) a kiadóimnak, hogy használják »a Cyberpunk Királynője« jelzót, amit még a London Guardian ragasztott rám a kilencvenes években.” CADIGAN 2002, xiii.

Gibson válaszából kitűnik, hogy úgy érezte, műfajcsapdába került.<sup>31</sup> Először csak egy jó első könyvet szeretett volna írni, majd hirtelen arra eszmélt, hogy sikerei író társai felé emelték, a cyberpunk pedig önálló életre kelt. Egyre több író állt elő cyberpunk alkotásokkal, és tőle várták, hogy mutassa az irányt az irányzaton belül. Az olvasók cyberpunk írásokat vártak tőle – olyan cyberpunkot, amelynek alapjait részint az ő művéből származtatták. Ezt a guruszerepet Gibson nem akarta felvállalni, de már nem is tudott egykönnyen szabadulni tőle. Bármennyire is úgy érezte, hogy zsánergetetőbe zárták, egyrészt megérdemelt szakmai és közönségsikerét oktalanság lett volna megtagadni, másrészt író társai iránti szolidaritásból sem tehetta meg azt, hogy kivonja magát a cyberpunk körökből. Csicsery-Ronay az alábbi véleményt fogalmazta meg:

Az a gyanúm, hogy a legtöbb irodalmi cyberpunk egy kiemelkedő író fénykörében sütkérezik, aki kellően eredeti és tehetséges ahhoz, hogy az egész mozgalmat eredetinek és tehetségesnek mutassa. (CSICSERY-RONAY 1991, 185.)

Lewis Shiner is kifejezte az „alapítótagok” fokozatos kiábrándulását *Confessions of an ex-Cyberpunk* című cikkében:

A Neuromancer nemcsak egy izolált jelenség volt, mivel Gibson tagja volt egy feltételezett írókörnek, így a kritikusoknak végre volt kapaszkodójuk. Bruce Sterling, Rudy Rucker, John Shirley és én lettünk „a Mozgalom”. Sterling még ráerősített erre a képre. [...] De 1987-re a cyberpunk egy klisé lett. Bizonyos írók a formából formulát csináltak. Ezek a változások vezették oda többünket, hogy a mozgalmat halottnak nyilvánítsuk. Ironikus, hogy amint a cyberpunk kezdte elveszíteni számunkra a jelentését, az víruszerűen áttért a mainstreambe, ahol folytatja burjánzását. (SHINER 1991b)

Mégis, tényleg ennyire sötéten kell látnunk a cyberpunk népszerűsödését? Roger Luckhurst teoretikus és író a *The Many Deaths of Science Fiction* című tanulmányában (1994, 43.) amellet érvel, hogy a science fiction csoportjai előszeretettel hirdetik saját halálukat, halálra ítéltségüket, amikor történetük narratíváit képzik. A New Wave, a cyberpunk és a feminista SF is sokszor pozícionálta úgy magát, mint afféle heroikus, de „halva született” kezdeményezés: képes ugyan áttörni az aktuális

---

<sup>31</sup> Gibson erről mesél egy vele készített interjúban is: „A motivációm egy része abból az ellenszemből jött, ami felé a science fiction tartott. Úgy indultam, hogy felvettem ezt a pózt, miszerint »én műfajok felett állok, kitérők... Dylan most elektronikus zenére vált, és utána az özönvíz...« Erre nekem adták az összes díjukat. Uh, mondtam, mitévő legyek most? Itt viselem ezeket a sci-fi jelvényeket bárhova is megyek, rajta vannak mindenhol a könyvemen, ezen az alapon fognak engem árusítani... Azóta fokozatosan egy utazáson voltam, kifelé a tudományos-fantasztikus szülővárosomból. Mert onnan jövök, de nem tudom, mennyire akartam, hogy én magam is erről szóljak. [...] Azt hiszem a legnagyobb különbség az írók között, akikkel azonosulok [érti itt Gibson Thomas Pynchont és Margaret Atwoodot – a szerző] és sok más író között az, hogy számomra a science fiction egy narratív stratégia, míg nekik ez egy műfaj. [...] A műfajirodalom egyik hátulütője az, hogy elvárják az embertől (még ha ritkán mondják is ezt ki), hogy ugyanazt az izgalmat nyújtsa újra és újra. [...] A jó kritikák azok, ahol a kritikus hajlandó csak haladni az árral, ahogy a történet is fejlődik, míg a (számomra) rossz kritika műfaji elvárásokat támaszt, és emiatt a könyvet csalódásként vagy bukásként éli meg, amikor pedig a könyv stratégiája az, hogy (olyan figuratíván, amennyire csak lehet) ellenébe menjen ezeknek az elvárásoknak. De nem tudom hibáztatni őket, hogy így tesznek, mert ez annak a problémának a része, hogy miképp is lesz hirdetve a könyv.” *William Gibson Interview* 2016.

„stílusgettő”<sup>32</sup> falait, és kísérletezéseivel sok újat hoz, de a népszerűsödés automatikusan önfelszámolódáshoz vagy átalakuláshoz vezet. Jelen esetben a cyberpunk nemcsak az SF integráns részévé vált, hanem a popkultúrában is hullámokat vetett.

A műfajcsapda és a műfajhalál negatív jelentéstöltéssel rendelkezik – és mögöttük mindig műfaji elvárások munkálnak. A műfaji elvárások létrejötte természetes irodalmi folyamat. Az irodalmi gépezet (írók, kritikusok, rajongók, kiadók stb.) az egyes művekből kiemeli a közös tulajdonságokat, és ezekből egy fogalmat kreál. E deskriptív fogalom idővel preskriptívvá válik, Shiner (1991b) szóhasználatával „a formából formula” lesz – írók és olvasók fejében egyaránt. Ilyen műfaji elvárás az (a cyberpunk *cyber* részére vonatkoztatva), hogy egy CP műben legyen minél több fejlett technológia, „kütyü”, amely több, mint pusztán díszlet és szemfényvesztés. Másik tipikus műfaji elvárás (a cyberpunk *punk* részére vonatkoztatva) a társadalomkritikai, politikai attitűd. Ha ezek hiányoznak, vagy nem ütnek meg kivitelezésükben a minőségi mércét, a cyberpunk mű nem (vagy nem eléggé) felel meg a műfaji elvárásoknak. Ez az induktív-deduktív oda-vissza hatás azonban szerencsére nemcsak a műfaj kiüresedésének veszélyével jár, hanem magában hordozza a műfaji megújulás lehetőségét is.

### 1.3. A cyberpunk második szakasza (~1987–1995)

A kilencvenes évek science fiction irodalma is diverz terep volt. Új irányzatok és címkék bukkantak fel: „Új Hard SF, Új Űropera, Újhullámos Fabulizmus, New Weird, Interstitial Arts, Mundane SF, Brit Reneszánsz” (KINCAID 2009, 174–175.). A cyberpunk is újabb lendületet vett: nemzetközi szinten ismertté vált, művelői és rajongói lettek világszerte, egyéb társművészetekbe is átültették. Mielőtt nekifognék egy átfogóbb cyberpunkdefiníció kidolgozásának, röviden áttekintem a fontosabb műveket ebből az időszakból.

Míg William Gibson a *Sprawl*-trilógia befejezése után más irányokba fordult, az első generációs cyberpunkok további cyberpunk művekkel jelentkeztek.<sup>33</sup> Ide tartozik John Shirley *Eclipse*-trilógiája (*Eclipse* – 1985; *Eclipse Penumbra* – 1988; *Eclipse Corona* – 1990) vagy Pat Cadigan *Mindplayers* (1987), *Synners* (1991) regényei. Emellett új alkotók is feltűntek regényeikkel, például Walter John Williams (*Hardwired*, 1986), Richard Kadrey (*Metrophage*, 1988), Neal Stephenson (*Snow Crash*, 1992), Jeff Noon (*Vurt*, 1993), Melissa Scott (*Trouble and her Friends*, 1994), Douglas Rushkoff (*Cyberia*, 1994), Greg Egan (*Permutation City*, 1994) stb.

Stacy Gillis szerkesztő három hullámra osztja az irodalmi cyberpunk történetét: 1. Gibson és Sterling köre képviseli az elsőt, 2. Neal Stephenson neve fémjelzi a másodikat, 3. a „post-dot-com”-generáció

---

<sup>32</sup> Értsd: a domináns esztétikai paradigma a science fictionön belül (saját kifejezés).

<sup>33</sup> Az első cyberpunk generáció más tagjainak is hamarosan más irányba fordult írói érdeklődése – néhányan közülük eleve távolabbi vonzáskörzetbe tartoztak. Például Rudy Rucker 1983-ban (egy évvel Gibson előtt, egyben elsőként) megnyerte a Philip K. Dick-díjat *Software* című (cyberpunkhoz is rokonítható) regényével, de az 1984-es *Master of Space and Time* már más utakon járt.

jelölné a harmadikat (GILLIS 2005, 3.). E felfogásban a számítógépek és az információs technológia fejlődésére helyeződik a hangsúly, hiszen az első cyberpunk generációnak és olvasóinak számítógépekről alkotott elképzelései merőben mások voltak, mint tíz évvel később. Például Gibson számára a számítógép eleve az emlékezet metaforájaként működő irodalmi eszköz volt, kiberterekről szóló regényének kézírata még írógépen készült. Egy cyberpunkkal foglalkozó kerekasztal-beszélgetésen Jan Wagner, a *Shadowrun Online* videójáték gyártásvezetője amellet érvelt, hogy mai szemmel kifejezetten romantikus az az elképzelés, hogy egy mátrixlinkkel meg lehet változtatni a világot (*Cyberpunk: The Dystopian Prism/Prison* 2013). Charles Stross posztcyberpunk szerző ezért is mondja azt, hogy számára a cél „olyasmivé desztillálni a cyberpunkot, ami újra működik egy olyan ember szemszögéből is, aki átment a dot-com kezdeteken, és programozóként dolgozott a Neten” (idézi MURPHY–VINT 2010, 135.). Arra mutat rá, hogy a fiktív technológiai konstrukciók mindig megméretnek a valós technológiai változások fényében, és ez árnyalja értékelésüket. Természetesen ez nem azt jelenti, hogy a science fictionnek kötelessége lenne visszatükrözni a jelen tudását, mintha ez lenne a zsinórmérték, de egy író sem lehet vak arra a kontextusra, amely a művet az olvasói élmények fényében pozicionálja.

James Patrick Kelly és John Kessel két szakaszra bontaná a cyberpunkot. Az elsőt a *Mirrorshades* alkotói képezik, míg a másodikban a szerzők már nem csoportosulnak, nem kötődnek mozgalomhoz, hanem autonóm, *posztcyberpunk* szerzők. A *Rewired: The Post-Cyberpunk Anthology* szerkesztői szerint ezen írók tevékenysége immáron „események és tettek sora egy bizonyos időperiódus alatt, amelyek bizonyos elveket és irányvonalakat támogatnak”. (KELLY–KESSEL 2007, xi.)

Pro és kontra érvek egyaránt felsorakoztathatók a *posztcyberpunk* terminus mellett. Ellenérv az, hogy taxonómiai túlhajtásnak tűnik új nevet adni egy irányzatnak alig pár évvel a fogalom megszületése után.<sup>34</sup> Ám mellette szól az, hogy az irodalmi kezdetekhez képest a fogalom gyökeresen átalakult, jelentése változott, bővült. A szerkesztők négy témát említenek közös nevezőként a posztcyberpunk szövegekben (amelyek a korai cyberpunkkal is hagyományfolytonosságot mutatnak):

1. globális perspektíváját kínálják a jövőnek;
2. infotech, biotech és egyéb olyan invazív technológiákat szerepeltetnek, amelyek átalakítják az emberi testet és pszichét;
3. felforgatják a klasszikus értékeket;
4. tömény, energikus, játékos prózanyelvet használnak, és ennek segítségével újraértelmezik a tipikus sci-fi trópusokat.

---

<sup>34</sup> A műfaji fragmentáció gyorsuló tendenciát mutat: a steampunk és a cyberpunk kezdeti kettőse után ma már 17 derivátumot tartanak nyilván (lásd Wikipedia „cyberpunk derivatives”).

A szerkesztők meglátása az, hogy a cyberpunk „megszállottságok”<sup>35</sup> együttes alkalmazása azonnal kliséhez vezet, így a cyberpunk többé már nem lehet ideológia, csupán íz (flavor) (KELLY–KESSEL 2007, viii.). Ezért ilyen részes alkalmazónak tartják antológiájuk szerzőit is, mint például Cory Doctorow, Gwyneth Jones, Michael Swanwick, David Marusek, akik valóban nem képezték részét a cyberpunk korai szakaszának.<sup>36</sup>

Lawrence Person sci-fi író és szerkesztő *Towards a Postcyberpunk Manifesto* című írásában szintén azt hangsúlyozza, hogy a posztcyberpunk az 1990–2000-es évek szülötte, és már nem figyelemfelkeltő újdonságként tekint a cyberpunkra, hanem mint egy olyan alműfajra, amelynek eszközkészlete beépült a tudományos fantasztikus irodalom diskurzusába (PERSON 1998). Alapvető különbségnek tartja, hogy a posztcyberpunk írások – megtartva ugyan „az immerzív világépítési technikát” – már más karaktereket, környezetet, jövőképet vázolnak fel. A posztcyberpunk hősök gyakorta a társadalom integrált tagjai, középosztálybeli polgárok, akik ugyanúgy egy felgyorsult, technicizált, kompjúterizált jövőben élnek, de e jövő nem feltétlenül reménytelen/reményvesztett világot jelenít meg. Immár megjelenik a mindennapok világa, a család és a barátok, a tartós emberi kapcsolatok. A realiztikus környezetben sokszor konszolidált életvitellel találkozunk, a lázadást felváltja az aktuális társadalmi berendezkedés elfogadása, továbbá a társadalmi, etnikai sokféleség evidencia, nem pedig egzotikum. Ide sorol olyan műveket, mint Neal Stephenson *Gyémántkor (Diamond Age)*, (1995) vagy Raphael Carter *The Fortunate Fall* (1996) című regénye, és gyakorta emelik ki Sterling Hugo-díjas *Bicycle Repairman* című elbeszélését is (1996), amelyben valóban megfigyelhetők ezek a szemléletbeli elmozdulások.

Több cyberpunk válogatáskötet is született. Pat Cadigan is elkészítette a maga cyberpunk antológiáját *The Ultimate Cyberpunk* címmel (lásd CADIGAN 2002.). Ebben négy előfutárként nyilvántartott szerző szerepel (Alfred Bester, Cordwainer Smith, Philip K. Dick és James Tiptree), benne vannak természetesen az első generáció kanonikus szerzői és Paul J. McAuley a *Dr. Luther's Assistant* című, 1993-as novellájával.

Victoria Blake 2013-as cyberpunk antológiájába 19 novellát válogatott be (lásd BLAKE 2013). Ha megnézzük ezek első közléseinek idejét, láthatjuk, hogy egy széles szakaszt fognak át: 1981-től 2012-ig. Nyolc novella esik az általam vizsgált időszakaszba, ezek között találjuk Shirleyt, Ruckert, James Patrick Kellyt, Shinert, Gwyneth Jonest, Sterlinget, Maruseket, Cadigant, Kim Stanley Robinsont és Gibsont. Megfigyelhető, mekkora átfedés van a *Rewired* antológia 2007-es gyűjtésével. Válogatása hommage a kezdeteknek, egyúttal új neveket vonultat fel: igazi prózastílusbeli kaleidoszkóp és a cyberpunk témák sokszínű gyűjteménye.

---

<sup>35</sup> Az *obsession* kifejezést találták a legalkalmasabbnak azon tendencia leírására, amikor is bizonyos toposzok újra és újra felhasználásra kerülnek.

<sup>36</sup> A szerzők listája: Bruce Sterling, Gwyneth Jones, Jonathan Lethem, Greg Egan, Pat Cadigan, William Gibson, David Marusek, Walter Jon Williams, Michael Swanwick, Charles Stross, Paul Di Filippo, Christopher Rowe, Elizabeth Bear, Paolo Bacigalupi, Mary Rosenblum, Cory Doctorow.

A kilencvenes évektől tovább folytatódott a science fiction további alműfajokra való aprózódása. A cyberpunk motívumainak közismertté és népszerűvé válásával együtt járt folyamatos átalakulásuk is. Geoff Ryman bevezette a *cyberpunk ízesítésű* (cyberpunk-seasoned) megjelölést azokra a szövegekre, ahol a cyberpunk motívumok csak részlegesen jelennek meg egyéb alműfajokra jellemző jegyek mellett.<sup>37</sup> Andrew M. Butler is megalkotta a szinoním *cyberpunk zamatú* (cyberpunk-flavored) jelzőt az „olyan mint, de mégsem az” típusú művekre (BUTLER 2010, 17.).

A kibertechnológiát centrumba helyező SF művekre létrejött a *cyberfiction* kategóriája, a cyberpunkot is magában foglaló ernyőfogalom. Amikor Carlen Lavigne a feminista cyberpunk és cyberfiction nyomába ered, azt mondja:

Nők által írt, közeljövőről szóló spekulatív science fictiont kerestem, olyat, amely az új technológiákkal és az információs korról foglalkozik, és olyan helyszíneken játszódik, amelyeket egyértelműen befolyásoltak a cyberpunk elképzelések. (LAVIGNE 2008, 8–9.)

A cyberfiction megnevezés jobban fedti például Rudy Rucker *The Hacker and the Ants* (1994) munkáját vagy Kathleen Ann Goonan *Queen City Jazz* regényét, bár ezek kapcsán találkozhatunk posztcyberpunk besorolással is.

A Sterling által jegyzett, az aeronautikából kölcsönzött *slipstream* kifejezés (‘légörvény’) tovább árnyalja a műfaji besorolás problematikáját. Ezzel a terminussal fedte le azokat a szövegeket, amelyek szándékosan több műfajra építenek, vagy hidat képeznek a tágabb értelmű szépirodalom és a spekulatív fikció között. Ezt a műfaji határokat áthágó stílust (cross-genre style) tartja érvényesnek például Kathy Acker *Empire of the Senseless* (1988), William S. Burroughs *Meztelen ebéd* (*Naked Lunch*, 1959) vagy Kurt Vonnegut *Az ötös számú vágóhíd* (*Slaughterhouse-Five*, 1969) című regényére (lásd STERLING). Más válogatások még Kafka, Borges és Eco bizonyos műveit is ide sorolják (a teljes listát lásd: COX et al. 2007.).

A cyberpunk derivátumaiként szokás emlegetni a „valamilyen technológia+punk” alműfajokat, például nanopunk, steampunk, biopunk, stonepunk, elfpunk, mythpunk stb. Ezek nem a cyberpunk közvetlen leszármazottai, csak névadásuk módszerében, egy-két elemében (például a lázadás vagy az ellenkultúra jelenléte) van átfedés. A steampunk (‘gőzpunk’) mára hasonló ismertségnek örvend, mint a cyberpunk. A kifejezés létrejöttét 1987-ra datálják (GROSS 2007, 60.),<sup>38</sup> neve onnan jön, hogy a gőzgépek képezik a történetekben a fő technológiát. Gyakorta tartalmaz utópisztikus és retrofuturista elemeket, alternatív jövőt, stílusát a viktoriánus és neoviktoriánus érából meríti. Cory Gross steampunk

---

<sup>37</sup> Ryman úgy jellemezte a *Vurt* című regényt, mint egy gyorsvágójú, cyberpunk ízesítésű SF thrillert („fast-paced, cyberpunk-seasoned SF thriller”). Idézi BUTLER 2010, 17.

<sup>38</sup> James Blaylock elsők között használta a kifejezést a *Locus* magazinban 1987-ben. A science fiction azon alműfajának tartja, amely jellemzően történelmi helyszínen és időben játszódik (különösen az iparosított 19. századi társadalomban), elsősorban gőzgépek és más mechanikus gépezetek köré fejlesztve világát. Lásd: OED-SFC „steampunk”. Steampunk mű például Gibson és Sterling *A gépezet* (*The Difference Engine*, 1990) című regénye.



kutató (Olalquiaga giccselemélete nyomán) a steampunk két alapvető típusát különbözteti meg. A nosztalgikus steampunk inkább utópisztikus, míg a melankolikus steampunk közelebb áll a cyberpunkhoz, mert a *dekadencia* és a *posztapokaliptikus* beállítás jellemzi.

Az alműfajok párhuzamos, autonóm tematikáinak elkülönítése nem mindig egyszerű. Például Sterling *Schismatrix* című 1985-ös regényét ma már inkább a biopunk kategóriába sorolnánk, hiszen a biotechnológia és a géntervezés társadalmi implikációit boncolgatja a cselekmény. Mégis, mivel Sterling tudatosan a cyberpunkhoz kapcsolta művét, nem lehet kivonni e kategória alól sem. Némileg anakronisztikusan is hatna, hiszen a *biopunk* kifejezés csak 1993-ban született meg.<sup>39</sup> A két alműfaj között hidat képez posztthumán szemléletük, sötét atmoszférájuk.

---

<sup>39</sup> 1993-ban használták a terminust a *Science Fiction Studies* folyóiratban mint a science fiction olyan alműfaja, amely a biotechnológia és a genetikai tervezés társadalmi hatásaival foglalkozik. (OED-SFC „biopunk”).

## 2. MŰVÉSZETI TEMATIKA ÉS KULTURÁLIS INFORMÁCIÓ

A fejezet elején a cyberpunk három lehetséges megközelítését vázoltam fel. A történeti áttekintés után ideje rátérni arra, miként is működik a cyberpunk mint *művészeti tematika és kulturális információ*. Miután a cyberpunk beágazott a mainstreambe, és médiumokon átívelő jelenséggé vált, fölmerült, miben is áll a lényege. „Lényeg” és „jelenség” egész más értelmet nyer az alkotó-befogadó viszonylatában. Az alkotó számára a műalkotás forma, amelyben kifejezésre juttatja gondolatait, emlékeit, hangulatait és üzeneteit. A befogadó számára viszont a műalkotás tartalom, méghozzá „a műélvezet által keltett élményforma tartalma” (SZERDAHELYI 1995, 236.). A tartalom és a forma viszonyfogalmak, amelyeket absztrakció révén nyerünk. Egységük nehezen megbontható. Amint változtatunk egy mondaton vagy egy képen, változik az értelme. És ahhoz, hogy változzon a tartalma, formai változtatást kell eszközölnünk.

A cyberpunk alkotásokban közös az, hogy egy adott *toposzthálózatot* mozgatnak, és bizonyos *kulturális tendenciákra* mutatnak rá, tehát *kor- és helyspecifikusak*. Minden alkotás kisebb vagy nagyobb mértékben detektálhatóan egy reakció az adott korra és annak társadalmi berendezkedésére. Gyakran hozzák példaként a globalizáció, a kapitalizmus, posztindusztrializmus, az urbanizáció és az információs társadalom gyakori megjelenítését a cyberpunk művekben.<sup>40</sup> Fredric Jameson (2010, 429. 1. végjegyzet.) amellett érvel, hogy a cyberpunk ha nem is a posztmodernizmus, de mindenképp a *késői kapitalizmus* elsődleges irodalmi kifejeződése. Veronica Hollinger (1999, 81.) szerint „[a] hajdani éles határvonalak cyberpunk áttörése a *posztindusztriális jelen* releváns formai újítása”. Sterling meglátása szerint gyakori téma a *globalizáció* („a cyberpunknak kevés türelme van a határokhöz”), példaként a műholdhálózatot és a multinacionális vállalatokat említi (STERLING 1986, xiv.). Cadigan számára a cyberpunk „a *punk szenzibilitás* – nyugtalanság, lázadás – és az *asztali számítógépek* elkerülhetetlen összeütközése.” (idézi Cavallaro 2000, 26.) Rucker definíciója alapján (RUCKER–SIRIUS–QUEEN MU 1992, 73.) „irodalmi SF, amit könnyű olvasni, sok információ van benne, és a számítógépes forradalomból származó új gondolatformákat jeleníti meg”.

Blake (2013, loc. 104.) szerint a CP 1. egy „esztétikai pozíció”, 2. „attitűd”, ugyanakkor 3. „témák gyűjteménye” is. „Egyszerre élő és egyszerre halott” abban az értelemben, hogy első művelőinek inspirációs forrásai – mind történelmi, mind technikai vonatkozásban – nem aktuálisak többé, más lett a világ, és mások az égető kérdések. A cyberpunk mégis élő irodalmi műfaj, mert őrzi a technikai újítások iránti érdeklődést, *kutatja azokat a fantáziákat, ahol egy technikával átítatott világ átformálja az ember és ember, az ember és társadalom, az ember és technika közötti viszonyt*, a „behuzalozott”

---

<sup>40</sup> Lásd például Rétfalvi Györgyi megfogalmazását: „a marginalizált társadalmi rétegek kiberbűnözés útján keresik az igazukat a transznacionális cégek hatalmával szemben” RÉTFALVI 2002, 73.

társadalom mindennapjait. (BLAKE 2013, loc. 104.) Kelly és Kessel is amellett érvelnek, hogy a cyberpunk (és a posztcyberpunk) legnagyobb érdeme az a belátás, miszerint

[...] már nem mi változtatjuk a technikát, hanem az változtat meg minket. Nemcsak otthonainkat és iskoláinkat, a kormányainkat és munkahelyeinket, hanem érzékeinket, emlékeinket, tudatunkat. (KELLY–KESSEL 2007, x.)

Sterling megállapítása is ide köthető. Szerinte a cyberpunkok látásmódjában közös, hogy számukra a technika „zsigeri”, „átható” és „igazán bensőséges”. A test „inváziójával” ez gyakran az emberi természetet és az én természetét radikálisan újradefiniáló eljárásokban nyilvánul meg: „[A technika] nem rajtunk kívül, hanem körülöttünk van. A bőrünk alatt; gyakran benne az elménkben.” (STERLING 1986, xi.)

A *technika és a test egyesülése* mellett a hibridizáció más formái is jelen vannak, ilyenek például a köztes zónák (interzones). Sterling (1986, xi.) ezt Gibson gyakran idézett meghatározásával ragadja meg: „az utca mindennek megtalálja a saját felhasználási területét / the street finds its own uses for things”.

Ez a kisajátításra épülő társadalmi lelemény a fiktív világokban sokszor illegális-félillegális keretek között történik, lásd a *Neurománc* zugklinikáit. Az árnyékfejlesztésre hozható másik példa a *Synners* fiatal hackerének, Samnek a speciális, D-I-Y töltőberendezése, amely lehetővé teszi, hogy a számítógépet a bőr alá bevezetett kábellel lehessen tölteni (CADIGAN 2011a 58–59.). A „leleményes, hozzáértő individuum” egy gyakori típusfigura, aki a tudás- és kommunikációtechnológia termékeit átalakítva „hackeli meg” azt a rendszert, amely az egyén leszabályozására törekszik (LEARY 1999).

A fiatalok high-tech igenlése, a mediálisan átváltozott popkultúra, a marginalizált rétegek lázadásának elegyítése egy olyan *heterogén témastruktúrát* hoz létre, amelyben e *szintézis* produktív és kifejező. Ennek fényében Mark Downham (1988) szerint ez „egy új techno-szürreális szépirodalom”, míg Csicsery-Rónay ihletett meghatározása szerint „[...] a cyberpunkban rejlő ambiciózus oximoron olyan elegáns és globális, egyesíti a magast és az alacsonyot, a komplexet és a szimplát, a vezért és a vadembert, a technofenséget és a rock’n’roll dagonyáját.” (CSICSERY-RONAY 1991, 182.)

A gyakorta hangoztatott *high-tech – low life* meghatározásra reflektál Rétfalvi Györgyi (2002, 73.), amikor azt mondja, a cyberpunkban együtt szerepel „a magas szintű technológia és alacsony életszínvonal”. Csicsery-Ronay definíciójából is kitűnik, hogy egyesek számára a cyberpunk fontos, elhatároló specifikuma a punkban és a rockban is kimutatható kirobbanó energia, a *lázaadó, ellenkulturális szemlélet*. Egyetértek Blake-kel abban, hogy ez idővel leszakadt a zenei-szubkulturális vonatkozásról, kitágult. A cyberpunk marginalizált, „outsider figuráit”<sup>41</sup> a legtöbb esetben a *többségi, normatív szabályrendszer*től való *elhatárolódás* jellemzi egy urbán kontextusban. Galántai László megfogalmazásában:

---

<sup>41</sup> BÁN 2007, 169.

A punk lázadó, ellenálló, kívülálló, az ember, aki nemet mond a fennálló társadalomra, a rendre a patriarchális *szimbolikusra* (Lacan), mindig felforgató, mindig urbánus, vállaltan határjelenség. (GALÁNTAI 2013)

Értelemszerűen sokan a *cyber* felől közelítenek a cyberpunkhoz. Michael R. Heim író szerint a cyberpunk „egy kompjúterizált jövőt vetít elénk” (HEIM 1993, 150.), míg Andrew M. Butler teoretikus szerint „dominál a magastechnológia, beleértve a számítógépeket, számítógéphálózatokat” (BUTLER 2000, 9.). Mások a kiberszubkultúra, azonbelül is a hackerek gyakori megjelenését emelik ki (például RÉTFALVI 2002, 73.). Galántai László (2013) a cyber kiterjesztett felfogását követi, amikor kulcsszavakként kiemeli a kibernetet, és az olyan jelzőket, mint a mesterséges, gépi, kibernetikus, információs, virtuális, digitális, hálózati. Jim Collins *Architectures of Excess* című könyvében (1995, 9.) az „információs túltelítettséget” hangsúlyozza, Lawrence Person író pedig „a kompjúterizált információ mindenütt jelenlevő adatszféráját” (PERSON 1988). Én ezeket úgy fogalmaznám meg, hogy visszatérő elem a *médiaszaturált urbán tapasztalat* megjelenítése.

Egyesek a *cyberpunk világok cselekményének ideje* felől közelítenek, kiemelik a cyberpunk extrapolációs, derivatív jellegét. Andrew M. Butler (2000, 9.) szerint „a cyberpunk a *közeljövőben játszódó tudományos fantasztikum*”, míg Mark Downham író szerint „a cyberpunk egy ipusztriális mitológiája egy nem túl távoli jövőnek” (DOWNHAM 1998). A cyberpunk történetek többsége valóban a közeli jövőben játszódik (értsd: a nyolcvanas évektől kezdve napjainkig), egy technikailag fejlettebb korban, amelynél akár évszámok nélkül is érezzük, hogy sok szempontból hasonlít a mi jelenünkre, tehát van a történeteknek egy extrapolatív íve. Általában az a teoretikusok benyomása, hogy a megjelenített világokban egy *disztópikus, posztapokaliptikus, antiutópisztikus társadalom* jelenik meg.<sup>42</sup>

A *cselekmény helyszíne* kapcsán vonatkozóan pedig az mondható el, hogy csillagközi távlatok és földönkívüli civilizációk helyett a földi civilizációkon vagy más emberi kolóniákon van a hangsúly, és erősen érezhető a nyugati világ tapasztalati behatása.<sup>43</sup> A legtöbb esetben egy globalista szemlélet, a határok felszámolódása, átrendeződése, elsúlytalanodása érvényesül – általánosságban elmondható, hogy „a nemzetállam eszménye meghaladott” (SÁNTA 2012, 18.).

Végül, de nem utolsó sorban szintén gyakori a *posztthumán vetület* felmutatása: „ember/gép hibridek” (BUTLER 2000, 9.), „ember és gép összeolvadása: kiborgizáció” stb. (RÉTFALVI 2002, 73.). Sánta Szilárd szerint

[a cyberpunkban] az egységes, stabil szubjektum fogalmának posztstrukturalista elvetése találkozott a posztthumán vagy techno-evolucionalista fölfogással, mely az ember korábban biztosnak vélt határait bomlasztotta föl. (SÁNTA 2012, 18.)

---

<sup>42</sup> Például „disztópikus jövők” (Lawrence Person), „katasztrófa utáni állapot” (Rétfalvi Györgyi), „anti-utópikus” (Klappcsik Sándor). PERSON 1998; RÉTFALVI 2002, 73.; KLAPCSIK 2007, 154.

<sup>43</sup> „a földön kívüli világok helyett a földön belüli dimenziók viszonyrendszere van megjelenítve.” KLAPCSIK 2007, 155.

[A cyberpunk szövegek] egyfelől arra kérdeznék rá erőteljes módon, hogy mi az ember(i), hol és milyen elképzelések szerint húzhatók meg az ember és a gép közötti határvonalak, másfelől azt sugallják, hogy e határok eltűnése a posztumán kor eljöttét jelzi. (SANTA 2012, 9.)

Frances Bonner (BONNER 1992, 191.) a cyberpunk toposzait négy csoportra osztja, és a „4 C” terminussal jelöli. Ezek a „corporations”, „crime”, „computers”, „corporeality” kategóriák, azaz: *vállalat, bűnözés, számítógép és testiség (corporeality)*.

A cyberpunk világokban tehát gyakran megfigyelhetjük

- a későkapitalista, posztindusztriális, posztmodern társadalom jegyeit,
- a futurisztikus, fragmentált urbán szubkulturális jelleget, amelyet a hálózat fogalma szervez egységgé,
- a technológiai evolúció új stádiumába lépett posztumán emberképet,
- a megjelenített társadalmak és egyének válságállapotát.

Ez a felsorolás egyelőre egy munkadefiníció alapját képezi, amelyet a fejezet végén található összegzésben véglegesítünk, miután megvizsgáltuk a cyberpunk megértéséhez oly fontos további relációkat a posztmodern, a disztópia és a szubkultúra terén.

### 3. CYBERPUNK ÉS POSZTMODERN

A cyberpunk műveket több teoretikus is a posztmodernhez kapcsolta – például Larry McCaffery, Michael Heim és Istvan Csicsery-Ronay (MCCAFFERY 1991, 2.). Mégis, a cyberpunk posztmodernhez való viszonya korántsem problémamentes. Ezt a kérdést több szempontból lehet megközelíteni:

- a posztmodern mint korszak,
- a posztmodern mint domináns szemlélet egy adott korban (kultúrdomináns),
- a posztmodern mint irodalmi műfaj.

#### 3.1. A posztmodern mint korszak

A cyberpunkra tekinthetünk olyan irodalomként, amely a modernizmust és realizmust követő *posztmodernizmus művészettörténeti korszakába* esik.<sup>44</sup> Ha a posztmodernizmusra úgy tekintünk, mint arra a művészettörténeti korszakra, amely felváltotta a modernizmust és a realizmust, akkor kronológiai szempontból minden nyolcvanas években és azután született cyberpunk irodalmi alkotást posztmodernként is azonosíthatunk. Mivel a vizsgált cyberpunk művek ebbe az időszakba tartoznak (1980–1995), és angol nyelvű, nyugati írók alkotásai, ezért a fejezet a posztmodern nyugati elméleteihez kapcsolódik elsősorban. A korszakként való megközelítés azonban túl tág keret, és nem visz minket előrébb a cyberpunk és a posztmodern viszonyításához, összehasonlításához, ezért szűkíteni kell a fókuszon.

#### 3.2. A posztmodern mint kultúrdomináns

A posztmodern felfogható úgy is, mint egy széles körű kulturális paradigma, egy fluid kultúrdomináns, amely párhuzamos a kései kapitalizmus gazdasági modelljével és a liberális demokrácia politikai modelljével. Jameson neomarxista nézetei fényében ezt úgy fogalmazza meg, hogy minden ideológia: a gazdaság, a politika és a kultúra egy komplex dimenzióban működnek, amelyet posztmodernnek hívunk, ezért a posztmodernizmus egy esztétikai és politikai állásfoglalás a kései kapitalizmusról. Miként a klasszikus kapitalizmus a realizmus korához, a monopolkapitalizmus pedig a modernizmus korához tartozik, úgy a transznacionalista kapitalizmus a posztmodernhez.

Jauss (1997a) úgy véli, hogy egy korszakváltás akkor sarjad, amikor a kor elvárásai és a kortársak tapasztalatai egyre inkább nem egyeznek. Így a posztmodern egyszerre átmenet és törés az előző korhoz,

---

<sup>44</sup> A Nyugat-Európában és Amerikában sarjadt, majd világszintűvé váló *posztmodern kor* kezdetére vonatkozóan nincs konszenzus a művészettörténészek körében, például Hutcheon (1983, 3.) értekezésében szintén csak kérdőjelek sorával említi bizonyos potenciális kezdőpontokat: „1945? 1968? 1970? 1980?”.

a modernizmushoz képest esztétikailag, ideológiailag és filozófiailag is.<sup>45</sup> A modernizmus főbb ideológiából ágazik tovább, ugyanakkor dekonstruálja, decentralizálja, dehierarchizálja a kor kimerült fogalmi konstrukcióit. Brian McHale ezt dominánsváltásnak hívta, és a történelem térbeli reprezentálásával szemléltette:

1. táblázat

A modernizmus és a posztmodernizmus összehasonlítása ellentétpárokkal

<b>Modernizmus</b>	<b>Posztmodernizmus</b>
hierarchia	anarchia
jelenlét	távollét, hiány
„genitális”	polimorf
narratív	antinarratív
metafizika	irónia
determináltság	indetermináltság
világmodellt konstruál	dekonstruálja a világmodellt
ontológiai bizonyosság	ontológiai bizonytalanság

Forrás: MCHALE 1992, 7.

A II. világháború után beköszöntő modern kor jellemzőit például az egyre többek által választott városi élet, az urbán léttapasztalat adta. Ez a kisközösségek berendezkedésétől abban különbözik, hogy izgalmat és szabadságot hoz, hisz bárki lehetsz, és bármi megtörténhet. Ugyanakkor elidegenítő mesterségessége miatt, valamint idegenek szoros összezárásával jár, és a tömegben megélt magány izoláló hatással bír, újfajta frusztrációkat teremt. Fontosabbá válik a különbözőség, a nonkonformitás és az individualizmus. A világ nagyon szokatlan, az extrém, a sokkoló és az egzotikus mindennapossá válik. A tömegtechnológia, - közlekedés, -közlés, -kommunikáció, -együttélés betüremkedése a privát életbe szupermobilissá és szuperinformálttá teszi az embereket, ám mindez megannyi kéretlen információ beözönlésével jár. Tehát a több szabadság több szorongáshoz és többgyökerű krízishez vezet.

Az is a modernizmus öröksége, hogy a megkérdőjelezés pozitív előjelűvé vált. És a posztmodern egyik főtevékenysége épp a kérdezés. „Kérdezz és demisztifikálj – majd dolgozz a változásért”, így foglalhatnánk össze a hatvanas évektől zajló művészetelméleti, irodalmi paradigmaváltásokat. Ahogy Linda Hutcheon *A Poetics of Postmodernism* című könyvében Susan Sontagot idézi: „Ez mind szükséges „a tudat megváltoztatásához” (Hutcheon 1983, 8.). Ugyanakkor azt is hozzáteszi, hogy a

<sup>45</sup> A modern korból a posztmodern korba fordulással a művészetelméleti, filozófiai irányzatok is változtak, lásd fenomenológia, percepcióesztétika, strukturalizmus, szemiotika, posztstrukturalizmus, dekonstrukció, feminista kritika, pszichoanalízis, marxizmus, újhistorizmus, kulturális materializmus, posztkolonializmus, kisebbségi diskurzusok, genderelmélet.

posztmodern talán egy társadalmilag formálódó küzdőtere valami újnak (és erre példaként Terry Gilliam *Brazil* című filmjét hozza).

Jean-Francois Lyotard *A posztmodern állapot* című könyvében (1993) a posztmodern nem a modernizmus, hanem a modern folyományának tekinti. A posztmodernben az „elbeszélések válsága” széles körben kiterjed, és felülírja a felvilágosodás és a racionalizmus világszemléletét. Átértelmeződik „a szellem dialektikája, a jelentés hermeneutikája, a racionális, illetve a tevékeny szubjektum emancipációja vagy a jólét megteremtése” (LYOTARD 1993, 7., 11.).

A tudás státusa megváltozik, amikor a társadalmak az ún. posztindusztriális, míg a kultúrák az ún. posztmodern korba lépnek.

Hutcheon szerint *a posztmodern szemlélet* tagadja az abszolút hatalmat; ambivalens viszonyban áll az uniformizációval és a kommercializációval; rámutat, hogy nincsenek rögzített jelentések; és a mesternarratívák mind csupán konstrukciók. Állítása szerint konstrukció a világ, az én, a bináris ellentpárokra épülő fogalmaink, ráadásul mindez állandó változásban van (folyamatjellegű), tele paradoxonokkal. Ennek fényében a világ nem jelentésnélküli, de minden jelentést mi teremtünk. Hutcheon felfogásában a posztmodern kultúrszemlélet elsősorban az ellentmondásokra fókuszál, történeti és politikai érdeklődésű. Egyik fő eljárás módja a vizsgált jelenség megkérdőjelezése,<sup>46</sup> a kritikai elemzés, a problémás összefüggések felmutatása, valamint az alternatív megoldások felsorakoztatása, hangsúlyozva a változás folytonos és nyitott jellegét. Népszerű elemzési tárgynak számítanak a peremterületek, a határok és a különbségek (elkülönböződések) – a relativitás és a kontextusfüggőség vetületében.

Ennek értelmében *a posztmodern mint korunk kultúrdominánsa* végrehajtotta fogalmaink drasztikus dekonstrukcióját. A teljesség és a végesség illuzórikus fogalmakká váltak éppúgy, mint a nagy elbeszélések és a fix definíciók. Helyükbe egy új szemlélet lépett, amely „finomítja a különbségek iránti érzékenységünket, és erősíti az összemérhetetlenség iránti türelem képességét” (LYOTARD 1993, 9–10.). A fragmentumok és átmenetek iránti szenzitivitás a fluiditásra és az egymásmellettségre helyezi a hangsúlyt. A felszámolás helyett megsokszorozódás mutatható ki eszmerendszereinkben (ide tartoznak tudás- és értékrendszereink is). A paralel módon létező, heterogén és túlnépesített értékrendszerek fluiddá teszik a tapasztalat határait a jelentések felülírása által, elbizonytalanítják a korábban stabilnak hitt fogalmakat, és megnövelik a „transzformálhatóság” és „átkonvertálhatóság” fontosságát.<sup>47</sup>

A cyberpunk művekben kibontakozó világszemlélet, gondolkodásmód és tematika tehát összevethető *a posztmodern kultúrdomináns*hoz tulajdonított gondolatvilággal. Ilyenkor az átfedések a *tartalom, a történetvilág* szintjén mutatkoznak meg. (Ezekre számos elemzést nyújtok a disszertáció III. és IV. fejezetében.) Ám már most kiemelt példaként hozhatjuk a modernizmus és a posztmodernizmus

---

<sup>46</sup> A kérdés mint pozitív érték a hatvanas évek öröksége is (lásd: antihumanizmus Nagy-Britanniában és az Egyesült Államokban).

<sup>47</sup> E két fogalom jelentőségét Gianni Vattimo hangsúlyozza *The End of Modernity* című könyvében. Lásd VATTIMO 1988, 21.



közötti szemléletváltásra az *ontológiai fordulatnak* is nevezett perspektívaváltást, amely a világépítésben is megmutatkozik. Scott Bukatman (2001, 17–18.) a következőképp jellemzi a modernizmus episztemológiai jellegét, összevetve a posztmodern ontológiai érdeklődésével:

A modernizmus változó tudatállapotok és megbízhatatlan narrátorok értelmezése köré szerveződik. Az értelmezés az olvasó és a szereplők kiemelt fontosságú, domináns elfoglaltságává válik. A posztmodern szövegben ezt az ismeretelméleti indítékot ontológiai kényszer váltja fel. Többé nem a tudás problémája strukturálja a szöveget, hanem – amint a világ és a létezés meghatározandó kérdésekké válnak – maga a lét kerül a középpontba. A posztmodern fikció az ontológiai határok eltörlését viszi színre, világok összeomlásának és egymásba alakulásának bemutatásával.

Brian McHale (1987, 39.) a tudományos fantasztkumot azért tartja ontologikus műfajnak, mert a *mátság*, az *idegenség* kaleidoszkopikus felmutatását valósítja meg, azt az egymás mellett élő sokszerűséget, amelyet a posztmodernizmus is preferál. Donna Haraway (2005, 121.) a kiborgot hozta példaként, ahogy a kiborg jelenségében felszámolódik a távolság organikus és inorganikus között, és *egy új emberkép körvonalazódik*. McHale (1992, 253.) a kibertérben látja a „világraismerés” ontológiai állapotát, amely a metareflexió révén valósul meg. Eszerint a kibertér „metavilágként” viselkedik, „előtérbe hozza a világ »világságát«”, ebben áll a virtuális paraterék érdeme.

### 3.3. A posztmodern irodalom és a cyberpunk irodalom viszonya

A *posztmodern irodalom* becsült időkerete a nyugati társadalmakban egyesek szerint a hetvenes évektől datálható,<sup>48</sup> és a milleniumi évtizedben kezdett elhalványodni a dominanciája új irányvonalak mellett. A poszthumán, trauma-, öko- vagy szocioirodalom csak pár példa az új, diverz húzóműfajokra. Ezek különböző relációban állnak a posztmodern irodalommal: felfoghatók szakításként, fragmentációként és folytatásként is.

Sánta Szilárd (2002, 23.) szerint a posztmodern és a sci-fi a hetvenes években került szinkronba Amerikában, elsősorban J. G. Ballard és Philip K. Dick munkássága révén. Érdekes azonban az időeltolódások jelenléte. Ha (elméletben) el tudjuk egymástól választani a posztmodern és a populáris irodalom kánonját, akkor egy kortárs nem feltétlenül egy másik kortástól vett át elemeket. A kor posztmodern írói olykor inkább a korábbi populáris hagyományhoz fordultak oda, míg például a New Wave írói a hatvanas-hetvenes években a legújabb posztmodern trendekből merítettek. Mivel „a posztmodern egy alternatív stilisztikai lehetőség”, miként azt McHale (1992, 12.) hangsúlyozza, ezért belátható, hogy a cyberpunk szövegek írói is különböző stratégiákkal éltek. Műveik elemzésekor a szövegekben realista, modernista, posztmodernista stilisztikai jegyek és megoldások is fellelhetők. Ezek vizsgálatakor az irodalmi (műfaji és formai) eszközjegyeket célszerű vizsgálni.

---

<sup>48</sup> Lásd HUTCHEON 1983, JAUSS 1997a, JAMESON 2010, MCHALE 1992

A 19. század irodalmát meghatározó realista prózában általában lineáris idővezetéssel találkozunk, amelyet a társadalom és a helyszínek részletes bemutatása kísér. A karakter folyamatosan fejlődik, a narrátor pedig általában E/3-as szemszögből beszéli el a szereplő történetét (gyakori egy mindentudó narrátor, aki azt feltételezi, hogy a világ áttekinthető, transzparensten leírható, bemutatható egy semleges nézőpontból). Bruce Sterling *Schismatrix* című regényében mindezek érvényesülnek, írói eljárásai során tehát visszaköszön a realizmus eszköztára, a realista írástechnika.

A II. világháború után kibontakozó modernizmust a valóság fragmentált, komplex tapasztalatai jellemzik. A modern művekben gyakorta fontos szerepet kap a nyelv sokfélesége, szubjektumspecifikussága, esendősége. Nem ritka, hogy többféle (és limitált) nézőpontból bemutatva tevődik össze a történet. Mindezek alapja az az akkor dívó felfogás, miszerint a műalkotás formája része a jelentésnek: ahogy a műalkotás bemutatja a világot, olyan a világ.

Amit kapunk, az a racionális gondolkodás, a tudatos, illetve tudatlan benyomások, asszociációk, pillanatnyi, öntudatlan beúszó gondolatok, szándékosan felidézett vagy kéretlen emlékek, emlékkíséretetek rendezetlen keveredése. (RAYMENT 2017, 8.)

A science fiction egyik irányzata, a New Wave ehhez a szemléletmódhoz közelített kísérletező alkotásaival. A cyberpunk művek többségére nem ez jellemző: a lélektaniséghez képest a cselekményesség, akcióorientáltság dominál. Kivételként említhetjük Pat Cadigan *Mindplayers* (1989) és *Synners* (1991) című regényeit.

A már említett ontológiai fordulatra visszautalva, a cyberpunk szövegvilágok absztrakcióját erősítik a következők:

1. Az egységes én egy illúzió, az egyéniség fluid.
2. Az öndefiníció és az önkifejezés szabadsága relativizálta az olyan modern eszményképeket, mint igazság vagy cél.
3. Az emlékezet fontos, de előtűnik megbízhatatlansága, töredékessége, narrativikussága.
4. A fiktív világok többségében közös kortársi tapasztalattá válik a zavarodottság, kiábrándultság, magány és öndesztuktivitás. A krízisben levő karakterek törekednek jelentőséget és jelentést keresni egy látszólag értelmetlen világban.
5. Az ontológiai bizonytalanságot realista írástechnika ellensúlyozza (például idő- és térkezelés).

A tömegtechnológia, -közlekedés, -közlés, -kommunikáció, -együttélés betüremkedése a privát életbe egy erős változás volt a kapitalizmushoz köthető modern korban. A posztmodern korba fordulva, a késői kapitalizmus keretei között globális, lokális, interperszonális és perszonális szinten is eextrém módon növekedni kezdett az információ mértéke és a médiaszaturáció. Épp ezért a globalizáció, az urbanizáció, a fogyasztói piac, a gépesítés növekedése, az új technikai médiumok a cyberpunk és a posztmodern irodalomban egyaránt visszaköszönő világtapasztalatok. Az olvasók a fikcionalizált, különös, érzékeket túltelítő világokban az extrapolált tendenciákon keresztül is ráismertek saját társadalmukra (lásd JORGENSEN 2009, 279.).

Walter Benjamin (2003) *A műalkotás a technikai reprodukálhatóság korában* című tanulmányában már hangsúlyozta, miként írja fölül a technikai innováció azt a világot, amelyet korábban ismertük. W. J. T. Mitchell teoretikus szintén a technika kortapasztalatot befolyásoló jellegéről ír:

Ha a mechanikus másolhatóság (fotográfia, mozi és a kapcsolódó ipari technológiák, mint például a szerelősor) a modernizmus korszakát uralta, akkor a bio-kibernetikus reprodukció (nagy sebességű számítógépek, videó, digitális képképzés, virtuális realitás, internet és az ipari méretű genetikai tervezés) pedig azt a korszakot, amit „posztmodernnek” nevezünk. (MITCHELL 2003)

Hutcheon (1983), McHale (1992), Jauss (1997a) és Jameson (2010) alapján tipikus *posztmodern stíluseljárások* a következők: önreflexivitás, odafordulás egy terhelt társadalmi jelenséghez és annak újrafelfedezése a paródia és az irónia eszközével, (műfaj)hibriditás, elütő elemek szokatlan párosítása (heterogenitás, pastiche), kísérletezés a reprezentáció lehetőségeivel, intertextualitás. Miként a modernizmus és a realizmus, úgy a posztmodern is egy „alternatív stilisztikai lehetőség”, miként azt McHale (1992) hangsúlyozza, ezért belátható, hogy a cyberpunk szövegek írói is különböző stratégiákkal éltek. (A posztmodern irodalom stílusjegyeiként számon tartott eszközöket a cyberpunkszöveg-elemzésekkor említeni fogom a későbbiekben.)

### **3.4. Szerves-szervetlen illeszkedés, avagy a műfajhatárok kérdésköre**

Az irodalmi piac átrendeződésével a science fiction egyre népszerűbb és termékenyebb lett. A hatvanas évektől az elitet a tömegtől, a kisebbséget a többségtől elválasztó demarkációs határvonalak egyre átjárhatóbbá váltak, és többek között a magas és az alacsony irodalom közötti interakciók gyakorisága is megnőtt. A hetvenes évektől kezdve egyre aktuálisabbá vált *a kánonok nyitottságának, átjárhatóságának kérdése* az irodalomelméletben. Az látható volt, hogy felgyorsult a kánonok és piacok interakciója, és ez számos interkanonikus művet eredményezett (például Umberto Eco: *The Name of the Rose*, 1980).

A cyberpunk science fictionhöz fűződő viszonya is kérdésessé vált. Az elméleti diskurzus két táborra oszlik: van, aki a *szerves*, van, aki a *szervetlen illeszkedés* mellett érvel. A szerves illeszkedés esetén a cyberpunkot úgy tartjuk számon, mint *a tudományos-fantasztikus irodalom alműfaja*, szervetlen illeszkedés esetén pedig *önálló műfajként* tekintünk rá, amely a science fictiontól elkülönül. Rétfalvi Györgyi *Kiberpunk értelmezések* című tanulmányában (2012, 75–93.) informatívan vonultatja fel a különböző álláspontokat. Úgy vélem, hogy a szerves-szervetlen illeszkedés kérdéskörében a szerves illeszkedés mellett több érv sorakoztatható fel, mint a szervetlen mellett. Az első és legfontosabb érv az, hogy a cyberpunk a sci-fi történeti kontextusába ágyazódik, írói elsősorban SF írókként azonosítják magukat, így e hagyományt erősítik írásaikkal. A teoretikusok többsége is ebben a kontextusban elemzi

a cyberpunk irodalmat.<sup>49</sup> Rétfalvi Györgyi (2012, 75.) szerint a cyberpunk felfogható átmeneti műfajként, H. Nagy Péter pedig a szervesen illeszkedés mellett érvel – még ha nem is vonja ki a cyberpunkot a science fiction kategóriájából.

H. Nagy *Imaginárium II.: A parciális „sci-fi a sci-firől” olvasatok lehetőségei* című tanulmányában arra kérdez rá, milyen kölcsönhatások lehetnek a különböző kánonok és kulturális regiszterek között. Ennek kapcsán a következőt mondja:

A „kánon” fogalma olyan interpretációs stratégiák újragondolható premisszájává lépett elő, melyek elsősorban az irodalmi folyamatok nyitott logikája mellett foglaltak állást. (H. NAGY 1999, 6.)

Ennek leggyakoribb módja a *kölcsönzés*. Kölcsönzés abban az értelemben, hogy a magas irodalom egyre többször merít a science fiction (tágabb kontextusban: a populáris kultúra) témáiból, a science fiction pedig a magas irodalmi tendenciákat követve formai és tartalom szervezési technikákat vesz át. Kathy Acker posztmodern, feminista író *Empire of the Senseless* regényében is számos intertextuális játékot felfedezhetünk, ahogy újraírja a *Neurománc* motívumait.<sup>50</sup> Ez a kánonok közötti átjárás rendszeresebbé válik. Brian McHale is megfogalmazta ezt az oda-vissza ható kulturális cserét.

Bőséges bizonyíték van tehát arra, hogy a posztmodern adósa a tudományos-fantasztikus műfajnak. De ez a lekötelezettség fordítva is igaz. Ahogy a posztmodern ontológiai motívumokat kölcsönzött a sci-fitől, az utóbbi években a sci-fi is elkezdett kölcsönözni a posztmodernről. (MCHALE 1999b, 34.)

Szabó István Zoltán Gibsonról szóló disszertációjában (2017, 60.) Jameson cyberpunkra vonatkozó megállapításait a következőképp értelmezi:

E posztmodern-technikai fenséges – és amennyiben a posztmodern valóban mint a kései kapitalizmus által kikényszerített kulturális logikát fogjuk fel, akkor ezen keresztül a multinacionális kapitalizmus – ábrázolásának egyik kitüntetett műfaja a cyberpunk, mely ugyan a tudományos-fantasztikus irodalmi hagyományban gyökerezik, mégis nehezen érthető a posztmodern nélkül. A posztmodern által kikényszerített technikai hangoltság mint a művészetekben is jelenlévő reprezentációs forma a science fictionben találta meg a legerősebb kibontakozási formáját, hiszen ez volt az az irodalmi műfaj, melynek kezdettől fogva a technicitásban állt a legjellemzőbb témája. Ebben az értelemben a cyberpunk [...] posztmodern science fiction irodalomnak is tekinthető. (SZABÓ 2010, 56–57.)

Larry McCaffery (1991a, 166.) egy radikálisabb álláspontot képvisel: szerinte a posztmodernizmus sajátossága az, hogy leomlanak a magas és a populáris kultúra közötti falak. *Storming the Reality Studio* című gyűjteményes kötetét (2007) kísérletként is tekinthetjük a posztmodern és a cyberpunk irodalom

---

<sup>49</sup> Eric S. Rabkin szerint a cyberpunk a science-fiction jelenlegi kurrens irányzata (RABKIN 2001, 41.). McHale megfogalmazásában: „a sci-fi szerzők legifjabb generációja – az úgynevezett cyberpunk-nemzedék”; Hollinger: „a cyberpunk a tömegtermeléssel készült »kemény« sci-fi leszármazottja” stb. (MCHALE 1999a, 59.; HOLLINGER 1999, 81.).

<sup>50</sup> Az összefüggéseket McHale *POSTcyberMODERNpunkISM* című esszéjében fejti ki (MCHALE 1999a).

együttkezelésére. A szövegválogatás tükrözi szerkesztője szemléletét, miszerint „[a] cyberpunk és az SF más innovatív formái a posztmodern kultúra tartományában léteznek.” (MCCAFFERY 1991a, 2.)

McCaffery e kötetben olyan szövegeket válogat össze, amelyek korábban nem kerültek volna egymás mellé. Ezt az egymás mellé rendelést (és összetartozást) az alcím is demonstrálja: *A Casebook of Cyberpunk and Postmodern Fiction*. Számos cyberpunk író szerepel a könyvben novellákkal vagy regényrészletekkel (Gibson, Sterling, Shirley, Cadigan, Marc Laidlaw, Kadrey stb.), mellettük pedig olyan írókat találunk, akik ihlető forrásai voltak a cyberpunknak, gondolatközösség fedezhető fel a munkák között, de viszonyuk csak közvetett. Gibson például többször említi, mennyire megihlette őt a beat író, William Burroughs kísérletező cut-up technikája és Pynchon sűrű prózája. Sterling a *Mirrorshades* előszavában jópár előképet kínál:

[..] az Új Hullámból: Harlan Ellison utcai vagánysága, Samuel Delany jövőlátó csillogása, Norman Spinrad elmebajos komikuma, Michael Moorcock rock esztétikája, Brian Aldiss intellektuális merészsége, és mint mindig: J. G. Ballard. (STERLING 1986, x.)

Nem véletlen tehát, hogy a *Storming the Reality Studio* kötetben találunk egy novellát Delanytól (*Among the Blob*), egy részletet J. G. Ballard posztmodernista science fiction regényéből, a *Karambolból* (*Crash*, 1973), Burroughs tabudöntögető *The Wild Boys: A Book of the Dead* című regényéből (1971), valamint Thomas Pynchon *A 49-es tétel kiáltása* (*The Crying Lot 49*, 1965) című regényéből. McCaffery továbbá Rob Hardin tudományos-fantasztikus költészetéből is közöl, amely a cyberpunkkal is rokonítható tematikák, szemlélet terén. A szépirodalmi szekciót ismeretterjesztő szövegek követik. Ezek egy része a cyberpunkról szól (például Darko Suvin: *On Gibson and Cyberpunk SF*), ám a többi a posztmodern elméletek klasszikus dokumentumaiból válogat – többek között Baudrillard *A szimulákrum elsőbbsége* (*Simulations*, 1983), Derrida *Grammatológia* (*De la grammatologie*, 1967, angolul: *Of Grammatology*), Lyotard *A posztmodern állapot* (*La Condition Postmoderne*, 1979, angolul: *The Postmodern Condition*) című művéből. Tehát McCaffery e kötetében a cyberpunkot posztmodern irodalomként tétélezte.

Brian McHale (1999a, 57.) arra figyelmeztet, hogy az a tétel, miszerint az alacsony és a magas irodalom kategóriái összeolvadtak, olyan vonzó, hogy jobb óvatosan bánni vele. A cyberpunk irodalomban is megtalálható ugyan a posztmodern regény kapcsán felmutatható „felvevő, nyitott szemlélet”<sup>51</sup> sajátos szubkulturális amalgámjával – ám a kategóriahatárok általában nem mosódnak össze. Ugyanis a posztmodern irodalma és a science fiction irodalma közötti oda-vissza hatás, a „visszacsatolási hurok”, a motívumok, eljárások tranzakciója köteléket, de nem egyesülést jelent.

---

<sup>51</sup> Hans Bertens irodalomelmélész például a következőt mondja: „A posztmodern regény visszautal a westernre, a sci-fire, a pornográfiára, más, irodalomalattinak tekintett műfajokra, és be fogja tölteni az elit- és a tömegkultúra közötti szakadékot. Lényegét tekintve pop-regény lesz, »művészetellenes« és »komolyságellenes«.” BERTENS 2002, 20–49. H. Nagy Péter szerint „A posztmodern regény – »felvevő és nyitott« kompozícióként – nem tesz különbséget a »regiszterek«, »műfajok« stb. között, mert általuk és a hozzájuk való viszonyok szerint dekomponálja önnön jelrendszerét” (H. NAGY 1999, 7.).

Egyetértek Rétfalvi Györgyi nézetével, miszerint „az SF és a posztmodern regény, a két ontológiai testvérműfaj egymás mellett fejlődik, de az SF ettől nem lesz kanonikus” (RÉTFALVI 2002, 8.).

Ezt a viszonyrendszert H. Nagy Péter (1999, 8.) az *interpenetráció* (kölcsonös áthatás) elvével írja le. Eszerint a science fiction irodalmi műfaját és a posztmodern regény műfaját, illetve a magas irodalmi kánont és a tudományos-fantasztikus kánont önreferens rendszerekként kell látnunk. Ezek az „autopoietikusként (önépítőként felfogott) rendszerek” egyszerre zártak és nyitottak, képesek egymást érzékelni anélkül, hogy egyesülnének (H. NAGY 1999, 8.). A *Storming the Reality Studio* válogatását így érdekes kísérletnek látom, amikor egymás mellé helyezi a posztmodern irodalom és elmélet szövegeit, valamint a cyberpunk irodalom és elmélet szövegeit, ám az azonosságok ellenére sem hinném, hogy e két kánon közös nevezőre hozható.

### 3.5. A kontextusok újrahasznosítása

A posztmodern esztétika egyik jellegzetessége – miként azt Jauss (1997a, 217.) is kiemelte – „a magas és tömegkultúra szimbiózisa”.<sup>52</sup> William Gibson úgy írta le egy vele készült interjúban a cyberpunkot, mint „a sci-fi egyik mutáns fajtája”, amely a szürrealizmust és a popkultúrát ezoterikus történelmi és tudományos információkkal” ötvözi (MCCAFFERY 2000, 199.). Ez a tematikus hibridizáció, a komplex és heterogén tartalmi konstrukciók létrejötte egy lehetséges közelítési alapot szolgáltat a cyberpunk és a posztmodern irodalom között. A tartalom vegyessége, a korábban külön tartott témák elegyítése miatt érvel H. Nagy Péter a science fiction korábbi hagyományához való *szervetlen illeszkedés* mellett. Gibson-elemzésében így ír:

[A] cyberpunk olyan szervetlen, a popkultúrával (vagy annak netán kánonközi szöveghagyományával, ezek jelentékenységét körvonalazó horizontokkal) érintkező formációként gondolható el, amely a tradíció autoritásával szemben inkább a kontextusok újrahasznosítását végzi el. (H. NAGY 2001, 6.)

A „kontextusok újrahasznosítását” McHale „újrahasznosításnak”, H. Nagy „újrahasznosulásnak” nevezi. Lev Manovich médiateoretikus szava ugyanerre az eljárásra a *remixelhetőség*.

A kollaboratív remixelhetőség egy olyan átalakítási folyamat, amely során az általunk rendezett és megosztott információ és média átrendezhető, és új formák, fogalmak, elképzelések, mashup-ok vagy szolgáltatások alapjául szolgálhatnak. (MANOVICH 2007, 80.)

Ez Jameson találó felsorolásán keresztül is érzékletesen kitűnik:

A posztmodernizmusokat éppen a bővli és a giccs, a TV-sorozat és a Readers' Digest kultúra, a reklám, a motelek, az éjszakai showműsorok és a B-kategóriás hollywoodi filmek, a rémregény, a románc, a populáris

---

<sup>52</sup> JAUSS 1997a, 217. Továbbá így érvel: „Ugyanez elmondható az irodalomban a posztmodern szövegek intertextualitásáról is. Ez a hagyomány mindenfajta autoritásával szembeni új elfogulatlanságából származik, a korábbi dolgok dekompozíciójából és rekonpozíciójából: a múlt olyan újraelsajátításából s egyben megfiatalításából, ahol egy korszaktudatnak az a visszája látható, amely már teljesen tudatában van utólagosságának, s mégis épp ennek pozitívva tételével képes újra kreatívvá válni.” JAUSS 1997a, 217–218.

életrajz, a bűnügyi történet, a science fiction vagy a fantasy regény repülőtéri ponyva kategóriáival dolgozó ún. parairodalom „lebecsült” tájképe nyűgözi le: nyersanyag, amit már nem egyszerűen csak „idéznak”, ahogy valószínűleg Joyce vagy Mahler tette volna, hanem saját lényegükké olvasztják. (JAMESON 2010)

Ezt a nézetet látjuk visszaköszönni Gibson írói hozzáállásában is:

A tudat, hogy ez az egész áttörésdolog a mi malmunkra hajtja a vizet, igencsak felszabadító. A posztmodern, úgy tűnik, nem más, mint a kulturális keverékfajták létrejöttének folyamata. Eredménye egy vad, eklektikus ízlésű generáció (és művészgeneráció), amelynek tagjai punk- és Mozart-rajongók, és hol azokat a rémséges sci-fiket és horrorfilmeket bámulják, hol pedig iszapbirkózásra vagy felolvasóestekre hívnak. [...] Tudom, nincs érzésem a parcellázó írásmódhoz, és az irodalmat sem tekintem másképp, mint a többi művészetet. Az irodalom, a tévé, a zene, a mozi képei, fordulatai, kódjai beszivárognak a szövegeimbe. Akár tudok róla, akár nem. (MCCAFFERY 2000, 195.)

A *Neuromancer* esetében is azzal a nyitott, felvevő struktúrával találkozunk, amelyet a posztmodern regény jellemzőjének tarthatunk. Számos más cyberpunk mű is hajlékonyan ölti egymásba a modern technika csúcsteljesítményű vívmányait, a korszak popkulturális ikonjait, szlogenjeit, tárgyi kultúráját és szellemiségét, ugyanakkor merít abból a gazdag művészettörténeti tárból is, amely az antikvitástól a hipermodernig nyúlik. A különböző szálakból egy eklektikus szövegszöttes áll elő, amelyben a széttartó ismerettár heterogenitása, a különböző minőségek egymásmellettsége feszültséget és egzotikumot generál. Lance Olsen szerint Gibson regényében

[...] nemcsak a fantasy és a sci-fi világát hozza össze, hanem a detektívregény (sivár környezet, kliptechnika, kemény fiúk dialógusa), a western (Molly csizmája, fegyvere és fekete ruhája a gonosz cowboy archetípusára emlékeztet), a kémtörténet (Molly részben titkos ügynök, részben kisstílű bérenc, az összeesküvés bemutatása) és a realista regény (az alvófülke egy jelenlegi olcsó japán hotelszoba pontos leírása) világát is. (idézi H. NAGY 2001, 6.)

A regény valóban sokban épít a *hardboiled*, azaz „könnytelen krimi”<sup>53</sup> hagyományára. Elsősorban „a profi cselekménytípusára” támaszkodik, amelynek lényege: szakértők küldetéssel (DEN TANDT 1997, 9.). Történetében jelen vannak a krimi zsánerhősei: a gazdag, de titkolózó megbízó (Armitage, a hadviselés és a militarista szigor képviselője); a korrupt vállalati hatalom (Tessier-Ashpool); a tehetetlen bűnüldöző szervek (Turing-rendőrség); a cinikus, de zseniális hős, a drogfüggő konzolcowboy, aki inkább antihős (Case), és a harcművészetek mestere; a keménycsaj és a femme fatale Molly Millions.<sup>54</sup> A céljuk egy világszintű összeesküvés leleplezése, amely a Dávid és Góliát típusú történet modernizált

---

<sup>53</sup> A *hardboiled* krimi az 1930-as években Dashiell Hammett, Jonathan Latimer, Erle Stanley Gardner írók munkássága tette népszerűvé. Elbeszélő prózairodalmukat nagyfokú stilizáció jellemezte, nagy hangsúlyt fektettek a keménységre: kerülték az érzelmességet, az akciódús cselekményre fókuszáltak. A magánnyomozók mellett láthatóbbá váltak az alvilág szereplői, a gengszterek, csalók, tolvajok. A bűnözőknek megismerhettük az emberi oldalát, a cinikus, kiégett detektív pedig felszámolta a végletes feketét és fehéret, a Jót és a Rosszat – a két értékminőség a morális szürkeségben oldódott fel. Az erőszak, konfrontáció, szex intenzív bemutatása egy romantizált realista prózát eredményezett.

<sup>54</sup> A *hardboiled* krimivel való hasonlatosságokra Butler is rámutat. Lásd BUTLER 2000, 13–14., 19–22.

változata, amikor egy marginalizált, de profi outsider hősnek (Dávid) csak akkor sikerül leterítenie a nagyhatalmú, korrupt multinacionális hatalmat (Góliát), ha kellőképp dörzsölt, trükkös és leleményes (a parittyázást itt most a számítógép magas szintű kezelése helyettesíti). Gibson számára a „superspecificity” a naturalista prózának egy szlengesített, szinte futurista sodrású változata, amely filmszerűvé teszi a történetet – ezáltal a film noir hatásai is kimutathatóak benne.

Walter Jon Williams *Hardwired* című regényének (1986) is a krimi mozgatórugója, hőseit a konstans veszély hajtja. Ken Follet szerint:

[a] krimi mindig olyan regény, amely veszélyben lévő emberekről szól. A jó thrillerben a főhős fenyegetettsége a történet végéig tart. Mert ugyan bátor és legyőzi a nehézségeket, mindig új problémák merülnek fel. (idézi BÁN 2007, 172.)

A *Hardwired* a romantizált realizmus iskolapéldája, a Bárány Tibor által definiált lektúr, amely elsősorban a műfaji elvárások kiteljesítésében jeleskedik. Itt a karakterek egzisztenciálisan megingott, morálisan megkérdőjelezhető hősök, akik a társadalom peremén tengődnek, de harcuk az ellenséggel mégiscsak a Jó és a Rossz összecsapásának bizonyul. A cselekmény itt is a kemény utcák világában indul. Csakhogy itt már az egész Föld alvilággá vedlett egy elvesztett háború után, ahol a posztapokaliptikus környezetben az utca népe (csupa zsánerkarakter: mudboy, dirtgirl, zonedancer, buttonhead) a túlélésért harcol. A Cowboy nevezetű főhős csempész-futárból harci pilótává lép elő, a prostituált Sarahból először bérgyilkos, majd belevaló szabadságharcos válik, miközben hadat üzennek a korrupt úrtámaszpontnak, amely hűbérúrként zsarnokoskodik a Föld fölött. Ezek a karaktertípusok és cselekménysémák egyértelmű átjárást feltételeznek a krimi és a cyberpunk alműfajok között.



## 4. CYBERPUNK ÉS DISZTÓPIA

A cyberpunk művek kapcsán gyakorta elhangzik, hogy a diegetikus világ *disztópikus*, *antiutópikus* vagy *posztapokaliptikus*. Hiába használják ezeket sokan szinonimákként, eltérő tulajdonságokat takarnak. Az általam adott definíció is rámutatott már, hogy hipotézisem szerint a cyberpunk disztópikus irodalom. Érvelésem ezúttal arra ad majd magyarázatot, mit is értek ezalatt.

A *disztópia* egy válságban lévő társadalom víziója,<sup>55</sup> az *utópia* (azaz egy tökéletes társadalom) ellentettje.<sup>56</sup> A disztópia nem foglal magában időbeli megkötést. A disztópikus világok lehetnek alternatív történelmek vagy a mi világunktól független fikciók, de legtöbbször negatív jövőképekként jelennek meg. Az *apokalipszis* és a *posztapokalipszis* rokonítható terminusok abban az értelemben, hogy egy disztópikus társadalomhoz sokszor egy világégés, egy világméretű katasztrófa vezet, de nem előfeltétel ilyen szcenáriók megjelenítése.<sup>57</sup>

A disztópia szubjektív természetű fogalom. Erre utal a mondás: „dystopia is in the eye of the beholder”, avagy Gibson megfogalmazásában: „one man’s dystopia is another man’s paradise” (Io9 2012). Mindkét megfogalmazás arra utal, hogy ami az egyik embernek sötét világgépnek tűnik, azt egy másik ember nem feltétlenül értékeli ugyanígy. A disztópikus irodalom tekinthető önálló, tematikus szépirodalmi műfajnak, amely elsősorban a műben megjelenített értékek felől értelmezhető, de egyéb felosztás esetén más irodalmi műfajokban is jelen lehet, és más művészeti ágakban is megvalósítható. A közös jegy mindig a *társadalomkritikai mozzanat*. Három kérdés merül fel:

1. Ki dönti el, hogy egy adott mű disztópikus-e?
2. Ez milyen szempontok szerint meghatározható?
3. Mi a disztópia funkciója?

A disztópikus jelleget adó hangulati tájolást maga a szerző ülteti bele a művébe a *szelekció* és a *kombináció* eszközeivel a szöveg különböző szintjein, amelyhez az egyes nézőpontok felől férhetünk hozzá. Emellett a diegetikus világ státuszát az olvasó saját értékrendjéhez mérten felülbíráhatja, és ahhoz viszonyítva mérlegelheti, hogy a fiktív világban szerinte is *értékválság* van-e.

---

<sup>55</sup> A *disztópia* szó a görög *δυσ-* (*disz*) prefixum (jelentése: beteg, rossz vagy abnormális) és a *τόπος* (*toposz*, ’hely’) szó összetételéből származik.

<sup>56</sup> Első hivatalos említését John Stuart Millnek tulajdonítják. “It is, perhaps, too complimentary to call them Utopians, they ought rather to be called dys-topians, or caco-topians. What is commonly called Utopian is something too good to be practicable; but what they appear to favour is too bad to be practicable.” Online Liberty of Library (*The Collected Works of John Stuart Mill*). Saját fordítás.

<sup>57</sup> Az apokalipszis (ógörög *ἀποκάλυψις*, ’feltárás, kinyilvánítás, leleplezés’) történetbe foglalásakor a történet célorientált struktúrájában az események sorozata egy adott végpont, a társadalmi összeomlás felé tart. A posztapokalipszis is egy törést feltételez az idővonalban, tehát az apokaliptikus mértékű katasztrófa utáni időket mutatja be, egy új korszak kezdete.

Az értékválság mögött kulturális szorongások, félelmek húzódnak meg. A disztópia funkciója e szorongás kifejezése, megosztása, megélése: legtöbbször egy figyelemfelhívó kritika vagy csak egy írói vízió. A reakció, amit a disztópikus mű kivált az olvasóból, változó. Az átélés kiválthat további kritikai gondolatokat az olvasót körülvevő világra vonatkozóan, vagy csupán egy autonóm, fiktív világként kerül befogadásra. A szembenézés egy disztópikus világképpel olykor fokozza, máskor feloldja az olvasóban létrejövő feszültséget. Ez részint attól is a függ, hogy a mű kínál-e megoldást a történetvilág problémáira, konfliktusaira, igazságtalanságaira.

Ha a művön belül az értékválság az egész társadalomra kiterjed, disztópikus társadalomról beszélhetünk. Ha a krízis kezeletlen marad, a fiktív világ szereplői is úgy ítélik meg, hogy egy rossz világban élnek. Ez a tudatosítás a szereplők részéről nem előfeltétel. Azonban az irodalmi szöveg nyelvi megformáltságával implikál bizonyos írói pozícionálást, véleményt, amelyet a szerző különböző szereplői, narrátori nézőpontokon keresztül formál meg, illetve a diegetikus világ felépítése is fontos szerepet játszik ennek kifejezésében. A disztópikus beállítás egyik eszköze az, hogy a mű nélkülöz olyan jelenségeket, amelyeket jónak, kellemesnek, szépnek tartunk, ám bőven ellát minket olyan jelenségekkel, amelyekhez negatív konnotációk társulnak, és egyes jelenségek részleges vagy teljes szűrésével, elhagyásával szintén hatást tud kiváltani (szelekció-kombináció).

*Az értékek válságát különböző szintekre lehet bontani, és e szinteken más és más képezi a félelem tárgyát. Az általam kialakított elmélet szerint öt szinten lehet megvizsgálni a krízis jelenlétét.*

- krízis a természetes élőkönyezet szintjén
- krízis a hatalmi rendszerben
- krízis a társadalmi rétegek szintjén
- krízis az interperszonális viszonyok szintjén
- krízis az egyéni identitás szintjén

Vessünk egy pillantást a cyberpunk fő opuszára az eddig elmondottak fényében! A *Neurománc* történetének idején (amely pontosan nincs meghatározva) a világ már átesett a harmadik világháborún. A társadalmi összeomlás vázlatosan kerül ábrázolásra, csak részletekből körvonalazódik a háttértörténet. E diegetikus világban az életteret urbánus zónák adják. Ezek a városburjánzások (angolul: *sprawl*) egymásba nőtt városokból létrejövő megapoliszok. A *Neurománc* főhőse, Henry Dorsett Case Chiba Cityben él, amely Tokió egyik high-tech negyede. Mind a négy kiválasztott részletben a heterodiegetikus narrátor beszél, de valójában Case perspektívájából lát, tehát belső fokalizációval van dolgunk.

A kikötő felett úgy szürkéllett az ég, mint a televízió képernyője műsorszünet idején.

The sky above the port was the color of television, tuned to a dead channel.

A kötet sokszor idézett kezdőmondatát (GIBSON 2005b, 15., angolul: GIBSON 1995d, 9.) leginkább az *organikus-inorganikus viszonya* felől célszerű értelmezi. A természetesség jellemzésére egy mesterségesre épülő hasonlat születik, amelynek hasonlító oldalán egy technikai tárgy (a korszak tipikus

médiума), a televízió áll. A tévé a nyolcvanas évek tömegkultúrájának szimbóluma: a technika által felülírt valóságra mutat rá egy olyan fiktív közeli jövőben, e referenciaponton keresztül biztosítja az olvasó számára az ismerősséget. Az adásszünet hangyafocija vagy a szivárványos monoszóp egy sajátos korélmény megidézése.<sup>58</sup>

Ám nemcsak „a természet válik hasonlatossá a technika világához, hanem [...] egy különös »visszacsatolási hurok« is létrejön, ugyanis az angol *dead* jelző egy valamikori élőre mondható csupán, így ez a gesztus megkérdőjelezi a két fogalom definitív szembenállását” is (SZABÓ 2017, 78.). Szabó István Zoltán (2013, 142.) szerint „felfoghatjuk úgy is, mint a regény *kicsinyítő tükrét*”, ahol a technika retorikáját illetően „ez a mondat felütésként determinálja az egész szöveg hangulatát és tematikáját” (Rétfalvi 2004, 58.).

Organikus és inorganikus határait ezzel a hasonlító mondattal, e szerves kapcsolat megteremtésével hozza átfedésbe a narrátor, méghozzá úgy, hogy „a hasonlat második tagja »beszennyezi az elsőt«, „a természet érintetlensége megszűnik, a technikai világ részévé válik” (SZABÓ 2013, 142.). *Az emberi életet meghatározó, szakrális természet kitüntetett pozícióját a technika alakító tevékenysége átfordítja.* Immár az élettelen technika motívumhálója befolyásolja azt, miként látjuk a természeti környezetet, sőt, hogy mi az, ami a természetből látható marad.

Amit Ajkay Örkény hasonlattal oldott meg fordításában, az eredeti szövegben metaforaként van jelen: „the sky [...] was the color of television”, így az azonosító és az azonosítandó közti kapcsolat egy fokkal szorosabb. Azzal, hogy a „dead channel” „adásszünet” formájában jelentkezik, a kommunikációáramlás megszakadását emeli ki. *Ez egy törést jelent a dolgok normális menetében.* A diszfunkció baljóslatú konnotációt hív elő.

A színlátás konvenciókhoz kötött, a színek közötti különbségtétel a rendelkezésre álló fogalmi keret alapján történik. Nem egyszer egy mesterséges anyaghoz, tárgyhoz, jelenséghez társítjuk a színárnyalatot (aszfaltszürke, neonsárga, bakelitfekete, lézerkék, magenta), de a kibertechnológiai vagy tömegkommunikációs vívmányok még kevésbé formálták színszótárunkat, így a televízióégszín megszületése újszerű szemantikai hatást vált ki, ahol a természet médiaszimulációként jelenik meg.

Case-nek ekkoriban már csak a kikötő melletti, legolcsóbb fülkehotelekre futotta. Itt húzta meg magát, a dokkokat, mint roppant színpadokat egész éjjel megvilágító kvarchalogén fényáradatban. Errefelé a televízióég ragyogásától nem látszottak Tokió fényei, még a Fuji Electric Company feltornyosuló holoemblémája sem, és a Tokiói-öböl csupán elnyújtózó feketeségnek látszott, ahol sirályok köröztek a sodródó fehér habszivacs törmelék felett. A kikötő mögött terült el a város, az egyesült mamutcégek irdatlan felhőkarcolói által uralt gyárkupola-tömeg. A várost és a kikötőt régebbi utcák szűk mezsgyéi határolták el egymástól: ez a hivatalosan nevenincs terület, Night City volt a homály otthona, s ennek szíve Ninszei.

---

<sup>58</sup> Neil Gaiman is parafrazálta Gibson mondatát *Neverwhere* című regényében (1996): „The sky was the perfect untroubled blue of a television screen, tuned to a dead channel.” (lásd GAIMAN 2004) Szabó István Zoltán továbbvitte ezt a gondolati vonalat: „Mára már a *Neverwhere* óta is eltelt húsz év. Ez idő alatt sok minden változott, köztük a »halott csatornára« hangolt képernyő megjelenése is. Ma nehezebb lenne elegánsan az éghez hasonlítani, hiszen nem több, mint egy fekete képernyő a következő szavakkal: *nincs jel*.” SZABÓ 2017, 76–77.

Napközben Ninszei-szerte zárva tartottak a bárók; jellegtelen egyformasággal, halott neonjaikkal, mozdulatlan hologramjaikkal csak várakoztak a mérgezett, ezüstsín ég alatt. (GIBSON 2005b, 17.)

Az idézett részlet is rámutat arra, hogy a mesterséges világítás megszületésével az embernél *megváltozott az aktivitás és a pihenő ideje*. Ez a technikai fejlemény a biológiai óránk sok évezredes működését befolyásolta. A megapolisz dzsungelébe ágyazott Ninszeiben viszont már meg is fordult az éber, aktív időszak és a passzív, alvással töltött pihenés kettős felosztása. Tehát az ember mint a természettel harmóniában élő, biológiai lény koncepciója felől ez felfogható akár természetellenes civilizációs fejleményként is. Ninszeiben a nappal a passzivitás időszaka, amikor a város tetszhalottságba dermed halott neonjaival és mozdulatlan hologramjaival. A nappali ég szürkességének („mérgezett ezüstsínű”) oka *az élőkönyezet toxikussága*. A szenny és szemét eluralkodásában a flórának és a faunának is meg kell találnia a túlélés módját: „sirályok köröztek a sodródó, fehér habzivacs törmelék felett” (GIBSON 2005b, 17.). Az olvasó fantáziájában felrémlik a kép, ahogy a szabadság madara dögevőként köröz a romok felett. Az itt élő embereknek ugyanúgy alkalmazkodniuk kell: „a levegő is fojtóbb, szinte torkot harapó lett ma éjjel: a tömeg fele szűrőmaszkot viselt” (GIBSON 2005b, 24.). A fényszennyezés eltakarja a csillagos eget, *a technika szintetikus burokba vonja az embert*. Collado és Salvador úgy írják le a helyszínt, mint „komor, esős, szimulákrumokkal és szeméttel telített” táj (COLLADO–SALVADOR 1998, 24.).

A főbb tájékozási pontokat nem természetes képződmények, hanem építmények adják – elsősorban a városi építészet védjegyévé vált felhőkarcolók. *Az épületek a hatalmi struktúra leképeződései is egyben*: gigászi méreteikkel felparcellázzák a fizikai teret, miközben gazdasági súlyukkal *uralják az emberek egzisztenciális terét*. Tehát a várost szervező fő tevékenység a „biznisz”, ahol a tőke a feketepiacok kaotikus mélyéig gyűrűzik. Itt az információ a legfőbb valuta, és a nemzetállamok szerepét már felülírták a multivállalatok érdekei. *A profit érdekében a multivállalatok a bűnszervezetekkel szoros szimbiózisban vannak*, ez ismét ütközik a normatív értékszempléletünkkel, hiszen e fúziót általában korruptnak, veszélyesnek, etikátlannak tartjuk. Terence Wahlen *The Future of a Commodity* című tanulmányában így vélekedik:

A legsötétebb cyberpunkban az a gyanú kísért, hogy az információ nem csupán a tudás társadalmilag elfogadott formája, hanem tőkére emlékeztető formáció a jelentésem környezetben. (WAHLEN 1992, 79.)

A (késő)kapitalista, posztindusztriális Nyugat társadalmában a megavállalatok nemcsak egyre erősebb piaci szereplők lettek, hanem hatalmi befolyásukkal kihatottak az országok politikai, gazdasági döntéseire is, és ez a jelenség ma is ugyanúgy érvényes. *Általános tendencia, hogy a gazdaság egyre inkább átpolitizálódik, miközben az állam kapitalizálódik*. A privatizáció felülírja a köztulajdont. A nyolcvanas években az amerikai társadalom félelemmel vegyes csodálattal figyelte, ahogy a japán megavállalatok óriási részeket hasítottak ki az amerikai piacból. A Sony, Toyota, Panasonic, Nintendo és hasonló multivállalatok verhetetlenek voltak a miniatürizáció és magas technológia terén, és míg a világ Amerikától várta az innovációt, az amerikaiak úgy látták, Japáné a jövő, és hamarosan fel fogja vásárolni

az Egyesült Államokat. William Gibsonnal szólva, „az SF követi a hatalmat és a bizniszt” (Io9 2012), így a kiterjesztett amerikai álom helyett Japánt tette meg az egyik futurisztikus jövőcentrumnak a *Neuromán*cban.

A *Neuromán*c első helyszíne Ninszei, amely a jakuzák területe. Az itt található szürkezónák megszűrik látogatóikat, és létrehoznak egy status quót a domináns hatalmi szereplőkkel:

A bimbózó technológiának szüksége van törvényen kívüli övezetekre, és Night City igazából talán nem is lakóinak otthonául, hanem a technológia szándékosan felügyelet nélkül hagyott játszótéréként szolgál. (GIBSON 2005b, 21.)

A választott szereplők a korábban már említett *outsiderek*, *marginális figurák*. A „homály otthonát” benépesítő „gyanús alakok” dorbézoló matrózok, nehézfiúk, kéjturisták, feketepiaci kereskedők. *Otthonok helyett átmeneti pihenőhelyek* állnak rendelkezésre, az elszegényedett tolvaj-hacker Case is fülkehotelekben húzza meg magát, illegális termékek közvetítéséből tartja fenn magát, és egy illegális orvosi beavatkozástól reméli az idegrendszerét blokkoló gombaméreg hatásának semlegesítését. Tehát Case már elvesztette azt az illúzióját, hogy megélhetését „tisztes munkával” teremti meg. Még a remény, hogy képességeit egy nap majd visszanyerheti, az is törvényen kívüli kényszermegoldások függvénye.

*Case a kibertér függőjeként a fizikai testet és a hálózatról lekapcsolt elmét börtönnek éli meg, az ezzel járó élményeket tárgyiasítással távolítja el magától:*

[Case] mindenütt a biznissz táncát, az információ lüktetését, adat-hústömeget lát maga körül a feketepiac útvesztőiben. (GIBSON 2005b, 25.)

*A város az embert bedaráló, dehumanizált gépezetként tételeződik.* Az itt cirkuláló emberi adathústömeg egy személytelenített, arctalanított létező. Létének célja a túlélés, a túlélés kulcsa pedig járni a biznissz táncát. A fizikai teret ugyanúgy az információmozgás szervezi, mint a hatalom kibertérben duplikált rendszerét. *A közösség hiányát* a deperszonalizáció újra és újra visszatérő motívumaiból olvashatjuk ki.

Tombolt a nyár a *Srawl*ban, a bevásárlóközpontot ellepő tömeg hajladozott, mint a szélfúttá fű, mint egy húsmező, melyen átnyilallnak a vágy és a kielégülés hirtelen örvényei. (GIBSON 2005b, 49.)

Az idézett mondatban a *tömeg* kifejezés már önmagában arctalanná teszi az emberek tömörülését. Az angolban az alany mondatrészének szerepét betöltő „mall crowd” magyarul igen nehézkes módon, „a bevásárlóközpontot ellepő tömeg”-ként kerül fordításra. Az *ellep* ige hozzátész az eredeti jelentéshez: miként sáskák lepik el a mezőt, úgy lepik el az emberek is a bevásárlóközpontot. Ez a felelőtlen kifosztás destruktív jellegére hívja fel a figyelmet. Az ember fűszál, az embertömeg húsmező („a field of flesh”): a hasonlat egy erőteljes és tömör főnévi metaforává alakul, találóan visszaadja a bizarr képzettársítást, miközben az eredetiben jelenlevő alliteráció elvész. A húst mozgató motiváció az érdek, az élvezet

dinamikáját biztosító vágy és élvezet. E szövegrészlet *az embert érzéki hasznot hajtó parazitává degradálja.*

*A feszültséget a várost átítató veszély adja, a veszélytől pedig nincs semmilyen védelem:* mindenki magára van utalva, nincs se empátia, se tolerancia, se részvét. A lét verseny, és a versenyhez egyetlen dolgot kell tenni: tartani az eszeveszett tempót, egyszerre megélni és túlélni a sebességet. Dani Cavallaro szerint nem is annyira a túlsúfoltság kerül hangsúlyozásra, hanem az a szédítő rezgésszám és megterhelő intenzitás, ahogy a digitális adatok gazdát cserélnek a város testén belül:

[...] a forgalom mértéke olyan elképesztő mértéket ölt, mint egy csillag, „amely rögvest novává válik”.  
(CAVALLARO 2000, 151.)

Antonis Balasopoulos (BALASOPOULOS 2011, 59–67.) a disztópia öt kategóriáját különbözteti meg:

1. a tragikus bukás disztópiája
2. a tekintélyelvű elnyomás disztópiája
3. a posztapokaliptikus katasztrófák disztópiája
4. nihilista disztópia
5. kritikai disztópia

Véleményem szerint a *Neuromancer* a *nihilista disztópia* kategóriájába sorolható. A nihilizmus lényege a tagadás, a fennálló társadalmi vagy értékrend tagadása. Míg az aktív nihilizmus az élet átformálására irányuló konstruktív, kritikai törekvés, a passzív nihilizmus elfordulás. A *Neurománc* hősei nem akarják jobbá tenni a világot, kiábrándultságukat vakság fedi, dermedtség és közönyösség a kiterjesztett krízissel szemben. „A technokultúra nem reménykedik már magán vagy kollektív érdemekben: káosztársadalmat diagnosztizál”, írja Kömlődy (1995).

Az elemzett szöveghelyek demonstrálják, hogy a *Neurománc*ban kaleidoszkópszerűen vetülnek ki elénk *az emberiség destruktív természetét* bemutató gondolat kísérletek, és a krízis mind az öt szintje jelen van. A természetes környezetet felszámolta az urbanizáció és az iparosodás. A szegény és gazdag között óriási a távolság. Az állami fennhatóság elválaszthatatlan az óriásvállalatoktól, akiknek fő érdeke a profit maximalizálása. A tárgyi világ immaterializálódik. A mentális jóllétet felülírja az anyagi jólét. Minden mesterséges, zavaros és elidegenedett: a globalizálódott világot romba döntötte a kommercializmus. Az identitást összekuszálta a keveredő kultúrák és ideológiák dömpingje. A bűnözés és erőszak az egekbe hág, és a legtöbb ember érdektelenségbe és tettetett vakságba burkolózik, némán engedelmeskedve a világrendnek. Ezek a hangsúlyossá tett jellemzők teszik a *Neurománc* diegetikus világát disztópikussá.

Az állítások másik oldalán ott szerepel a *kimondatlanság*, a *hiány* is, ami szintén erősíti a disztópia benyomását. Hiányzik a háborítatlan természet, az otthon melege, a komfort és a közösségérzet. Nem látunk iskolát, múzeumot vagy közösségi házat. Nincsenek szerelmespárok, sem apák, anyák vagy gyermekek. Nincs nyoma törődésnek vagy intimitásnak. A biztonság teljes körű hiányát az bizonyítja, hogy az egész városrész illegális üzletre rendezkedett be, a bűnözés teljes hétköznapisággal van jelen.

Nemcsak, hogy nem rejtett, hanem egyenesen meghatározó jelenléttel bír. A város nélkülözi a csöndet, a megállást, az esztétikumot. Mivel ezek a minőségek nem képezik a diegetikus világ részét, így hiányérzet jön létre: klasszikus értékek, magasztos eszmék megfelelőit keresi az olvasó a műben – de hiába. A *high-tech – low life* szlogenje, amellyel a cyberpunk világokat jellemzik, egy olyan „alacsony életet” fed fel, ahol az értékek válsága beárnyékolja az emberek életét. Az alacsony élet tehát egy etikai értékválságot jelenít meg az egyén és a társadalom szintjén egyaránt.

## 5. CYBERPUNK ÉS SZUBKULTÚRÁK

### 5.1. Létezett-e cyberpunk szubkultúra?

*Létezett-e cyberpunk szubkultúra?* És ha létezett, milyen az a közös ideológiát valló csoport, amelynek tagjai nemcsak rajongók, hanem a „cyberpunk ideológia” képviselői? Az előzetesen kijelenthető, hogy a mainstream cyberpunkhoz kapcsolt nézetrendszer több szubkulturális ideológiából vesz át elemeket, és tematikus jegyei felfednek bizonyos viszonyulást a technikához és a normatív társadalomhoz.

A cyberpunk mainstreammé válása után több manifesztum is világot látott. Az itt példaként hozott manifesztumok egy absztrakciós eljárással kivonatolják az egyes művekből a közös jellemzőket, és kortárs valóságunkra vetítve ezeket egy stilizált ideológiát, egy „mítoszt” hoznak létre. Aki „cyberpunk”, az egy világnézettel azonosul: azzal a desztillált, sztereotipizált formulával, amelyet a mainstream cyberpunkhoz kötnek.

Nason Dale és Troy Innocent performanszművészek 1990-es *Cyberpunk Dada Manifesztuma* (INNOCENT–DALE 1990a; INNOCENT–DALE 1990b) a hálózatra kötött társadalom radikális vízióját adja, és megénekli a gépek révén új evolúciós stádiumba került embert. Felszólításaik – mint például „Digitalizáld a világot!”, „Légy techno-dzsánki!”, „Sajátítsd el a technológia nyelvét” (INNOCENT–DALE 1990a) – elsősorban *a technikai kisajátítására* buzdítanak. (Emlékezzünk vissza a gibsoni szállóigére: „az utca mindennek megtalálja a saját felhasználási területét” – GIBSON 1995b, 219.). A következő idézetből kiderül, hogy e (mesterségesen kreált) cyberpunk attitűd 1. *rendszerellenes* (de legalább is társadalomkritikai) *pozíciót képvisel*, 2. *poszthumán emberképet közvetít* 3. *egy technofil szemlélet felől*:

Tudják meg ott a hierarchia csúcsán, hogy nem használhatják a technológiát arra, hogy irányítsanak minket, mert mi már egyesültünk a technológiával, és az a miénk. (INNOCENT–DALE 1990a)

A kiáltvány szerzői megidézik a punk attitűd nonkonformitását és a do-it-yourself (DIY) szemléletet:

Találd ki magad, hogy működnek a dolgok, hagyd magad mögött az aktuális normákat és értékeket, alakítsd ki a saját nézeteidet! (INNOCENT–DALE 1990a)

A manifesztum a hackeretikával is azonosul, amelynek lényegi pontja az információ felszabadítása. „Jogunk van hozzáférni minden adathoz!”, írja Innocent és Dale (1990a). A *hozzáférés* az egyik eleme annak az ötnek, amelyet Steven Levy körvonalazott az 1984-es, *Hackers: Heroes of the Computer Revolution* című könyvében (LEVY 2010, ix.). (A további négy szempont: megosztás, decentralizáció, számítógép és szabadság, világfejlesztés.)

A kiáltvány szerzői azt vallják, hogy a mai világot egy *poszthumán kor* váltja fel, tehát egy *mesterséges világ* felemelkedését hirdetik:



Az új fajt kiborgok és gépemberek alkotják, precíz, felsőbbrendű, hibátlan lények, amelyekben lakozik tudatunk, és alkalmasak egy új világ megteremtésére. Az organikus élet többé nem érvényes életmód. Teljesen szintetizált környezetek, ahol a testet és az érzelmeket kémiai szimulálják, [...] [ez jelenti az] új potenciált. (INNOCENT–DALE 1990a)

A manifesztum vizuálisan a dadaista kollázs hagyományához köthető (lásd Tzara dadaista manifesztumát). Buzdításuk a társadalmi és esztétikai konvenciókból való kitörésre és az innovatív, experimentális alkotásra szintén az avantgárd attitűdjét hordozza (Szabolcsi Miklós terminológiai megkülönböztetése alapján a kiállítás- és a jeltípusú avantgárdot egyránt), továbbá a fluxus, a ready-made alkotásmódjait idézi meg:

Hasznosíts újra mindent!

Készíts szobrot hungarocellból, számítógépekből, műanyagból, fémből, bármiből!

Bárki lehet művész és bárki lehet műtárgy. Állíts ki az utcán! Állítsd ki saját magadat.

(INNOCENT–DALE 1990a)

Az avantgárd művész-szerző pároshoz képest az író, Christian As. Kirtchev a cyberpunk elvközösségét a technokultúrából eredezteti. 1997-es kiáltványának nyitómondata a következő:

Mi vagyunk az ELEKTRONIKUS ELMÉK, szabadgondolkodó lázadók egy csoportja. Cyberpunkok. A kibertérben élünk, mindenütt ott vagyunk, és nem ismerünk határokat. Ez a mi manifesztumunk. (KIRTICHEV 1997)

A technopotencia (technikai ügyesség), a technooptimizmus és a határokon átívelő hálózat szempontjai képezik az ideológiai alapot. Kiáltványában hosszasan sorolja, kiket tart cyberpunknak. Ennek alapján a *cybertechnológia* mellett hangsúlyos az *ellenkulturális attitűd*, a *lázas*, a *marginális lét* és a *kivetettség*, valamint a *normatív fogalmához mért deviancia*:

1. Mi vagyunk a Különcök. A technológiai patkányok, akik az információ óceánjában úsznak. 2. Mi vagyunk a sulis leghátsó padjában ülő gyerek. 3. Mi vagyunk az a tini, akit mindenki furának tart. 4. Mi vagyunk az a diák, aki számítógépes rendszereket hackkel, felfedezve az elérhető adatméllységeket. 5. Mi vagyunk a felnőtt a parkban, aki ül a padon, és ölében a laptopjával a virtuális valóságot programozza. [...] 16. A cyberpunk többé nem irodalmi irányzat, nem is egy átlagos szubkultúra. A cyberpunk egy egyedülálló új kultúra, az új kor szülötte.<sup>59</sup> (KIRTICHEV 1997)

Kirtchev manifesztuma rendszer- és társadalomkritika, egyben kifejti egy lehetséges jövő vízióját. Szerinte ez a beteg, szolgálékú, konformista, homogenizált társadalom, amely retteg az újdonságtól és a máságtól, egy információs alkonyatban él. Kijelentései számos ponton megegyeznek a hackeretikával, a kompjúterunderground nézeteivel:

---

<sup>59</sup> Az internet világában a hacker és a számítógépes underground kiugró különcsége már megfakult a geekek, nerdök, kockák szubkulturái mellett. A 2019-es világstatisztikák alapján ~7,7 milliárd emberből ~4,5 milliárd (a világnépesség 58,8 százaléka) volt internethasználó. A hálózatra kötött társadalomban a helyi közösségek korábbi primátusához képest megnőtt a szubkulturák szerepe is: megsokasodtak, és egyre nagyobb identitás- és közösségszervező erővel bírnak. (*World internet usage and population statistics: 2019 mid-year estimates*)

Harcolunk az információ szabadságáért. Harcolunk a szólás- és sajtószabadságért. A szabad önkifejezés szabadságáért, a gondolatszabadságért, amely miatt nem üldözhet a rendszer. [...] A Net a mi birodalmunk, [...] az információ titkosítása a fegyverünk. (KIRTCEV 1997)

Gareth Branwyn (1999) a *Mondo 2000* cyberkulturális magazinban széles körben elfogadott összegzését adta a cyberpunk világszemléletnek. A felsorolásba foglalt megállapítások nem egy vátesztudat által hajtott, közösségi felhívásként jelennek meg, de szintén számos zanzásított, preskriptív elemet tartalmaznak. Itt is kimutathatók a kötelékek a punk [például J) pont] és a kompjúterunderground nézeteivel [például H) pont], valamint a posztumán szemlélettel [például I) pont]. Zárómondata szintén a világszemléleti azonosságot hangsúlyozza a cyberpunk rajongói esetében: „A cyberpunknak több köze van a gondolkodás egy bizonyos módjához, mint bármely bibliához!”

Az eddigi dokumentumok alátámasztják azt a nézetet, hogy a cyberpunk művek fiktív világképeiben sok ember saját jelenére ismer, az elidegenítés ellenére visszaköszön számukra az ismerőség a diegetikus világokban. Ez nemcsak a CP mű realiztikus vonásainak köszönhető, hanem annak a tapasztalatnak is, amelyet olyan sokan megélünk: egy futurisztikus világban élünk (értsd: „a jövő most van”). Ily módon az extrapoláció hídjai láthatóvá válnak az olvasó számára, valóság és fikció egymásra íródik. A cyberpunk egyik érdeme tehát az, hogy képes volt urbán mitológiává válni, azaz felismerhető módon használja, tükrözi és torzítja a minket körülvevő folyamatokat, és misztikus jelentőséget tulajdonít technológiai létünknek.

Gareth Branwyn (1998) összeállított egy úgynevezett *Cut'n'Paste manifestumot*. Ez a szövegkollázs ikonikus cyberpunk meghatározásokból, idézetekből és szlogenekből áll – pontos forrásmeghatározások nélkül. Branwyn a legelején leszögezi, hogy ezek az állítások oda-vissza váltanak a cyberpunk két jelentése között (mint irodalmi műfaj és egy valós szubkultúra). Ez az összemérés hozzájárul ahhoz a sematizáláshoz, ami miatt a mainstream cyberpunkot gyakorta kritizálták. Az egyik névtelen idézet így szól:

Képek, elektronikus kontinensek sodródnak át a retinán, a tiszta felszín felé haladva. A cyberpunkban a valós, a virtuális, a képzeletbeli, a mesterséges, az emberi és a gépi (kiborg) mind újrafelfedezésre, újrameghatározásra törekednek. Széles körű technológiai változásaink a kultúra új formáit, a társadalmi újraszerveződés, a mítoszcsinálást új formációit alakítják ki. (BRANWYN 1998)

A cyberpunknak érzett/cyberpunknak nyilvánított szemlélet nyilvánvalóan divatosnak számított – lásd például a *Mondo 2000* kiadványt (RUCKER–SIRIUS–QUEEN MU 1992), ám még ha tetszetősek is ezek a jelmondatok, az ezekben tételezett emberideál – az információ szabadságharcosa, techno-potens magánzó, nonkomform nihilista – aligha jellemezte a szimpatizánsok többségét. Sokkal inkább valószínű az, hogy a „cyberpunk fantáziák”<sup>60</sup> egy párbeszédet alakítottak ki a modernkori benyomásokkal (a későkapitalista, posztindusztriális, posztmodern berendezkedéssel, az urbán

---

<sup>60</sup> Saját fogalom. A cyberpunk alkotások galaxisa: szövegek, filmek, videójátékok, képek és más művek, valamint a hozzájuk kapcsolódó teoretikus meglátások.

létmóddal, a szubkulturális identifikációval stb.), és ez a befogadókából erős hatást váltott ki. Ebből a szempontból a cyberpunk művek az extrapoláció révén jelen korunk szűrt, rekontextualizált és szaturált vízióját kínálják. (Ez a „ráismerés” nem évült el, a nyolcvanas évektől máig érvényes). A cyberpunk fantáziákra ráépülő *mainstream cyberpunk ideológia* heterogenitása ellenére kitermel bizonyos közös, visszatérő gondolatokat. Eszerint a cyberpunk

1. egy romantikus víziója a technicizált jövőnek,
2. társadalomkritikáját adja a jelennek (lényegi eleme a periféria és az ellenállás), és
3. egy poszthumán paradigmaváltásra hívja fel a figyelmet.

A műfaji elvárások rögzülése és az ideológiateremtés együtt járt azzal, hogy a cyberpunk jelensége kitágult és sematizálódott. A lazán kötődő rajongócsoportokon túl a közönség szélesebb körében ismertté vált – divattá vált és egy eklektikus kortárs visszajelzésben materializálódott. Nathan Cobb esszérezslete is ezt szemlélteti:

Éjfél előtt jártunk, a Venus de Milo mélyén, egy sötét és fülledt bostoni tánccirodalomban. A Shamen, egy brit zenés duó – egy rakat digitális kütyüvel felturbózva – egy energikus techno-pop vihart gerjesztett, ami cyberpunk volt oda és vissza. „Látjuk a holnapot egymás szemében”, énekelték egy ponton, és a tömeg egy emberként rázza az öklét a magasban, feltehetőleg a kibetér felé.

De ami a legérdekesebb volt abban a kb. 800 tomboló emberben, hogy egyáltalán nem úgy néztek ki, mintha épp a Blade Runner forgatásáról estek volna be. Nem, ők a Lansdowne utca szokásos éjszakai műszakjának posztpunkjai, Eurokölykei, egyetemistái, fiatal pályakezdői, huszonvalahányévesei, geekek, nerdök, raszták, [slackers] voltak, meg még néhány atlétás testépítő, aki rossz irányba fordulhatott a Tobin-hídnál. Jelentősen több sör fogyott, mint magas tápértékű „okosital”, ami a cyberpunk „libation du jourjának” számít. Tehát megbocsátható, ha nem tudod eldönteni, hogy a cyberpunk egy autentikus szubkultúra-e, vagy csak egy trendi médiaterminus. Valójában mindkettő. (COBB 1992)

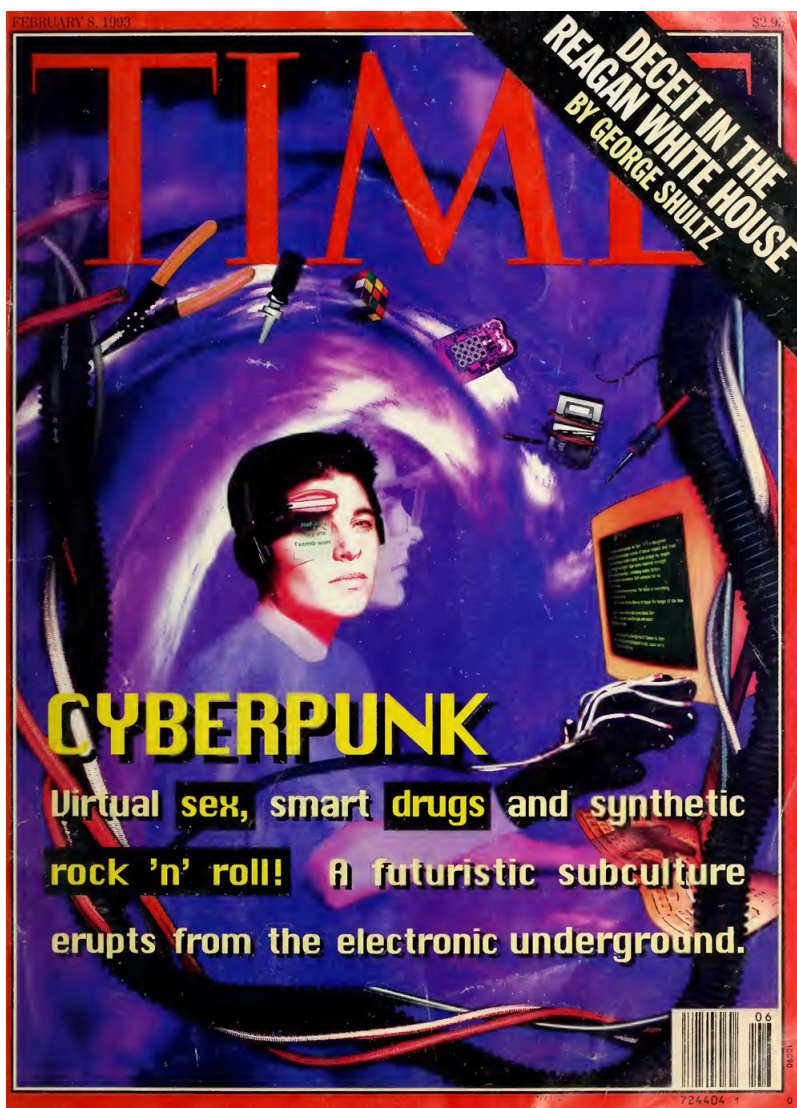
A cyberpunk ideológia és a köré fonódó romantikus, urbán mítoszok a kultúrivar termékeivé váltak. Zenei vállalkozások, reklámügynökségek, klubok stb. használták fel marketingeszközként, fashion statementként, divatos kulcsínyként, dizájnként – miközben az ideológia sok esetben csak a hatásvadász frázisok puffogatásának szintjén maradt. Ezt fogalmazza meg R. U. Sirius is, a *Mondo 2000* magazin szerkesztője.

A cyberpunk elszökött az irodalmi műfajlétből a kulturális valóságba. Az emberek elkezdtek magukat cyberpunknak nevezni, vagy a média hívott cyberpunknak másokat. [...] Az elsők, akik cyberpunkként azonosították magukat, kamasz kompjúterhackerek voltak, akik azonosulni tudtak azokkal az utcaedzett szereplőkkel és azokkal a világokkal, amiket William Gibson, Bruce Sterling, John Shirley és mások a könyveikben teremtettek. A cyberpunk címlapra került a Time magazinban, amikor néhány számítógépes kölyköt letartóztattak, mert feltörtek egy kormányfájlt. A Time őket nevezte „cyberpunkoknak”. Végül a cyberpunkra úgy tekintettek az emberek, mint egy sokkal tágabb trend általános megnevezésére, ami többé-kevésbé leír bárkit, aki azonosul a cyberpunk elképzelésekkel. Ez cserében kiváltott egy purista reakciót a

hardcore cyberpunkok között, akik úgy érezték, ők voltak ott hamarabb. (RUCKER–SIRIUS–QUEEN MU 1992, 64.)

Az általa hivatkozott *Time* magazin ezzel a dizájnos, stilizált hackert ábrázoló címlappal és hatásvadász főcíkkal reagált a sztorira:

A virtuális szexszel, a nootropikus drogokkal és a szintetikus rock'n'rollal egy új ellenkultúra szörföl a kompjúterkor határsávjain. [...] egy futurisztikus szubkultúra emelkedik ki az elektronikai undergroundból. (JACKSON 1993, 57–65.)



3. ábra

*A Times magazin 1993-as, cyberpunk borítója*

*Forrás: Reddit.com, cyberpunk fórum*

Annak ellenére, hogy néhányan valóban cyberpunknak tartották magukat,<sup>61</sup> a cyberpunk szubkultúrának és ideológiának soha nem volt valódi „nagykövete”, nem alakult ki iskolája, nem voltak letisztult közösségei, ezért arra a megállapításra kell jutnom, hogy a cyberpunk mint identitásképző elem és önálló szubkultúra kevéssé számottevő, elszórt jelenség. Az összetartó cyberpunk közösség koncepcióját elvettem ugyan, de úgy vélem, hogy a fentebb felsorolt három elem (romantikus víziója egy technicizált jövőnek, társadalmi kritikája a jelennek, poszthumán emberkép elfogadása) a mainstream cyberpunk ideológia alapját képezi, amellyel nagyon sokan tudnak azonosulni, ezáltal hidat képez más szubkultúrák között. Hogy mégis teljes képet adhassak a cyberpunk és a szubkultúra viszonyáról, két további kérdést meg kell válaszolni. *Milyen szubkultúrákat tematizáltak a cyberpunk alkotások? És megfordíthatjuk a kérdés irányát: Milyen szubkultúrák szimpatizáltak a cyberpunkkal?*<sup>62</sup>

## 5.2. Szubkulturális interakciók

A *szubkultúra* az amerikai városszociológusok által bevezetett terminus, amelyet a 20. század elején kezdtek el alkalmazni a városi dzsungel csoportjaira. Miként annak idején az etnológusok és az antropológusok felismerték a természeti népek „primitív”, mégis kifinomult kulturális sokféleségét, úgy a szociológusok is kutatni kezdték a városi munkások, etnikai kisebbségek, alvilág stb. kulturális sajátosságait. Feltárták, hogy ezek a domináns, legitim, normatív kultúrához, de legalábbis a felsőbb osztályokhoz képest „eltérő érintkezési formák, szertartások és kulturális produktumok önálló, sajátos belső szabályrendszer szerint működő univerzumot képeznek”, írja Klaniczay Gábor történész (2013, 133.). Dragan Koković (é. n.) szerint minden szubkultúra „magában foglal egy sajátos életvitelt, értékrendszert, ideát, viselkedési szabályt és normát”, jellemző a kívülállás, a változékonyság és a „törzsi jelleg”. A szubkultúrákhoz kapcsolódhat egyfajta alsóbbrendűséghez hasonló megbélyegzés is – nem véletlen, hogy bizonyos szubkultúrákra a másságuk miatt „deviánsként” tekint a többségi társadalom. R. L. Taylor rámutat, hogy egy szubkultúra ily módon könnyen underground vagy ellenkulturális pozícióba kerülhet:

Ha egy szubkultúrát erőszakosan elnyomnak a társadalmi kontroll képviselői, az valószínűleg földalatti mozgalommá válik, rezisztens ideológiát hoz létre és dolgoz ki, és nagyobb pontossággal húzza meg önnön határait. (TAYLOR 2005)

Az *underground* pozíció együttjár egyfajta láthatatlansággal, akár illegalitással. Az underground csoportok zártságának az egyik oka lehet az, hogy csak kevesek számára fontos az adott terület, de a fő oka alapvetően mindig egy értékkonfliktus – amit a hatalom lenyom, vagy a csoport maga zárkózik el.

---

<sup>61</sup> Például a hírhedt hacker, Mark Synergy. Lásd: RUCKER–SIRIUS–QUEEN MU eds. 1992, 66., illetve a cyberpunkról szóló dokumentumfilmet. TRENCH, Marianne dir. (1990): *Cyberpunk*. Intercon. Forrás: [https://archive.org/details/cyberpunk\\_201410](https://archive.org/details/cyberpunk_201410) (letöltés dátuma: 2017. 12. 12.).

<sup>62</sup> E témakör részletesebb kifejtését lásd továbbá: SÓS 2016.

Az *ellenkultúra* már kifejezetten olyan elemeket hordoz az értékrendjében, amelyek éles konfliktusban állnak az uralkodó hatalmi ideológiákkal, a többségi nézetekkel vagy a normatív értékrenddel. A kompromisszumos szimbiózis helyett fellép az alternatív norma- és értékrendszer, és mindkét oldalon megfigyelhető a frusztráció, a konfliktusos viszony és a markáns ítélkezés. Az ellenkultúra is heterogén, egyszerre számos alternatív világnézet léphet fel egymás mellett egy társadalmon belül. A szubkultúrák és ellenkultúrák párhuzamos ideológiáikkal és értékrendszereikkel alkotják az urbán underground amalgámját.

A cyberpunk szövegekben számos szubkultúra megjelenik, ezek egy része problémamentesen illeszkedik az alapvetően plurális, heterogén fiktív társadalmak szövetébe, mások kifejezetten ellenkulturális pozícióban vannak. Négy fő csoportba rendezhetők:

1. kiberkultúra,
2. zenei szubkultúrák,
3. droggkultúra,
4. transzhumán kultúra.

### 5.2.1. A cyberpunk és az ipariális zene egymásrahatásai

A hetvenes években nevesített zenei irányzat részben az experimentális zenétől, részben az elektronikus zenéből származtatható. Az ipariális zene „nehézszerű esztétikájáról” (TAGG–COLLINS 2001, 3.) ismert a kortárs zenei palettán. A mechanikus, az elektronikus és az ipariális gépek hangjai mellett meghatározó a szintetizátor, a hangminták jelenléte.

Az ipariális zene általában a társadalommal szembeni elégedetlenséget fejezi ki, ideológiájából fakadóan a zenészek és a zeneélvezők rá vannak kényszerítve, hogy túlélési stratégiákat találjanak az ellenséges környezettel szemben, ezért ez a zenei stílus egy provokatív kifejezési forma. Ahelyett, hogy elfordulna a társadalmi problémáktól, egy szokatlan megoldást használ, hogy visszatükrözze a negatív életérzéseket: a zenei és nem zenei zaj válik elsődleges esztétikai fegyverévé. Ugyanakkor igenli a destrukciót, a káoszt is, ami miatt a nihilizmushoz köthető.

Általában az *elidegenedés* és a *szorongás* érzését közvetíti, vezérmetaforája: *a gép*: „Gépeknek érezzük magunkat, úgy kezelnek minket, mint csavart a gépezetben, a kortárs társadalom gépezete ellen lázadunk”, olvashatjuk Philip Tagg és Karen E. Collins találmányában (TAGG–COLLINS 2001, 1.), ahol behatóan elemezték, hogy az ipariális zene miként tükrözi valóságunkat, milyen kollektív tapasztalatokat hangsúlyoz, milyen múltat és jövőt implikál.

A cyberpunk filmek jellegzetes látványvilággal teremtik meg a háttérét. A *Blade Runner* (SCOTT dir. 1988), *Nemesis*, *Escape from New York* (CARPENTER dir. 1981), *Terminator* (CAMERON dir. 1984), *Brazil* (GILIAM dir. 1985) filmek esetében is megfigyelhető, hogy a város minden esztétikai pozitívumot nélkülöz – mindenhol a technicizált, fogyasztói társadalom hulladéka telíti be az utcákat. A széteső, rozsdálló, málló, szennyes környezet egy posztapokaliptikus jövőnek a díszlete. Ezt a filmkészítők

csikorgó, ütköző fémek és dübörgő gépek hangjával, kellemetlen mesterséges zajokkal támogatják meg. Az irányzat ugyanis a kortárs „elidegenedés, dehumanizáció és kontrollvesztés” (TAGG–COLLINS 2001, 4.) kifejezésére az urbánus végvilág dekadens voltát hangsúlyozza, egy negatív jövőképet tár elénk.

Az ipusztriális zene vonzódik az avuló technikához, a rozsdamarta ipari világ eszközeihez. Általában a skála mélyebb hangjairól választ, gyakori a basszus és a kontrabasszus regisztere vagy épp ennek ellentettje, a fülsértően magas, női hang. A szorongás kiváltása a cél, ezért általában ösztönreakciókra épít, például arra a hatásra, amelyet a fegyverropogás vagy a sziréna sívítása okoz. Disszonanciát és kakofóniát kínál: letisztultság helyett kaotikus formát, erős torzítást, zajok széles repertoárját.

A képi világ is hasonló szelekción megy át. Tagg és Collins elemzése (2001, 6.) azt mutatta ki, hogy a disztópikus hangulat kifejezésére az ipusztriális zene a következő képi eszközökkel él:

- sötét, ködös, esős idő,
- kékes és szürkék, földszínek (egyáltalán: fakó árnyalatok),
- távoli jövő helyett közeljövő,
- kosz, rendezetlenség és súlyosság,
- nagyvállalatok, gyárak, hadsereg és megfigyelés,
- földönkívüli helyszínekkel szemben nagyon is „földi”, „földhözragadt” helyek,
- durva, elnagyolt felületek, elkopott részletek,
- eltorzult tárgyak és emberek.

Miként Dani Cavallaro összefüggéseket mutatott ki a gótika és a cyberpunk szellemisége közt (romlás, bomlás, rendezetlenség, elveszettség, feloldatlanság, paranoia, üldözés, nyugtalanság stb.) (CAVALLARO 2000, xiv.), úgy Collins (2005, 173.) is felmutat néhány hangulati jelölőt, amely mindkét művészeti kifejezésmódban meghatározó: szomorú, sötét, szorongó, futurisztikus, halál, urbánus, erőszakos.

Láthatjuk, hogy az ipusztriális zene és a cyberpunk esztétikája átfedést mutat képiségekben és hangulatában, médiumtól függetlenül. Sokan tartják úgy, hogy az ipusztriál zene a cyberpunk gyakorlati megvalósulása a zenében. Például „cyberpunk zene” címén Billy Biggs cikkében olyan bandákat említ, mint a Negativland és a Kraftwerk (BIGGS é. n.). A *Mondo 2000* szerkesztője, R. U. Sirius az ipusztriál zenész, Trent Reznor lemezkiadójánál jelentette meg *IOU Babe* című albumát (*Nothing*, 1994), és gyakorta válogatott be a magazinba cikkeket mind ipusztriál, mind cyberpunk témában.

Számos konkrét kapcsolódási pontot és távolabbi, intertextuális viszonyt lehet említeni: a norvég Zeromancer a *Neurománc* után választotta nevét. Az amerikai Noxious Emotion *Count Zero* című albumával (1997) Gibson második regényére utal. Több dalcímet is találunk: ilyen a brit Terminal Power Company *Burning Chrome* című dala 1992-ből Gibson novellájára utalva, vagy a svéd Covenant első lemezén – *Dreams of a Cryotank* (1994) – található *Replicant* című dal, amely a *Blade Runner* című

filmhez köthető. Nem ritka, hogy a zenészek cyberpunk filmjeleneteket használnak fel. A *Front Line Assembly*, a *Skinny Puppy*, a *Front 242*, a *Clock DVA* videóklipjeiben részleteket láthatunk a *Videodrome* (CROENENBERG dir. 1983), *Hardware* (STANLEY dir. 1990) vagy *Blade Runner* című filmekből. A *Johnny Mnemonic* (LONGO dir. 1995) filmzenéjében közreműködött a KMFDM, a *Stabbing Westward*, a *God Lives Underwater* indusztriális zenekar és a *Mátrix*nál (WACHOWSKI–WACHOWSKI dir. 1999) pedig a *Ministry*, *Meat Beat Manifesto* és a *Rammstein*. (COLLINS 2005)

További közös pont, hogy mind az indusztriál, mind a cyberpunk épít az avantgárd hagyományára. Masami Akita, avagy Merzbow japán zaj- és indusztriál zenész a schwitters-i merzbaura utaló művésznévvel explicitté tette, hogy a dada és a junk art (szemétművészet) esztétikája befolyásolta zenéjét. A dadaista kollázs elve alapján gitárt, teremint, szintetizátort, effekteket és talált hangokat is ötvöz. Zenéjében alapelv az esetlegesség és a sokféleség: merít a progresszív rock, a free jazz, a modern klasszikus zene irányzataiból és a *musique concrète* hagyományából. (SÓS 2013) Gibson így nyilatkozott az avantgárd rá gyakorolt hatásáról:

Úgy gondolok magamra, mint irodalmi kollázművészre, és a science fiction az a marketinges keretterep, ahol vidáman kifoszthatom a huszadik századi művészet tömött áruházát. (MCCAFFERY 1991, 299.)

A dada a mindennapi tárgyak kisajátításával és a különböző eredetű részletek egymás mellé helyezésével előfutára volt a cyberpunk remixelési eljárásainak. A lettristák által bevezetett terminus, a *détournément* (kisajátítás, társítás és jelentésmódosítás) ugyanúgy az információs túltöltődésre és a médiaszaturációra utal, mint a kollázs. Az angliai születésű Byron Gysin dadaista művész volt az, aki megismertette William S. Burroughsszal a cut-up technikát. Burroughs a cyberpunk íróknak és az indusztriál műfajának is elismert ikonja volt. Úgy gondolta, hogy a nyelv a hatalmi kontroll eszköze, annak dekonstrukciójával maga a hatalom számolható fel. Gibson *Johnny Mnemonic* című novellájában a Lo-Tek lázadók különböző gerillamódszerekkel küzdenek.

A cyberpunk szövegek technológiai neologizmusokkal telítettek (például *simstim*, *flatline*, *cyberspace* stb.). Az indusztriál is gyakorta újrahunalozza a technológiáról való beszédmódot új kifejezéseivel, szokatlan szótársításaival. A *Blush Response* című Index-dalban született többek között a népszerűvé vált *blutopia* kifejezés is, amelyet egyre többször alkalmaznak a cyberpunk szövegek leírására (klasszikusan a neon disztópiát emlegetik a CP vizuális esztétikájában, lásd például WALKER-EMIG 2018). E szójáték a *blue* + *utopia* szavak összetételéből származik, és a *blue* kettős jelentésére épít: *blue* mint 'szomorú, lehangolt' és 'kék' (szín). A kék színhez a konvenció szerint kapcsolódik az éjszaka, a hideg és az eső képe, valamint a hideg és ellenséges konnotációja. „Artificial horizons / In pink shade / In black eyes, dead world / Networm blutopia”. Ugyanitt szerepel egy *Neurománc*-utalás is: „Silver wintermute / Drowning in mechanical waves / Angelic engineering”.



## 5.2.2. Punk rocker a Freezone-ban

A *punk* szó az angol nyelvben a 15. századig is visszadatálható, amikor is *por*, *homok*, *hamu* értelemben használták. (Ez részben a virginiai indián törzsek szavára vezethető vissza, ahol a *pungough* a kukoricacső égetéséből visszamaradt hamut jelentette, a delaware területén élt indiánok a *ponk* szót általánosabban használták a hamura.) Később a rossz minőségű fát hívták így, ami csak aprófának jó a tűzrakáshoz, aztán cigarettát is értettek alatta. (Online Etymology Dictionary, „punk”) A szó már Shakespeare *Minden jó, ha a vége jó* című darabjában is megtalálható, ahol egy jól öltözött prostituáltra használta a „taffety punk” kifejezést (Wikipédia, „punk rock”). A 18. század végén az *alsóbbrendű*, *rossz*, *értéktelen* jelentést hordozta. Bizonyos jelentésváltozatai kapcsolatba hozhatók a homoszexualitással, a prostitúcióval, a börtönbeli szexuális abúzzsal és a tapasztalatlan, fiatal fiúkkal. A 20. században elnyerte másik, széles körben ismert és használt pejoratív jelentését: a punk szót a mihaszna, bajkeverő, bűnöző fiatalokra használták. A *punk rock* megnevezést elsősorban garage rock zenekarok esetében alkalmazták a hatvanas években. Ed Sanders, a punk egyik előfutára a *Chicago Tribune*-ben egyik albumát úgy jellemezte, hogy „punk rock – redneck sentimentality”. Egy évre rá Dave Marsh cikkében a Question Mark and the Mysterians zenéjét írta le e szóval a *Creem* magazinban, felhasználva a *fiatal bűnöző* jelentését. A punk szó a hetvenes években felszökő zenekarokra és a hozzájuk kötődő zenei szubkultúrára tapadt (például az Egyesült Államokban ilyen volt a the Ramones, the Dead Boys, Patti Smith, Television, Richard Hell, illetve az Egyesült Királyságban a the Sex Pistols, the Damned, the Clash stb.), és a kifejezést immár leíró kategóriaként is alkalmazták a rock zenével foglalkozó újságírói körökben, így a terminus pár éven belül popularizálódott. (ROBINSON 2018)

Állításom az, hogy a *punk* (az esetleges zenei szubkulturális referenciákon túl) *névelem nem volt más, mint a cyberpunk írók varázsszava az ellenkulturális pozíció megragadására*, ezért csak kiterjesztett, általános értelemben válhat a paradigma jellemzőjévé. A cyberpunk kialakulása idején a punk és a punk rock nagyhatású inspirációs forrás volt számos írónak, de valójában az viszonylag ritkább eset volt, hogy a rock/punk rock/punk mint szubkultúra ténylegesen meg is jelent valamiképp a műben. Ellenben a *Mirrorshades* antológiában található *Freezone* című novella (SHIRLEY 1986, 139–177.) a punk rockot és egyéb fiktív szubkulturákat is tematizál, ezért érdemes egy rövid elemzésre. Ez egy önálló részlet John Shirley *Eclipse*-trilógiájából. (Az első regényben e szövegrész kisebb változtatásokkal szerepel, miközben kereszteződik más cselekményszálakkal.) Sterling a trilógiát így jellemezte:

Az *Eclipse* egy szédítő közeli jövőt mutat be, ahol globális hatókörrel csap össze pop, politika és paranoia egy high-tech küzdelemben a túlélésért. (SHIRLEY 1986, 139.)

Rick Rickenharp, a főszereplő egy zenekar frontembere a *Freezone* mesterséges olajfűró szigetén, amely egyben exkluzív menedék megfáradt gazdagoknak. A főhőst a heterodiegetikus narrátor nézőpontjából ismerjük meg, aki belső fokalizáción keresztül lát együtt a szereplővel. Rickenharp nem illeszkedett be az itteni közösségbe. Kívülállóságát már nonverbális gesztusaival – helyválasztásával és

testtartásával – is kifejezi, ahogy hátával nekidől a zenei klub falának, félrehúzódik a teremben. Gondolatait szabad függő beszéden és pszichonarráción keresztül ismerjük meg. Lenézéssel szemléli a trendet követő tömeget. „És Rickenharp *kibaszottul* nem fogja minimonová huzaloztatni magát”, gondolja, mert ő egy „rock klasszicista” (SHIRLEY 1986, 142.). Önmeghatározása nemcsak ízlésről vagy érdeklődésről ad számot, hanem ez az identitásának a sarokköve, és ez biztosítja alkotói autenticitását. „Rickenharp egy anakronizmus volt”, olvashatjuk róla a narrátor véleményét (SHIRLEY 1986, 144.). A kívülállóság, izoláltság, a társadalomba való beilleszkedés hiánya a cyberpunk hősökhöz társított, gyakori karakterisztikum.

A novellában a ruházkodásnak mint szemiotikai rendszernek kulturális közvetítőszerpe van. Rickenharp társadalmi hovatartozását, ízlésvilágát és nonkonformitását nem épp konvencionális ruházatán keresztül is megjeleníti. Büszkén viseli elnyútt bőrkabátját mint „második bőrt”,<sup>63</sup> alatta inget nem visel. Tízéves farmer, Harley Davidson csizma, feketeüveges napszemüveg, fülbevalók sorozata alkotja felszerelését. Egyértelmű a kötődés a punk rock szubkultúrához. Ahogy Eco (1973, 70.) írja: „nemcsak a kifejezetten tudatos kommunikatív tárgy [...], hanem minden tárgy tekinthető [...] jelnek”.

Egy szubkultúra esetében egyértelmű, hogy az öltözködés szándékos és motivált; tudatosan jeleket közvetít, ám mégis minek a jeleit? Dick Hebdige szociológus *Subculture: The Meaning of Style* című könyvében kifejti, hogy

[...] minden látványos szubkultúra stílusának „lényege” egy jelentős *különbözőség* kommunikálása (és ezzel párhuzamosan a *csoporthidentitásé*). (HEBIDGE 2002, 102.)

A konvencionális öltözködési módtól eltérő ruházat és kiegészítők a társadalmi rend szimbolikus megsértését célozzák, provokálják a cenzúrát és megsértik az autoriter kódokat („és azért viselte mindezt, mert idegesítően divatjamúlt volt”, SHIRLEY 1986, 142.): ez egy alternatív üzenetközvetítés, amikor a direkt kommunikáció nem lehetséges. „Az igazi rock visszatér, mondta volna bárkinek, aki figyel. De ez szinte senkit nem érdekelt.” (SHIRLEY 1986, 146.):

Rickenharp saját bandájával is szembeszegül, akik a hírnevet többre értékelik, mint az örök hűséget a rock'n'roll megkopott glóriájához. A „vállaljuk a vállalhatatlanságukat” pózát már csak Rickenharp képviseli, míg ők az aktuális trendet diktáló minimono szubkultúra felé indulnának. „Ha elmegyünk minimonónak, egyszerűbb lenne eladni a rohadt gitárt és behuzalozni magunkat” (SHIRLEY 1986, 142.), ez Rickenharp első szóbeli megnyilatkozása. Egy állásfoglalás arról, hogy a trendnek való behódolás egyenlő a művészi autonómia és személyes hitelesség feladásával. Kérészetű zenei életének vége szakad, amikor az egyik bandatag közli, hogy hiába ő a frontember, ki van rúgva:

Kifogytunk a szuszából, és ezt te is tudod. Csak a nosztalgiahullám sodort minket előre. Nem tudsz két top slágernél többet kieroszakolni egy feléledésből. (SHIRLEY 1986, 143.)

---

<sup>63</sup> Zenei allúzió, amely a legenda szerint John Cale, a Velvet Underground egyik tagjának hagyatéka.

Véleményükből kiviláglik a köztük feszülő gondolkodásbeli különbség. Valódi azonosulás és divatkövetés, autenticitás és mimikri csap itt össze. A novellában bemutatott fellépésük Rickenharp zenei hatyúdala:

Anélkül, hogy tudatosult volna benne, Rickenharp mozgott a zenére. [...] Rickenharp őstehetség volt. A zene akadálytalanul folyt át a testén, egócsomóktól és szorongásoktól mentesen. [...] Az egész banda érezte a kémiai, mint egy érzéki elektromos ütés. A kéjes sokkérzet, mikor a sok egyéni egó egy csoportegóban egyesül. A szexuális gyönyörnél is felemelőbb. (SHIRLEY 1986, 153.)

A Semiconductor klub belátást enged a sokszínű zenei szcénába, ahol szubkultúrák vegyülnek és rivalizálnak egymással. A *flare* irányzat egyediségét a színes tarajakkal, mesterséges aurával, csoportra jellemző drogokkal fejezi ki. Mint átvonuló, már kimerülő divat, át-átcsap saját paródiájába. Az individualitás túlhajtása kudarcot vallott, hiszen az ember nem lehet egyéniség az egyéniségek között.

A minimono reakció volt a flare-re. És a háború káoszára, és a háborús gazdaságra, és a Hálózat amorf változásaira. A flare-nek pedig leáldozott, haldoklott. A *minimono* (M 'n' M) a radikális egyéniséggel szemben a szabályt, a rendet, az azonosságot hirdeti. Uniformizált divatjuk színpalettája a fehér, piros, szürke vagy fekete, a szigor árnyalatai. Monokróm tunikáikhoz és kezeslábasaikhoz bal fülükben FirStep Colony-fülbevalót hordtak, frizurájuk általában a lenyalt, egyenes haj volt. A radikális minimono ikonja egy sebészileg nemtelenné tett, anorexiás fiú, sápadt és „alieneszka”. Zenéjük szigorúan elektronikus, végtagokba, törzsbe vezetett kábelekkal csatlakoznak a transzformátorokhoz. A gépek mozdulataikat monoton zenei mintázatokba transzformálják, a tömeg pedig geometrikus formációkba rendeződve táncol. (SHIRLEY 1986, 144.)

Rickenharp az ősi, ösztönös erőt képviseli, ami a zenén át árad – ezért is taszítja annyira a minimono fegyelme, távolságtartása és sterilitása. A flare a punk futurisztikus extrapolációja, egy újabb punk reneszánsz, de már a hanyatlás fázisában. Ezt az állapotot a punk se tudta elkerülni. Az 1970-es évek nyugati kultúrájának egyik legerősebb kulturális behatása volt. A punk esztétika az elidegenedésen és frusztráción alapult. Provokáció, paródia és tagadás volt az eszköze, szembefordult a társadalmi normákkal és a politikai hatalommal, a tömegemberrel és a fogyasztói társadalommal, a racionalitással, az esztétikai és kulturális fősodorral. Majd a mainstream gépezete árucikké változtatta, üzenetei hangzatos szlogenekké váltak, öltözetének durva szemiotikája divattá vált – az irányzat részint kiüresedett, részint új formákat öltött. Jelentését átformálta a köztudat. Rickenharp felfigyel a buliban egy „kaoticista” lányra, Carmenre:

Skinhead volt, feje oldalt festett. Szoknyája legalább kétszáz szintetikus rongy, bőrvééhez varrva – amolyan fűszoknya rikító nyesevékekből. Csupasz mellek, vékony csavarokkal átszúrt mellbimbók. A minimonók undorral figyelték, prűdök voltak, és tapintatlannak tartották felhívni a figyelmet a mellekre. Csinos zsidó vonásait átszelte a találmokra felkent smink. Olyan volt, mint egy szkeccs. Hegyesek voltak a fogai. (SHIRLEY 1986, 147.)

Az emberi állati és ösztöneredetét hangsúlyozó törzsi motívumok és a provokatív, mesterséges testdekoráció elegyítésében megmutatkozó „kaotikusság” rokonítható a *bricolage* fogalmával.<sup>64</sup> A *bricolage* improvizációja a konkrét és az absztrakt módozatait ötvözi – ami a dada és a szürrealizmus gyakorlatában is kimutatható –, létrehozva ezáltal egy anarchikus diskurzust. A figyelemfelhívó külsőről Rickenharp figyelmét azonnal továbbtereli az, hogy a lány nyakában maszk lóg, és azon keresztül kék meszkalint szív. Ekkor egyéniségének egy újabb szintjét ismerjük meg. Kiderül róla, hogy nemcsak egy zenei szubkultúra tagja, hanem a drogkultúra (egykori) tagja is. A jó ideje tiszta Rickenharp segítséget ígér a lánynak, ha az megosztja vele az adagját. Így a zenei szubkultúráról a drogkultúrára terelődik a figyelem, és ezt a helyszínváltozás is jól szemlélteti: a klubból az utcára lép a történet, és egy drogélményekkel átítatott krimibe fordul.

A cyberpunk és a punk közös jegye a városiasság tematizálása. Az urbán mítoszok világában a város és az utca az élet romantizált színhelye, ahol változások és interakciók „szédítő, őrjítő tempója” (MCCAFFERY 1991b, 292.) diktál. „Buy me a ticket to an aeroplane / Book me a room on a cheap hotel / I’m ready to go down the fast lane / I’m ready to raise some hell,” így szól a *Randy* nevű punk rock zenekar *Punk Rock City* című dala (The Human Atom Bombs, 2001). A punk „puskaritmusával” és aggresszív szövegeivel ért el explozív hatást. A sebességet a cyberpunk prózastílusával próbálja visszaadni. Ennek egyik módja a motívumok egymásra halmozása, amelyek éles vágásokkal teremtenek kaotikus összképet. Sterling így vélekedik:

A cyberpunk előnyben részesíti a „sűrű prózát”: a regény információinak sebes, szédítő kirobbanásait, az érzékek túltelítését, így elárasztva az olvasót egy olyan irodalmi formával, mint amilyen a hard rock hangrobaja. (STERLING 1986, xii–xiii)

A kiemelt szövegrészlet névszavakkal telített leírása nem is annyira az akcióra van kihegyezve, száguldás helyett inkább a sodródás élményét hangsúlyozza. A *Freezone* egy érzékszervekre ható kollázs, amelyben a narrátor íz-, szag-, látvány- és hangélményeken keresztül írja le az utcát:

Az árkád három szinttel emelkedett a vékony út fölé; mindegyik szintnek megvolt a maga járdaerkélye; az emberek a korlátba fogózkodva néztek lefelé az utcai forgalom feldarabolt kígyójára. Az árkádok egy dús szaghullámmal árasztották el Rickenharpot: a gyorsétel égett-olajos sültkrumpli illata, a füstök éles-édes aromája – ütős gandzsafüst, gynofüst, dohány; émelyítő parfümök, a halkebabos stand vegyes bűze, húgyszag, megsavanyodott sör, popcorn, tengeri levegő; és az utcán suhanó elektromos autók enyhe ózonszaga. [...] A hangok a kultúrák keveredésének langyos hullámával elsodorták Rickenharpot; [...] A multinacionális tömeg meggyarapodott, ahogy közeledtek a Sétány szívéhez. A poliszterén járda alól felvilágló puha fények a tömeget 1940-es évekbeli horrorfilm megvilágításba vonták, és Rickenharpot még a sötét lencse mögött is ezernyi tudatalatti csábításba vonták. (SHIRLEY 1986, 161.)

A cyberpunk elsőgenerációs tagjai közül Shirley történetében volt a leginkább jelen a szubkulturális hatás: a punk, a rock, a droghasználat, az önpusztítás és a józanodás, az elveszettség a városi

---

<sup>64</sup> A stílus mint *bricolage* elemzésére lásd: HEBIDGE 2002, 102–106.

száguerdásban. Ezeket és az ezekkel járó életmódot első kézből ismerte, hiszen maga is zenész volt (a Sado-Nation, Obsession zenekarok énekes, a Blue Öyster Cult dalszövegírója), Gibsonnal számos közösséget mutattak fel zenei ízlés, a bohémság és az útkeresés terén. Egy vele készült interjúban így fogalmaz: „Szerettem úgy gondolni, hogy én vagyok a cyberpunk Lou Reedje, és Gibson pedig David Bowie.” (FAHEY 2014) Visszaemlékezésében explicitté teszi a punk, az utca, az illegalitás hatásait írásukra:

Gibson és én párszor csavarogtunk East Village-ben a nyolcvanas évek elején, szaglászunk, megfigyeltünk. Alphabet Town, ez volt a hely neve, egy utcányira volt onnan, ahol akkoriban laktam. Az emberek sorba álltak a bérház lépcsőjén, hogy bejuthassanak a kémlelóablakokkal lyuggatott, zárt ajtók mögé, bandanevekkel kidekorált táskákban hozták a heroínt. Megfigyeltük a dolgokat. (FAHEY 2014)

A kérdésre, hogy milyennek látja a cyberpunkot, Shirley azt feleli:

Hagyományosan a cyberpunkot az utcával azonosítják, ahol a technikát igényekre szabják. Az utcán értem a szegényeket, a prostituáltak, a bűnözőket, a kegyvesztetteket [demimonde], az elnyomottakat. (FAHEY 2014)

Rickenharp Carmen bűntársává válik. Mikor kiderül, hogy a lány és két társa gyilkosságot kísérelt meg az aktuális hatalmi rendszer feje, a Második Szövetség vezetője ellen, Rickenharpban nem csendül fel vérszíréná, nincs politikai ellenállás vagy morális ellenérzés. Ismét kívülállása érvényesül, kiegészítését nem tölti fel új tartalom. Ugyan a lány lázadó ideológiája hidegen hagyja, Rickenharp mégis rábeszéli, hogy velük mehessen. „A bandának vége. Nekem muszáj...” *menekülni*, marad kimondatlanul – de az üzenet mégis kikövetkeztethető (SHIRLEY 1986, 177.). Rickenharp csak egy a cyberpunk alakok közül, aki az eszközizmus mellett teszi le a voksát. Ez a karaktertípus megszokta a láthatatlanságot, meghúzza magát, de nem fél a gyűlölettől. Rickenharp (*Freezone*), Henry Dorsett Case (*Neurománc*), Sarah (*Hardwired*) nem vágnak bonyolult dolgokra. Beletörődő keserőséggel fogadják el azt a kaotikus, diszfunkcionális, mégis szabad életet, ami jutott nekik. Mivel nincs veszténivalójuk, könnyen áthangolhatóak a küzdelemre, ha olyan célt kapnak, amelynek az élet dzsungelében is jelentősége van.

Az ellenkultúra és a cyberpunk szövegek szubkulturái közötti átfedést nem ott kell keresni, hogy intertextuálisan megidéztek-e a Velvet Underground punk rock dalait, hanem az attitűdben, ahogy a szereplők – egy peremléti pozícióból – élnek meg a világot:

A punk a gyökértelenség, elidegenedettség és a kulturális kizöklenség metaforájává vált a kortárs társadalmi kontextuson belül. A cyberpunkban a „punk” a kultúra bármilyen szubkulturális támadását fedheti, amely felüti a fejét a burjánzó urbán konglomerátumok romhalmazain. (CAVALLARO 2000, 25.)

George McKay *I'm so Bored with the USA: The Punk in Cyberpunk* című tanulmányában (1999, 50–67.) azt a kérdést fogalmazza meg, hogy vajon a cyberpunk szövegekben megjelenő punk figurák a lázadást és a megvetést reprezentálják-e egy fragmentált, urbán jövővel szemben, avagy esetleg egy nihilisztikus, esetleg posztmodern elfogadást fejeznek-e ki a decentralizált, szubkulturákkal benépesített városi lét iránt. Úgy vélem, ez egy nagyon okos különbségtétel, mert rámutat a cyberpunk műveket átszövő ambivalenciára, ahogy a szerzők vágyképeket és rémképeket helyeznek fedésbe szövegeikben.

Nyilván mindkettő vonatkozás lehetséges, de ezt művenként kell megítélni. E novella esetében a döntést sokban nehezíti Rickenharp letargiája, alkalmazkodásképtelensége, céltalansága. Mi Rickenharp válasza arra a világra, amelyben él? Elmenekül. Hová? Nem tudja, mert gyökértelen és álma sincs, terve sincs. Miért? Mert boldogtalan. Ám ezt kinek köszönheti, és mit tett (vagy mit fog tenni) azért, hogy ez megváltozzon? Elveszettsége a történet végére sem oldódik fel, így egy ironikus figura marad. A posztapokaliptikus diegetikus világ az élőkönyezet toxikusságát szemlélteti, rámutat a közösségi széttartás hiányára, a széles társadalmi különbségekre, az agresszív rendőri hatalomra és az elburjánzott bűnözésre. Ezek kétségtelenül a disztópikus jelleget erősítik. Az én személyes válaszom a McKay által feltett kérdésre az, hogy a novella egyszerre fejt ki az én és a társadalom kritikáját, és ily módon inkább a fragmentált urbán jövővel szembeni ellenérzéseket csatornázza.

## 6. ÖSSZEGZÉS

Az alábbi táblázat összefoglaló jelleggel mutatja be az először Nyugaton, majd egyre szélesebb körben ható posztmodern tendenciákat. Ezek többsége a cyberpunk esetében is releváns, és a soron következő fejezetekben igyekszem majd szemléltetni ezek jelenlétét, egyedi megvalósulásait az elemzendő regényekben, novellákban.

2. táblázat

*A változás kulcsfogalmai az 1970-es évektől a 2000-es évekig*

<b>Kulturális domináns</b>	<b>Gazdasági domináns</b>	<b>Ideológiai domináns</b>
Posztmodernizmus	Kései kapitalizmus	Liberális humanizmus
<p><i>Jellemző fogalmak:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• konstrukció, dekonstrukció (kritika, kétely)</li> <li>• felhasználás és kisajátítás (use &amp; abuse),</li> <li>• átkontextualizálás, intertextualitás</li> <li>• a fogalmak relativizálása, kontextusfüggősége</li> <li>• elidegenedés, fragmentáció</li> </ul>	<p><i>Jellemző fogalmak:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• posztindusztrializmus</li> <li>• technicizált világ</li> <li>• áramló terek, sebesség</li> <li>• globalizáció</li> <li>• dematerializáció, virtualitás</li> <li>• hálózat</li> <li>• fogyasztói társadalom</li> <li>• információs társadalom</li> <li>• tömeg és termék</li> <li>• médiaszaturáció</li> <li>• urbanizáció</li> </ul>	<p><i>Jellemző fogalmak:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• individualizmus, identitás, az egyén személyes szabadsága</li> <li>• demokrácia</li> <li>• peremterületek centrumba emelése</li> <li>• határok elmosódása, fluiditás</li> <li>• hasonlóságok és különbségek ellentétek helyett</li> <li>• neo-, anti-, poszthumanizmus</li> <li>• kisebbségek, szubkultúrák, újratörzsiesülés (például afroamerikaiak, feministák, LMBTQ-aktivisták, pacifisták, punkok stb.)</li> </ul>

*Forrás: saját szerkesztés*

E fejezetben bemutattam a cyberpunk fogalmába tartozó művekben felmutathatók közös jegyeket, azt bizonyítva, hogy ezek leginkább a tartalom szintjén jelentkeznek. Ezeknél a visszatükröző, didaktikus jelleg természetesen változó, attól függően, hogy a műben mennyire hangsúlyos a sémakövetés, és a műfaji jegyek felsorakoztatásán túl milyen egyéb esztétikai-gondolati értékek észlelhetők. A tartalmi átfedések megfigyelhetők a diegetikus világ számos elemében:

– a helyszín terén (urbán környezet),

- az idő vonatkozásában (futurisztikus jelleg: magas fokú városiasodás, magas szintű technológia),
- a társadalmi szerveződés szintjén (hálózat, fragmentált közösségek, izoláció, poszthumán emberkép, szubkulturális sokféleség),
- az értékek krízisében (high tech – low life, disztópikus jelleg),
- a szereplői sémák terén (tipikus hős, zsánerfigurák).

Az eddigieket összegezve a mainstream cyberpunkot a következőképp definiálnám:

- A cyberpunk a science fiction alműfaja.
- Történetsszervező elem benne a tudományosság és a fantasztikum terén jelentkező nóvum.
- Egy médiumokon átívelő, tematikus érdeklődés, amelynek egyik válfaja az irodalmi cyberpunk.
- A cyberpunkban kirajzolódó toposzhálózat adja differentia specifikáját. E toposzhálózat sokban egyezik a posztmodern világszemlélettel (például a magas és tömegkultúra szimbiózisa, tematikai hibridizáció).
- Csomópontjai: 1. kibertechnika, virtualitás és hálózat (cyber); 2. ellenállás és periféria (punk); 3. urbán szubkulturák (fragmentált városi lét és tematikus hibridizáció); 4. poszthumán emberkép. Amennyiben ezek a témák ötvöződnek egy műben, az jó eséllyel illeszkedik a cyberpunk fogalmába.
- A művek fiktív világát jellemzően az extrapoláció technikája szervezi (az alternativitás és a spekuláció helyett), tehát számos párhuzam felfedezhető kortárs jelenünkkel – ebből következően korspecifikus jelenség.
- Az ábrázolt világok többsége technikailag magasabb szinten áll a miénknél, ezeket futurisztikus elemekként értelmezhetjük – de a jövőre irányultság nem kötelező.
- Általánosan igaz, hogy a fiktív világokban megjelenő magas technológia egy olyan értékválsággal párosul, amely az egyén és a társadalom szintjén egyaránt megfigyelhető, tehát a cyberpunk disztópikus elemeket is felmutat.



**III. fejezet**  
**A hálózatra kötött társadalom**

# 1. HIERARCHIA HELYETT HÁLÓZAT: AZ INFORMÁCIÓS TÁRSADALOM

A *toposz* másik néven vándortéma, azaz ismétlődő motívum. Az általam vizsgált három toposz a vizsgált művek tartalmi szintjén mutatkozik meg. Mindegyik alapvetően kulturális jellegű, hisz egy új társadalmi énképet fejeznek ki:

- a társadalom hálózatossága az elektronikus-kommunikációs hálózatok fényében (hálózatra kötött társadalom),
- a poszthumán ember, aki internalizálja a technikát (gépesített ember),
- a gép, amely több pusztá eszköznél: egy új, intelligens létforma (lelkesített gép).

A toposznak nincs szerzője, tulajdonosa: kollektív tulajdonú, ezért *változékony* és *spontán módon formálódó*. Magában hordozza az *egységet* és a *sokféleséget*, az *általánosságot* (hiszen megfogalmazható alig pár szóval) és az *egyediséget* (hiszen minden toposz ezer meg ezer szubjektív megközelítést és megjelenítést jelent). Többek között e három toposz oly gyakori együttes jelenléte teszi a cyberpunkot külön tematikai alműfajjává.

E fejezetben a hálózatra kötött társadalom kerül a középpontba. Ez egy újfajta társadalmi szerveződést feltételez, ami értelemszerűen paradigmaváltással jár a korábbi hierarchikus, regionális felépítéshez képest. Amikor egy kulturális paradigma nézetrendszere már nem magyarázza megfelelően a világot, új vélekedések, értékek és módszerek szükségeltetnek a minket körülvevő jelenségek leírására. Egy diszfunkcionáló társadalmi paradigma a krízis érzetét idézi elő az emberekben. Alvin Toffler futurista vezette be a *jövősokk* fogalmát a kultúrsokk analógiájára. Ez utóbbi közismerten „a kommunikáció csődjét, a valóság félreértését és az alkalmazkodás bukását” okozza, írja 1965-ös, *The Future as a Way of Life* című cikkében (1965). E fogalom megszületése óta egyre aktuálisabbá válik. Ez jellemzi az évtizedek óta formálódó globalizált, későkapitalista, posztindusztriális információs társadalom általános pszichés állapotát. Ezt a világszerte érzékelt egyéni és társadalmi tapasztalatot leginkább *általános dezorientációként* lehetne megragadni. E dezorientáció akkor lép fel, amikor a társadalom gyors és intenzív átalakuláson megy át, és nagymértékű és sokirányú változás éri az embereket. Ekkor a változás gazdasági, politikai, társadalmi, kulturális hullámai összeütköznek a szubjektumban, aki emiatt képtelen racionálisan értelmezni, átlátni, feldolgozni, értékelné a hatásokat. A kontrollvesztés folytán fellép az elveszettség tapasztalata: frusztráció alakul ki a világ érthetlenségével szemben, és szorongás a jövővel szemben.

E válság és bizalmatlanság a posztmodern kor bizonyos értelmezői stratégiáihoz is köthető – a metanarratívákkal szembeni kétely, a kizárólagos, normatív értékek felfüggesztése, a definíciók relativitása, a különbségek éltetése – vagy McHale felosztásában: anarchia, távollét/hiány, többalakúság, irónia, narratívaellenesség, indetermináltság, a világkép dekonstrukciója, ontologikus

bizonytalanság (MCHALE 1992, 7–8.). A fogalmi struktúrák széttöredezésének pozitívuma, hogy új rendszerek szerveződését is lehetővé teszi, így mindennapi valóságunk más súlypontok, alapelvek és működésmechanizmusok mentén szerveződhet újjá. Általánosan kimondható: a hierarchiákat a *hálózatelvű struktúrák* váltják fel a posztmodern élet egyre több területén.

A *network* kifejezés jelentése a 19. században kibővült, és az 'egymással kapcsolatban álló elemek' jelentéssel gazdagodott (NÉMETH–PALKÓ 2018, 79.). Barabási Albert-László, a hálózatelméletek neves teoretikusa így érvel:

Hálózatok mindenhol vannak. Az agy axonok által összekötött idegsejtek hálózata [...] A társadalmak szintén hálózatok, olyan emberek hálózatai, akiket a barátság, a családi kapcsolatok és szakmai kötelékek kötnék össze. Magasabb szinten a táplálékláncok és ökoszisztémák a fajok hálózataiként ábrázolhatók. A hálózatok átjárják a technológiát is [...] Még a nyelv, amit gondolataink közvetítésére használunk, önmagában véve nem más, mint szintaktikai kapcsolatokkal összekötött szavak hálózata. (BARABÁSI 2006, 1298.)

A hálózatelméleti modellek tehát „a világot csomópontok és az azokat összekötő kapcsolatok rendszereként fogják fel” (NÉMETH–PALKÓ 2018, 79.). A szociológiai jelenségek hálózatelvű felfogása is a 20. század század fejleménye, ahol is a társadalom egymással kapcsolatban álló emberek csoportjaként értelmezhető. A hálózattudományt szuperelméletként tartják számon, azaz a feltárt szabályszerűségek és az azokhoz köthető képletek, tendenciák és dinamikák több tudományterületre is érvényesek. Gyakorta említik emellett a szintén szuperelméletnek minősülő actor network theory-t (a továbbiakban: ANT), amely Bruno Latour szociológus nevéhez köthető.

[Az ANT] a cselekvők között fennálló kapcsolatokra összepontosít, és így írja le [...] az emberi és nem emberi interakciójaként értett társadalmat. A cselekvők Latournál bonyolult cselekvési rendszerek csomópontjai, vagyis akár hálózati modellekkel is leírhatók. Az ANT alapvetően a 'társadalmi' performatív leírására tesz kísérletet és annak dinamikájára összpontosít. (NÉMETH–PALKÓ 2018, 80–81.)

A network/hálózat mint 'összekapcsolt számítógépek' jelentés a hetvenes évek fejleménye volt. A számítógéphálózatok (és általában véve: a digitalizáció) az egész emberi társadalmat megváltoztatta. Átalakult a kommunikációs rendszer, létrejött a *hálózati társadalom*, amely „napi tapasztalatként közvetíti a társadalmi kapcsolatrendszerek hálózatként metaforizált – és gyakran vizualizált – képét”. (NÉMETH–PALKÓ 2018, 82.) Manuel Castells szociológus a hálózati társadalom alatt az *információs kor* új társadalomszerkezetét érti, amely a hatalom, a tapasztalat és a termelés hálózataiból épül fel. A hálózat nyitottsága révén képes irányítás nélkül új irányokban növekedni, tanulni, tehát jellemző rá az automatizmus és az autonóm önépítkezés (lásd CASTELLS 2005, 61.; CASTELLS 2007, 85.).

A 20. század elejére már eltűntek a világtérképről a fehér foltok, és a század második felétől kezdve a fejlett társadalmakban általánossá vált a deterritorializáció, amikor is (a térbeli kötöttségeinktől megszabadulván) szinte megszűnt a fizikai távolság jelentősége. Részint a kapitalizmus következménye volt, hogy létrejött egy absztrakt tér, amely fragmentált, hiszen megvannak a részegységei, mégis

homogén, mert a térből áru lett. A fizikai közlekedés távjai ugyan nem változtak, de sokkal gyorsabb lett a közlekedés. Az intenzív és folyamatos információcsere és a telekommunikációs eszközök révén a világ „összszugorodott”. A kommunikáció áthidalta a teret, de nem szüntette meg a helyek közti különbségeket.

Jelenleg az *információs társadalom* korát éljük – és ennek különböző extrapolált változataival találkozhatunk a cyberpunk művek jelentős részében. Az információs társadalom új tér- és időképzetek mentén működik, ennek paradigmája alapvetően globális és hálózatos szerveződésű. Paul Virilio (1998, 77.) kultúrelmélelész például ezt „a földrajzi tér leszűküléseként” értelmezi, „kritikus térségként”. Az általa „harmadik intervallumnak” nevezett korszak eszerint egy minőségi ugrást jelent, amikor is „az embernek a saját életközegéhez fűződő kapcsolata mélységes átalakuláson megy keresztül” (VIRILIO 1998, 79.).

Castells „áramló terek”-elképzelése alapján (CASTELLS 2000, 294–302.) a posztmodern információs társadalmat az áramlások uralkodják: az információé, a fogalmaké, tőkéké és az áruké – ráadásul globális szinten. Hogy az összefüggés mélyére lehessen látni, szükséges a kialakulóban lévő és már kialakult hálózatokra, kölcsönhatásokra figyelni. Az elosztási központok adják az áramlás tereit, és vonzáskörzetükben (legyenek azok digitálisak vagy fizikaiak) megváltoztatják az ott élők életmódját is.

Castells a sebességen elsősorban az interakciót, a cselekvőképesség sebességét érti. A gőzgép és a közlekedési eszközök sebességének forradalma miatt a falu és a város méginkább elkülönült, felgyorsult az urbanizációs folyamat, felemelkedtek az ipari városok. Az internettel viszont – ahogy Virilio fogalmaz – már nem a „relatív sebesség”, hanem az „abszolút sebesség” kora érkezett el, a „közvetlen átvitelé” (MONORY–TILLMANN 1998, 359.). A város és a falu közti oppozíció is centrum–periféria ellentétévé vált. A földrajz végét az információs hálózatok újrastrukturáló ereje hozta el. Mindezek fényében a világ az interaktivitás, a multimedialitás, a hipertextualitás és az interoperativitás irányába tart (RANTANEN 2005, 18.). A számítógépek közvetítette kommunikáció (computer mediated communication, CMC) dominanciája is alátámasztja ezt, hiszen megvalósítja a társadalom hálózatiságát fizikai és virtuális alapon is.

Az információs társadalom egyik tendenciája, hogy egyre nő a hideg médiumok száma, tehát azoké, amelyek egyre aktívabb részvételt kívánnak meg a használatól,<sup>65</sup> továbbá egyre több fronton valósítható meg interakció általuk. Arról azonban, hogy vajon az új médiumok (és azok fejlesztési irányai) milyen társadalmat hoznak létre, McLuhan és Castells eltérő véleményt formáltak. McLuhan szerint a tömegközönségtől a globális falu felé vezet irány, tehát a jövőben egy összetartó társadalom létrejöttét feltételezi, míg Castells szerint a szegmentált társadalom, az elidegenedés felé tartunk.

---

<sup>65</sup> McLuhan (2003, 5.) szerint a technológia fizikai mivoltunk és idegpályáink kiterjesztése, így fokozzák a teljesítményt, a sebességet. Különbséget tesz a hideg (például televízió, telefon) és a forró médiumok (például mozi, rádió) között. A forró médium csak egy érzéket terjeszt ki, de azt magas minőségben (a minőség itt az adattartalommal, információtartalommal való magas szintű telítettséget jelenti; bitmélység). A hideg médium a beszédet alacsonyabb minőségben és kisebb információtartalommal közvetíti az üzenetet a befogadók közt.

A kibertérről szóló viták egy része is ide vezet. Cavallaro úgy teszi föl a kérdést, hogy: vajon e dinamikus hálózatra, „fluid és globális interakcióként” kell-e tekinteni, vagy mint „az atomizált egyén börtönre” (CAVALLARO 2000, 29.)? Véleményem szerint az egyéni elszigetelődés nem feltétlenül mond ellent a világméretű újratörzsesülésnek, csupán a fizikai és a virtuális/hálózati létmódok különbségéről van szó. Erdősi Ferenc (2003, 3.) *Globalizáció és a világvárosok által uralt tér* című tanulmányában rámutat, hogy a globalizáció egy összetett jelenség, amelyben ellentétes folyamatok egyidejűleg érvényesülnek: mondializáció–polarizáció/fragmentáció, integráció–dezintegráció, globalizáció–regionalizáció/izoláció stb.) – és ezek az ellentétes folyamatok a fizikai és elektronikus hálózatot is konstans változásban tartják.

Feltételezésem szerint a *hálózatra kötött társadalom* gondolatának gyakori felbukkanása a cyberpunk művekben szükségszerű volt. A világszintű strukturális átrendeződést megelőző írók a fiktív szövegvilágokkal elképzelt alternatívákat adták a hálózati társadalmakra. Ezáltal próbálták megérteni a jelenükben zajló folyamatokat, felmutatni az azokban rejlő potenciált és veszélyeket, valamint megjósolni azok lehetséges kifutásait.

A cyberpunk paradigma integráns része tehát a hálózatosan szerveződő, információra épülő, fragmentált és felgyorsult világ, ahol lehetetlen az egésze következtetni a részekből, mert nincs se középpont, sem irány, sem cél. Christophe Den Tandt, angol irodalommal foglalkozó professzor arra hívja fel a figyelmet, hogy a hálózat toposza a cyberpunk szövegekben a változékonysággal és bizonytalansággal társul:

[...] világméretű elektronikus összekötöttségük ellenére az új SF-nek e kibertársadalmi decentralizáltak; hálózataikon belül a hatalom instabil módon cirkulál óriásvállalatok, technikaértő szubkultúrák és bűnözői körök között. (DEN TANDT 1987, 3.)

Korunkból extrapolált cyberpunk tapasztalat az is, hogy a társadalmi egységességet felváltja az izoláció, elidegenedés. Bár sosem beszélhetünk hermetikus zártságról, Lieven De Crauter művészettörténész szerint egyetlen hálózat sem képes felülmúlni az elszeparálódás tendenciáját. Elméletének alapegysége a kapszula:

A Hálózat, úgymond, elfedi a kapszulát. Nem a Hálózatban élünk, hanem kapszulákban. Minden hálózat – a vasúthálózat, az autóhálózat és légitársaságok hálózata, a telefonhálózat és a világháló – kapszulákkal működik. Úgyhogy a hálózat perspektívájából finomíthatom, vagy akár újra is definiálhatom a kapszula elképzelését: a kapszulát minden elzárt és becsatlakozott entitás legáltalánosabb fogalmaként javaslom, ezek összessége teszi a hálózatokat azzá, amik. Nincs Hálózat kapszulák nélkül. (DE CRAUTER 2004, 96.)

A cyberpunk leggyakoribb hősfigurája, a *hacker* a globalizáció ambivalens teremtménye. A zsánerfigura karaktere a fizikai valóságban elzárkózó, létmódja alapvetően passzív és elszigetelt. Azt is mondhatnánk, hogy rejtőzködő, méghozzá virtuális létmódját rejt, ahol viszont nemcsak az egyén individualista szempontjai érvényesülnek, hanem egy közösség tagja is. A hackerek egy új törzsi, közösségi empátiát képviselnek a cyberlétben, ahol a tagok aktívan tevékenykednek, összetartanak és

segítenek egymásnak, gyakorta szoros kollaborációban, közös cél érdekében. Ilyen értelemben a kiberlétben meg is valósul a globális falu.

Bruce Bethke *Cyberpunk* című novellájában a társadalomtól mereven elzárkózó, nonkonformista tinédzsereket ismerünk meg, akiket a tőlük csak két évvel idősebb Rayno szektaként fog össze. E fiatalok nem keresik se kortársaik, sem az idősebbek kegyeit. Már tizenéves korukban lemondanak mindarról, amit a polgári álom kínálhat, és fittyet hánynak a szokásokra, elvárásokra, még a törvényekre és az alapvető etikai normákra is, csak azért, hogy becsatlakozhassanak, és professzionalizmusukat minél kifinomultabb csínyekbe/bűntettekbe ültessék. A kamaszlázadáson már átesett cracker főhősök a *Trouble and Her Friends* című regényben nem kevésbé megszállottjai a programozásnak és kódtörésnek, de már nem függetleníthetik magukat olyan könnyen a társadalmi játékszabályoktól. Ismeretségeik, barátságaik, munkakapcsolataik mind a Nethez kötik őket, és a cselekmény fajsúlyos része e hackertársadalom virtuális kapcsolattartásáról szól. Az információ birtoklása körüli harc törzssé szervezi őket, netes közösségük a külvilág legkisebb érdeklődésére összezár.

McLuhan és Castells is egyetért abban, hogy a jövő médiumai egy otthonközpontú világot fognak létrehozni (McLuhan szerint ez a globalizálódás mások életébe való bevonódással jár majd, Castells szerint ez egy szegmentált társadalomhoz vezet – VARGA 1999, 69.). Ez azonban egész más röghöz kötést jelent, mint gondolnánk. Mert való igaz, a technikai eszközökön át közvetített élet megköveteli az eszközök védelmét – ehhez az kell, hogy a közelünkben legyenek és védelmezni tudjuk őket –, de ez nem feltétlenül jelent egy geográfiai értelemben vett stabil otthont, hiszen eszközeink egyre könnyebben szállíthatók, bárhol, bármikor használhatók.<sup>66</sup> Ezért úgy tűnik, hogy a világ inkább a kompakt mobilotthonok felé tart. Az *urbán nomád* magával viheti kutyuarzenálját, amely állandó hozzáférést biztosít számára egy olyan adatbirodalomhoz, ahol viszont egészen új szempontok szerint valósul meg az ember jelenléte és aktivitása. Ez a folyamat egyúttal azt is jelenti, hogy a privát szféra átlényegül, az ember belső élete összefonódik a virtuális világgal. A hozzáférés egy ember adataihoz nagyobb intimitást jelenthet, mintha megosztanánk vele az életterünket.

Nyíri Kristóf filozófus definíciója értelmében

[...] az információs társadalomban a gazdaság döntő forrásává a tudás válik. [...] az információs társadalom a tudás szakadatlan, bővített újratermelésének társadalma. (NYÍRI 1998, 183–184.)

Egy ilyen világban pedig az jut hatalomhoz, aki képes uralni a tudásrendszereket. Mivel a cyberpunk a számítógép, az internet és más hálózatos kommunikációra helyezte a hangsúlyt, érthetővé válik, hogy a hackerek, programozók és más médiatartalmakat előállító szakemberek szerepe is megnő. Számos történetben – például Pat Cadigan: *Synners* (1991), William Gibson: *Burning Chrome* (1982) – egy új hatalom birtokosaivá válnak, ugyanis interaktív típusú médiahasználatukkal elkülönülnek a nem interaktív médiahasználóktól. A reflektálatlan, laikus fogyasztókkal szemben ők ismerik a rendszert, így

---

<sup>66</sup> Ne feledjük azt sem, miként változik a technikai apparátus korról korra, hiszen például az első mobiltelefont 1984-ben, a *Neurománc* megjelenésének évében bocsátották kereskedelmi forgalomba.

tudatos döntéseket képesek hozni. Többletinformációval rendelkeznek a társadalom működésére vonatkozóan, kevésbé érinti őket a dezinformálás, a média- és marketingmanipuláció. E fiktív világokban (akárcsak régen az írástudók) ők lesznek az az elit, akik értik a domináns média működését. Ők konstruálják a tartalmakat, vagy legalábbis módjukban áll a tartalmak befolyásolása. Elkülönülnek, és saját csatornákon keresztül folytatnak a tömegektől független párbeszédet egymással. A kiberkultúra egykori tolvajnyelve a hatalom nyelvéné vált abban a világban, ahol az információ a legfontosabb valuta.

E regények és novellák diegetikus világaiban a valóság tapasztalata gyakorta „macskakörmözött”, tehát felfüggesztett, kaotikus, relatív. A szereplők olykor jövőssokkba dermedve evazív és/vagy destruktív stratégiákkal reagálnak, amelyek természetesen nem bizonyulnak hatékonynak. Önpusztítás, nihil, depresszió – három példa arra, hogyan éli Gina értékvesztett életét. A *Synners* című regény majdani főhősével már a *Rock On* című novellában találkozunk:

Nem próbáltam feltápszkodni és lelépni, de ha megpróbáltam volna, leesett volna, hogy belesüppedtem a ragacsos terepbe. Saját bejáratú csapda a partykölköknek, így a kékkabátosok ráérnek kijönni és befogni őket. Ültem a csapdában, és tovább mélyítettem. Életem története. (CADIGAN 1986, 35.)

Ebben a fejezetben arra fókuszálok, hogy a választott művekben miként kerül ábrázolásra a hálózatra kötött társadalom. E névalkotás alapötletét az angol *cybernetted society* terminus adta, és azért tartom praktikusnak, mert nemcsak a hálózatra, hanem a hálózatosságnak egy olyan formájára is utal, amely a mi világunkban éppúgy megtalálható, mint a cyberpunk fantáziákban: a *kibertérre*. Úgy vélem, e fiktív szövegvilágok e vonatkozásukban jelenünk extrapolált változatai, ezért a szövegek elemzése kapcsán ismertetett egyéb fogalmak számunkra is kiemelt jelentéssel bírnak.

## 2. ONTO-TECH AMBIVALENCIA

A cyberpunk művek olvasásakor gyakori tapasztalat a techno-optimista és techno-pesszimista retorikák váltakozása, akár egy művön belül is. A techno-pesszimista a technológiát (különösen az éppen aktuális új technológiát) inkább károsnak és veszélyesnek tartja (lásd CARR 2008.), míg a techno-optimista annak jótékony lehetőségeit emeli ki. Pat Cadigan 1987-es *Mindplayers* című regényében a főhős a tudatjáték (két elme közvetlen kapcsolódását lehetővé tevő médium) segítségével segít ügyfeleinek „eljutni a lényegtelen és felszínes mentális szeméttől az igazi érzésig, az igazi lélekhez” (CADIGAN 2011a, 198.). Allie techno-optimista hozzáállása szembeütközik az egyik mellékszereplő, Sudella technikatagadó szemléletével, aki egy antitudatjátékos enklávében él. Az ő véleménye szerint „illetlenség így fel-alá korzózni más elméjében. Olyan dolgokra lelsz, amelyeket nem szabadna tudnod.” (CADIGAN 2011a, 136.)

Véleménykülönbségük hátterében az ember *technikához való ambivalens hozzáállása* áll. Hiszen a technika összes vívmánya egy eszköz, óriási potenciállal. Találmányaink és egyéb technikai-technológiai innovációink segítségével akár a teljes emberiség sorsát képesek vagyunk formálni, gyökeresen megváltoztathatjuk világunkat. Tehát *a technika fokozottan megnöveli és kiterjeszti az emberi hatóerőt – oly mértékben, hogy kihatásunkkal felülírhatjuk a minket magában foglaló rendszert, akár a globális struktúrát is.* Döbörhegyi Ferenc a sci-fikben jelentkező *onto-tech ambivalenciát*<sup>67</sup> így írja le:

A science fiction „ontológiai meghatározottsága” mellett szólhat az is, hogy a technikának tulajdonított „természetfölötti” erők birtoklásának lelkesítő tudatával egy időben megjelenik az aggodalom és a bizonytalanság amiatt, hogy az ént és a testet végérvényesen elnyelheti maga-teremtette technológiai és (az ehhez szorosan kapcsolódó) társadalmi arzenálja. (DÖBÖRHEGYI 2007, 107–108.)

Veronica Hollinger szintén hasonló következtetésre jut:

A cyberpunkkal kapcsolatba hozható szövegek legtöbbször közös vonása az egyszerre lázas és szorongó vonzalom a technika vívmányai és az emberi létezésre gyakorolt közvetlen – azaz: *közvetítetlen* – hatásuk iránt; vonzalom, mely néha oly erős, hogy egyenesen a „valóság” kétségbe vonásához vezet. (HOLLINGER 1999, 82.)

A technológiakritikában számos eszközközpontú, determinista és esszencialista nézettel találkozunk, amely techno-pesszimista álláspontot képvisel. Martin Heidegger német filozófus szerint a technika „végzet” és „veszély” (HEIDEGGER 2004), és az ipari forradalommal azzá a veszélyes transzformációs aktussá válik, amellyel megbontjuk az ember és természet összhangját. Jacques Ellul francia filozófus

---

<sup>67</sup> Az *onto-tech ambivalencia* az ontológiai és a technikai jelzőkből alkotott szóösszetétel, saját szóalkotás. Jelentése: a technikával szembeni ambivalens viszony lételméleti szinten bizonytalanítja el az embert.



szerint<sup>68</sup> azért, hogy a technika létmódunk alapját képezi, létrejön a „technicizált ember” (ELLUL 2004 11.), technológiai fejlődés a végzetünkké válik, és irányítása kicsúszik kezeink közül (ELLUL 1964, 79.). Számára a technológia esszenciája abban áll, hogy független az embertől. A modern technológia jellemzői pedig: racionalitás, mesterségesség, automatizmus, önmódosítás, monizmus, univerzalizmus és autonómia. Tehát mindent, ami spontán vagy irracionális, tárgyiasít és racionalizál. Mesterségességével szembehelyezkedik a természetessel. Heidegger és Ellul gondolatmenetei szerint a modern technológia vezetett el egy sor olyan problémához, mint az iparosítás, a környezeti problémák, az ember robotizációja, a hiperracionalizáció és a bürokratizálódás. A Frankfurter Iskola tagjai dolgozták ki a kultúraipar koncepcióját a negyvenes években, és olyan gondolkodók, mint Horkheimer, Adorno, Habermas, Benjamin, Kracauer foglalkoztak azokkal a problémákkal, hogy a média tömegmanipulációra képes, sőt, kulturális homogenizációhoz, standardizálódáshoz, kommercializmushoz vezet, és potenciálisan elsekélyesítheti a kommunikációinkat.

André Lemos szociológus a technika – és szűkebben a kiberkultúra – esszencialista kritikája ellen érvel. Szerinte a fenomén leegyszerűsítéséhez és torz értelmezéséhez vezet, ha a technikát csupán az érzékeink kiterjesztésének tartjuk. Véleménye szerint a technikai eszközök nem lezártak, hanem (Latour alapján) szubsztanciák helyett szubszisztenciákként, lehetőségként tekintendők.<sup>69</sup> Az Actor–Network Theory (ANT)<sup>70</sup> ismertetésével a technikának egy olyan olvasatát kínálja, amely alkalmas a diverzitás megőrzésére, és lehetővé teszi „a mediátizáció, a hibridizmus és hálózatok és az összefüggések megértését” (LEMOs 2015, 39.). Az ANT értelmében a társadalmi és a technikai dimenziók különállóan nem léteznek, csak olyan aktorhálózati hibridek, amelyek e feltételezett technikai, társadalmi, kulturális és gazdasági tartományok határain cirkulálnak, és azokat folyamatosan áthágják, felülírják (LEMOs 2015, 41.). E kevert létmód két alpművelete a metamorfózis és a reprodukció. Az alanyok és tárgyak helyett kvázialanyokkal és kvázitárgyakkal lehet csak operálni, csak ideiglenes stabilizációk léteznek, amelyekből állandóan új ösvények nyílnak, állandóan új törésvonalak képződnek, elválások és elválások soráról lehet csak beszélni, és nem utolsósorban tettek és szereplők teremtik újjá percről-percre, új és új funkciókat, lényeket tulajdonítva e rendszereknek. A technika eszközzemlélete helyett a mediáció válik fontossá: „a technikáknak van jelentése, de egy sajátos típusú keringésen keresztül hoznak létre jelentést, amely meghaladja a klasszikus elválasztást jelek és dolgok között”. (LATOUR 1994, 38.) Bruno Latour szociológus ezt így fogalmazza meg:

Nem a Homo Faberrel, a technológia mesterével állunk szemben, aki a rejtett tárgyakat működteti soha-fel-nem-fedett lényegükben, feltalál, átváltoztat és jelentést társít, hanem a Homo Fabricatuszal, aki saját

---

<sup>68</sup> ELLUL 1964, 61–141.

<sup>69</sup> „As Latour (2012, 2013) states in his inquiry into the modes of existence, the actor–network is more subsistence than substance: more an être-en-tant-qu’être (in the struggle for subsistence) than an être-en-tant-qu’être (self-enclosed in its essence and substance).” LEMOs 2015, 31.

<sup>70</sup> Lemos az *actor/actant* kifejezésen azon résztvevőket (személy, állat vagy tárgy) érti, amelyek cselekedeteket hívnak elő.

teremtésének gyermeke, egy hibrid, akit a technicitás társulásai [coupling] és gyűrődései [folding] hoztak létre. (Idézi LEMOS 2015, 47.)

Tófalvy Tamás kultúrakutató szerint az eszközközpontú, esszencialista vagy determinista szemlélet helyett<sup>71</sup> érdekesebb a kritikai technológiakutatás felől közelíteni. Ahelyett, hogy a technológiát elkülönítjük a társadalomtól, és külső erőként tekintünk rá, közelítsünk a következőképp: „a technológia nem pusztán tárgy, eszköz, hanem folyamat, a felhasználó és a kultúra kölcsönhatása, amely nem különíthető el a társadalmi beágyazottságtól, és éppen ezért az értékei sem adottak”. (TÓFALVY 2014, 115.) Véleménye szerint téves azt gondolni, hogy ha egy technológia alapvető fontossággal bír az életünkben, akkor ebből pozitív vagy negatív értékviszonyok keletkeznek. Így érvel:

[...] a jó és rossz technológia máig élő értékpárjának a háttérben meghúzódó episztemológiai hozzáállás szerint egyfelől a morális, kulturális, társadalmi, esztétikai és egyéb „jó” ontológiailag lehorgonyzott, nem relatív és konstruált fogalom; másfelől, a technológia valamilyen módon kapcsolatba lép ezekkel a kulturális és társadalmi értékekkel. A technológia tehát egy többé vagy kevésbé autonóm rendszer, amely nem a társadalom termékeként vagy az azzal való interakcióban működik, hanem azon kívül formálódik, majd egy bizonyos ponton beavatkozik a kultúrába, negatív vagy pozitív módon alakítva azt, elősegítve vagy gátolva a jó érvényesülését. (TÓFALVY 2014, 116.)

Ennek fényében fogalmazható meg az, hogy a technika valóban megnöveli az ember hatóerejét, és az emberiségre nézve potenciálisan jó és rossz hatásokhoz vezethet,<sup>72</sup> ám ez nem az adott technológia vagy technikai vívmány pozitív/negatív mivoltát erősíti, hanem rámutat az *emberi felelősség/felelőtlenység* kérdéskörére.

Ennek illusztrálásra a *Neurománc* hősnőjének, Molly Millionsnak a háttértörténetéből emelek ki néhány részletet. A főhős testőreként szereplő Molly számára a teste munkaeszköz. Büszke arra, hogy testőr, büszke a profizmusára, ám az internalizált technika világában ahhoz, hogy versenyképes harcossá váljon, olyan beavatkozásokra volt szüksége, amelyek megnövelik az erejét, extra fegyvereket adnak (pengekarmok), hatékonyabbá teszik érzékszerveit és reflexeit (tükörszem-mozgatóidegek).<sup>73</sup> Ezek borsos árát egy „húsbaba kupiban” kellett megkeresnie. A prostituáltakat azért nevezik húsbabáknak, mert beprogramozzák őket bizonyos szerepekre, és ők egy idegi kiiktató chip miatt nem emlékeznek arra, amit a kliensek művelnek velük.

---

<sup>71</sup> Az eszközközpontú megközelítésre lásd például Ropolyi László tudományfilozófus meghatározását: „a technika olyan emberi tevékenységforma, amelynek során – a kiválasztott cél által meghatározott – eszközként használjuk a rendelkezésünkre álló (fizikai vagy mentális) objektumokat.” ROPOLYI 2004, 245–292.

<sup>72</sup> Itt most a *jó* és *rossz* fogalmát egy bioetikai gondolatkörhöz kapcsolom: Van Rensselaer Potter biokémikus szerint az számít jónak, ami elősegíti az emberiség fennmaradását, és az számít rossznak, ami ezt korlátozza. POTTER 1971.

<sup>73</sup> „McLuhan szerint a [...] lencsékkel és szemüvegekkel felfegyverkező szem paradox műveletet hajt végre, önmaga egyidejű kiterjesztését és megcsonkítását.” (KITTLER 2005, 19.)

Néha fájdalomra ébredtem, de ez vele jár. Tulajdonképpen csak annyi az egész, hogy bérbe adod, ami jó belőled; magadnál se vagy, amikor megtörténik. A cégnek meg van mindenféle programja, amire csak vevő akad. (GIBSON 2005b, 126.)

Az állapotot, amikor elveszti az irányítást teste és elméje felett, Molly így írja le:

Öntudatlan voltam. A cyber-térre hasonlít, csak épp üres. Ezüstszínű. Illata, mint az esőé... Láthatod magad elélvezni; olyan, mint egy kis szupernóva, kint az űr peremén. (GIBSON 2005b, 126–127.)

A kontrollvesztés ellenére megmarad a tudatosság egy alacsony szintje, és érzékletek formájában leképeződik az elmében.<sup>74</sup> A szinesztézikus benyomásokra redukált bénultság azonban nem a legrosszabb tapasztalata. Amikor a főnök tudomást szerez Molly harci testmodifikációjáról, bosszúból még brutálisabb szado-mazo programokat futtat le nála. Ezzel Molly kálváriája csak tovább folytatódik, mivel a chibai klinikán kapott beültetései miatt emlékei nem törlődnek, hanem álmokként kísértik.

Molly esetében a technika az előfeltétele annak, hogy kiemelkedjen a szegénységből, tehát a boldogulás egy lehetséges módja, ugyanakkor a társadalmi egyenlőtlenség új formáját is demonstrálja, ahol a beültetések nélküli, természetes emberi test nem versenyképes többé. És míg a technika egyes esetekben extra örömforrásokat hozhat, a húsbabák kéjprogramjai a kizsákmányolás (tágabban: az emberi interakciók) újabb formáit vezetik be. A tudatinvázió a kínzás intenzitását, eszközrendszerét is fokozza.

Molly sorsát nem a kéjprogramok vagy a pengekarok teszik szerencsésé vagy tragikusá, hanem a társadalom kizsákmányoló és rideg természete, valamint az egyes emberek igazságtalanságai. Története tehát nem a technikát minősíti, hanem az embert és a befoglaló rendszert.

A *Neurománc* fő konfliktusát adó Tessier-Ashpool klánnal folytatott küzdelem jó része a kibertérben zajlik. Ám e technicizált diegetikus világban lezajló virtuális és valós küzdelmek értékek és érdekek ütközését jelenítik meg. A disztópikus elemek sokasága ellenére mégis kiolvasható Gibson techno-optimista szemlélete, amennyiben úgy ábrázolja a kibertert, hogy az az emberi jelleg kiterjesztését teszi lehetővé, és új eszközöket, teret ad bizonyos egzisztenciális problémák megoldására.

---

<sup>74</sup> Az élmények megélésének módját nemcsak a nyelvi metaforika szintjén formálják az ismert médiumok. Erre érzékletes példa, amikor a mozgókép megjelenése után a lélek „megszűnt viasztábla vagy könyv formáját öltő emlékezet lenni [...]”; technikailag fejlődött, és játékfilm lett belőle. Ennek következményeként elterjedt a halálközeli élmények leírására a kifejezés: »lepergett előttem az életem filmje«. (KITTLER 2005, 26.)

### 3. VIRTUÁLIS VALÓSÁG ÉS KIBERTÉR

Ebben az alfejezetben a *virtuális valóság* és a *kibertér* néhány aspektusának ismertetése és a választott irodalmi művek ilyen irányú analízise a célom. Ezáltal szeretném bemutatni, miként konstruálódnak az irodalmi kiberterek, illetve miben hasonlítanak vagy térnek el az általunk ismert virtuális valóság és kibertér koncepcióitól és tapasztalataitól. Így reményeim szerint láthatóvá válik, hogy milyen vágyképeket jelenítenek meg, és milyen új relációkat, potenciális kiterjesztéseket kínálnak gép és ember, ember és ember között.

Már eleve valóságunk tartománya – a tér és az idő, amelyben élünk – bonyolult viták tárgyát képezi. Newton elképzelése szerint a tér egy rögzített keret, egy „tartály”, amelyben abszolút pozíciók vannak, és az idő tökéletes, szabályos módon telik (TRUSTED 1991, loc. 2234.). A kanti felfogás szerint az intuíciónk révén viszonyulunk térhez és időhöz, ahol empirikus tudásunk egy konstruált fenomenológiai világra vonatkozik, és nem lehet hozzáférésünk a végső valósághoz, a magukban való dolgokhoz (TRUSTED 1991, loc. 2710.). Leibniz úgy vélekedett, hogy a teret és az időt a dolgok relációja képezi (relacionális térelmélet): ezek ugyanúgy fenomenológiai viszonyok, észleletek összessége, mint az ok és okozat, így nincs objektív valóság (TRUSTED 1991, loc. 2037.). Mauricio Mondragon és Luis Lopez tanulmányukban (2012, 2–7.) a teret és az időt a testek és egyéb korporeális jelenségek tárolójaként fogják fel, ahol is a tér konstituálja azt a „mezőt”, amelyben a korporeális megnyilvánulások, az események kibontakoznak. Ezért a *fizikai, materiális világ* megnevezés helyett a *korporeális világ* kifejezést használják, ahol a tartályt e testi jelenségek és térbeli lehetőségeik hozzák létre, tehát korrelációs viszonyban állnak egymással.

A tér és a kibertér viszonyrendszere is hasonlóan komplex. Az általunk ismert *kibertér* egy referenciakeret. Ebben a technikai mediatizációval közvetített és összetett absztrakciós szinteken megképzett információs környezetben a felhasználó hozzáférhet, és számos műveletet végezhet a digitális információval. Featherstone és Burrows, a *Cyberspace/Cyberbodies/Cyberpunk: Cultures of Technological Embodiment* című könyv szerkesztői az alábbi definíciót fogalmazták meg:

A kibertér terminus egy információs térre vonatkozik, amelyben az adatok úgy konfigurálódnak, hogy a felhasználónak [operator] az irányítás, a mozgás illúzióját adják, és hozzáférést az információhoz, amelyhez nagyszámú használó kapcsolódhat egy bábszerű szimulációban, a használóhoz pedig egy visszacsatolási hurok vezet. (FEATHERSTONE–BURROWS 1995, 2–3.)

2014-ben Marco Mayer, Luigi Martino, Pablo Mazurier és Gergana Tzvetkova kutatók a következő meghatározást javasolták:

A kibertér egy globális és dinamikus terület (állandó változás tárgya), amelyet az elektronok és az elektromagnetikus spektrum együttes használata jellemez, célja az információ alkotása, tárolása, módosítása, cseréje, megosztása, kivonatolása, használata, eltávolítása és a fizikai források szétválasztása. (MAYER et al. 2014, 1.)

A kibertér a mi valóságunkban az Internet és a (részeként működő) World Wide Web teszi lehetővé. Ez egy komplex rendszert hoz létre, hisz egyszerre tartalmaz fizikai infrastruktúrákat és telekommunikációs eszközöket, számítógépeket és az ezek között létrejövő hálózatokat, illetve a hálózatok hálózatait. Ilyen értelemben tehát metamédiumnak tekinthető, és az alábbiak jellemzik:

- hálózatalapú összetettség,
- középpontnélküliség (amely nem jelenti a komplex hierarchiák hiányát),
- interaktivitás (kölcsonös kommunikációs, többirányú információáramlás),
- participativitás (azaz a felhasználó részéről aktív részvételt kíván).

Miként viszonyul a *virtuális valóság* a kibertérhez? A *virtuális* kifejezés a latin *virtus* szóból származik, és a középkori angolban a *virtual* formájában nyerte el a *potenciális* jelentését. Manapság több jelentése is van. Jelölhet olyan entitást vagy teret,

1. amely esszenciájában vagy hatásában fizikailag nem jelenlévő,
2. hihetően megjelenített, mégsem valós,
3. csak számítógépes környezetben létezik.

A virtuális valóság olyan társfogalmakkal osztozik jelentéstartalmában, mint: *immerzív multimédia*, *augmentált (kiterjesztett) valóság* és *számítógép által szimulált valóság*. E technológiákban közös, hogy eszközfüggők, technikailag determináltak.

A virtuális valóság és a kibertér metszetében három tulajdonság szerepel: 1. *interakció*, 2. *teleprezencia*, 3. *immerzivitás*. A virtuális valóság és a kibertér is interaktív, hisz a mesterséges eszközök által szimulált környezetben válik lehetségessé a használók közti kommunikáció. Ugyanakkor interaktívak azért is, mert a test mozgására vagy valamilyen nyelvi parancsra a rendszer válaszol, és újrakonfigurálja magát: változtat és alkalmazkodik. A teleprezencia annak érzete, hogy ténylegesen ott vagyunk, jelen vagyunk egy térben, holott ez csak technikai közvetítéssel megoldott illúzió. Audiovizuális, taktilis és egyéb stimulusok révén az ember koherens környezetként éli meg a köré vont digitális arénát, amelybe belemerülhet. Az immerzivitás ('beleélés, elnyelés, feloldódás') állapota során a virtuális tér, amelyre figyelmünk fordul, egy értelmezhető világgént jelenik meg, amelybe belemerülve a külvilág megszűnik számunkra, vagy háttérbe szorul. Thomas Foster, a *The Souls of Cyberfolk* szerzője (2009, 317.) pedig hangsúlyozza, hogy a virtualitás valahol a kompjúterinterfész-technológiák konkrétsága és e technológiák bizonyos tulajdonságaiból leképezett filozófiai absztrakció között helyezkedik el.

Elizabeth Grosz irodalomprofesszor nem ért egyet azzal, hogy a virtuális és a valós teret ellentétként kellene kezelni. Éles elválasztásuk helyett megfelelőbbnek érzi az *egymásba ágyazottság* elképzelését (GROSZ 2001, 89.). A virtuálisra úgy gondol, mint valami „új, eddig el-nem-képzelt, meg-nem-valósult felemelkedésére”, és ily módon „a kompjúter tartománya [computer space] alapjaiban nem különbözik az írástól, olvasástól, rajzolástól vagy a gondolkodástól” (GROSZ 2001, 89.). Ebben az értelmezésben a

virtuális látszatjellege folytán elválaszthatatlan a reprezentációtól, az absztrakciótól, a kifejezéstől, és sokkal általánosabb értelemben is felfogható. Ha így tekintünk rá, akkor a virtualitás valójában a kezdetek óta életünk szerves részét képezi.

Gondolataink nyelvbe ágyazottsága és nyelvünk gondolataink által vezéreltsége egy diffúz helyzetet teremtenek. Ezért értelemszerűen a kibertérről alkotott konceptuális sémáink is beleíródnak a nyelvi reprezentációba. Christine M. Boyer építészfőnök így fogalmaz:

A kibertér domináns metaforája a mátrix, a háló [web/net], a rács [lattice] és a mező [field]. A kibertér maga is egy metafora, amely virtuális mátrixok disztribúcióját foglalja magában – az idő és tér pontjai között kettéváló és elágazó vonalak meghatározzák az Internetet. (BOYER 2000, 214.)

A számítógép által generált, kétdimenziós, grafikai megjelenítés az információ olyan összelinkelt elrendezésére képes, amely az elménkben háromdimenziós, konceptuális térré alakul, ahol az ember tudata teleportál az egyes gyarmatok között. E transzformáció során a metaforákba kódolt szemantikai konstrukciók két különböző jelentéstartomány összekapcsolását valósítják meg, feltételezve, hogy a hasonlóságok kifejező erejűvé teszik a magyarázó struktúrákat. Fehér M. Katalin újmédia-kutató elemzése során több olyan metaforát vizsgált, amelyek a virtuális valóság és a kibertér leírására használatosak, például utazás, gyarmat, tükör, drog és szuperagy – de ugyanígy közkeletű a tartály, a terem és a szupersztráda is (FEHÉR 1999, 49–62.; FEHÉR 2006, 107–125.).<sup>75</sup> Virilio a következőképp ragadja meg az internetet a gyarmatmetaforán keresztül:

A cyber-teret bizonyos szempontból talán az utolsó gyarmatbirodalomnak is tekinthetjük. Mert mit is teremtünk az Internettel vagy a cyber-térrel? Egy új terjeszkedési területet. A gazdasági hatalom, a politikai hatalom, a katonai hatalom mind-mind kiterjednek már az egész világra. Az egész világot a levegőbe repíthetjük, amikor csak akarjuk; szétrombolhatjuk, amikor csak akarjuk: az atommal vagy akár egy tőzsdekrach-hal, stb., stb. Terjeszkedési területre viszont szükség van. És mivel nincsenek más világok – hiába hódítottuk meg a Holdat, csak az űrt találtuk, nincs más lakható bolygó –, mi mást tehetnénk, mint hogy kitalálunk egy virtuális gyarmatot. (MONORY–TILLMANN 1998, 365–366.)

A cyberpunk irodalmi művekben megképződő kiberterek és virtuális valóságok absztrakt irodalmi konstrukciók. A fonetikus írás révén a valóságtapasztalatok és érzéletek mindig egy nyelvi fordítást kapnak, leírásuk során egy specifikus metaforarendszer aktivizálódik. A CP művekben megjelenített virtuális valóságok azonban nemcsak azért fiktívek, mert nincs a valóságban materiális-technológiai megfelelőjük, hanem azért is, mert az író képzeletének a szüleményei, amelyek a nyelv és a képzelet organikus teremtőereje által konstruálódnak meg – csakis az adott műbe zártan, a könyv médiumán keresztül. Ezek mindegyike (a Samuel Delany által megfogalmazott értelemben) *paratér*:

---

<sup>75</sup> Kövecses Zoltán a kognitív nyelvészeti megközelítés alapján a metaforák létezését három szintre sorolja be: szupraindividuális, individuális, szubindividuális szint. A szubindividuális szinten a motiváltság a kérdés, azaz hogy „milyen testi vagy kulturális alapja van egy-egy metafora használatának”. (KÖVECSES 2006, 87–88.) Az internetre használt metaforák kutatása gyakori kutatási téma (például WYATT 2000, RATZAN 2000).

[Sok sf író] létrehoz egy hétköznapi világot – egy felismerhető jövőt – majd egy másik, gyakran mentális, de mindig anyagilag manifesztálódó teret, amely a való világ mellett létezik, és amelynek nyelve rendkívüli módon lirizált [...] a hétköznapi világban kezdődő konfliktusok ebben a nyelvileg felfokozott paratérben oldódnak meg. (Idézi BUKATMAN 2001, 12–13.)

A művekben kibontakozó irodalmi kiberterek eltérő konceptuális alapokra épülnek, különböző működésmechanizmusok szerint működnek, továbbá az extrapoláció – kiterjesztés és átalakítás – egyedi megoldásai révén gyökeresen eltérő paratereket jelenítenek meg. Mint azt hamarosan kifejttem,<sup>76</sup> Gibsont – valós referencia híján – leginkább a videójátékok és a pszichedelikus utazások inspirálták a mátrix megalkotásában. Ellenben Neal Stephenson már a post-dot-com érában, 1992-ben írta meg regényét, a *Snow Crasht*, amikor az internet és a világháló ismert volt Nyugaton a köz számára, így az mintaként tudott szolgálni a fiktív irodalmi reprezentációk számára. Neal Stephenson történetesen az Apple Humán Interfész Útmutójából nyert ihletet irodalmi kiberteréhez, a Metaverzumhoz. Elképzelése szerint (2006, 25.) a Metaverzum egy önálló, virtuális metropolisz, „egy mesterségesen generált, képzeletbeli hely”. A gibsoni mátrixszal ellentétben ez pontosan meghatározott méretekkal, tulajdonságokkal, szabályokkal rendelkezik, tehát a valószerűség tapasztalata hidat képez az ismert és adott, illetve a generált-kreált között.

A Metaverzum visszatükrözi a külvilág geográfiai és társadalmi konstrukcióját. Eredetét tekintve alulról felfelé szerveződő, civil kezdeményezésnek indult, ám a cselekmény kezdetének idejére már kiépített infrastruktúrával rendelkező sík, közösségi tér, vállalkozás, amely alá van rendelve a kapitalista piacnak: a Globális Multimédia Protokoll Tanács felelős a virtuális tér szegmenseinek áruba bocsátásáért. A Metaverzum gerincét képező Utca egy örök éjszakában örökké éber Las Vegashoz hasonlatos, amelyet minden napszakban milliók látogatnak. A 60 millió felhasználó azonban még így is elenyésző a Föld 6-10 milliárdos népességéhez képest – valójában kevesebb, mint a populáció egy százaléka. Így a hardverhez és a szoftverfejlesztésekhez való hozzáférés financiai alapokra helyezett módon rendezi újra a társadalmat. Forgalmasabb részein mérföldnyi magas üzletházak és reklámok találhatók, míg a kevésbé lakott és látogatott területek ritkás fényei egy idő után belevesznek az üres sötétségbe.

Az Utca egy fekete gömb egyenlítőjén fut végig, és a sugara valamivel több, mint tízezer mérföld. Az Utca így 65 536 kilométer hosszú, vagyis jóval hosszabb, mint a Föld egyenlítője. [...] Akárcsak a Valóság, az Utca is változik. A fejlesztők saját mellékutkákat alakítanak ki, épületeket, parkokat, cégeket. Olyasmit is meg lehet csinálni, amit a Valóságban nem, például hatalmas lebegő fényjátékokat, városnegyedeket, ahol a felhasználók kedvükre lemészárolhatják egymást. (STEPHENSON 2006, 28.)

A matematikai szabályszerűségek fontos részét képezik a virtuális térnek. A Metaverzumot programozó hackerek a bináris kódrendszert szimbolizáló kettes számrendszerben gondolkodva

---

<sup>76</sup> Lásd a soron következő két elemzést: *Hogyan olvasható egymásra a város és a mátrix?* és *A mátrix mint konceptuális tér és pszichedelikus utazás.*

alakították ki az Utca felosztását, házaikat, épületeiket.<sup>77</sup> A *Black Sun* nevű virtuális, exkluzív szórakozóhely elrendezésekor például pixelmódra, rácsvonalban építkeztek. A hackerek nemcsak alapítói és tervezői a Metaverzumnak, hanem programozási tudásuk révén privilegizált, hatalmi pozícióban vannak az átlagos felhasználókhöz képest. Ismerik a rejtett részeket, személyre szabhatják személyüket és környezetüket, sőt szabad hozzáféréssel át is programozhatják akár magát az alapstruktúrát is, tehát metamódosításokat tudnak végrehajtani, és ezáltal átszabhatják világuk szövetét. A hacker mint hős olyannyira hangsúlyos, hogy a főszereplőnek sikerül egy globális világhátszínját megakadályoznia azáltal, hogy (egyebek mellett) a számítógépek mestere, és a Metaverzum lehetőségeit felhasználva végül felül tud kerekedni a világhatalomra törő médiamogulon és hálózaton. A Delanytól idézett sorok tehát maximálisan érvényesülnek a konfliktusok áthelyezésének és áttranszformálásának vonatkozásában.

A Metaverzum az MMORPG (Massively Multiplayer Online Role Playing Game) játékokra is hatott – egyfajta ellenirányú extrapolációt megvalósítva fikció és valóság között –,<sup>78</sup> ugyanis a Metaverzum inspirálta a *Second Life* virtuális világteremtő játékot is, amit 2003-ban dobtak piacra. Itt egy letölthető kliensprogram teszi lehetővé a felhasználóinak – avagy a „lakóknak” – hogy mozgó avatárokon keresztül egymással kapcsolatba lépjenek. A gigantikus szociális háló hihetetlen népszerűsége tett szert – épp az életszerűség és a fantázia megfelelő balansa miatt. A felhasználók bejárhatják az új területeket, közösségi programokban vehetnek részt, felépíthetik a saját avatárjukat, megoszthatják élményeiket, ismerkedhetnek, újraálmodva önmagukat.

Nemcsak az MMORPG-re volt hatással a *Snow Crash*, hanem egy olyan informatikai találmányra is, amelyet ma már mindannyian használunk: a Google Earthre.

A szobában újdonság is fogadja: egy grapefruit méretű glóbusz, a Föld tökéletes, részletes másolata. Szemmagasságban lebeg, karnyújtásnyira. Hiro hallott már erről, de közelről sosem látta. Ez a CIC egyik szoftvere, aminek nemes egyszerűséggel Föld a neve. Tulajdonképpen egy felhasználói felület, ami a CIC összes térbeli információját rendszerezi – az összes térképet, időjárási adatot, tervrajzot és műholdas képet. (STEPHENSON 2006, 104.)

A miniatürizált Föld-szimuláció több műholdkép információinak integrálásával egy tetszőlegesen nagyítható, lenyűgöző felbontású képet ad bolygónk bármelyik térrészletéről. A valósághű kép geostacionárius nézőpontból indul („hatalmas, forgó felhőgalaxisok lebegnek pár milliméterrel a felszín fölött, és sűrű árnyékot vetnek az óceánokra. [...] A terminátor – az éjszaka és nappal közötti határvonal – épp most söpört végig Los Angelesen, és jelenleg a Csendes-óceánon araszol nyugat felé” – STEPHENSON 2006, 107.), és onnan virtuális zuhanásban (a perspektíva ráközelítésével) érünk a kívánt méretarányhoz. A *Föld (Earth)* nevű alkalmazás csak a Metaverzumon keresztül elérhető. A

---

<sup>77</sup> A kör átmérője 65 536 km, azaz 2<sup>16</sup>, a belépési expressz portból 256 darab van, egyenletesen elosztva, egymástól 256 kilométerre. 256, azaz 2<sup>8</sup>, ezt szakítják meg a helyi portok 1-1 kilométerre egymástól.

<sup>78</sup> A regény születése idején ugyan létezett egy Commodore-ra írt MMORPG, a *Habitat*, de ez nem volt közzismert.



Metaverzum tehát valóban részint az írói kortárs tapasztalatra építő irodalmi konstrukció, ugyanakkor látható, hogy ihletforrás volt a való világ számára is. A *párhuzamosság* és az *átjárhatóság* révén a valóságos világ és a fiktív irodalmi konstrukciók számos ponton kapcsolódnak és hatnak egymásra.

A McHale által kidolgozott *zóna* koncepciója hasonlít a paratérhez, de sokkal általánosabb értelemmel bír. Bukatman (2001, 19.) szerint „a zóna gyakran az elbeszélésben végbemenő ontológiai váltások terepe”, ahol a megannyi fragmentált, lehetséges világ jön létre egy lehetetlen térben. McHale meghatározása egy tágabb jelentősmezőt fog át, hiszen a szépirodalmi művek világi mind fiktívek és mesterségesen konstruáltak. Ám rámutat egy fontos tényre: a való világ (a számunkra hozzáférhető, megérthető módon) is csak absztrakt sémákon át értelmezett, konceptuális konstrukció. A *Neurománc* is nagyban épít erre a gondolatra. A regény elején a főhős, Case egy dokumentumfilmet néz a mátrixról, ahol röviden meg is határozzák azt:

Cybertér. Közmegegyezésre épülő hallucináció, melyet minden nemzetből törvényes felhasználók milliárdjai tapasztalnak meg naponta [...]. (GIBSON 2005b, 53.)

A virtuális világ/kibertér kreáltsága rámutat saját világunk közvetítettségére, csak reprezentációkon keresztül megragadható voltára. Foster szerint „a virtuális valóság konszenzuális hallucinációként való meghatározása implikálja a valóság társadalmi mediatizációját és ebből következően a társadalmi világok és egyéniségek mesterségességét.” (FOSTER 2009, 320.) Cavallaro is hasonlóan érvel: „Az itt-és-most [...] aligha nevezhető valóságosnak, hiszen inkább médiaalapú képek produktuma, semmint kézzelfogható tényállásoké.” (CAVALLARO 2000, xi.)

A társadalom is felfogható egyfajta „hallucinációként”, hiszen ha a valóságról úgy alakítjuk ki elképzeléseinket, hogy közben struktúrák szimbolikus reprezentációira és asszociációira támaszkodunk, akkor a hálózatra kötött társadalom virtuális létmódja is ennek a kiterjesztése. Tehát a virtuális és a való világ egymásra olvasható, egymást értelmező, építő, alakító konstrukciók (mint azt Grosz is hangsúlyozta). A kibertér metavilág volta rávilágít a világ világszerűségére, és ugyanezt teszi a diegetikus világ keretei között is, amikor is lehetségessé teszi a szöveg metafikcionális reflexióját saját ontológiai folyamataira. McHale *Terminal Identity* című könyvében ezt a következőképp fogalmazza meg:

Az SF párhuzamos terei megvalósítják a nyelv, a racionalitás és a szubjektivitás lebontását. Az alany (karakter és olvasó) kimozdítását egy gyötrelmesen technikai, radikálisan decentralizált és retorikailag feldúsított téren keresztül való (fizikai és szöveges) áthaladás reprezentálja.

A kibertér a science fiction paratereinek egyike: terek, amelyek dekonstruáltják a nyelv áttetszőségét, hogy visszautasítsák az alanyt mint az identifikáció fix pontját. (McHale 1993, 18.)

A soron következő elemzésekben három irodalmi kibertér fogok elemezni – William Gibson mátrixát, Neal Stephenson Metaverzumát és Melissal Scott Netjét –, és az alábbi relációknak erdek a nyomába:

– az irodalmi kibertér és a földrajzi tér kapcsolata,

- a közösségek viszonyrendszere a virtuális és a fizikai térben,
- a fiktív virtuális világ érzéktapasztalatai a valós világhoz képest.

## 4. VOLT EGYSZER EGY VALÓSÁG

### 4.1. Hogyan olvasható egymásra a város és a mátrix?

A (poszt)modern város különösen termékeny jelenség tud lenni, amennyiben ezáltal jól szemléltethetővé válik a jelentés sokrétűsége, az értelem lebomlása, az alkalmi kapcsolatok gyakoribbá válása, a közösség feloszlása/újrendeződése, az egyén szerepének átértékelődése. A művészek és írók számára a modern város nemcsak egy relatív határokkal rendelkező, kézzelfogható szerkezet, hanem épp annyira stílus, széttört szintaxis és parataktikus jelrendszer.

Ezzel a gondolatmenettel összhangban megállapítható, hogy a (poszt)modern városban megfigyelhető a társadalmiság decentralizációja: egy globális falu létrejötte. Sallie Westwood és John Williams, az *Imagining Cities* című tanulmánykötet szerkesztői szerint a World Wide Web épp ezt a decentralizációt ismétli meg, amikor honlapok sokasága kínál mobilotthonokat a tallózó elmének, és e sokféleség tükröztetéséről van szó, amikor az információs szigetek között megannyi személyes interakcióra kerül sor (WESTWOOD–WILLIAMS 2005, 15.). Ilyen értelemben a narratív térben létrehozott fiktív kibertér is leköveti az őt létrehozó urbánus közeg ideológiáját, arányait.

A *Neuromán*cban Gibson az asszemblázs technikájával végzi el a tér írásbeli reprezentációját. Komplexen kapcsolódik össze benne a digitális high-tech és a buja hanyatlás, vagyis az urbán dekadencia. A város nem mérhető – sem időben, sem fizikai térben, sem történetileg. Írásmódja emlékeztet a fraktálgeometriára, amelyet Benoit Mandelbrot úgy jellemez, mint „mérési módja olyan minőségeknek, amelyeknek nincs egyértelmű meghatározása: például egy tárgy durvasága [roughness], vagy töredezettsége, vagy szabálytalansága” (idézi CAVALLARO 2000, 152.). Cavallaro szerint a fraktálgeometria úgy kerül átültetésre a narratívaképzésben, hogy szabályosság és szabálytalanság együtt kerül bemutatásra. Ez nem ellentétként jelentkezik, inkább egymás komplementereként megmutatkozó jelenségekként, ez adja a város hibrid identitását. Jelen esetben a város úgy jelenik meg, mint ami egyszerre „az adatok absztrakt hálózata” és „az anyagság megannyi scenáriója” (CAVALLARO 2000, 153.). Mind a szöveg, mind az általa megkonstruált város ilyen mintázatokkal és esetlegességekkel telített.

Gibson trilógiájában a tér ennek megfelelően egyszerre nyitott, mert nincsenek szigorú határai, mégis zárt, mert az érdekek határokat képeznek benne – tehát leginkább az interperszonális interakciók strukturálják. Ebben cirkulálnak az emberek és a tárgyak mint arctalan árucikkek vagy mint sodródó vérrögök a felgyorsult véráramban. Jonathan Raban *Soft City* című regényében (1974) a *soft* kifejezés épp arra utal, hogy semmi sem rögzített, minden állandóan formálódik, velünk együtt. Ez a folyamatos mutáció zajlik a *Sprawl*ban is (amelynek jelentése: városburjánzás), ahol múlt és jelen rétegei egymásra rakódnak, és összetömörülnek az összevisszaságban. Szerves összekapcsoltságban és állandó jelleggel zajlik az anyag információvá és az információ anyaggá válása.

Christophe Den Tandt információs metropoliszként határozza meg azt a városi társadalmat, amely az információs technológiákra hagyatkozva biztosítja a közösségi kapcsolatokat.<sup>79</sup> Egy ilyen kompjúter által közvetett információs adatrendszer, a kibertér valójában visszatükröz: az urbánus valóság reprezentációját adja. A városallegória találó és produktív, olyannyira, hogy nemcsak Gibson, hanem maguk a teoretikusok is alkalmazzák azt saját szövegük metaforáiban, hasonlataiban, amikor a *Neurománc*ot elemzik. Featherstone és Burrows például így fogalmazznak:

Ha már a mátrixban van, a használó a különböző színes, ikonikus, építészeti formákba kódolt, gigászi, háromdimenziós adatrendszernek bármely részére „elrepülhet”, amely úgy terül el alatta, mint egy hatalmas metropolisz: egy adatváros, egy borgesi könyvtár kiterjedt adatbázisokkal, egy kultúra összes letétbe helyezett gazdagságát magában foglalva. (FEATHERSTONE–BURROWS 1995, 6.)

Az adatrendszert a várossal azonosítva hangsúlyozzák annak térbeliségét („háromdimenziós”, „elterül”, „adatváros”), a „borgesi könyvtár” kifejezéssel pedig kifejezik kulturális konstruáltságát és jelentőségét. A hasonlító szerepben álló könyvtár maga is egy építészeti objektum, egy gyűjteményes adatrendszer és egy kulturális szimbólum is egyszerre. Majd így boncolgatják tovább a gondolatot:

A kibertér világa maga is egy urbánus környezet – „a város információs elrendezettségének szimulációja”, ahol „a város megduplázza önmagát információjának és médiahálózatának összetett architektúrájában”, egy digitalizált, paralel világ, ami „fönről” úgy tűnhet, mint egy racionálisan tervezett város (Le Corbusier metropolisza), de „alulról” úgy mutatkozik meg, mint egy benjamineszk labirintusváros. (FEATHERSTONE–BURROWS 1995, 10–11.)

A *Neurománc* metropolisza és a kibermetropoliszának egyaránt alaptulajdonsága a szédítő rezgésszámú információcsere, a megterhelő intenzitású, konstans változás. Christopher Alexander építész 1965-ben amellet érvelt, hogy „a város nem egy fa”, inkább egy rács, amelynek nincs egyértelmű hierarchiája, és mindegyik pont kapcsolódik az összes többivel (ALEXANDER 1965, 58–62.). A *Sprawl* valóságos és térbeli leképeződésére és ezek konkrét és nyelvi egymásbafordulására is sokkal inkább illik Deleuze és Guattari rizómaelképzelése. Ennek értelmében meghatározóvá válik a „kapcsolódás” és a „heterogenitás” elve, amikor is a relációk nyelvi jellegénél hangsúlyosabbá válnak a szemiotikai láncszemek (amelyek „különböző kódolásmódokhoz kapcsolódnak, biológiai, politikai, ökonómiai stb. láncszemekhez”), az elrendeződés a sokféleség irányában növekszik, és az állandó de- és reterritORIZÁCIÓ a változó (jelentésű) törésvonalak mentén a relativitás létmódjában tartja a bizonytalan határvonalú egészet (DELEUZE–GUATTARI 1996).

Boyer (2000, 214.) szerint „a képzeletbeli valós tér, amelyet a kompjúter által mediált információ felhasználói felfedeznek, és a város használóinak térbeli és időbeli tapasztalatai” egymásra olvashatók

---

<sup>79</sup> Irodalmi előzményként említhetjük Edward Bellamy *Looking Backward: 2000–1887* című, utópisztikus regényét telefonhálózatával (1888), George Orwell *1984* című, disztópikus regényét kiterjedt megfigyelőrendszerével (1949) vagy Isaac Asimov *A mezítelen nap* című regényét (*The Naked Sun*, 1956), ahol a holografikus tévé felváltotta a személyes találkozásokat.

az alapján, 1. ahogy a használók szervezik a teret, 2. navigációs útvonalaik lefektetése révén, 3. és hogy miképp építenek kognitív térképeket és modelleket a fejükben. Ennek eklatáns példája az a fejezetnyitó szövegrész, amikor az elbeszélő bemutatja, mi is az a BAMT (a Sprawl, a Boston–Atlanta metropolisztengely), amely Case otthonául szolgál:

Írj egy adatforgalmat szemléltető programot, hatalmas felbontású térképpel, amin egy képpont ezer megabyte-nak felel meg. Manhattan és Atlanta egyenletes fehérben izzik. Aztán lüktetve magasra szökik bennük az adatáramlás, túlterhelődhet a szimulációd, a térképed mindjárt szupernóvává robban. Hútsd le! Növekd a léptéket! Legyen mindegyik képpont egymillió megabyte. Másodpercenkénti százmillió megabyte-nál már lassan kiveheted Manhattan belvárosának egyes háztömbjeit, az Atlanta régi magját övező, évszázados ipari parkok körvonalait. (GIBSON 2005b, 47.)

Az elbeszélő arra szólítja fel az olvasót, hogy egy gondolatkísérletben képzelje el, hogy a város nyüzsgő életét annak adatcseréjén keresztül próbálja megragadni. A szimuláció egy adott léptéknél átalakul: a számítógépes ikonika által a város körvonalainak mintázata felismerhetővé válik. Az elénk táruló térkép azonban nem a város geográfiai adottságai mentén rajzolódik ki, hanem a város szövetét átítató információs tranzakciók fénytérképeként. A térkép leképezése egy térnek: ábrázolásmódjától és tudományos pontosságától függetlenül mindig valamilyen ideológia hordozója, ám soha nem szabad összetéveszteni az eredeti térrel, amelyre referál. Nemcsak a földrajz változik át információvá, hanem az emberek is bitekként reprezentálódnak.

Hasonló játékot űz az elbeszélő akkor is, amikor Case észreveszi a Linda Lee haját összefogó selyemszalagot, „amelynek nyomtatott rajzolata mikroáramköröket vagy épp egy várostérképet ábrázolt.” (GIBSON 2005b, 20.) A lépték csalóka volta adja a megfigyelés értékét. A valóságnál nagyobb képek kicsinyítése és a miniatűr minták nagyítása sokszor olyan képet tár elénk, amely rámutat, miként hasonlít a gigászi és az apró struktúrája, mintázatuk mennyire hasonló. Jelen esetben a mikroáramkör elrendezése és a városszerkezet is az emberi behatás eredményére alakult ki. Az ember – csakúgy mint a természet – ismétli önmagát. Az ismétlődő minták növelik az olvashatóságot. Neuromancer, a személyiséget képviselő mesterséges intelligencia képes erre:

Láttam közelegni a halálát, azokban a mintákban, amikről néha azt képzelted, hogy felfedezed őket az utca táncában; azok a minták valódiak. (GIBSON 2005b, 210.)

A műben ott munkál az intelligens tervezés reménye, a remény, hogy az élet több, mint potenciális eshetőségek esetleges bekövetkezése. Az univerzális minták nemcsak arra mutatnak rá, hogy csodálatos rendezettség vesz minket körbe, hanem arra is, hogy a minket körülvevő világ megérthetővé válhat, ha megtanuljuk olvasni az események szövetét (GIBSON 2005b, 25.):

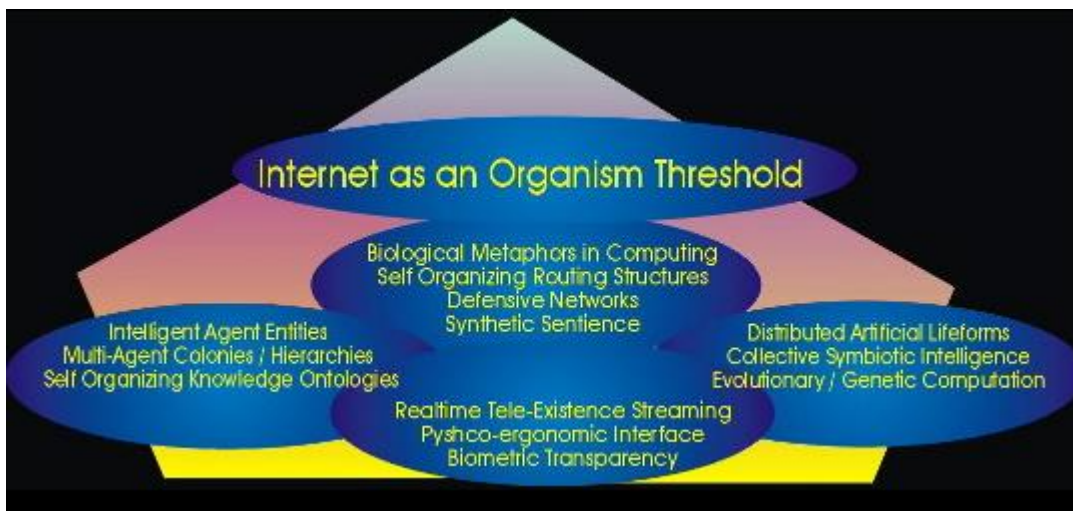
Aztán máris beleveheted magad egy szédült kavargásba, nyakig merülve, de mégis kívül maradván – s körülötted mindenütt az üzlet, az információcsere, az eleven adatok tánca a feketepiac útvesztőiben...

A mátrixakciók és az utcai túlélés közös tapasztalata tehát az „eleven adatok tánca”. Ez egyszerre fogható fel úgy, hogy a fogalmi oldalon található az az élettelen entitás, amely lehet tárgy, amennyiben

az adat valamilyen rögzített információ (papíron, elektronikusan stb.), ugyanakkor elvont fogalom is, hiszen az adat szellemi termék is. Ez kap itt megszemélyesítést. A tánc az emberi kultúra mozgásba oltott formája, társas tevékenység. Az adatok mozgásának táncként való azonosítása összeköti az információt értelmezőjével/rögzítőjével, az emberrel. Az adatcsere motorja mindig az emberi szándék, az adatmozgás módja (a koreográfia) pedig szintén emberi kezdeményezésekre épül.

Az adatok tánca azonban szinekdoché is, hisz a fogalmi sík és a képi sík között érintkezéses viszony áll fenn, és a rész neve jelenti az egészet (pars pro toto). Ehhez el kell fogadni a nézetet, hogy az emberek adatok. Itt a fordítás egyébként önálló utakra ért: „s körülötte mindenütt az üzlet, az információcsere, az eleven adatok tánca a feketepiac útvesztőiben”. (GIBSON 2005b, 25.) Az eredetiben a megszemélyesítés komplikáltabb formában jelenik meg: nem eleven, hanem hús, de a hús az élet metaforája: „hússá vált adat”.<sup>80</sup>

Elsőre nem biztos, hogy szemet szúr, de az angollal való összevetésben látszik, hogy valójában három mellérendeléses, felsorolásos viszonyban álló, ragtalan birtokos jelző társul a tánchoz: az üzletnek, az információcserének, az eleven adatoknak a tánca. Ez tovább erősíti a metonímiát, hisz mindhárom tevékenység az emberi interakciókra utal vissza, mint egészre. Az utolsó kérdés az, hogy hol zajlik ez a tánc? A feketepiac útvesztőiben. Az *útvesztő*, *labirintus* remek metaforái egy rizomatikus térnek (márpedig mind a kibertér, mind a Sprawl rizóma), amelynek nincs centruma, eleje, vége, és kusza útrendszereiben csak az igazodik el, aki ismeri azt, anélkül csak sodródás, barangolás marad. A benne levés és az attól való elkülönülés kettőssége az urbán élet tapasztalata, és a kibertér virtuális terében az ottlét és távollét szintén egyszerre érvényesül.



4. ábra  
Az internet mint organizmus

Forrás: OSTMAN 1996

<sup>80</sup> „All around you the dance of biz, information interacting, data made flesh in the mazes of the black market” (GIBSON 1995d, 26.).

Charles Ostman futurológus (1997) a globális hálózatra kváziorganikus folyamatként tekint. Elképzelhetőnek tartja, hogy az internetet organizmusként képzeljük el, hisz „organizmusként határozhatunk meg bármit, amely hasonlít bármilyen élőlényre a maga strukturális összetettségében vagy funkciójában”. A hálózat exponenciálisan növekszik, és azzal együtt nő az összekötő rendszerek komplexitása is. A rendszer programkódjainak megfelelően rendelkezik az önmódosítás képességével, sőt még az intelligens tudatküszöb átlépésének lehetőségével is, tehát alkalmazható rá az *organizmus* metaforája. Akkor áll fenn globális szimbiózis az emberi társadalom és a hálózat között, amikor az üzlet, munka, oktatás és szórakozás terén egyaránt a hálózatra támaszkodunk, aktivitásaink elementáris, mindennapi szinten ráépülnek az itt fellelhető szolgáltatásokra, adatfolyamokra. A globális konnektivitás pedig létrehoz egy virtuális terraformációt, amelyben megvalósulhat ez a szinergisztikus, kölcsönös egymásrautaltság (OSTMAN 1997).

„Case-nek a mátrixról egyszer a különféle sejt tulajdonságokat meghatározó fehérjeláncok jutottak eszébe.” (GIBSON 2005b, 25.) E biológiai hasonlat kapcsán magyarázatra szolgál, hogy a gének nukleotid szekvenciája határozza meg a fehérjék aminosav sorrendjét. Az aminosavak az élet építőkövei, és több millió lehetséges aminosav szekvencia ismert. A genetikai kódszótár tehát változatos társulásokat tesz lehetővé. Így lehetséges az, hogy a fehérjék minden sejtben játszódó folyamatban részt vesznek (biokémiai katalizátorok, stabilizáló funkció, transzportfolyamatok, mozgás), sőt néha ezek a fehérjeláncok felelősek azért, hogy a sejt kommunikálni tud környezetével. A fehérje tehát egyszerre anyag és információ, és kitüntetett fontossággal bír életünkben, hiszen egy biológiai csodaeszköz a mikroszinten történő kapcsolatok megteremtésére. A mátrix adatkapcsolatokat reprezentál, adatok alkotják, adatok cseréje élteti, és összetett geometriai formái hasonlóan komplex alakzatokat teremtenek, mint a minket felépítő fehérjék peptidkötései.

A szerves élővilág metaforái később is hatékony jelentéstermelő erőnek bizonyulnak. A fehérjeláncok mellett kiváló magyarázóerővel bír a bolytudatú állatok, a „kaptárelmék” említése. Összetett csapatmunkájuk, hierarchiájuk, tudásmegosztásuk egyaránt egymáshoz hasonlíthatóvá teszik az embercsoportot és az állatfajt:

Case világában a hatalom vállalatok hatalmát jelentette. A zaibacuk, az emberi történelem menetét alakító multinacionális cégek már meghaladták a régi korlátokat. Eleven organizmusnak tekintve már szert is tettek egyfajta halhatatlanságra. Egy zaibacut nem lehet lefejezni a tucatnyi csúcsvezető legyilkolásával: lennének, akik feljebb lépve a ranglétrán, átvennék megüresedett helyüket, és rátennék kezüket a roppant vállalati adatraktárokra.

[...] Wintermute és a fészkek. A kikelő darazsak iszonytató látomása, a biológia gyorsított gépfegyvere. De vajon nem inkább a zaibacukra illik ez a kép? Netán a jakuzákra, akik egyetlen hatalmas szervezetben [organism], kibernetikus memóriákkal tömött kaptáraikban őrzik szilíciumba kódolt DNS-üket? (GIBSON 2005b, 168.)

A kaptárhasonlat végigvonul a szövegen, és ráolvasható a vállalatok szerkezetére. Akár a magas szervezetségi szintet mutató bolyok, a zaibacu óriásvállalatok is egy egész munkásközösség

emlékezetét tömörítik hasonló struktúrába. A dolgozó számít, hiszen a vállalati emlékezet része, mégis alig lehet több, mint egy pótolható alkatrész. Ráadásul tudásuk jórésze digitalizált, túlélésükhöz nem genetikai információt tárolnak „kibernetikus”, „szilíciumba kódolt” örökítőanyagukban, hanem elektronikus információt. Tekintélyes jelenlétükkel a kibernetopoliszokban a fizikai és a kibersíkon is hatalmas térrészeket birtokolnak. A zaibacu összetettsége folytán arctalan entitásként kerül megszemélyesítésre. Nagyobb, semhogy egyetlen ember ellenőrizhetné, komplexebb, semhogy egyvalaki megérthetné, és alapítóinak halála, vezetőinek cseréje nem veszélyezteti létét: akár több generációt is túlélhet. A kaptár önálló életet él arctalan dolgozóinak garmadájának segítségével.



## 4.2. Kultúra, biológia és információs technológia a *Snow Crash* című regényben

A *Snow Crash* című regényben<sup>81</sup> megjelenő metavírus-koncepció hidat képez a történelem, a társadalomtudomány, a nyelvészet, a kiberkultúra és a biológia között, és ezek egymásba fordulásával bizonyos kulturális mintázatok és mélystruktúrák létrejöttére mutat rá.

John Johnston, az összehasonlító irodalomtudomány professzora (2001, 223.) az emberi kultúrát információs rendszerként gondolja el, és elemzésében a *Snow Crash* történetének a komplexitáselmélettel (más néven a nem lineáris rendszerek elméletével) fennálló rokonságát fejtegeti. E tudományág olyan rendszereket tanulmányoz, amelyekben a nagyszámú elem vagy ágens interakciója az önszerveződés új formáit hozza létre, ahol újfajta információfeldolgozás érvényesül. E szerint a részek interakciója képes olyan változást előidézni a hálózat egészében, amely megváltoztatja annak alapvető viselkedését, a viselkedésváltozás pedig az alkalmazkodási készség növekedésében érhető tetten. Az emergens rendszer<sup>82</sup> létrejötte általában egy alulról felfelé szerveződő folyamat, tehát nem egy központi szabályozásból fakadó változás, hanem alacsonyabb szintű ágensek interakcióiból tör elő. Ilyen rendszernek tekinthető a Metaverzum is, amelyet hackerek teremtettek, majd globális népszerűsége tett szert. Ugyanakkor a *Snow Crash* az emberi civilizáció szintlépéseit is tematizálja, ezért e módon is kapcsolódik a komplexitáselmülethez. Az ember kulturális és technológiai szintugrásai ellenére a múltbéli és a modern kori elme közös gyökerű, de más-más paradigmákon keresztül uralható és hálózatosítható.

A könyv metatextusát képezi a kolofón után következő három szócikk, amelyek közvetlen idézetek az Oxford Anyanyelvi Szótárából: *snow*, *crash*, *virus*. A szótár szerepe a szavak jelentésének minél pontosabb meghatározása, körülírása és a különböző jelentések felsorolása. A regény fő metaforájának számító snow crash gondolatát az Apple MacHintosh gépeinek statikus képernyőhibái hívták elő (STEPHENSON 1999). A regény ennek szépirodalmi változatát hozza létre azáltal, hogy kidolgozza a metavírus koncepcióját, és ennek pontos jelentése különböző jelentésváltozatok egymásra olvasásával adódik össze egy intellektuális kirakójátékban.

A történet szerint a Snow Crash egy fegyver, amellyel elérhető az emberek feletti, totális kontroll. E fegyvert a milliárdos médiamogul, L. Bob Rife, „a Sávszélesség Ura” (STEPHENSON 2006, 111.) veti be az amerikai kontinensen és annak közelében, még hozzá több fronton is: valláson, kábítószeren és számítógépen keresztül. Ugyanis a kultúra felfogható egy olyan absztrakt gépként, amely ki van téve a virális mechanizmusoknak, még ha tapasztalatilag különböző síkokon is működik. A Snow Crash mint fegyver biológiai szinten drog, a számítógépes rendszerekben víruskód, az emberi nyelvben pedig mém.

---

<sup>81</sup> Jason Stephenson regényét a British Science Fiction-díjra és az Athur C. Clarke-díjra is jelölték.

<sup>82</sup> Összetett vonások, amelyek egyszerűként viselkednek, de valójában több egyszerű vonás érintkezéséből adódnak össze

Átkonvertálható különböző csatornákra, de a hatása minden esetben ugyanaz: hatalomátvétel a tudat fölött.

A történet főhőse, Hiro Protagonist<sup>83</sup> véletlenül keveredik bele a nyomozásba, de hamarosan több fronton is érintetté válik. Akkor kezdi el sikeresen felgöngyölíteni a szálakat, amikor birtokába jut a Babel/Infokalipszis kártyával hozzáférhető szoftver, amely egy multimediális metakönyvtár (és csak a Metaverzum virtuális terében hozzáférhető). Itt a keresésben egy (kibertérbeli szlenggel) úgynevezett démon, a Könyvtáros<sup>84</sup> áll rendelkezésére, kettejük párbeszéde szolgáltatja a legtöbb információt az olvasó számára.<sup>85</sup> A gazdag referenciális ismeretanyag összekapcsolódásával kiderül, hogy a történelem épp ismételni készül önmagát. Rife hatalomátvételi kísérlete ugyanis az emberiséget egy több ezer évvel ezelőtti állapotába juttatná vissza, és Hirónak ezt ugyanúgy meg kell akadályoznia, mint annak idején Enki tette. Ehhez Hirónak bővítenie kell történelmi ismereteit, amelyek jó része mitikus/vallási narratívákhoz kapcsolódik, és így természetesen 1. történelmi hitelességük nem bizonyítható, 2. nyitottak az interpretációra, spekulációra 3. és az ismétlődésre. A mitikus rémtörténet ismét életre kel, és megismétlődésével fenyegeti a 21. századi Amerikát.

A metavíruselmélet számos valós kultúrtörténelmi alapra támaszkodik, ezek egyike az ókori mezopotámiai Babel/Babilon/Babilón története. Az Eufrátesz partján állt város nevének etimológiája sumér és akkád gyökerekre vezethető vissza. A héber megnevezés etimológiája: Babel, azaz Báb-ili, jelentése: az istenek kapuja. Babel tornyának történetét a Könyvtáros meséli el Hirónak. E mítosz a *Teremtés könyvében* található, miszerint egykoron „az egész földnek egy nyelve és egyféle beszéde volt” (Károli Biblia, 11. fejezet, 1. mondat). Ekkor az emberek egy ambiciózus tervet tűztek ki maguk elé: „Gyertek, építsünk magunknak várost és tornyot, amelynek teteje az égig érjen; és szerezzünk magunknak nevet, hogy el ne széledjünk az egész föld színén!” (Károli Biblia, 11. fejezet, 4. mondat) De az isteni megítélés szerint mindez csak a kezdet volt, „és most semmi sem gátolja őket, hogy véghezvigyék mindazt, amit elterveznek” (Károli Biblia, 11. fejezet, 6. mondat). Valójában nem fizikai, hanem gondolati síkon omlott össze a torony és az, amit jelképezett, azáltal, hogy „ott zavarta össze az Úr az egész föld nyelvét, és onnan szélesztette szét őket az Úr az egész föld színére” (Károli Biblia, 11. fejezet, 8. mondat). Az egységes ősnyelv elvesztésének történetét Hiro ismét számítógépes terminológián keresztül értelmezi. A bábeli torony történetében bekövetkező isteni aktusban egy „kulturális katasztrófát” lát (ez Kodaj Dániel fordításában csak részlegesen fedti az eredetit, ahol

---

<sup>83</sup> A regényt áthatja a satirikus humor, ezért nem véletlen, hogy Hiro Protagonist neve is egy szójáték, jelentése: Főhős Főhős.

<sup>84</sup> A démon egy nem tudatos mesterséges intelligencia. A *démon* megnevezés egyéb programokra is vonatkozik, akik megszemélyesített formában, kis alakokként járnak-kelnek a Metaverzumban.

<sup>85</sup> A Könyvtáros démon szoftverjét a történet szerint Dr. Emanuel Lagos írta, a Kongresszusi Könyvtár autodidakta programozója, azzal a céllal, hogy „az aranyat érő információk megtalálásához az embernek ne kelljen több tonnányi értelmetlenségen átverekednie magát.” STEPHENSON 2006, 106.

„információs katasztrófa” olvasható).<sup>86</sup> Ez akadályozta meg a további építkezést. Mindez természetesen nem szó szerint, hanem átvitt értelemben értendő: azt az ambiciózus tervet jelöli, amit annak idején az emberek kitűztek maguk elé.

A sumér mitológiából Hiro a következő konklúziót vonja le: az agyban két nyelv van: egy tanult („tanulás közben alakítja ki a maga mintázatait”) és egy univerzális, amely „az agy mélystruktúráiban található”, és alapfeltétele „a magasabb szintű nyelvek elsajátítása” (STEPHENSON 2006). Itt rögtön magyarázatot kíván a *mélystruktúra* kifejezés, a chomskyánus generatív grammatika fogalma. Ebben az értelemben a nyelvi kompetencia minden ember veleszületett tulajdonsága, a nyelvet lehetővé tevő alapkészség. A mélystruktúra pedig a nyelv alapja – olyan univerzális struktúrákat jelöl, amelyek minden nyelvben egyaránt kimutathatók, míg a paraméter-fixáció során a transzformációs szabályok alkalmazásával létrejönnek a felszíni struktúrák, azaz a nyelvspecifikus megnyilvánulások.

Dr. Emanuel Lagos és Hiro párbeszéde során a mélystruktúra mégsem az angol nyelven keresztül kerül demonstrálásra, hanem a programozás és a biológia terminusain keresztül. Ennek értelmében az emberi agy a hardver, és az ismeretek szoftverként is felfoghatók. Lagos a bináris kód elsajátításáról a következőt mondja Hirónak:

Pályákat alakítottál ki az agyadban. Az idegsejtjeid között új kapcsolatok épülnek ki tanulás közben... az axonok megbomlanak és átfurakszanak a gliasejtek között... a biover átépíti magát... a szoftver a hardver része lesz. (STEPHENSON 2006, 122.)

A *mélystruktúra* és az *infrastruktúra* szavak jelentésmezejének közelítését láthatjuk Hiro és Enzo bácsi párbeszédében is. Amit Hiro az „agy mélystruktúráinak” hív, azt Enzo bácsi nyelvi infrastruktúráként látja. A nyelv Hirónak a programkód analógiájára szerveződő kódrendszer, míg a maffiavezér számára a szállítást és a hírközlést egybefogó hálózatként értelmezhető (STEPHENSON 2006, 358–359.).

Mikor az ősi nyelv, a mélystruktúra a beszédszervek fölött átveszi az irányítást, akkor e hozzáférés „glosszoláliához”, azaz „nyelveken szóláshoz” vezet (STEPHENSON 2006, 359.). A Bibliában megjelenő, görög eredetű szó alatt az elragadtatás nyelve értendő. Ez nem egy konkrét nyelvet takar, hanem „semmilyen nyelvből ki nem mutatható hangsoroknak elragadott állapotban való hallatását”, amelyet a kiválasztottak adományának tartanak/tartottak (Katolikus Lexikon, „glosszológia”). A Biblia szerint a nyelveken szólás funkciói a következők: a hit jele, és egyben megerősíti a hitet; egy kommunikációs csatorna Istennel; a Szent Lélekkel való kapcsolatteremtés; szellemi felüdülés; magunk alávetése az isteni hatalomnak. A *Snow Crash*ben a glosszológia a mélystruktúrára való kapcsolódást jelenti. A fertőzötteket Falabalának hívják, ez egy onomapoetikus névadás. Az alany tehetetlen kiszolgáltatottságában irányíthatóvá válik, elveszti tudatát és akarátát, parancs híján céltalanul térfereg

---

<sup>86</sup> Az eredetiben nem kulturális katasztrófa, hanem informational disaster olvasható. STEPHENSON 1992, 106. Ennek a fordításnak az a hibája, hogy nem adja vissza ekvivalensen azt, hogy Hiro a kulturális tényeket gyakorta információs, technológiai analógiákon keresztül teszi érthetővé a maga számára.

egy elvont állapotban, amely hasonlatos a transzhoz és az őrülethez, miközben értelmezhetetlen nyelven halandzsázik (például „ba ma zu na la amu pa go lu ne me a ba du”, jelentését nem tudjuk meg).<sup>87</sup>

Felmerül a kérdés, hogy az ősi kultúrák közül vajon miért épp a sumér válik jelentőssé a könyvben? A Könyvtáros híradása szerint „a sumér civilizáció agyagra épült” (STEPHENSON 2006, 203.). Az agyagtáblák megbízható hordozóknak bizonyultak, hiszen jól ellenálltak az idő vasfogának, és „így a sumérok összes adata fennmaradt. Egyiptom művészeti és építészeti emlékeket hagyott hátra; a sumérok megabájtokat” (STEPHENSON 2006, 203.). A szóhasználat ismét nem véletlen. Az adatok és megabájtok a kibertechnológia terminusai, és Lagos, a metakönyvtár létrehozója maga is autodidakta programozó volt egykoron, aki haláláig a Central Intelligence Corporation megbízásából „moszkítóként” dolgozott, azaz mindent rögzített és elemzett, ami körülötte történt, rögzítőeszközök egész sorát viselve magán. Kettejükben közös, hogy elmélyült ismeretekkel rendelkeznek a számítógépekről, és ezzel együtt jó adatkezelő képességeik vannak. Ez és Hiro sok egyéb érdeme teszi lehetővé azt, hogy Lagos széles körű tudását Hiro fokozatosan rekonstruálja a férfi könyvtárában tárolt információkra alapozva. Muszáj neki, mert Lagos halála után csakis az ellenség, L. Bob Rife tudja a teljes igazságot, és enélkül lehetetlen felvenni a harcot a médiamogullal.

„Lagos ezt igen érdekesnek találta: információterjesztés egy örökkévaló médiumon”, mondja a Könyvtáros (STEPHENSON 2006, 203.). A feljegyzések szerint L. Bob Rife birtokában volt egy olyan agyagtábla, amelynek tartalma közvetlen hozzáférést ad a mélystruktúrához: ez Enki nam-subja. Hiro lépcsőzetesen érti meg, mit is jelent a *nam-sub* kifejezés. Lagos esete emlékezteti rá, hogy látott már ilyet. Ez az a szemcsés bittérkép, amelyet a Metaverzumban látott, és amelytől hackertársa, Da5id katatón állapotba került. A *nam-sub*bal lehet terjeszteni a vírust, és a *nam-sub* átviteli csatornája lehet nyelv, programnyelv és kémiai vegyület egyaránt, vagy, ahogy a sumér civilizációban terjedt: írásos agyagtáblán keresztül, szájhagyomány útján.

Mezopotámiában sajátos fogalmuk volt a gonoszról. A gonosz a betegség, a nyavalya. A betegség és a gonosz szinonimák voltak. [...] Azt jelenti, hogy a gonosz a vírus! – kiáltja Lagos. – Ne engedj *nam-sub*ot az operációs rendszeredbe! (STEPHENSON 2006, 122.)

Enki *nam-sub*jának megértéséhez a Könyvtáros idézni kezd az uruki epikus ciklusok egyikéből:

Zengzetes nyelvű Sumérban, a hercegi me fenséges földjén,  
Uri földjre mindennel el volt látva,  
Martu földje biztonságban élt,  
Az egész mindenség, az emberek gond nélkül éltek,  
Enlil ajkára egy nyelv adott szót.  
Aztán a lázadó úr, a lázadó herceg, a lázadó király,  
Enki, a bőség ura, akinek parancsa megbízható,  
A bölcsesség ura, aki kémleli a földet,

---

<sup>87</sup> STEPHENSON 2006, 171. (Itt valószínűleg található egy elütés, „amu” helyett „ami” szerepel.)

Az istenek vezetője,  
Eridu ura, bölcsességgel élő,  
Megváltoztatta szájukban a szót, zavart tett belé,  
Az ember beszédébe, mely korábban egy volt.  
(STEPHENSON 2006, 204.)

Előttünk áll tehát egy Bábel tornyához hasonlatos történet, de egy bizonyos különbséggel:

Enki nam-subja egyszerre történet és ráolvasás – feleli a Könyvtáros. – Önbeteljesítő fikció. Lagos úgy gondolta, hogy eredeti formájában, amelyre a fordítás csupán utal, valóban el is érte azt a hatást, amiről mesél. (STEPHENSON 2006, 204.)

A nam-subok performatív erejű megnyilatkozások. A Könyvtáros Enkit, a víz istenét többféleképp nevezi meg: „a ráolvasások értője és bevezetője”, „szóban gazdag”, „Enki, a helyes parancsok mestere” (STEPHENSON 2006, 239.). E verbális parancsszavak kibernetikai megfelelőiben: „neurolingvisztikai vírusok”, az első „antivírus szoftverek”, amelyek előidéztek az emberi önkifejezés nyelvi fragmentálódását (STEPHENSON 2006, 205.). Hiro megfogalmazásában az, aki ért a mélystruktúrák működéséhez,

az olyan mondatokat és szimbólumokat tud alkotni, melyek áthatolnak az agy összes védelmi rendszerén és egyenesen az agytörzsbe jutnak. Mint amikor egy cracker betör egy számítógépes rendszer központjába, és teljhatalomra tesz szert. (STEPHENSON 2006, 359.)

A fragmentálódást megelőzően az emberek ilyen teljhatalomnak voltak alávetve. Életüket a *me* szervezte.<sup>88</sup> Hiro ennek az ősi sumér kifejezésnek is megtalálja a maga kibernetikai fordítását: „emberekre írt programok” (STEPHENSON 2006, 240.). A történet szerint ezek a verbális parancsszavak szervezték a primitív, de már földművelő társadalmak életét, e szabályok szerint éltek az emberek: „ez volt a társadalom operációs rendszere”, értelmezi Hiro, majd így folytatja:

Volt program a szántásra és vetésre, a kenyérsütésre és a házépítésre. Léteztek még a bonyolultabb tevékenységekhez is, mint a háború, diplomácia és rituálé. Bennük összpontosult a kultúra fennmaradásához szükséges összes képzettség. (STEPHENSON 2006, 241.)

Ahogy az idézet is mutatja (STEPHENSON 2006, 359.), a *me* közösségi tudást jelent. E tudásegységek mémek, még ha ez a terminológia nem is szerepel a regényben. A mém a gén fogalmának analógiájára született, és a memetika tudományának központi fogalma. Richard Dawkins (2011, 244.) definíciója szerint „a kulturális átadás egységének vagy az utánzás, az imitáció egységének gondolatát hordozza”.

A mém egyik tulajdonsága az, hogy médiumok sokaságán keresztül képes terjedni (írás, beszéd, gesztusok, rituálék, médiatartalmak), szelekciója a természetes kiválasztódás elvén keresztül történik,

---

<sup>88</sup> „Ősidőktől fogva léteznek a kozmoszra és annak részeire, az istenekre és emberekre, a városokra és országokra, és a civilizáció különféle aspektusaira vonatkozó alapvető, megmásíthatatlan, mindent átfogó erők, kötelességek, normák, szabályok és előírások, melyek összefoglaló neve *me*.” (A Könyvtáros mondata.)  
STEPHENSON 2006, 240.

és terjedése hasonlatos a vírusokéhoz. Douglas Rushkoff cyberpunk író és médiaelmélet-író (aki a *virális média* fogalmát is jegyzi) is épít e gondolatra *Media Virus!* című könyvében:

A médiavírusok ugyanúgy száguldanak át az adatszférán, mint ahogy a biológiai vírusok terjednek a testben vagy a közösségben. Csakhogy a médiavírus a szerves alapú keringési rendszer helyett a médiatér hálózatain át utazik. (RUSHKOFF 1996, 9.)

A memetika állítása szerint a vallások is mémek, tehát rájuk is jellemző a virális terjedés. Ezt Hiro maga ismeri fel:

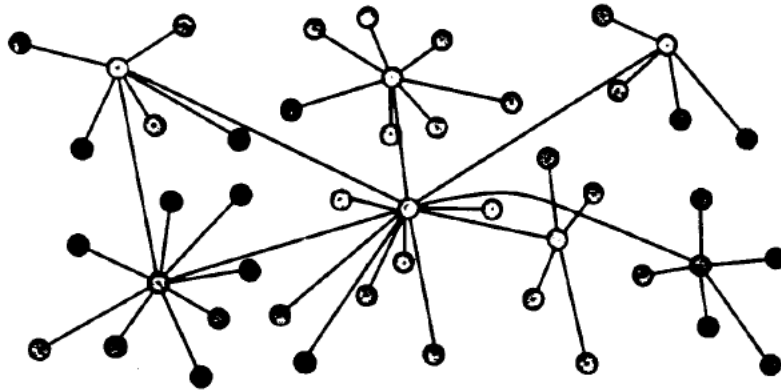
A Tóra vírusra hasonlít. Az emberi elmét használja gazdaállatnak. A gazdaállat, az ember, másolatokat készít róla. Ettől még többen jönnek a zsinagógába, és elolvassák. (STEPHENSON 2006, 215.)

Csakúgy mint a génanalógiánál, a vírussal való összehasonlításakor is elmondható, hogy közös tulajdonság az önreplikáció, a versenyzés, az öröklődés, a mutálódás – és mindezek befolyásolják a mém reprodukciójának sikerességét. A kultúra virális jellege kiterjeszhető széles körben. Hiro barátainak a kenyérsütés példáján keresztül magyarázza el a metavírus működését:

Mіндеgyik me egy vírus volt, a metavírus terméke. Vegyük a kenyérsütést. Ha ennek a módszere bejutott a társadalomba, önfenntartó információvá vált. Minden a természetes szelekción múlik: akik tudnak kenyeret sütni, jobban élnek, így jobban is szaporodnak. További gazdatesteket állítanak elő, és velük együtt terjed a me. (STEPHENSON 2006, 360–361.)

Hiro, a modernkori Enki megír egy programot, egy nam-subot, amelyet Snow Scannek nevez el. Ezzel akadályozza meg, hogy az emberiség újra visszasüllyedjen a *mék* által irányított tudatalanságba, azáltal, hogy visszafordítja azt az egységesítő folyamatot, amelyet Rife elkezdett. Az újabb fragmentálódás megakadályozza a metavírus további terjedését. Ez egyben azt is jelenti, hogy egy új hálózati modell lép érvénybe.

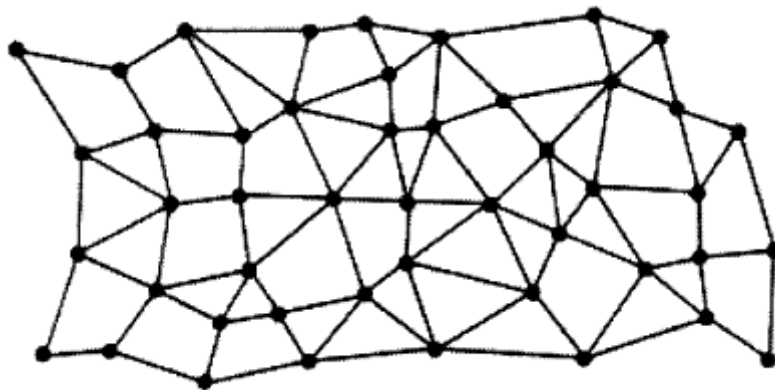
A korábbi modell szerint Rife a fertőzöttek egy részét ellátja egy adó-vevő koponyaimplantátummal, amely szimultán közvetíti a parancsokat egyenesen az agyba. A régi papkirályok, az *enek* most Rife robotizált feladatvégrehajtóiként funkcionálnak, és ők továbbítják követőiknek, a Falabaláknak a parancsokat. Ezáltal létrehoz egy decentralizált hálózatos modellt. Paul Baran, az internethálózatok kiépítésében fontos szerepet játszó mérnök a disztribúció e formáját az alábbi ábrával modellálta:



5. ábra  
Paul Baran disztribúciós hálózati modellje I.

Forrás: BARAN 1965, 6.

A mítikus szintaxisra épülő, visszafordított hack után pedig egy új hálózat lép érvénybe, ahol mindegyik komponens önálló egység, összmegosztású hálózatukban pedig mindenki egyenlő. Ezt a következőképp lehetne illusztrálni:



6. ábra  
Paul Baran disztribúciós hálózati modellje II.

Forrás: BARAN 1965, 6.

Az egyenlőség természetesen ideál. Carl Boehm író (2004, 394.) mégis működő utópiának tartja a Metaverzum világát, amennyiben a regény tétje az erkölcsiség megmérettetése és újradefiniálása, és ez a virtuális világ közreműködésével válik megvalósíthatóvá. Daniel Grassian (2001, 255.) kevésbé optimista, szerinte a Metaverzum egalitárius édenkertje csak egy illúzió.

### 4.3. A mátrix mint konceptuális tér és pszichedelikus utazás

Amikor Gibson megalkotta a kibertér gondolatát, az még csak a tudományos fantasztikum tartományába tartozott. A kibertér megálmodása mögött a játéktermek gépeinek kezdetleges videójátékai és az azokat megbabonázott tekintettel bővülő tinédzserek ihlették. Miként arról egy interjúban mesél, elsősorban az fogta meg, hogy a fiatalok olyan hipnotikus figyelemmel meredtek a képernyőre, mintha nem is arra néznének, hanem „azon túlra”, egy olyan világba, amely az elnagyolt grafikát és az egyszerű történetet komplex világgá alakította a fantáziájukban, a kalandok birodalmává (*William Gibson interjú* 2013).

A gibsoni mátrix nemcsak egy fantasztikus vizualitással megelevenített virtuális tér (ahhoz hasonlatosan, miként az emberek fantáziájában kibontakozott a videójátékok képzeletbeli birodalma), hanem „közmegegyezéssel hallucináció” is (GIBSON 2005b, 53.). A hallucináció hamis érzéklet, érzékcsalódás, amely egy vagy több érzékszervet érint, és észlelése elüt a „normális” érzékletektől. Az orvosi szaknyelvben a hallucináció megkülönböztetendő az illúziótól, mert a hallucináció azonosítható külső inger nélkül jön létre, míg az illúzió valamilyen külső behatás eredménye – ám a köznyelv összemossa a kettő különbségét.

Ami pedig a meghatározás első felét illeti, az életünk csupa közmegegyezéssel fikcióból áll: közmegegyezéssel fikciónak tekinthető az, amit valóság, társadalom, világ stb. alatt értünk. Absztrakt fogalmaink egytől egyig közmegegyezés eredményeként jönnek létre, ezért is olyan képlékeny, mit is értünk alattuk, hisz velünk együtt változik jelentésük. A mátrix kibertere egy elektronikusan, számítógépes eszközök által generált, multiszenzoriális illúzió, amely a teleprezenciával valóban egyfajta megosztott fantáziateret kínál. Az, hogy a kibertérre még nem létezett valós példa, Gibson számára óriási szabadságot nyújtott, hiszen olyannak alkothatta ezt meg, amilyennek csak akarta. Ráadásul ismerve Gibson személyes tapasztalatait a pszichedelikus élményekkel, úgy vélem, logikus választás, hogy azok sajátos érzéki arzenáljához nyúlt a mátrix megálmodásakor. Ebben az elemzésben arra a kérdésre kívánok válaszolni, hogy a gibsoni kibertér miként köthető a pszichedelikus élményekhez.

Bán Zsófia (2007, 174.) a kibertér alternatív megnevezésére használja az „adattáj” kifejezést, továbbá a következőképp érvel:

Ezekben a szövegekben grafikus módon ábrázolt adattengereket látunk, ahol a szerző a tájleírás hagyományos módszereivel közvetíti a chipekben tárolt információkból keletkező virtuális tájképet. (BÁN 2007, 175.)

Az, hogy a kibertert mennyiben és miként lehetséges geográfiai térként reprezentálni, számos teoretikust foglalkoztatott. Brenda Laurel számítógépterminológia-kutató azonban pontatlannak találja a kibertér térként való szemléletét. A résztvevő ugyan időben és térben ott lévőnek érzi magát a környezetben, de a számítógép által lehetővé tett interakciós formákra pontosabbnak találja a *teleprezencia* megnevezést, amely a mediációra helyezi a hangsúlyt. Mások szerint azért alkalmatlan a



kibertérre a tér metaforája, mert 1. nem létezett azelőtt, hogy a benépesítőinek interakciója életre hívta volna, 2. és amúgy se lehetne földrajzi, csak konceptuális térként elképzelni (CAVALLARO 2000, 29.).

Felmerül az idő kérdése is. Ahogy Bukatman (2001, 24.) mondja, „e zónákban a térbeli krízist az idő mélységes válsága kíséri”. Becsatlakozva másképp működik az idő: a „szörföléskor” egyesek szerint örökkévalóságba érünk, mások szerint időtlenségbe, vagy épp egy mágikus, kiterjesztett jelen részévé válunk. Mindenesetre, amikor a virtuális térbe „belemerülünk”, az időérzet szubjektíven lassul és gyorsul, és ez az oszcilláció függ attól is, hogyan oszlik meg figyelmünk a reális és a virtuális dimenziók között. A virtuális „nomádlétben” az azonnaliság és a mindenhollet gyakori tapasztalat, míg a földrajzi terekben való navigáció sokkal lassabban lehetséges. Az, ami a térben órákat vesz igénybe, az a kibertérben pár perc alatt lezajlik.

Mi teszi olyan vonzóvá a kiberteret? Mi az a megragadható mássága, amitől az adatok esztétikai, sőt erotikus vágytárgyakként függővé tehetik az embert? A *Neurománc* főhőse, Henry-Dorsett Case adatrabló. Feladata a kibertér illegális penetrációja, titkosított információk megszerzése. Az utca törvényei szerint él, és mint tudjuk, „az utca mindennek megtalálja a saját felhasználási területét” (GIBSON 1995b, 219.), ezért rendelkezik különleges csempész-, illetve házilag módosított programokkal, egyéni kialakítású hardverrel. Hackelési tehetsége lehetővé teszi, hogy bejusson a kibertér azon részlegeibe, amelyekhez nincs hozzáférése. A tilosban járás törvényfölöttisége megrészégíti; kihívást, hatalmat és szabadságot ad számára. Elittudata elszeparálja a fizikai valóságtól. Case-ben „ernyed megvetés” van „a hús-vér test iránt” (GIBSON 2005b, 16.). Kívülállóként közlekedik a fizikai világban, képviselve azt a karteziánus test-lélek-felfogást, amely szerint a test a racionális elme hordozója.

Case lételeme az adrenalintúltengés, a mámor. A becsatlakozásra való képességét egy orosz gombaméreg által okozott idegkárosodás miatt veszítette el. Ezt úgy éli meg, mint „kiűzetést a Paradicsomból” (GIBSON 2005b, 17.). Úgy gondolja, enélkül ő is csak „egyike a puszta létért küszködő, seregnyi pitiánernek” (GIBSON 2005b, 16.). Speciális tudása nélkül közvetítőként, dílerként dolgozik, olyan emberként, akire valójában egyik félnek sincs szüksége, és a fekete piac koncain tengődik. Ő, aki a „cyber-tér testtelen mámoráért élt”, most úgy érzi, „saját testének húsbörtönében lett fogollyá” (GIBSON 2005b, 17.). Az „elérhetetlen cyber-tér álmok” az idill visszanyerésének vágyáról és ennek lehetetlenségéről szólnak (GIBSON 2005b, 16.).

A *mátrix* szó a latin *matrix* ('anyaméh') és *mater* ('anya') szavakból ered. Szem előtt tartva a szó etimológiáját, feltűnik, hogy ezek a jelentéstartalmak is beépülnek a regénybe:

[...] álmaiban makacsul ott kísértett a mátrix, [...] mígnem összegörbedve felriadt valami fülkehotel hálókapszulájának sötét magányában. És a szétmarcangolt ágybetét habszivacsába vajt ujjairól láthatta, mennyire mohón is vágyott megmarkolni a konzolt, amely ott sem volt. (GIBSON 2005b, 16.)

Ruth Curl (2001, 58.) szerint „a mátrix olyan szituáció vagy környező szubsztancia, amelyben valami létrejön, fejlődik vagy tartalmazódik”.

Jelen esetben e stimuláló (anyai) entitásban Case jött létre, abban az értelemben, hogy itt talált igazán magára, itt lelt „konzollog” identitására (GIBSON 2005b, 16.). A narrátor rémálomleírásában az „összegörbedés” a lelki kínok testi mutatója, miközben a testtartás az embriópózt is elének idézi. A láthatatlan konzol utáni kétségbeesett kapkodás mozdulatai jelképezik a hiábavaló harcot az idill visszanyerésére. Amikor Case hosszú idő után először csatlakozik be újra, azt úgy éli meg, mint visszatérést az idillbe, az Édenkertbe, az anyai ölbe – legalábbis a narrátor a pszichonarráción át ezt a következőképp adja át: „a közeli otthon kitérült, [...] kitérült a végtelenig”, és Case euforikus állapotban sírt és nevetett (GIBSON 2005b, 54.).

Folyton az adrenalinmámort hajszolja, és ezt csak a kibertéri suhanással, a drogokkal és veszélyhelyzetekkel tudja elérni.

A kullancs ismét rátapadt. Biztos volt benne. Mámorító érzés töltötte el, a tabletták és az adrenalin hatásába valami más is vegyül. Élvezed a dolgot – gondolta –, nem vagy normális!

Ugyanis ez az egész, valahogy furcsán és nagyon távolról, de a Mátrix-akciókra hasonlított. Csak robbanj le eléggé, kerülj egy kétségbeejtő, de furcsamód szeszélyes kutyaszorítóba, és Ninszeit máris egy adatmezőnek láthatod [...]. (GIBSON 2005b, 54.)

Az idézett bekezdés (GIBSON 2005b, 25.) első mondata narratív kijelentés, amelyben a narrátor belső fokalizációval tudósít Case helyzetéről: üldözik. A második mondat hozzáférést biztosít a szereplői tudáshoz: Case tudja, hogy követik. A harmadik mondat a tudati analízis eszközével már a reakciójáról közvetít: az üldözés élvezettel tölti el. A negyedikben a szereplő elszörnyülködik ezen a reakción, erről idézett monológ formájában értesülünk. Majd az utolsó mondatban megváltoznak a kijelentés időindexei. A „mátrix-akciókra hasonlított” hasonlító értelmű megállapításhoz fűz hozzá egy kommentárt a narrátor. Gnómius jelen időre vált, hogy egy magyarázó és értékelő megállapítást tegyen. Az üzenet mind a heterodiegetikus narrátorhoz, mind a szereplőhöz köthető, amennyiben Case a saját helyzetét analizálja kritikus hangon, és állapotot „lerobbantnak”, helyzetét „kétségbeejtőnek” tartja. Case izgalmanak mindhárom komponense együtt szerepel e szövegrészben: a tabletták mámora, az üldözés adrenalinfokozó hatása és a kibertérhez hasonlatos ismerőség öröme váltanak ki belőle. Adrenalin és endorfin, ezek az agy igazi ópiátjai. Ennek ellenére megrökönyödik, és paradoxnak értékeli helyzetét: miért élvez egy olyan szituációt, ami minden „normális” embernek utálatos lenne? Ismét utalás arra, hogy Case nem tartozik a „normálisak” közé, és nem egészen érti, miért is kell neki másnak lennie.

A mátrixot leíró „hallucinációs ikonográfia”<sup>89</sup> a sci-fiben a hatvanas évek óta nem újdonság.<sup>90</sup> Bukatman (1993, 145.) úgy véli, hogy „a posztmodern »urbán nem-hely« sokszor megenged az alany

<sup>89</sup> BÁN 2007, 175. Részint egyetértek, részint túlzottan általánosítónak érzem, ahogy Bán a *Sprawl*-trilógia világának jellegzetességeit kiterjeszti „Gibson műveire” és a „cyberpunk irodalomra általában”.

<sup>90</sup> Lásd például Philip K. Dick *Palmer Eldritch három stigmája* (*The Three Stigmata of Palmer Eldritch*, 1965) című regényét, Brian Aldiss *Barefoot in the Head* (1969) című regényét vagy a *Strange Ecstasies: A Mind-Blowing Fantasy Anthology of Unearthly Drug Stories* című antológiát (Michael Parry ed., 1973).

számára egy utópikus, kinetikus felszabadulást az urbán létmód korlátai alól”. Thomas A. Bredehoft Gibson-tanulmányában úgy érvel, hogy ez inkább eszképzizmusnak tekinthető. A *Neurománc* ikonográfiáját Lewis Shiner *Deserted Cities of the Heart* című regényének egyik szövegrészletével (SHINER 1988, 77.) veti össze, amely egy hallucinogén gomba által kiváltott utazást („tripet”) ír le:

Grafitszín sötétségbe zuhan. Vörös és zöld és sárga neonfoltokból összeálló duplaspirál forgott felé. Annyi értelem maradt a testében, hogy tudja, nem mozgott, legalábbis nem testileg. (BREDEHOFT 1995, 253.)

A *Neurománc*ból választott idézett pedig:

Lelki szemei előtt, túl a Mitsubishi Bank of America zöld kockáin, felparázslott a Keleti Parti Nukleáris Hatóság skarlátszín, lépcsőzetes gúlája, és nagyon messze odafent meglátta a katonai rendszerek örökké elérhetetlen spirálkarjait... (GIBSON 2005b, 54.):

E két részletből is látszik, hogy a gibsoni kibertér számos ponton összehasonlítható a pszichedelikus tudatállapotban látott hallucinációs képekkel. Ennek további igazolására az alábbi kijelentéseket tehetjük:

– A meditáció, a pszichedelikus tapasztalat és az elmében kibomló kibertér mind elmebeli tapasztalatokat tár elénk, egy virtuális világot, miközben a test passzív marad. A „lelki szem” (az eredetiben „inner eye”), azaz harmadik szem egy ezoterikus-misztikus elképzelés, miszerint létezik egy olyan érzékelési mód, amellyel a láthatón túli világba láthatunk. A mátrix láthatóvá teszi az adatokat egy mentális érzéktapasztalat formájában, és vizuális stimulusai hasonlatosak egy tripélményhez.

– *Geometrikus vizuális hallucinációk* címmel született egy tanulmány (BRESSLOFF et al. 2001, 299–330.), amely szerint a retina és az elsődleges látókéreg közti mintázatok határozzák meg a hallucináció képeit, és ezeknek megvannak a maga matematikai összefüggései. Klüver a geometriai formák négy csoportját különítette el: 1. rácsok (keresztrácsok, díszítések, hexagonális „lépeshéz” cellák), 2. pókhálók, 3. alagutak (csatornák, csövek, sikátorok, erezet), 4. spirálok (Heinrich Klüvert idézi BRESSLOFF et al. 2001, 299.). A kibertér jellemzésére olyan kifejezéseket találunk, mint „a színtelen űrben fénylő kibomló logikai rács” (GIBSON 2005b, 16.), „végtelenbe nyúló, átlátszó, háromdimenziós sakkasztala” (GIBSON 2005b, 54.) és (a fenti idézetben is olvasható) információ spirálkarokba rendeződő alakzata. Egy trip megélése során a látással kapcsolatos hatások tehát: élesebb látás, felerősített, vibráló, izzó, élénk színek, megnövekedett mintázatafelismerési készség, nagyítás. Amikor Case a Kuanggal a T-A rendszer magot körbevevő „végtelen városkép” fölött suhan, így írja le a látványt: „összetettsége ékkőragyogással és borotvaélesen hasított a szembe”; „skarlátvörös”; „a jég szivárványszínű pixel útvesztője”; „hidegkék neonboltozat” (GIBSON 2005b, 208., 54., 59., 62.). A színárnyalatok, a részletek gazdagsága, élessége, a szürreális építészeti formák mind ezt a párhuzamot támogatják.

– Mindkettő kiváltja belőlünk a *fenséges* érzetét. A pszichedelikus tapasztalat abban tér el az átlagos (józan) tapasztalattól, hogy emelkedettebb állapot, szinte transzcendentális élmény. Ez a mámor összeköthető a fenséges tapasztalatával. Az első századi Pseudo-Longinosz (1965) szerint ez az „a hirtelen és közvetlen lenyűgöző erő, amely ellenállhatatlanul magával ragadja a befogadót”, jellemzője

a félelem és a csodálat ambivalens érzése (di-airein: 'felemel, elragad'). A kibertér misztikus, szépséges és gigászi összetettsége épp erre a fenséges (sublime) hatására épít, még akkor is, ha ez a kifejezés nem szerepel a regényben.

– Mindkettő utazás, de a térbeli, fizikai mozgástól eltérő módon kell felfogni. A kibertérben és a pszichedelikus élményben átélt „utazás” egy metafora annak kifejezésére, hogy a tudat „csatangol”. A mátrixba való közvetlen belépése előtt Case az alábbi látja:

Véletlenszerű kockákból összevágott film módjára elvonagló hipnagóg képek, szimbólumok, számjegyek, arcok, a vizuális információ töredékekbe mosódó mandalaábrája. (GIBSON 2005b, 54.)

Lepergő életképek, szimbólumok, mandalaábra... a szóválasztás szándékosan lexikális rokonságot mutat a spirituális-ezoterikus szóhasználattal. Az élmény fordulópontja az, amikor Case előtt feltárul végre a mátrix: „és egyszerre szétáradt, kivirágzott előtte a folyékony neorigami-mutatvány” (GIBSON 2005b, 54.). Az origami japán papírhajtogatási művészete, ahol egy papírlapból térbeli alakokat hozunk létre. A hajtogatás egyszerű aktusa kreatív létrehozás is, amikor a nem ábrázolás szintjéről az ábrázolásra lépünk, és a kétdimenzióból átjutunk a háromdimenzióba. Az átváltozást Gibson a „flowed”, „flowered” igékkel írja le, ezt Ajkay a „szétáradt”, „kivirágzott” megfelelőikkel fordította magyarra. Előbbi a folyamatos, zökkenőmentes átalakulást ragadja meg, utóbbi a növények metamorfózisára utal, ahogy a tömör mag kibomlik könnyedebb formákká, és a növény egy új stádiumába lép. Case tudata hasonlóképp lép át egy más dimenzióba e térben: passzív magába zárttságából kitárul.

A *Neurománcot* a *Johnny Mnemonic* (*Johnny Mnemonic*, 1981) és az *Izzó króm* (*Burning Chrome*, 1982) című novellák előzték meg. Ezekben dolgozta ki Gibson mind a *Sprawl*, mind a kibertér koncepcióját, és a hozzájuk tartozó zsargont. Neologizmusai építenek a kiberkultúrára, de átvételek helyett általában új megnevezésekkel találkozunk: konzolcowboy, konzolzsoké, kiber mátrix, jégtörő. A legtöbbet gond nélkül át lehet ültetni a magyarba, bár a „to flatline” ígére csak kevésbé sikerült megfelelőket találunk a fordításban: „kisimult az EEG-d”, „akkor halt be az agyam először” (GIBSON 2005b, 101.). Az EEG által kirajzolt egyenes vonalból alkotott kifejezés adja Dixie utónevét. Dixie Flatline-t a hackelés taszította agyhalálba. A becsatlakozással megvalósul egy idegi kapcsolat a rendszer és felhasználója között, és a kibertér adattömegeit védő mesterséges intelligenciák – kihasználva e kitétséget – agresszív válaszreakciókkal képesek túlterhelni az emberi idegpályákat.

Míg a *Johnny Mnemonic* inkább a *Sprawl*-beli kalandokról szól, addig az *Izzó krómban* már a kibertér áll a középpontban. Főszereplői, Automatic Jack és Bobby Quine feketekalapos hackerek, akik illegális rendszerfeltörésekre, lopásokra és feketepiaci infókereskedelemre szakosodtak. Automatic Jack így írja le a mátrixot:

Látóteremen forrongó ezüstszín szalagok dagálya vibrált át, ahogy elmémbe szétterült a mátrix. Mint egy három dimenziós sakktabla: végtelen, s mégis tökéletesen átlátható. (GIBSON 1995b, 197.)

Ezt a szövegrészt átdolgozott formában, de hasonló kulcsszavakkal a *Neuromán*cban is felismerhetjük. A magyar fordítás szalagokat említ, amelyek az eredetiben nem szerepelnek. Helyette az a szó áll: *phosphene*, magyarul *foszfén*: 'biofotonikus fény a szemben belül'. Ez az ezüstsínű fény arra emlékezteti Jacket, mint amikor a lehunytt szemhéjünk mögött fénypontokat látunk. (A *Neuromán*cban: „a szeme mögötti vérsugaras sötétségbe fortyogó ezüstkáprázatok törtek be a tér pereméről” – GIBSON 2005b, 54.. A fordító itt sem tudta visszaadni kellőképp a foszfén érzékletét, így a két szövegrészlet közti átfedés a magyarban elveszett.) Ezzel a titokzatos látvánnyal indul a mátrix kibomlása, amely egy háromdimenziós, „végtelen” és áttetsző területté alakul a néző előtt.

Mivel ez a jelző többször visszatér, érdemes rá kitérni. A *végtelen* nem feltétlenül jelent tényleges végtelenséget. Mivel a fizikai térben zajló interakciók száma véges, így az adatrepresentációknak is véges számúnak kell lenniük. Hasonló a helyzet, mint amikor az univerzumot végtelennek nevezzük. Hiszen az univerzum potenciálisan lehet végtelen, önmagába forduló, vagy véges, de az ember intellektuális korlátai miatt ugyanaz a benyomás: felfoghatatlanul óriási. Tehát a *végtelen* minőségjelző ebben az értelmében hiperbolaként funkcionál.

Később azt is megtudjuk, hogy mi is a JÉG (azaz a behatolásgátló védelmi rendszer, angolul ICE = Intrusion Countermeasures Electronics), amivel minden hackernek meg kell küzdenie, ha be akar jutni valamilyen védett adathalmazba, például egy cég belső rendszerébe.

A mátrix az adathalmazok közötti kapcsolattartás absztrakt formája. A hivatalos programozók saját munkaadójuk felségterületén merülnek bele, és geometriai alakzatok közt találják magukat, melyek segítségével egyszerűen eligazodnak a vállalati hálózatban.

Számukra tornyok és mezők alkotják a mátrix színtelen nem-terét, azt az átfogó elektronikus hallucinációt, mely roppant adatmennyiség tárolását és mozgását teszi lehetővé. Mondom, a hivatalos programozók. Ők persze sosem látják a JÉG-falakat, melyek körülveszik őket, az árnyékfalakat, amelyek az ő munkájukat hivatottak leplezni a Bobby Quine-féle ipari kémek és behatolóspecialisták előtt. (GIBSON 1995b, 1999.)

A magyar fordításban az ember „belemerül” a mátrixba, az angolban ezt a *jack into* ige jelöli, tehát szorosabb fordításban: 'becsatlakozik'. De a magyar változatnak is megvan saját kifejezőereje, hiszen a kibertér immerzív jellegét hangsúlyozza.

A mátrix „nem-tér” és „hallucináció” abban az értelemben, hogy csak mentális tapasztalatként létezik, és nem valós fizikai tér: egy vizuális-grafikai reprezentáció. Az elmétől függetlenül létező konceptuális tér, amelyet az áram lát el energiával, a világ összes számítógépe képezi anyagi alapját (a szoftverekről, programozásról nem tudunk meg sokat, tehát a kibertér koncepciója technikailag

alulspecifikált),<sup>91</sup> és különböző interfészekon keresztül hozzáférhető.<sup>92</sup> Ám miként is működik ez a vizuális-grafikai reprezentáció?

A mátrix nem-terében egy adott adatszerkezet belseje végtelen sok szubjektív dimenziót tartalmazott. Case Sendaiján át elérve egy gyermek játék számológépe semmiüregek pár alapparancstól keretezett miriádját mutatta volna. (GIBSON 2005b, 62.)

Ebben a példában adott egy jól ismert, matematikai alpműveletekre hivatott fizikai eszköz. A virtuális nézetben a fizikai anyag hiányzik, csupán a működési elvek szervezik a látványt. Inverzióval van dolgunk. A „világváltás” során az, ami korábban látható volt (csavarok, plasztiktok, gombok stb.), az láthatatlanná válik. És ami korábban láthatatlan volt (műveletek), az látható lesz. A kibertérben nem a dolgok maguk, hanem a dolgok közti relációk válnak láthatóvá.

Ismert-e a kibertér egésze? Látványvilágát önmagának köszönheti, vagy beállítások sora alakítja? Azt tudjuk, hogy a tájékozódás rácskoordináták mentén zajlik. A közlekedés irányítható: belépési pont, kilépési pont, és persze azt is tudja az ember, hová tart mindeközben. Ez egyrészt egy újabb érv a kibertér végtelensége ellen. A kibertér formájának és szerkezetének ismerete nélkül nem lehetne tájékozódási pontokat kijelölni. (Ez persze nem zárja ki azt, hogy a kibertér folyton épülő és állandóan változó legyen). „Tornyok” és „mezők”, olvassuk. De mennyiben konkrét képek ezek?

– Krisztusom! – mondta Case lenyűgözve, ahogy a Kuang megcsavarodott, és bedőlt a Tessier-Ashpool rendszermagok láthatatlan mezői, végtelen városkép felett, amelynek összetettsége ékkőragyogással és borotvaélesen hasított a szembe. [...] A Kuang-program tucatnyi egyforma adattorony csillámló csúcsai közt bukott alá, amelyek mindegyike a manhattani felhőkarcolók kék neonmásolata volt.

Case látószöge ezen a ponton (GIBSON 2005b, 208.) a Kuang víruséra kapcsolódik, együtt haladnak. A manhattani felhőkarcolók impozáns replikái bizonyítják, hogy a kibertér formáinál nemcsak pareidoliával<sup>93</sup> számolhatunk, hanem szándékos figurális ábrázolás esete áll fenn. A mátrix egy bizonyos része tehát dizájn, emberi tervezés eredménye.<sup>94</sup>

A mátrix topográfiájának fő tájékozódási pontjait a vállalati adatok fényes geometrikus alakzatai adják, ezeket takarja el, zárja el árnyékfalként a „jég”. Érdekes a kinn és a benn látványos és erőteljes elhatárolása: a legális felhasználók ugyanis nem látják azt a jeget, amivel Case-nek dolgoznia kell. Case

---

<sup>91</sup> Minél kevésbé konkretizált egy adott technológia a fikció világában, annál inkább ellenáll az „avulásnak”. Hiszen evidencia, hogy minden megálmodott technika alapját valamely valós tapasztalatunk szolgáltatja, így ha a fiktív technika egy korhú technológia pontos mása, az idő múlásával óhatatlanul meghaladottá válik – miként mindazok a vágyképek is, amelyek ahhoz kapcsolódtak (lásd lyukkártya, floppy lemez, csipogó stb.).

<sup>92</sup> „A médiumok metszéspontok vagy interfészek egyfelől a technológia, másfelől a test között.” (Kittler 2005, 19.)

<sup>93</sup> Az az illuzórikus érzet, amikor egy érzékletben valami ismerőset vélünk felfedezni, köznyelvi változata: belátás, mátrioxolás (angolul a to matrixe ige használatos). KITTLER (2005, 123–124.) megfogalmazásában: „[...] az emberi szem nevű interfész a képbe mindig beviszi a képzeletbelit is, mégpedig azzal a képességével, hogy még ott is felismer alakokat, ahol a világ látott szelete tele van véletlennel és zajjal.”

<sup>94</sup> A mátrix katonai és videójátékbeli gyökereiről bővebben olvashatunk itt: GIBSON 2005b, 53.

nemcsak társadalmilag, hanem a térbeli ábrázolás szerint is kívülálló. Nem a belső rendszer adatait kezeli, hanem magát a mátrix szövetét manipulálja. A mátrix zárt és nyitott részei kint és bentként, végtelenként és végesként mutatkoznak meg.

Case vírusa léket vágott a könyvtár parancsjegébe. A férfi pár leütéssel áthaladt rajta, és végtelen, mélykék térségre lelt, amelyben sűrű, halványkék neonrácsra felfűzött, színekódolt gömbök sorakoztak.

[...] Mialatt utat vájt magának a gömbbe, s annak hidegkék neonboltozata, mint csillagtalan és simára fagyott üvegbúra borult fölője, kioldott egy alprogramot, amely bizonyos módosításokat hajtott végre a mag ellenőrző parancsain.

Most pedig kifelé! Óvatosan visszatolatott, s a vírus újra összeszótta az ablak szerkezetét. [...]

Case átkattintott a cyber-térbe, és pulzáló parancsot küldött el a könyvtár jegén átfűrődő karmazsinszálon. Őt különböző riasztórendszert sikerült meggyőznie arról, hogy még mindig működnek. (GIBSON 2005b, 62–64.)

Az idézetekben a heterodiegetikus narrátor tolmácsolásában előadott nagy hack leírását olvashatjuk. A jégen túli belső terület már a könyvtár adatbázisának belseje. Térként reprezentált, konkrét, háromdimenziós formája van. Egy gömb, amelynek érzékelhetők a határai. Case úgy érkezett ide, hogy jégtörőjével keresztülfúrta magát a gömbhéjon. Hasonlóan, mintha az űrből lépett volna be a Föld légkörébe, egy végtelen(nek tetsző) térségből egy végesbe ért, amely megjelenésében is teljesen eltérő. A védelmi rendszer, azaz a gömbhéj „jege” úgy fogja körbe az adatokat, miként a Földet védőburka, az atmoszféra. Case madártávlat-perspektívájából lát rá a „tájra”: a gömbfal úgy rajzolódik ki, akár az égboltunk. Az angol *vault* magyar megfelelője a boltozat (de pánccélterem jelentéssel is bír, amely a kontextus miatt ugyanúgy releváns, ám a magyar fordítás ezt nem hozta át). Az angol főnév ugyanúgy tartalmazza a *boltozat* és az *égbolt* jelentéseket, mint a mi főnevünk esetében. Így íródik egymásra a védőburok, a búra, az égbolt és a gömbhéj képzete, alaki hasonlóság alapján. Így tehát a „gömb”, az „üvegbúra”, a „csillagtalan boltozat” metonimikusan egymásra íródhatnak, nyelvileg is szorosan kapcsolódnak. Mikor Case visszahúzódik a rendszerből, az „ablak” összeszövődik mögötte. A szó szerinti „ablak” helyett talán pontosabb lenne a „nyílás” szó, amely általánosságában nem ütköztetne össze nem illő metaforákat (ablak – boltozat/égbolt – nyílás). A mozgás arra emlékeztethet minket, mint amikor a felhők újra összefüggő réteggé rendeződnek össze felszakadozásuk után.

Az ehhez hasonló akciók leírását olvasva felmerülhetnek az olvasóban praktikus kérdések. Hogy néz ki egy vírus, és miként képes léket vágni? Hogy néz ki Case a kibertérben, ha ő csak „tudatának testetlen kivetülése”? A „bizonyos módosítások” szövegrész a részletezés helyett általánosít, elmismásolja a magyarázatot. A technikai magyarázat és a poétikus adattájak közti aránytalanság rámutat, hogy Gibson számára a grandiózus látványvilág felülírta a technikai részletesség igényét. Mégis, leszűrhetünk néhány konklúziót a behatolásspecialisták tevékenységéről. 1. Ha fel akarunk törni egy idegen rendszert, a szoftverünk nyelvét át kell írni a célpont védelmi rendszerének nyelvére. A megértéshez és módosításhoz azonosulás szükséges. 2. A cél nem a megsemmisítés, hanem a megtévesztés: elhitetni a védelmi rendszerekkel, hogy jól működnek, miközben valójában deaktiválódtak. (Case-nek egyetlen

esetben sem volt destruktív szándéka.) 3. Ha olyan jól tudsz azonosulni a környezeteddel, hogy láthatatlanná válsz, bárhova be lehet jutni. Den Tandt megállapítja:

lehetséges egyszerre azonosnak és különbözőnek lenni a vállalati hatalmú mátrix nyelvével; tehát a számítógépes mező egyesíthető, még akkor is, ha ez csak ellenséges hatalomátvétel árán kivihető, és ezzel egy időben képes a szubkultúrák befogadására. (DEN TANDT 1997, 11.)



#### 4.4. A scotti Net szintesztéziája

Melissa Scott *Trouble and her Friends* című 1994-es regényének megjelenésekor a kibertérnek számos irodalmi reprezentációja létezett már. E toposz népszerűvé válásával bőven rendelkezésre álltak különböző paradigmák a virtualitás szépirodalmi megjelenítésére, és ezek beépültek a kilencvenes évek science fiction irodalmába. A regény sok szempontból megmarad a zsáner bevált toposzainál, így Scott kibertérében fellelhetünk olyan jegyeket, amelyek a gibsoni mátrixhoz teszik hasonlatossá, más jellegzetességek viszont a stephensoni Metaverzumhoz kötik, ám Scott kibertéré, a Netet poétikus szinesztéziája teszi egyedivé. Először ezen irodalmi szinesztéziát elemzem, majd rátérek a kibertérben szerveződő hacker/cracker közösségre, amelynek relevanciáját a *Hierarchia helyett hálózat* című alfejezetben már jeleztem.

Hogy hozzáférjünk a Nethez, kell egy számítógépes rendszer. A scotti terminológia szerint hordozható holo-multex meghajtó, agydoboz és kábelek. A hardver részét képezi a képernyő is, itt grafikus felhasználói interfész áll rendelkezésre az adatok kétdimenziós megjelenítésére. A programok ikonokkal való jelölése, az érintőképernyő, a fájlok a személyi számítógép működéséhez hasonlatosak,<sup>95</sup> ám ami ezek után következik, már maga mögött hagyja azokat a referenciális alapokat, amelyet a mi valóságunkban találunk.

A biocsatlakozók kötik össze az embert a géppel (dollie-box, dollie-slot), és a jeleket egyenesen az agyba ültetett processzorba küldik, ahol az információ egy „szöveg-beszéd-szimbólum interfészen” (SCOTT 1994, 15.) keresztül válik láthatóvá, tehát mentális síkon konstruálódik. Ahhoz hogy az ember online lehessen, fel kell csatlakoznia a Netre. Ebben az immerzív virtuális térben sétálhat, futhat, zuhanhat és siklásba kezdhet, tehát a virtuális manőverezés a fizikai mozgás analógiájára történik, a tájékozódást pedig az ismert térelemek és a térelemeket reprezentáló ikonok segítik „a számtalan hálózatra kötött számítógép nem valóságos »terében«” (SCOTT 1994, 15.). Az idézőjelezett tér szó ismét csak a nyelv közelítő jellegét húzza alá a virtuális közeg leírása esetében.

A kibertér megélését és nagyfokú manipulálását a brainworm-technológia teszi lehetővé (amely időközben illegálissá vált, így kevesek számára adatik meg használata). Ez teljes immerzivitást kínál: „lehetővé teszi, hogy úgy érzékelj a virtualitást, mintha valós lenne”, és ilyenkor megjelennek „a jelzőtáblák, az élénk neonképek és a fény örvénylő folyói és vonalai, az adatok virtuális tükörképei”, tehát az információ vizuális leképeződései (SCOTT 1994, 15.). Az, hogy a leképeződések az egyes elmékben mennyire azonosak vagy eltérők, nem kerül explicit módon kifejtésre a szövegben. Ám amikor többszereplős jelenetek vannak, a szereplők egyértelműen ugyanazokat a térformációkat látják, felismerik egymást, így feltehető a kibertér egyezményes, objektív tapasztalata (gibsoni kifejezéssel: a közmegegyezéses hallucináció), a későbbiekben azonban még visszatérek az érzékelés szubjektivására.

---

<sup>95</sup> A scotti számítógép nem teljes mértékben követi a számunkra ismerős WIMP-paradigmát (window, icon, menu, pointing device), de bizonyos elemeket beépít belőle.

A virtuális valóságokra gyakorta alkalmazzák a *tükörmetaforát*. A soron következő idézetben az angol nyelvű eredetiben e szöveghelyen a *reflection* főnév szerepel, ám a felületek és az, amit a felületek visszatükröznek, az illúziói képlekeny termékei. A látvány értelmezése, a nyers adat jelentéssé alakítása konvenciók eredménye. E metafora azért is alkalmas konceptuális terek leírására, mert emlékeztet minket arra, hogy amit látunk, csak mesterséges másolata, leképezése valaminek, amit ismerünk. Itt a tükör egyszerre tölti be a változó tereket elválasztó membrán szerepét, a személyi jelenlétet torzított tükörkép formájában és a hiányt.

Egy üres tükörben, amely korábban egy kétszárnyas lengőajtó volt, látja magát tükröződni, ikonja a szőke-lány-a-kék-ruhában-atlétában, a gyermek, akinek sose szabadott volna lennie, majd a tükör elanyagtalanodik, és ő átnyúl rajta, épp, mint Alice, és besétál egy átmeneti térbe, mezítelen talpa alig érinti a padló illúzióját. (SCOTT 1994, 18.)

A heterodiegetikus narrátor belső fokalizáción keresztül ad hozzáférést számunkra a szereplői tudáshoz. A tükörmetafora további jelentése aktiválódik, amikor a tükör az ajtó helyén jelenik meg, és útját állja Cerise-nek. Az üres tükör egy szokatlan oximoron. A tükör ugyanis mindig tükröz valamit – ezáltal egyszerre megmutat és elfed. Itt mintha csak arra várna, hogy jelentéssel töltsék fel. Mikor a nő szembekerül a tükörrel, az figyelmezteti őt arra, hogy a hely megváltozott. Ha belép, túloldalt az ismeretlen várja. Nem véletlen, hogy tükör van ott, és nem üveg. A tükör rákényszerít minket önmagunk tudatosítására. Azzal, hogy egy ártatlan kislány ikonját tükrözi vissza, Cerise-t emlékezteti saját virtuális létére, ez a prolepszis felhívja a figyelmet a múlt flexibilitására, az emlékek képlekenységére is. Ekkor mintha a tükör utat engedne, a dematerializálódással kaput nyit a másik térbe. Az Alice-hasonlat utalás az *Alíz Tükörországban* című történetre. Ott a karakter küldetése szintén az, hogy felfedezzen egy szürreális, torzított, van-is-nincs-is világot. Az Alice-utalás később is visszatér:

Alíz Csodaországban, Alíz lefelé a nyuszi barlangjába, Alíz kinn a kibertérben, suhan az adatvonalak mentén, átrepül a fényvezetők felett, az éjszakai városokon, amelyek csak szemei mögött élnek. (SCOTT 1994, 17.)

A brainworm képes az érzelmek kivetítésére azáltal, hogy az adatot érzékletté fordítja, és mások érzelmeit is detektálja. Alkalmas a komplex tapintásérzékletekre, és olyan íz- és szagélményeket társít a Net infótípusaihoz, avatárjaihoz, jegéhez, amelyek az agyban szinesztéziás élményként és emlékként tárolódnak. Ez a hangulati egyezésen alapuló metaforahálózat egy újfajta kódrendszer megszületéséhez vezet. Hagyományosan, ha füstöt érzünk, tudjuk, hogy valahol tűz van. Ha valaki a kézfejét felénk nyújtja, tudjuk, hogy jó szándékkal közeledik. A brainworm érzéktapasztalatai azonban új kódokat hoznak létre, és ezáltal új jelentéseket társítanak a már ismert jelekhez, például a brainworm a szabad adatáramlást a sós tenger illatával társítja:

Cerise érzi a bőrén a JÉG hűvösségét, ahogy végiglúdbőrizik gerince mentén a veszély; kiszagol egy követőprogramot, égett fokhagymaként bűzölög, és szinte nyelvén érzi a cukorédes információt, amely szilánkosan terül el a látszatpadló alatt. (SCOTT 1994, 18.)

A tükörajtó a western kocsmá helyett egy jégbarlangba vezet, amelyet átszór a JÉG. A megfogalmazás ismerős lehet, hiszen Gibson vezette be az *Izzó Krómban*. Itt némi tipografikus megkülönböztetéssel, de ugyanabban az értelemben szerepel: IC(E) = Intrusion Countermeasures (Electronic). Az elhagyatott helyszínen a behatoláselhárítást a hely üzemeltetőjének átmaszkírozott, mozdulatlan hasonmása végzi el. A mozgásérzékelővel ellátott, hátrahagyott avatár már csak az itt maradt titkokat védi. A csaliakban nincs értelem, csak egy kompjútergenerált szellem (videójáték-terminussal NPC, azaz non-player character), így az automatikusan támad. Cerise, amikor megérzi a rothadó emberhús szagát, rögtön arra asszociál, hogy veszély leselkedik rá. Joggal felmerülhet az olvasóban a kérdés, hogy hova vezethető vissza a szag forrása, azaz hol az intenció gyökere. A veszély ugyanis Cerise önnön fenyegetettsége valami külső dolog vagy személy által. Elképzelhető, hogy Cerise tudatalattija ösztönös módon értelmezi a helyzetet, és ennek eredménye a veszélyre figyelmeztető szagélmény (miként egy megrezdülő bokortól összeszorulhat a gyomrunk, reakcióként arra, hogy a növényzet esetleg egy ragadozót rejteget). De az is elképzelhető, hogy miként az információnak is van illata, ezért a behatoláselhárító program tisztító funkciója és aktusa önmagában szagélményként van jelen (értsd: a program eleve bűzlik). Ekkor azonban nyilvánvalóan nem beszélhetünk érzelmi leképeződésről, hiszen a program nem tudatos, így nincsenek intenciói.

A ráomló jégfal elől csak egy módon menekülhet: azonnali hatállyal ki kell tépnie tudatát a kibertérből. E részlet erőssége, hogy a szereplői tudás nem látványokból adódik össze, hanem más érzékszervi benyomásokra épít. Akadály = hideg (hőérzet), követőprogram = égett fokhagymaszag (szaglás), információ = édes (ízlelés). Érzékszerveink ősi, ösztönös módon járulnak hozzá a memorizáláshoz, az információ szortírozásához, ezért olyan hatásos, hogy Scott erre a szenzualitásra építette egész kibertér-koncepcióját.

A virtualitás megszilárdul körülötte, finoman tapinthatóvá válik, rózsá- és levendulaillat tölti be a levegőt. Úgy tűnik, minden a szokásos a helyi neten, de azért füttyentve hívja magához a legközelebbi házörzőt, és az farkocsóvalva odafut hozzá. Cerise lehajol hozzá, megpaskolja, tenyerét szúrják a kód tűskéi, ellenőrzi a fülét és az orrát, jéghidegek. Egészséges, mint a makk, gondolja, és „keress, fiú” paranccsal újra elengedi. A házörző fluoreszkáló nyomát követve halad tovább. (SCOTT 1994, 54.)

Az itt megjelenő házörző eb egy védelmi program. (A programok változatos formákban manifesztálódnak, lásd később). Kutyaként való manifesztációja egy antropomorfizáló gesztus: a kutyák egyik feladata a megjelölt terület őrzése, ezért kapja a megszemélyesített program a kutya alakját. A programmal való kommunikáció így nem kódok és bináris parancsok formájában történik, hanem egy sokkal közvetlenebb interakció formájában (ha a program megfelelően működik, kutyánk orra nedves és hideg). Láthatóan a program reagál az emberre, és Cerise számára ez több, mint rideg interakció egy funkcióval ellátott eszközzel: személyes élmény, kommunikáció – még ha a megszemélyesítés csupán illúzió is. Nem úgy fogalmaz, hogy a program hibátlanul működik, funkcionál, aktív, hanem élőlényekre használt kifejezést használ: „egészséges”. Azonosul a leképeződő világgal, annak sajátos valóságtapasztalatával, ahol a szőr alatt érezhető a kód, és a lábnyomok fluoreszkálnak.

„A virtualitás megszilárdul körülötte” mondatból nem tudunk meg részleteket arra vonatkozóan, hogyan is történik egy ilyen „világváltás” a valóságból a kibertérbe. A szöveg tipográfiája pótolja az átmenet hiányát, egyértelműsíti a világváltást, ugyanis a kibertérben játszódó jeleneteknél a szöveg dőlttel van szedve.<sup>96</sup> A történet sajnos sok esetben csak a narrátor elmondása útján hozzáférhető a sokkal hatásosabb láttatás, a cselekvésorientált „Show, don’t tell” technika helyett. Például a „megszilárdul” (steadies) ige csak az állapotváltozás eredményéről tájékoztat minket, nem pedig annak specifikumairól, konkrét részleteiről. Ez felfogható írástechnikai gyengeségeként, ám akár előnyként is, amennyiben az alulspecifikáció teret enged az olvasói képzeletnek, hogy a szót feltöltse egyedi értelemmel.

A programok elterülnek előtte, a sötét négyzeteket átszövi a belső adatáram forró vörös-aranya, élő, valótlán kábelek pulzálnak az információáramlás apály-dagályával. A fénykockák arannyal derengenek, langyosan, mint az olvadó vaj, fölébe hajlanak a tövükben dolgozó munkásoknak. Fejük fölött ível a JÉG kékje, éles és geometrikus, faltól falig fedi a sakktáblát, amely Cerise világává vált. És ez egy jó világ: gondolatai dárdaként lőnek ki a szögletes ösvényen, megcsillannak az adatáram lávarepedésein. Az aranyburok előtt megáll, és egy program kígyónyelvével megízleli a rajta átáporozó biteket. (SCOTT 1994, 55.)

Ez ismét egy rendhagyó képzettársításokkal dolgozó szövegrészlet. Az egyik programot Cerise a „munkás” megnevezéssel személyesíti meg, a másikat kígyónyelvűként írja le. Gondolatairól, tapasztalatairól ismét a heterodiegetikus narrátortól tudunk, belső fokalizáción keresztül. Számos természetlennel kapcsolatos szóképpel dolgozik a szöveg: az adatok mozgása „áramlás”, a bitek „záporoznak”, megvan a maguk „apály-dagály” mozgása. A víz viselkedésével való azonosítás hasonlóság alapú metonímiává teszi e részeket, illetve a „forró”, „vörös-arany” adatáram később lávaként tér vissza, ezzel egy újabb metonímiával írva le a jelenséget. Az adatok fénykockái egy absztrakt tájat hoznak létre, ezeket a „sakktábla” főnévi metaforával jellemzi. Az „élő, valótlán kábelek” (live unreal wire) ismét a materialitás illúziójára hívják fel a figyelmet. Érdekes mozzanat, amikor gondolatai „megcsillannak az adatáram lávarepedésein”, mert ez azt feltételezi, hogy még a gondolatok is láthatók, sőt irányultságuk révén még mozgásra is képesek. Ez a részlet felhívja a figyelmet arra, amikor az író nem a kibertérre írja le a poétikai eszközökkel, hanem a poétikai eszközök hozzájárulását.

A Net épít a Bulletin Board System, azaz a BBS koncepciójára. Eredetileg tudományos diskurzusra hozták létre, de e nem való idejű BBS-ek a nyolcvanas évektől hamar népszerűek lettek, nagyrészt a modemes kapcsolatnak köszönhetően. Feladatuk az üzenet- és adatváltás biztosítása volt (némi módosult formában, de még ma is találhatunk belőlük). Terminálprogramokon keresztül lehetett rájuk csatlakozni, és több száz, több ezer ember is látogatta őket. A szakmaiságot idővel felváltotta az informalitás, a BBS-ek játéktérrekké váltak. Kiszorulásukhoz az internet széles körű elterjedése vezetett,

---

<sup>96</sup> Másutt: „A való világ elhomályosult és kifakult körülötte, felülírták a közvetlenül agyába továbbított képek.” SCOTT 1994, 45.

„ahol a felhasználók saját valós idejű személyiségüket félretéve, bármilyen és bármennyi maszkot felöltve élhettek” (RÉTFALVI 2003.). A BBS kiterjesztett, poétikus változatát tárja elénk a szöveg.

A bulletin boardok, a BBS óriási medencéi, ahol végül az adatok összes vonala találkozik, egyesül, majd a lassú transzfer süllyesztőibe, korlátozott csomópontokba és kisköltségvetésű felhasználókba gyűlik össze, mind felbolydultak. (SCOTT 1994, 17.)

Mint itt is látható, a regény egy bevett kibertér-metaforára épít: *a kibertér mint tartály* (esetleg tenger). Az elbeszélő közvetíti Cerise gondolatait, aki ezt a kavargó közeget víztározóhoz hasonlítja (sink, to pool into). Először azt olvashatjuk, hogy Cerise a BBS „hatalmas deltája” felé veszi az irányt, mert szüksége van „erre a káoszra, amely a vállalati szigetek közt örvénylik”, ahol „a világ összes adata összegyűlik, pocsoltyásodik, salakosodik, majd végül szabadon távozik” (SCOTT 1994, 17., 56.). Később ezt a spirálszerkezetet követve közelíti a centrum felé. Egy barátja, Aledort szintén erre a metaforára épít: „most sodródtam vissza a BBS-be, meglovagoltam az áramlást”, ezzel alátámasztva egy kodifikált szókép-készlet létét (SCOTT 1994, 28.). Kitűnik, hogy a víz allegóriája követi az adatok változásait: gyors adatcsere esetén sodrás van, lassú adatcsere esetén mocsarasodás, az információ absztrakt sebessége konkrét sűrűség- és sebességérzetben manifesztálódik. Érdekes adalék, hogy a kibertérben a felhasználók többsége egy halványan fénylő ezüstszinórt húz maga mögött, egy zsinórt, amely egészen a karakter forrásáig vezet. A köldökzsinórok „a BBS fölötti eget csillogó vonalak macskabölcshőjévé teszik” (SCOTT 1994, 91.).

A regény szereplőinek online jelenlétét szimbolikus képi karakterük (avatárjuk) reprezentálja: egy harlequin, egy animefigura, egy medve vagy bármely más, választott figurális vagy absztrakt alak. A brainworm azonban többet kínál pusztán vizuális azonosításnál.

Más csomópontok is vannak; áthalad közöttük, végül rátalál egy ismerős szimbólumra, és megérinti. A forma belül jelenlétté változik, egy illattá, majd fényörvényé, egy kéz ikonja invitálja befelé. Cerise belenyúl a szerszámkészletébe, rátalál a megfelelő formára, hogy válaszolhasson. Az ikonok egyesülnek, egy gömbbé szövődnek, amely legalább biztosítja a magánbeszélgetés illúzióját, és az ismerős jelenlét megszólal.

\*Rég láttalak, Cerise. Veszél vagy eladsz?\* [...]

[Max] elrugaszkodik, összezúzva a gömböt, amely – repülő késekhez hasonlóan – ezernyi szilánkba zárta őket. (SCOTT 1994, 72.)

Cerise e jelenetben a másikat szimbóluma alapján azonosítja be, és érintéssel lép kapcsolatba. A figyelem szag- és fényváltozások formájában mutatkozik meg. A kommunikációra való nyitottságot egy nonverbális kézmozdulatot reprezentáló ikon jelzi. Privát beszélgetésük hangjait és képeit egy kavargó gömb nyeli el, a dialógus az olvasó számára csillagok közé zárt, írott szöveggé jelenik meg (ez egy chatelést evokáló tipografikus megoldás).

A mediáció egyezményessége – a technika fikcionalitása miatt – természetesen inkább a fantáziára bízta, ki hogy képzelettel a karakterek összeolvadását, vagy miért épp sárgára vált az ikon, ha gazdája

tanácsstalanságát a valóságban vállrándítással fejezi ki. De a gömböt mindkettejük látja, a szimbólumokkal ugyanazokat a cselekvéseket végzik, tehát a regény feltételez egyfajta egyezményes jelrendszert a kibertér több érzékszervet használó reprezentációjában. Ez szembemegy ugyan a természetes szinesztézia szubjektív természetével, ám a mesterséges szinesztézia esetében láthatunk már ilyet.<sup>97</sup> A scotti kibertérben az érzékelés részint szinesztéziás, részint több érzékszervre alapozó, de egyezményes érzéketekből áll (ennek reflektálatlansága mögött előtűnik az alkotói invenció konstruáló természete).

Érdekes epizód az is, amikor Trouble egy kirakósjátékot játszik a kibertérben. A játéktér háromdimenziós, gömbalakú. Ebben áramlanak viharos gyorsasággal a puzzle darabjai: a kristályok kékről zöldre, majd sárgára váltanak, „fel-le cikázva a színeképben, kiszámíthatatlan ütemben” (Scott 1994, 75.). Az interaktív kirakó méretei folytán dinamikus, lendületes mozgást követel – ugrást, repülést, vetődést –, akár egy labdajáték. Trouble a színmintához szükséges, színváltós, labdaméretű darabokat elkapja, majd ikonjával manőverezve ráhajítja azokat a virtuális építményre.

A girbegurba szobor, egy fantasztikus, kígyózó torony, akár egy őrült, egyágú gyertyatartó, felragyog a hulló daraboktól (amelyek részint a sajátjai, részint a jelenlegi ellenfeléé), lángként villózik kék és vörös között. (SCOTT 1994, 75.)

A szürreális építmény színeváltozásai a játékosok sikerét mutatják: a többségbe került vörös jelzi, hogy Trouble-nak több darabot sikerült a toronyba illesztenie. A színek váltakozásánál a láng a hasonlító és a vibráló torony a hasonlított. Nem csak itt vezérmotívum a tűz. A narrátor a torony formájából és fényességéből fakadóan egy hasonlattal gyertyatartóként írja le azt (a belső fokalizáció szabályait követve, közvetítve azt, amit Trouble gondol és lát). A játék végén a játéktér szertefoszlik, és az ikonok (a csillogó vadászgép, a skót terrier és a stilizált Ferrari) szétszélednek.

A Net nem egy homogén közeg, hanem számos privát, vállalati, nyilvános és titkosított hálóból áll, így olykor Netként, máskor netekként hivatkoznak rá a szereplők. Struktúrájának teljes áttekintéséhez nem áll rendelkezésre összefüggő térkép, a nyilvános hozzáférhetőség ugyanis nem fér össze a hatalmi érdekekkel. Az a térkép, amelyet az egyik főszereplő, Cerise rekonstruál holografikus adattárában (a neve: hollyblock), saját gyűjtőmunkájának (nem épp legális) végeredménye, itt tartja nyilván a rejtett és nyilvános hálózatokat hacker/cracker tevékenységéhez.

---

<sup>97</sup> Egy példa a mesterséges szinesztéziára: Neil Harbisson, a Kiborg Alapítvány létrehozója színvak. Állapotával nehéz azonosulnunk, hiszen nem tudjuk elképzelni, miként láthatja a világot fekete-fehérben (vagy limitált árnyalatokkal). Számára a színek sokáig nem voltak megragadhatók, mígnem egy agyimplantátum segítségével a színskálát egy hangskálának megfelelően megtanulta azokat értelmezni, és ma már több száz árnyalatot képes elkülöníteni, többet, mint akármelyikünk. Képességét szonokromatizmusnak nevezi (sono: gör. 'hang', chromat: gör. 'szín'), ahol is az implantátum egyezményes formában teszi hallhatóvá a színeket. A vörös az F hangnak felel meg, mindig, minden körülmények között – ez a megfeleltethetőség tehát egy nem egyénspecifikus jelrendszert teremt, hiszen a társítást a program biztosítja. Tehát a természetes szinesztézia szubjektív, Harbisson szonokromatikus érzékelése nem az.

Az események a kibertérnek egy zárt térben kulminálnának. Seahaven egy tengerparti város az amerikai New Hampshire-ben, egy illegális/félillegális hardver- és szoftverkereskedelmi centrum. Létezik azonban egy másik Seahaven is, egy virtuális város a kibertérben, a crackerek menedéke. Olyan hely, amely leginkább Hakim Bey anarchista író T. A. Z. (BEY 1985) és P. A. Z. (BEY 1994) koncepciójával azonosítható. Az Időszakos Autonóm Zónák (Temporary Autonomous Zones) biztosítják a virtuális lokalitást, egy alulról fölfelé szerveződő közösséget alkotnak, amely független, nyitott, alkalmazkodó és sok mindent megenged (RÉTFALVI 2003). A Tartós Autonóm Zónák (Permanent Autonomous Zones) egy rögzült, alternatív közösséget jelölnek. Itt már nemcsak az együttműködés alapjait és terét kell kialakítani a tagoknak, hanem ki kell dolgozniuk az „együttélés” (hosszú távú összetartozás és együttműködés) szabályait a közösségen belül, és megtalálni, hogyan lehet megőrizni a közösség szeparáltságát a társadalmon belül.

Miután a brainworm technológiát betiltották, Seahavent egyre nehezebb volt fenntartani, hiszen a bűnüldöző szervek folyamatosan keresték a bejutás módját, hogy felszámolhassák a csoportot. Ezért is kellett különböző szűrőrendszereket beiktatni: Seahavenbe titkosított ajtókon vezet az út a BBS közepét jelképező Bazáron keresztül. A virtuális Seahaven létrehozója és üzemeltetője Mayor (Polgármester), akinek valóságos identitását senki nem ismeri. Így Seahavent egyszerre jellemzi az anarchizmus a fő hatalmi rendszerrel szemben (a hacker/cracker underground computer szubkultúra jellegéből fakadóan) és egy alternatív, belső körű, szervezett hatalmi rend.

A hackermenedék a tagok programozásának eredménye, így egy folyamatosan változó, fluid tér. A város részletgazdag, mimetikus terei a stephensoni Metaverzumra emlékeztetnek. Precízen kidolgozott, nagy gonddal programozott környezetekbe jutunk: virágzó kertbe, lengőajtós western kocsmába. Seahaven mindig más város képét mutatja, áthangolt időjárással, utcaképpel, építészeti stílussal (leginkább Mayor hangulatváltozásait követve), de vannak változatlan geográfiai pontok, amelyek segítik a tájékozódást; ilyen a főutcát kísérő kanális vagy Mayor azték temploma. Amikor kiderül, hogy Mayor hadat üzent nekik, Trouble és Cerise vállalják a végső összecsapást, ám a templom belseje két masszív réteg JÉG után egy szürreális terepet rejt:

Elakad a lélegzete, ahogy az új illúzió birtokába keríti, elforgatja a látószögét, majd Trouble ellensúlyoz, megveti lábait a brainworm makacssága ellenére, miszerint fejjel lefelé, oldalvást áll. Behunyja a szemét, hagyja elernyedni magát, a brainworm és a templom tere együttesen jobbra fordul, úgyhogy mikor újra kinyitja a szemét, ismét merőlegesen áll a nyílásra, amit Cerise csinált, kilátva egy világra, amely bizarr szögben lóg. [...] Egy minta, egy útszerű vonal húzódik előttük, világosabb szürke, mint a síkok, amelyek a bejáratot keretezik, oldalán vékony, fekete sávok. Keresztülcikkcakkozik az egyenetlen deszkákon, amelyek fákként magasodnak, mint Stonehenge szikláit, és eltűnik az illuzórikus messzeségben: a templom, mint a legtöbb virtuális hely, belül nagyobb, mint kívül, és még a brainworm segítségével se lehet ellátni az út végéig. Egy sziporkázó fény csillagporként fut alattuk a fényes felületen; előretör a belső térbe, eltűnik a tekintet elől, majd előcsillan a szabálytalanul elrendezett síkok közül. [...] A JÉGnek még mindig nyoma sincs, bár a sík, amely a talaj volt, egyre lejjebb ereszkedik alattuk, míg el nem tűnik a fekete kód

homályában – Trouble azt gondolná, emelkedik az ösvény, de a brainworm cáfolja ezt, azt mutatja, hogy egyenesen, vízszintesen jár. [...] [Trouble] újra balra nyúl. Akarata ellenére a keze jobbra mozdul minden józanész ellenére; homlokát ráncolja, összpontosít, próbálja kezeit haladásra bírni, de az tétován kaszál előre és hátra, nem engedelmeskedik. (SCOTT 1994, 265.)

Az architektúra olyan kacifántos, hogy még JÉG se kell a védelemhez. Egy olyan térbeli konstrukció, amely ellenkezik a fizikai törvényeivel, és a torzított térben a kéz és a szem összjátéka megtörik. Az ösvény hajlik, akár egy Möbius-szalag, az intenció és a cselekvés iránya eltér. Majd ráismernek a modellre: Cerise-nek gyerekkorában volt egy doboza, amelybe belenyúlva keze helyett keze tükörképét látta. „Through the looking glass”, mondja Cerise, ez egy újabb intertextualitás Lewis Carroll művére. A tükrön átjutva megérik a JÉG fémes ízét: „a réz szaga, akár a félelem íze” (SCOTT 1994, 269.). Cerise a JÉG szakértője, így házőrzők és jégcsákányok segítségével egyre mélyebbre jutnak a védelmi rendszer JÉGFalában.

A jég tüskéi most erősebbek, vastagabbak, egymásra épülnek, akár a tápoldatból kinövő kristályok, de ő ura a mintának, egy csillámló dómbe falazza be magát és Trouble-t. Trouble visszanéz a válla felett, látja magukat a fényes üvegzúzalékba zárva – megfestve itt-ott lilával, fuksziával: extra merevítőrács a főrendszeren belül. (SCOTT 1994, 274.)

Cerise és Trouble végül rátalálnak a materializálódott védelem gyenge pontjaira, és képessé válnak maguk manipulálni az anyagot. Sikerük titka az a kifinomult ráérzés és azonosulás, amellyel a brainworm által felkínált erő mestereiré válnak. Az összérzékszervi jelrendszer magas fokú elsajátításával a Net tudatos irányítóivá válnak. *A Trouble and Her Friends* nemcsak egy (professzionális női hackereket felmutató) feminista, LMBTQ-érzékenységgű és hackereket propagáló sci-fi regény; a scotti kibertér az érzékelés, az interakció és a világalakítás innovatív módjait valósítja meg.



## 4.5. Az én határsértései

„Határsértés vagy tabumentes teljesség?”, teszi föl a kérdést Kömlődi (1999, 135.) a virtualitásban megélhető szabadság kapcsán. Jelen fejezetben az emlék és az identitás kérdéskörével foglalkozom Pat Cadigan<sup>98</sup> *Mindplayers* című regényében, amelynek kontextusát egy új kommunikációs technológia, a tudatjáték adja.

A *Mindplayers*<sup>99</sup> egy futurisztikus, urbán környezetben játszódik. Médiaszaturált társadalmára méltán illik a (Debord-féle) spektákulum és a (Baudrillard-féle) szimulákrum terminusa. Guy Debord *A spektákulum társadalma* című társadalomelméleti könyvében a modern társadalmat a „látvány”, „látványosság” társadalmaként írja le, ahol a valós tapasztalat sok esetben merő reprezentációvá vált. Azáltal, hogy a spektákulumvilágot a termelés eredményének látja, rávilágít számos posztindusztriális és globalizációs problémára.

A részlegesnek felfogott valóság úgy tárul fel a maga általános egységében, mint önmagában lévő pszeudovilág, amely kizárólag szemlélésre állt elő. A spektákulum egyszerre maga a társadalom, a társadalom része, és a mód, amiben e társadalom egységre lel, tehát képek közvetítette társadalmi viszony. (DEBORD 2006, 2.)

Jean Baudrillard kommunikációelméletére *szimulákrumelméletként* szokás hivatkozni. Ő is a kapitalista társadalom bizonyos működés módjának feltárását kísérelte meg, és egyúttal erős elméleti alapot adott a science fictionnek új világok megálmodására. Ennek értelmében olyan mértékben átjárják a társadalmi életet a tömegmédiák hatásai, hogy a reális tartalmakat felülírják a hiperreális tartalmak, és a megsokszorozódás folytán feladó és címzett megszűnik, helyette körkörös mozgások vannak. A szimuláció előretörésével felszámolódik a jelentés eredeti értelme, miként megszűnnek a különbségek referencia és képmások között, és eredeti nélküli másolatok tűnnek elő.

Többé nem lehetséges a nem-való a valóságosból képezni, a fiktívet a reális tényekre alapozni. Helyette megfordul a folyamat: eltűnik a középpont, a szimulált modellek pedig a banalitás, a realitás érzetét keltik. A megélt tapasztalatokra alapozódnak, hogy fikcióként teremtsék újjá a reálist, mivel az már eltűnt életünkben. A valóságnak, a mindennapi, megélt tapasztalatnak a hallucinációja, ami [...] eredet nélküli, „valóságtalanított”, hiperrealizált. (BAUDRILLARD 1996, 171.)

Friedrich Kittler „a művészeti-kulturális kódok manipulációját és a valós véletlenszerűségeinek médiatechnikai adatfeldolgozását” a fikció és szimuláció megkülönböztetéseként választotta szét (OLÁH

---

<sup>98</sup> Pat Cadigan (1953–) amerikai író. 1980 óta publikálja tudományos-fantasztikus prózáját. A *Mindplayers* volt az első regénye (1987), amelyért Philip K. Dick-díjra jelölték. Legutóbbi kiemelkedő sikere a *The Girl-Thing Who Went Out for Sushi* (2013) volt; ez a legjobb elbeszélés kategóriában Hugo-díjat nyert. Cadigannek csak egy műve jelent meg magyarul a *Galaktika* magazin 2005. évi 181–182. számában *Beépített ember* címmel (szerzői jogokat sértve). Minden szövegrészlet az elemzett regényből saját fordítás.

<sup>99</sup> Az internet és a virtuális valóság korában felnőtt generáció számára ez egyszerre realiztikus és tudományos-fantasztikus koncepció. A harmincéves regény most aktuálisabb, mint valaha, és a techno-optimisták számára az ott vázolt technológiai és kommunikációs lehetőségek rendkívül vonzóak.

2018, 343.). Érvéle szerint „az optikai hallucinálhatóság irodalmi feljegyzőrendszerét (1800) felváltja a valós fény- és hangviszonyok szabvány szerinti tárolásának és feldolgozásának rendszere (1900)” (OLÁH 2018, 343.). A fikció és a szimuláció azonban nem szétválasztható; ezek sajátos interakcióját, az ontológiai-technológiai innovációt és a szimulákrumok egymásra olvashatóságát kísérlem meg szemléltetni Pat Cadigan regényének elemzésével.

Annak ellenére, hogy a kiborgizáció a kortárs tapasztalat számára idegennek és mesterségesnek haz, a szerző nagyon is emberi kérdésekkel foglalkozik – olyanokkal, amiket mindannyian megfogalmazunk már, vagy megfogalmazunk majd életünk egy pontján. Miben is áll a személyiség lényege, hol húzódnak határai? Miként működik a tudatunk, és mennyire képes két ember közel kerülni egymáshoz? E kérdések újszerű felfedezésére Cadigan egy fiktív, interakcióra épülő (McLuhanni terminológiával: hideg) médiumot alkotott meg. Eszerint a *mindplay* ('tudatjáték') az emberi kapcsolatteremtés egy új formája. Ennek során két ember tudati szinten találkozik egy virtuális térben. A tudatjáték során az ember testére (általában optikai idegeire) csatlakoztatja a számítógépes rendszer kábeleit, és e technikai médium hidat képez és teret ad az elmék találkozásának. Ez az a paratér, ahol – H. Nagy Péter (2016, 11.) megfogalmazásában – lebomlik a szereplők racionalitása és szubjektuma. Ebben a két fél által közösen konstruált tudattérben folyamatos oszcilláció figyelhető meg a téren, hogy kinek a tudatában vagyunk: az egyikében, másikében, egyszerre mindkettőben. Ez az újítás kitágítja ismert fogalmainkat, és új horizontokat nyit az emberi kontaktusban. Ily módon a *Mindplayers* egy grandiózus vállalkozás az elme misztikumának föltárására az emlékeken, a társas interakciókon, a különböző tudatállapotokon át. Szépirodalmi kvalitásain túl, úgy gondolom, pszichológiai, fenomenológiai aspektusú elemzésre is méltó lenne.

A történetben a főhős, Alexandra Victoria Haas – becenevén Allie – sodródó fiatalból érett individuummá válik, aki a tudatos álom számos fokozatának megtapasztalásán keresztül megtanul tudatosan élni, és sorsának irányítójává válik. A történet Allie elbeszélése révén válik hozzáférhetővé. A homodiegetikus narrátor belső fokalizációja nagyfokú intimitást ad az elbeszélésnek.

Az a posztindusztrialista, kapitalista társadalom, amelyben Allie él, az általunk tapasztalt világ olyan extrapolált, fiktív jövőbeli társadalma, amelyben sok hasonlóság és különbség kimutatható. Az ott leírt társadalmat jellemző érték szemlélet alapvetően szabadelvű és individualista. A normatív, hagyománykövető szemléletmódot kisebbségi létmódba szorította a szabad érték- és énteremtés, a (szinte) határtalan önkifejezés és sokféleség. A poszthumán jellegből adódik a technofília és a kiborgizáció (a mesterséges és természetes, organikus és inorganikus fúziója az élet minden területén az emberi testig bezárólag).

McLuhan gondolatai mentén „a médium olyan üzenet, amely átformáló, alakító potenciállal rendelkezik”. Közvetett módon részesíti az embert egy összetett világtapasztalatban, hiszen nem tartalmat közvetít, hanem „azt a közeget teremti meg, amelyben az érzékelés végbemegy” (FODOR–L. VARGA 2018, 449.). A médium egyúttal „masszázs” is, azaz az általa előidézett korszakváltás az ember pszichikai, szociális, gazdasági, politikai viszonyait is átalakítja:

Mivel a médiumok az emberi érzékek vagy tevékenységek extenziójaként a testen kívülre, valamilyen anyagi technológiába való áthelyezésként foghatók föl, használatba kerülésükkel és elterjedésükkel szükségszerűen megváltoztatják gondolkodás és cselekvésmódozatainkat. (FODOR–L. VARGA 2018, 450.)

A *Mindplayers*ben a társadalom központi elemévé válik a tudat fogalmának újrakonstruálása, kiterjesztése, és egy tudattartalom-centrikus piac jön létre. Itt a hétköznapiok triviája, hogy a létezés különböző tudatállapotokban hozzáférhető, és minden tudatállapot különböző mértékben, de eleve módosult. A tudat középpontba emelésének következménye a mentális élet dominanciáját hozza magával: egy technika által augmentált mentális evolúció szemtanúi lehetünk. E diegetikus világban mind az objektív valóság, mind a normatív valóság meghaladott szemlélet. *A szubjektív tapasztalat középpontba helyezése által a valóság is relativizált fogalommá válik.* E konceptuális fluiditást négy főcsoport mentén lehet csoportosítani.

1. A valóságélmény szubjektívizálásához hozzájárul a médiaszaturált környezet, amely információs és érzékszervi túltelítettséggel társul. Jellemző, hogy az urbánus környezet centruma a Commerce Canyon, és az egyénre zúduló „zaj” az utca szintjén elsősorban kommerciális jellegű: a reklámok leuralják a fizikai teret, és betörnek az ember privát szférájába. A második fejezetben Allie és valóság-helyreállítója (reality-affixer), Segretti az alig pár utcányi távot egy médiacunami közepette teszik meg. Természetesen ezt a hatást a környezetleírás szelektív jellege idézi elő. A narratív szünetek szinte kizárólag szolgáltatások, boltok és reklámok bemutatásából állnak. Különösen fontos, mik is ezek. Például e séta során fodrász helyett neurózisdílerrel találkozunk, bútorbolt helyett személyiségáruházat látunk, és a 3D-s, mozgó holoreklámok sportszer vagy utazás helyett mesterséges álmodást hirdetnek.

2. Ez már jól mutatja a módosított tudatállapotok felértékelődését. A tudattartalmak és tudatállapotok árucseréje tölti ki az áramló információ nagy százalékát (ez a kommunikáció fő tárgya), és ez az információ jórészt kereskedelmi jellegű. A tudatmódosítás társadalmában az emlékek átalakíthatók, megoszthatók, átadhatók, törölhetők és elvehetők;<sup>100</sup> a személyiség a végletekig módosítható, cserélhető, személyre szabható, a pszichózis számos formája népszerűséget élvez. A fizikai testhez kötődő fizikai valóság tudatmódosító szerek és szerkezetek nélküli percepciója megmarad ugyan fő referenciapontnak, amelyhez képest a többi tudatállapot hasonlíthatóvá válik, de elveszti szupremáciáját.

3. A narrátor jellemző szubjektív tapasztalata, hogy a való élet épp olyan szürreális, mint az álmok világa, és számára nem evidens ezek elhatárolása. A reklám szövege szabad függő beszédben:

Egy kellemes, felvett hang biztosított minket, hogy ha valamit el tudunk képzelni, azt meg is tudjuk álmodni, és az ő felerősített álomtechnikájukkal sosem fogjuk észrevenni a különbséget az álom és a valódi élmény között. Nagy ügy; én sosem tudtam, mikor álmodok, még felerősítés nélkül sem. (CADIGAN 2011a, 11.)

---

<sup>100</sup> „A cyberpunk irodalomban az emlékezet kódolható digitális információ: tárolható, másolható, letölthető”, fogalmazza meg Sánta Szilárd is (SÁNTA 2012, 42.).

Ennek oka, hogy a módosított tudatállapot sokszor alternatív valóságtapasztalattal jár. Ennek előfeltétele az, hogy a mesterségesen előidézett tudatélmények autentikusak legyenek (az álmot hirdető reklám is rámutat, hogy a hitelesség foka jelenti a minőség szintjét: az ideális az, ha nem hat idegennek, azonosulni lehet vele). Ráadásul a technikai fejlettség lehetővé teszi olyan immerzív, interaktív szimulált terek létrehozását, amelyek saját szabályokkal rendelkeznek, és koherenciájuk, autentikusságuk révén megélhetőek valóságként, önálló, autonóm világként. Márpedig világból világba járva e valóságtapasztalatok keverednek, interakcióba lépnek egymással, és befolyásolják, miként pozícionáljuk e valóságsszintek összességét. Mikor „minden a tudatban van”, előbb-utóbb mindent átjár a léttapasztalat illuzórikussága.

Allie megszállottan keresi a különböző tudatállapotok megélésének lehetőségét. Ám mivel bizonyos tudatállapotok már meghaladják az együttélés szabályrendszerének tűréshatárát, ezért azok illegalitásba szorulnak. Épp egy ilyen szabályszegéssel indul a történet: Allie egy kísérleti és ráadásul lopott dilisapkát (madcap) próbál ki bajkeverő barátja, Jerry Wirerammer buzdítására. Lebuknak, lecsapnak rájuk az agyzsaruk (Brain Police), és mindketten elmebűnözővé (mind criminal) válnak. Ráadásul Allie-t a dilisapka rögtön paranoid pszichózisba taszítja, ahonnan csak kétfokú tudatmosással hozható vissza a valóság „épeszű” érzékelésébe: a mentális detoxikálót (dry-cleaning) valóság-helyreállítás (reality-affixing) követi. Ezt az invazív beavatkozást egy alku zárja: Allie választhat, hogy börtönbe megy, vagy – speciális agyi tulajdonságainak köszönhetően – egy intézetbe küldik, ahol képzést kap, és hivatásos tudatjátékos (mindplayer) válik belőle. Értelemszerűen az utóbbit választja.

4. A valóság relativizálódásának negyedik csomópontja az, hogy ha ebben az énközpontú társadalomban a személyiség határai elmosódnak, akkor az ismert világ szerkezete is meginog.

A Walter J. Intézetben képzett tudatjátékosoknak tanulmányaik végén szakmát kell választaniuk. Mindegyik szakma más szolgáltatást nyújt a klienseknek, lefedve a változatos mentális élet széles spektrumának egy-egy területét. A neurózisdíler (neurosis peddler) az ügyfél saját félelmeit, szorongásait használva kínál valami kényszerbetegséget, fétist (feltételezhetően a kliens mazochista tendenciáinak kiélésére). Az izgalomhajtás (thrillseeker) feladata megtalálni azt az örömforrást az ügyfél tudatalattijában, amely valódi izgalmat, élményt, felszabadulást, borzongást okoz neki. Az üvegbúráló (belljarrer) feladata egy túlstimulált agy esetén a kríziskezelés, egy elmebűnöző esetén pedig a büntetés-végrehajtás, aminek során a klienst radikális érzékletmegvonásnak veti alá. Az álmomadagoló (dreamfeeder) monitorozza, elemzi és manipulálja az álmot; a céltől függően különböző szimbólumokat, képeket, szituációkat táplál a már zajló álm szövetébe. A valóság-helyreállítóról (reality-affixer) már volt szó: amikor valakin túlságosan eluralkodik a pszichózis, vagy egyéb módon elveszti a valósággal való viszonyát, kötelező vagy fakultatív jelleggel át kell esnie egy olyan tudatutazáson, ahol helyreállítják elméjében a referenciapontokat, a fogalmi rendet. A pátosztaláló (pathosfinder) általában művészekkel és fontos közéleti személyiségekkel foglalkozik, akik számára különösen fontos, hogy kihozzák magukból a bennük rejlő potenciált.

Ahhoz, hogy a jelöltek megtalálják a hozzájuk illő hivatást, mindenekelőtt meg kell ismerniük önmagukat, fel kell fedezniük lelkük mélységeit. Meg kell tanulniuk uralni saját tudatukat, hogy a klienssel való elme–elme-találkozásokkor náluk legyen a kontroll minden értelemben. Miként egy tengerésznek értenie kell az időjárást, a tengert, a hajóját, úgy kell egy tudatjátékosnak is ismernie a virtuális tér működését.

A *Mindplayers* című regényre különösen jellemző az, amit a tudományos-fantasztikus irodalom ontológiai fordulatának nevezünk – eltörlődnek az ontológiai határok, a világok egymásba fordulnak (BUKATMAN 2000, 18.), a konszenzuális hallucináció alapát a valóság társadalmi mediatizációja adja, az egyén és a társadalom mesterségessége pedig különösen hangsúlyossá válik (FOSTER 2009, 320.).

A mátrix koncepciójához rokonítható a *Mindplayers*ben megjelenő *medence* (pool). A jelöltek számára ez a legfontosabb tanulóközeg a virtuális térben való mozgás és irányítás elsajátításához. Ahhoz, hogy valaki belemerülhessen a medencébe, be kell feküdni egy kis kabinba (pod), ahol a kezelők rákötik a rendszerre.<sup>101</sup> A medence „közmegegyezési valóságában” (consensual reality) meg kell dolgozni azért, hogy a konfiguráció részévé váljon az ember, ugyanis a jelenlévők együtt teremtik (tudatukkal projektálják) az állandó metamorfózisban lévő környezetet. Miként a környezet a kollektív fantázia eredménye, úgy az egyéni megjelenést is áthatja a szubjektivitás ereje. Nem mindig lehet felismerni az aktuális használókat, mert „az emberek nem feltétlenül úgy manifesztálódnak, ahogy a külvilágból ismered őket” (CADIGAN 2011a, 45., 57.). Ennek egyik oka, hogy a kibertérben választott külsőnek nem szükséges hasonlítani a fizikai testre, másik oka pedig az, hogy minden szemlélő számára egyéni percepciója függvényében képeződik le a másik. Tehát százféleképp lehetünk, és ezerféleképp láthatnak minket mások.

Jauss az *Egy posztmodern esztétika védelmében* című tanulmányában (1997b, 237–238.) a fikcionalitást „szervező úrként” nevezi meg, hiszen a magányos szubjektum önmagát nem birtokolhatja, ellenben a fikcionalításban „túllép saját fizikai létehez fűződő megtört viszonyán, és [...] szubjektumként tételezi önmagát”. Amennyiben az én csak másokon keresztül nyeri el önképét, akkor a fikcionalitás „az *ego* és az *alter* közötti kölcsönhatás működési elve” (JAUSS 1997b, 238.).

A *szimulákrum* kifejezéshez változatos jelentésmezőket társíthatunk – árnykép, káprázat, fantom, bálvány, tükörkép, kísértet, jelenés –, és ezek áttekintésekor hangsúlyossá válik pseudojelegge: valami, miközben valami másnak látszik, valamilyen, miközben más tulajdonságokat próbál elhitetni velünk. A mimikri adja igazi autentikusságát, tehát másnak tűnése hangsúlyosabb, mint valódi attribútumai. Etimológiailag a latin *simulatio* ’utánoz, tettel, színlel’ igére és a *similis* ’hasonló’ melléknévre vezethető vissza. (OLÁH 2018, 338–339.) A tudatjáték során a mediálisan konstruált, megosztott paratér, a tudattér

---

<sup>101</sup> Ennek lélektelenségére, mechanikusságára a következő megfogalmazást olvashatjuk: a kezelők „úgy helyezték be és szedték ki az embereket, mint elemeket az energiadobozban”. CADIGAN 2011a, 57. Ez a *Mátrix* (rend. Wachowski-testvérek, 2001) című filmmel rezonál, ahol a gépek az embereket bioenergia-forrásként használták. A filmben az egyik felkelő Neót „coppertop”-nak nevezi, a magyar fordításban pedig Duracellnek. Ez valószínűleg nem szándékos intertextuális átfedés, mégis rámutat a cyberpunk vándortémáira.

szimulációként definiálható. „[A] szimuláció megkérdőjelezi és hamis különbségét”, ahol is „[a] szimulákrum [...] a valóságvonatkozás nélküli kép, melyben válságba kerül a hasonlósági viszony kép és jelölt között”, írja Oláh Szabolcs (2018, 342.).

A *Mindplayers* egyik fő vezérfonala Allie küzdelme McFloy valóságosságával és virtualitásával. Allie a medencében találkozik először a férfival, aki számára stiklis cimborája, Jerry Wirerammer képében jelenik meg („a képmás kísértet”, OLÁH 2018, 338.). A titokzatos McFloy különleges teremtőkészségét egy szokatlan bűvésztrükkal demonstrálja, amely aztán szimbolikus jelentőséggel végigvonul az egész könyvön. A szemtrükk látszólag abból áll, hogy McFloy bárkitől képes ellopni a szemgolyóját – legyen az igazi vagy beültetett (biogem). A tudattérben e konkrét cselekedet természetesen átvitt tartalommal bír: McFloy képes a világot – miként a magyar nyelvnek is megvan erre a maga ekvivalenciája – „mások szemével látni”. A szemsugár a forrástól a vevőre vetül, vetületében benne van viszonyuk, közelségük és távolságuk egyaránt. A tekintet az én kivételése: lát (befogad) és láttat (ad), a tekintetben benne rejlő én pedig egy metonimikus kapcsolat.

McFloy megszállottsága e téren groteszkké válik, amikor kiderül, hogy a férfi tudatszívás (mindsuck) áldozata lett. A bűntett (elmebűn) lényege, hogy el lehet lopni egy másik személy emlékeit, személyiségét (és vissza lehet élni vele). E kegyetlen tett után a porhüvely életképes ugyan, de csak kétéves, komoly kórházi kezeléssel lehet „új tudatot növeszteni” az áldozatba. Bár ez a mesterséges személyiségkonstrukció egy szűz tudatot hoz létre, ám az „új” embernek meg kell küzdenie veszteségének és kezdetlegességének érzelmi vetületeivel, a semmiből kell új kontextust teremtenie önmaga számára, hogy beilleszkedhessen a társadalomba, és még így sem garantált egy egészséges psziché kialakulása. McFloy képtelen integráns személyiséget építeni. Nemcsak múltja kísérti (az egykori kiteljesedettség), hanem jelenlegi céltalansága is (kontextusának elvesztése). Ennek eredményeként nem tudja elfogadni önmagát, és saját hiányosságát hiába próbálja mások mimikrijének magára öltésével pótolni. Allie első tudatos álmában az általa kreált McFloy-képzet azt mondja neki:

A karanténban, ahol ez a személy létrejött, ez a McFloy létrejött, egy álomban emberséget és nyelvet adtak, de történetet nem. Ám itt megtanultam azt, amit te szemtrükknek hívsz, hogy hogyan lássak mások szemével. Ez az egyetlen, amikor valódi vagyok. Amikor másokon keresztül láthatok. Amikor rajtad keresztül láthatok. [...] Nem tudom, hogyan legyek valódi egymagam. (CADIGAN 2011a, 76.)

Allie-ben, még azelőtt, hogy kipróbálta volna, megfogalmazódott egy kérdés a tudatjátékkal kapcsolatban:

És az emberek ezt csinálják nap mint nap, mintha csak az utcán találkoznának, nem pedig elmétől elmébe. Hogyan tudják megakadályozni, hogy egymásba szívárognak, vagy feloldódjanak teljesen egy nagy tudatmasszában? (CADIGAN 2011a, 17.)

Amikor McFloyjal plátói módon egymásba szeretnek, Allie álmában McFloy neki adja a szemét – önmagának egy részét:

Vedd el. Tégy valódivá. Így valahol igazán élhetek, még ha csak egy álomban is. A te álmodban. (CADIGAN 2011a, 76.)

Felébredve azt feltételezi, hogy a találkozás valódi lehetett (felvetve annak lehetőségét, hogy már maga az álom is alkalmas lehet tudatmegosztásra, de ennek igazságtartalmát függőben hagyja a regény), és a férfi tényleg búcsúzik, ezért a lány egyből a medencébe siet annak reményében, hogy találkozhat McFloyjal. Ott épp egy tengerparti jelenetet konstruált a kollektív tudat. A lány leheveredik a homokba egy napernyő alá, mellkasán nyugtatva McFloy szemét, a mesterséges macskaszemet, amelynek pupillája körül egy saját farkába harapó kígyó forog. Az a ritka helyzet áll elő, hogy a medence tudatterén belül egy éber (lucid) álomba szenderül. Tehát egy módosult tudatállapotban egy újabb módosult tudatállapotba kerül. Idézve a jelenetből:

Ezer arc került hirtelen fókuszba a napernyő belsején, jó része az enyém. A többi McFloyé. [...] Mások szemszögéből úgy tűnhetett, eltűntem. Beleértve McFloyt. Most inkább olyan voltam, mint egy medencefantom. Az áloméнем felült. A tengerparti jelenet negatívban jelent meg számomra, narancssárga ég tűzött a lila homokra. Felemeltem a kezem, de nem volt mit látni. Az álomban még a magam számára is láthatatlanná váltam. (CADIGAN 2011a, 78.)

Ekkor látja meg McFloyt a tengerparton, akivel szemben egyre magasabbra emelkedik egy gigászi hullám. A férfi az alvó Alliere tekint mosolyogva, mintha látná őt – holott Allie a többiek számára ekkor láthatatlan. A napernyőarcok közvetítik utolsó mondatát: „Örökre valódi leszek a számodra, Allie.” (CADIGAN 2011a, 79.)

Az óriási hullám lezúdul, és a lány szirénavijjogásra tér magához. A kezelők mindenkit kirángatnak a kabinokból, és Allie ott van, amikor a tehetetlen testként heverő McFloy fizikai működése végleg leáll. (Ez az egyetlen alkalom, amikor látja a férfi igazi arcát, ám annak leírása elmarad, ezzel is erősítve azt, hogy olykor a másikról alkotott kép/ideál fontosabb, mint a valódi személy).

McFloy halála további kérdésekhez vezet. Allie az álomadagolójával, Jaschával folytatott párbeszédéből megtudja, hogy mivel McFloy tudata rá volt kapcsolva a rendszerre, amikor meghalt, ezért „le kellett eresztetni a medencét”, és ízekre kellett szedni a programot, hogy „megkeressék a maradványait” (CADIGAN 2011a, 85.). Allie döbbenetesen válaszol: „McFloy a medence lett”; Jascha amellettt érvel, hogy ez nem lehet, hisz McFloy „szétesett” (disintegrated), ezáltal semmivé vált – további igazolás hiányában kettejük elméleti vitája lezáratlan marad:

– Ha összezúzol egy hologramot – mondtam –, bármelyik darabkáját veszed is föl, abból újra összeállíthatod az egész képet. És az elme egy hologram.

– Élet nélkül nem. A medence nem él.

(CADIGAN 2011a, 85.)

További problematikus pontja a történetnek, hogy mennyire tekinthetjük igazinak McFloy és Allie álomban folytatott dialógusát, illetve miként láthatta őt a férfi, amikor mindenki számára rejtett volt a medencében. Betudható ez vágyképnek? Vagy akármelyikük különleges képességeinek? Ám akkor

mennyire érvényesek a tudatjátékról szerzett ismeretei a világnak? És amennyiben tévednek, ez milyen implikációkat hordoz? Nem mindegyik ellentmondás tematizálódik a műben, de nem véletlen, hogy további kérdésekben mindezek a problémák újra felmerülnek.

A metafizikai vita Allie és Jascha között az elbeszélés során tovább gyűrűzik. Mikor azt mondjuk: minden, amit megéltünk, és mindenki, akivel találkoztunk, bennünk él tovább, akkor ez azt jelenti, hogy a részünkké válnak, az emlékeink részévé? Vagy mégiscsak lehetséges, hogy a személyiség képes átmenteni magát egy másik rendszerbe? McFloy valóban továbbélné egy sajátos formában a medencében, esetleg Allie elméjében? Netán ez csak a nyelv metaforikus természetének illúziója? E nyomasztó egzisztenciális kérdések két nézetrendszerre oszthatók, és ezekre két alternatív választ kínál az elbeszélés az olvasó számára. Jellegzetes az a Jascha által megfogalmazott gondolat, miszerint a tudatjátékban „A szabályok megváltoznak, amikor megváltoznak, és minden igaz, kivéve, ha mégsem.” (CADIGAN 2011a, 185.)

Ismerve Cadigan második regényét (*Synners*, 1991), ez az eldöntetlenség érthető. A *Synners* visszatérő mondata: „It is a stone-home Schrödinger world” – a kvantumelmélet e jelensége finoman szövődik bele a történet logikájába. Wolfgang Iser terminusával, ezek az *üres helyek* gazdagítják az elbeszélést, és teret hagynak a befogadónak, hogy ezeket kitöltve hozza létre saját olvasói konstrukcióját, és megadja a maga válaszait.

A McFloy-epizód révén Allie képessé válik a tudatos álomra, és pátozstalálóként helyezkedik el egy ügynökségnél. Főnöke felteszi neki a kérdést, hogy miért épp ezt a szakmát választotta. Allie válasza:

Hogy segítek nekik [az ügyfeleknek] eljutni a lényegtelen és felszínes mentális szeméttől az igazi érzésig, az igazi lélekehez. (CADIGAN 2011a, 198.)

De mi a helyzet akkor, ha a kliens halott? Ez a *Nearly Departed...* és a *We Are Gathered Here...* című fejezetek témája. A *Mindplayers* társadalmában a művészetet nagyon megbecsülik, és sok művész engedélyezi, hogy halála esetén postmortem „ásatást” végezzenek az elméjében a célból, hogy kibányásszák onnan esetlegesen „bentragadt” művét.

Kitta Wren költőnő fiatalokora óta vásárolt magának mesterségesen előidézett őrületet, amelyből csak a verseskötetei megírásának idejére volt hajlandó visszatérni. Titokzatos halála (kibelezés) után természetesen ki akarják deríteni, ki volt a gyilkosa, ám előtte végre kell hajtani a postmortem ásatást, mielőtt a tartósított agy végleg erodálódni kezd. Bár Allie nem szeretné a halál szentségét megtörni, muszáj elvégeznie a munkát.

Ez a postmortem kapcsolódás azért rendhagyó, mert itt nincs meg a konszenzus, nincs meg a kölcsönös kezdeményezés, a két tudat nem a közös tudattérben kapcsolódik, hanem Allinek közvetlenül be kell hatolnia a kliens elméjébe. Abban a hitben kapcsolódik rá közvetlenül az agyra, hogy az ott lévő tudatban már nincs élet, nem képes kezdeményezni. Ám hamarosan nyilvánvalóvá válik, hogy az elme nem tudja, hogy halott, miként az agyban működő őrületnek sem lehet erről tudomása. Önjáró reflexek működtetik, ettől függetlenül még mindig aktív valamilyen szinten. Amikor Allie alámerül, a tudat



rögtön reagál rá. Ez a tudat intencionalitása: ego–cogito–cogitatum. És a halott tudat életet akar, amely életre kelti. Ebben az állapotban olyan, mint a gépezet, amelyben már nincs ott a szellem: tovább funkcionál, forgatja magában azt a sűrű káoszt, ami már nem megy sehová, nem fejlődik tovább, és előbb vagy utóbb magába omlik. Allie a különböző kapcsolatteremtési technikák közül egy hamis kezdetet kínál fel: egy esti séta képét projektálja a tudat számára, és az belekapaszkodik:

Az eső íze, ahogy feloldódik az ajkakon és a nyelven, és az első sor: Én iszom az esőt, vagy az eső iszik engem? (CADIGAN 2011a, 163.)

Kitta Wren belső hangja tovább szaval, és keresi az összeillő szavakat egy vershez, miközben érzések, emlékek és asszociációk aktiválódnak. Ezek egy összérzékszínházhoz hasonlóan válnak láthatóvá, érezhetővé Allie számára. Az elme görcsösen alkot tovább, és közben „megpróbálja elgondolni” Allie-t:

Sietve egy maszkot csináltam az arcomból és levettem. Az elme értem nyúlt tisztán mechanikus tapogatózással, és behajítottam az arcom a folyamatai közé. A gondolat sebességével az arcom mindenütt feltűnt, ahogy az elme igyekezett megtalálni a hozzá illő asszociációt. Láttam materializálódni egy sima, üres írotábla felületén, mielőtt belecsusszantam egy félig felidézhető álomba – hideg kővésetek egy katedrális falán, és az írás kósza benyomásai egy örült katedrálisról [...]. (CADIGAN 2011a, 164.)

Allie végül túljut a gondolat kollázsok közt pusztító örület viharán. Rájön, hogy a költő az örület hatása alatt maga vetett véget az életének, és már épp kilépne az elméből, amikor szembetalálkozik Kitta Wrennel. Mélyen belenéz a nő pókhálós műszemébe, és bevillan neki a szemtrükk:

Összpontosítottam a gondolatra, a kép felé küldtem egyenes hullámokban. Egy időtlen mentális időköz után új vonalak jelentek meg a hálókban, hajszálrepedéseként futva. Az elme harcolt, próbálta megőrizni szilárdságát, de ez így volt rendjén. A repedések lassan átkúsztak az arcára. Erőltetnem kellett, hogy tovább haladjanak, de átterjedtek, a homlokát számtalan apró felületre osztva, szilánkosítva az arcát, szétmállasztva a száját. A kép megremegett, majdnem kitarzott, majd hirtelen szétesett, minden darab távolodni kezdett a másiktól. Mikor mind semmivé váltak, ő is semmivé vált, és gond nélkül visszahúzódtam. (CADIGAN 2011a, 168.)

A harmadik konfliktus, amelyet kiemelnék a regényből, Allie legutolsó ügyfeléhez, Jord Coorhoz kapcsolódik. A konfliktus lényege a „se veled – se nélküled” típusú mély, diszfunkcionális kapcsolat Revien Lam és Jord Coor között. A zeneszerző–zenész páros együtt alkottak tíz éven át. Az alkotás – a tudattérbeli komponálás – során kapcsolatuk elmélyült, ám a túl szoros csapatmunka egyéni hangjuk elvesztéséhez vezetett; a szimbiózis destruktív parazitaviszonnyá vált. Alkotókként, emberekként is függésbe kerültek egymástól, a kapcsolat megszakítása után pedig fél emberekként szenvedtek tovább külön. Allie-t azzal a feladattal bízzák meg, hogy tegye Lamet újra munkaképessé. Az egyszemélyes tudattérbeli terápia azonban nem jár sikerrel, Lam és Coor gerilla újraegyesülése a tudattérben pedig katasztrófális következményekkel jár.

Nelson Nelson, Allie főnöke azt az alapállítást fogalmazza meg, hogy az ember társas lény – ha akarja, ha nem. És bár bizonyos embereknek az volna ideális, ha külön utakon mennének tovább, krízis esetén – egy váláshoz hasonlóan – rögtön visszatérnek a korábbi mintákhoz, amiket ismernek, tehát az együttléthez, de a korábbi rossz dinamikák mentén. A következő jelenetben Allie és kollégája beszélgetnek. Allie közben az „extrém együttlét” (extreme togetherness) eseteit vizsgálja, amikor is egy testbe két elmét ültettek. Ott azt fogalmazzák meg, hogy az alanyok együttléte csakis időszakos, a kapcsolatuk bukásra van ítélve, csakúgy mint a hosszú távú kapcsolatok többsége. Mindezek előrevetítenek egy baljós hangulatot Allie megbízásával kapcsolatban, kifejezi az ő pesszimista preszuppozícióját is, különösen, mivel saját válása bemutatása előzi meg e fejezetet. Ugyanakkor az is elhangzik, hogy egyéb elméletek amellet érvelnek, hogy minden kapcsolatban létrejön a részekből egy új egész: egy entitás, amely több, mint a részek külön. Belső monológjában azon elmélkedik, hogy a valódi partnerséget jelentő harmónia nem feltétlenül azt jelenti, hogy az egyik fél kiegészíti a másik felet (azaz a magunkban rejlő hiány feltöltése nem a másik személy feladata).

Allie egymás mellé helyezi Coor és Lam fotóit, és úgy érzi, az egyik elrendezésben jobban mutatnak egymás mellett, mint a másokban (a tudatjátékban alapvetően mindkét szemével becsatlakozik az ember, Lam és Coor fél-fél szemüket kötötték rá a rendszerre, de mindig ugyanazt az oldalt – Allie-nek ez az előzetes megérzése e későbbi tényt támasztja majd alá, illetve kísértetiesen emlékezteti őt ez az eljárás McFloy szemtrükkjére is). A következő katarfora az, amikor fotóikat egy arccá montázsolja össze, és úgy véli, ez a legideálisabb, mintha a két arc egyesítése tudna csak kiadni egy teljes értékű arcot, és vonásaikban felfedezi a komplementer jelleget. Gesztusában implicit módon benne rejlik az, hogy a személyiség tükröződik az arcon.

Egyértelműen ott volt a szemköztyéki vonásaikban a hasonlóság, mintha ugyanúgy néznének a dolgokra, szó szerint és átvitt értelemben egyaránt. (CADIGAN 2011a, 237.)

További fotók összehasonlításakor Allie felfedezni véli, hogy mindkettőjük úgy változtatta az évek során a megjelenését, hogy abból kiolvasható „az elkülönbözödés vágya”. Későbbi zenéjükéből pedig kihallatszott a konfliktus, de „olyan remekül álltak konfliktusban”, mintha a konfliktus volna az ő harmóniájuk. Allie tehát több fronton is felismeri ambivalens viszonyukat, még mielőtt találkozna velük, és úgy véli, elképesztő erőfeszítésükbe kerülhetett, hogy „ne olvadjanak össze” (CADIGAN 2011a, 237.). Arra a következtésre jut, „néhány ember úgy válik szabaddá, hogy egy fajta bilincset egy másikra cserél” (CADIGAN 2011a, 237.). Jobban belegondolva ez azt jelenti, hogy egyes emberek képtelenek szabadok lenni.

Coor elméjébe becsatlakozva kiderül, hogy az alkotómunka során ő szolgáltatja a zenét, de Lam biztosította az inspiráló vizualitást. Lamról kiderül, hogy műtéti beavatkozás során szétválasztotta két agyféltekéjét, ezáltal szóbeli és felfogási képességei súlyos károsodást szenvedtek, elméje meghasadt, a kettő közti kapcsolat mégsem szűnt meg. Ez az állapot ráolvasható Lam és Coor viszonyára is. Lam

szóbeli megnyilatkozásainak töredezettsége kreatív módon jeleníti meg a gondolatok fragmentáltságát is:

Társaság. Nem olyan magányos itt benn a két féllal. Látod, teljesen külön, *de*. Egy utolsó agy. *Gerincagy*, még mindig. Érzem egymást. (CADIGAN 2011a, 261.)

Amikor Allie összekapcsolódik Lammel (külön-külön rácsatlakozva előbb az egyik, majd a másik agyféltekébe), látja, hogy a két agyfélteke erősen torzít: eltérő érzékletek, énkép, gondolatok tárulnak a pátoszkereső elé mindkét alkalommal. Azt azonban sikerül kiderítenie, hogy Lam egyedül képtelen volt a komponálásra, és valamiképp „elrabolta” Coor ezen képességét. (A tudatrablás lehetősége egyéb fejezetekben is tematizálódik, így visszatérő elem.) A bosszúéhes Coor Allie engedélye nélkül szintén belép a megosztott egybetérbe, amely immáron hármuk között oszlik el, és a személyiségek határai még inkább elbizonytalanodnak:

Egy örökkévalóságnak tetsző pillanatig – vagy egy gondolatdobbanásig – minden egymásba folyt és kavargott. Aztán visszarendeződött egy extraéles fókuszba, és ott álltam az örvény szélén, ahol Jord Coor esetében is. Már nem Möbius-szalag volt – egy híd ívelt át a szakadékon, három alak állt rajta: a kollázs, Revien Lam és Jord Coor. (CADIGAN 2011a, 264.)

Miközben az ott kivetülő, kettejük kollázsából létrejövő mirázst ráncigálják, Coor és Lam vitájából egyértelművé válik, hogy Lam „magába szívta” Coor jobbik felét, amelyet az – vagy önként, vagy tudta nélkül – neki felkínált, ám örökké vissza akart kapni.

A kollázs hirtelen óriásira duzzadt, és beborította mindkettőjüket. Millió kép zuhogott alá a hídról, a közös múltjuk jelenetei, szimultán és kétféleképp. Még hátrébb húzódtam. Most már csak egy alak állt a hídon; egyre csak vibrált és változott. Néha Coor volt az, néha Lam, néha a kettejük különböző változatai, Lam-domináns, Coor-domináns, mindkettő egyenlően. Ragyogott. Egymásba folyt. Átalakult. (CADIGAN 2011a, 264.)

A tudatok találkozásakor a létrejövő elmetér mindig a résztvevők projektálásának produktuma. E kollázs önképük kivetülése, közösen megalkotott egységük szimbóluma. A valóságban nincs valós megfelelője, csupán elméleti relációkat jelöl fogalmi szinten. Ám a képzeletükből generált szimulációban az imaginárius autonóm létmódot nyer, káprázattá válik. A létrejövő szimulákrumot Allie is láthatja, amikor az egy röpké időre megteremtődik a paratérben. E fantáziából teremtett paratér pedig megkonstruálódik az olvasó elméjében fikcióból kreált belső látványként.

Cadigan az ént, az én és te versus mi relációit tanulmányozta tehát *Mindplayers* című regényében. Ehhez elvégezte az én határainak szándékos megsértését, felbomlasztását és átrendezését. Az ontológiai határok újrarajzolását a tudatjáték paratérben tette megtapasztalhatóvá. Ebben az anyagtalán, sötét ürességtől, a pusztá jelenlét érzésétől kezdve a benépesített, realisztikus, részletgazdag környezeteken át, az emlékképek filmszerűen pörgő mozaikján keresztül a színesztéziás érzékbenyomásokig bármi megjelenhet. Gibson geometrikus, absztrakt tája és valóságghú testképei helyett Cadigan irodalmi kiberterének belső törvényéül az álmok szimbólumnyelvét és a dinamikus metamorfózist választja. A

közmegegyezéssel hallucinációnak nincs objektív változata, csak az elmén át feltáruló formája, amely képes annyiféle lenni, ahányan épp megélik. A perspektíván túl nincs önmagában való világ, az elme teremti a világot, és a világ az elmében van. Ez számomra az az uroborosz, ahol egyik szimbólum a másikat magyarázza és gazdagítja. Ily módon a szimbólumok hálózata egyre komplexebb jelentéshálót hoz létre. A gazdagodó világ implozív módon tágul, feloldódva a tudat szubjektivitásában.

**IV. fejezet**  
**A gépesített ember és a lelkesített gép**

# 1. A POSZTHUMÁN ERNYŐ

## 1.1. Bevezetés

Egy új paradigma formálódik körülöttünk: a poszthumán emberé, amelyet a filozófia és technika gyorsítva érlel. Ez annak belátását sürgeti, hogy az emberlét nem egy rögzített állapot. A cyberpunk regények emberképe ezt a poszthumán érárt írja újra változatos formákban, ezért *A gépesített ember és a lelkesített gép* című fejezet e két toposz előfordulásait elemzi. *A poszthumán ernyő* című alfejezetben a poszthumán paradigma elméleti alapvetését végzem el, ezt követik az elemzések.

A *poszthumán* (posthuman) kifejezés mára egy olyan ernyőfogalommá vált, amely átfogja a filozófiai, kulturális és kritikai poszthumanizmust, a transzhumanizmust (extropianizmus, liberális és demokratikus transzhumanizmus), a feminista újmaterializmust, az antihumanizmust és a metahumanizmust (FERRANDO 2013). Ezek az irányzatok, iskolák, személetek és módszerek az emberkép fluiditását különböző perspektívákból értelmezik újra.

A poszthumanizmus terminusa eleve nyitott. Értelmezhető úgy, hogy poszt-humanizmus, tehát egy dekonstrukciós kritikai megközelítése a humanizmusnak, egyúttal nézhetjük úgy is, mint poszthumanizmus, tehát olyan filozófia, amely a jelenlegi emberi lények képességeit meghaladó hipotetikus entitásokkal foglalkozik (Stefan Herbrechter megkülönböztetését idézi GLADDEN 2016, 35.). A poszthumanizáció pedig az a folyamat, amely az ember technologizációjára utal. Ennek alapját az adja, hogy a poszthumán irányzatok többsége egyetért a *technogenezis* elvével – miszerint az ember kezdetektől fogva technikába ágyazott. Annak a nézetnek, miszerint az eszközeink érzékeink kiterjesztései, gazdag elméleti előzményei vannak.<sup>102</sup> De ez nem egy egy irányú állapot, hanem folyamatos oda-vissza hatás működik ember és technika között. Martin Heidegger technikasövegében (*Kérdés a technika nyomán*) már 1949-ben rávilágított, hogy a technika feltárás (Entbergen): meghatározza, miként látjuk és képezzük le a világot, ez pedig hatással van azokra a módszerekre, amelyekkel megismerjük a világot, tehát ez visszacsatolódik, visszahat magára a technikára is (HEIDEGGER 1994, 116.). Tehát társadalmunk egy *technotársadalom* (technosociety), ahol a technika és az ember viszonya folyamatos változásban konstruálódik.

Michel Foucault az önmagáság technikáinak bevezetésével (*Technologies of the Self*, 1988) egy kérdéskört nyitott arról, miként tudatosítja az ember (viselkedéssel, gondolatokkal, tettekkel) saját rögzítettségét olyan relációkban, amelyet környezete konstituál számára, miközben egyúttal

---

<sup>102</sup> Ide tartoznak például Marshall McLuhan gondolatai: „A mechanikus korszakban kiterjesztettük testünket a térben. Ma, több mint egy évszázadnyi elektromos technológia után, globális szinten kiterjesztettük magát az idegrendszerünket, bolygószínten megszüntettük a teret és időt. Nagy sebességgel közeledünk az ember kiterjesztésének utolsó fázisa felé – a tudat technológiai szimulációja felé, amikor a tudás kreatív folyamatát közösen és vállalati szinten kiterjesztjük az egész emberi társadalomra, éppúgy, ahogy kiterjesztettük érzékeinket és idegvégződéseinket a különböző médiával.” MCLUHAN 2003, 5.

befolyásolja, át is alakítja önmagát különböző stratégiák mentén. Azzal, hogy Foucault ráirányította a figyelmet az individuum és önképének változékonyságára, táptalajt teremtett a poszthumanizmus etikai és filozófiai alapkérdéseinek, például annak, hogy miként számolható fel az *én* és a *másik* elválasztottsága a viszonyrendszerek egymásba játszása révén.

A poszthumanizáció főbb témái már évek óta az érdeklődés előterében állnak: a technika internalizációja, azaz elektronikus rendszereink fizikai integrációja, a gépektől és a mesterséges intelligenciáktól való függőségünk, egyre fokozottabb belemerülésünk a virtuális terekbe, a génebesztet irányított beavatkozásai. A poszthumanizáció a modern technika előtti stációkban is megjelent olyan fikciós szinteken, mint például a mitologikus szörnyek, félistenek, szellemek világa. Ezek mind próbára tették az emberiről való gondolkodásunkat.

## 1.2. Transzhumanizmus

Az új paradigmának természetesen megvannak az elméleti előzményei. A *transzhumanizmus* kifejezés először Julian Huxley biológus-zoológus 1957-es esszéjében fordult elő, és az ember önalakító szabadságáról és felelősségéről így ír:

Az univerzum új megértése az utóbbi száz évben – pszichológusok, biológusok és más tudósok, archeológusok, antropológusok és történészek munkájában – felhalmozódott új tudásból ered. Ez meghatározta, mi az ember felelőssége és sorsa – hogy alakítója [agent] legyen az egész világnak azáltal, hogy a benne rejlő lehetőségeket a legnagyobb mértékben megvalósítja. (HUXLEY 1957, 13.)

A transzhumanizmus gyökerei a reneszánszig, a felvilágosodásig, humanizmusig, racionalizmusig is visszavezethetők. Nick Bostrom filozófus *The History of the Transhumanist Thought* című tanulmánya (2005) ennek részletes áttekintését adja, sorra véve olyan mérföldköveket, mint az itáliai reneszánsz humanista Mirandolája, aki *Oration on the Dignity of Man* (1486) című írásában arról ír, hogy az ember nem egy készen született alakzat, és felelős önmaga alakításáért. Említi Francis Bacon és az empirikus módszer (*Novum Organum*) szerepét a tudományos hozzáállás megreformálásában, Isaac Newton, Thomas Hobbes, John Locke, Immanuel Kant hozzájárulását a racionális humanizmus létrejöttéhez. De ahogy Max More futuroológus is kifejti, a transzhumanizmus radikálisan újragondolja a régi értékeket:

[...] akárcsak a humanisták, a transzhumanisták is a józan észet részesítik előnyben, és azon értékeket, amelyek a jólétünket emelik a középpontba külső vallási autoritás helyett. A transzhumanisták kiterjesztik a humanizmust azzal, hogy feszegetik az emberi korlátokat a tudomány, a technológia, a kritikus és kreatív gondolkodás kombinálásával. (MORE 1993)

A transzhumanizmus egy gyakorlati megközelítés. A *Transzhumanista Nyilatkozat*<sup>103</sup> és különböző változatai, a rengeteg elméleti anyag, a H+ és a Transzhumanista Párt tevékenysége rámutat, hogy az

---

<sup>103</sup> Nick Bostrom és David Pearce filozófusok 1998-ban megalapították a liberális demokrata Transzhumanista Világszövetséget (World Transhumanist Association, WTA). 1999-ben a WTA kiadta a Transzhumanista

elsődleges cél az ember továbbfejlesztése (human enhancement), és ez kifejezetten antropocentriskussá teszi. Kevin LaGrandeur, a New York Institute of Technology professzora az alábbi hangsúlyozta:

A transzhumanizmus egy projekt az emberi faj módosítására bármilyen magas szintű tudományos módszer segítségével, beleértve a genetikai tervezést, a digitális és biotechnológiát. (LAGRANDEUR 2014)

A fő szempont az alapvető emberi funkciók és adottságok javítása, fejlesztése, kiterjesztése, ezért az emberi agyműködés és érzékelés fokozása, az emberi életminőség (egészség, élethossz) javítása áll középpontban, nem pedig emberi minőségeink alárendelése más, fejlettebb életformák lehetőségének. A *poszthumán* kifejezést ők az ember következő stádiumának tartják, hipotetikus fogalom egy majdani „új emberre”.

Sigmund Freud *Rossz közérzet a kultúrában* című esszéjében (1982, 350., 352–533.) kifejti, hogy boldogságunkat örökösen megmérgezi a természet legyőzhetetlen túlereje, saját testünk esendősége és a társadalmunkat, társas viszonyainkat szervező rendszerek elégtelensége. Bár a technikai vívmányok révén még inkább megszilárdította az emberiség a természet feletti uralmát, a nyugati ember mégsem érzi jól magát a kultúrában:

Az ember úgy szólván egy istenprotézissé vált, igazán nagyszerű, ha összes segédeszközeire támaszkodik, de ezek nem nőttek össze vele, és alkalomadtán még sok gondot okoznak neki. (FREUD 1982, 355.)

A transzhumanizmust (annak ellenére, hogy komoly etikai önrevízióknak rendelik alá saját nézeteiket) a konzervatívabb, kevésbé techno-optimista emberek gyakorta kritizálják, támadják. A „Szép új világ-érv” lényege, hogy az ember mélyebb genetikai átalakítása (amely akár öröklődő is lehet) nemcsak erkölcstelen, hanem kifejezetten veszélyes a társadalomra, és olyan világot eredményezhet, mint amit Aldous Huxley jelenített meg *Szép új világ* című regényében. Emellett érvelt Francis Fukuyama, Jürgen Habermas, Leon Kass is. A „Gattaca-érv” (a *Gattaca* című film után) az embert fejlesztő eljárások aránytalan hozzáférhetősége és a genetikai elkülönülés veszélyére hívja fel a figyelmet. A „Frankenstein-érv” a génebérszetben rejlő tervezés és alkotás öncélú vagy önző vadhajtásaira figyelmeztet, amelynek eredményei a természetességtől a művi, műalkotási mivolt felé tolnának el. Az érvek elnevezéseiből is látható, hogy a transzhumanista víziók és a bennük rejlő veszély már fikcionális keretek között tárgyalásra került a science fictionben.

### 1.3. Poszthumanizmus

A poszthumanizmus a posztmodern feminista irodalomkritikán keresztül nyerte el kezdeti létmódját a kilencvenes években, és ebből nőtte ki magát a kritikai poszthumanizmus. Ezzel egy időben a

---

Nyilatkozatot. Szerzői: Doug Baily, Anders Sandberg, Gustavo Alves, Max More, Holger Wagner, Natasha Vita-More, Eugene Leitzl, Bernie Staring, David Pearce, Bill Fantegrossi, den Otter, Ralf Fletcher, Kathryn Aegis, Tom Morrow, Alexander Chislenko, Lee Daniel Crocker, Darren Reynolds, Keith Elis, Thom Quinn, Mikhail Sverdlov, Arjen Kamphuis, Shane Spaulding, Nick Bostrom. Ennek azóta több változata és társnyilatkozata született.



kultúratudományok is nyitottak a téma felé, és saját szempontjaikhoz igazították. Erre kulturális poszthumanizmusként referálunk. A kilencvenes évek végére e két irány kitermelte a filozófiai poszthumanizmust, amely szembenéz azzal, miként korlátozta gondolkodásunkat az emberközpontúság és a humanizmus, hierarchizált társadalmi építmények közé zárva az embert. A filozófiai poszthumanizmus sokat merít a dekonstrukció hagyományából: rámutat, ahogy fogalmaink torzítanak, kirekesztenek, centralizálnak és dualizmusokat teremtenek, alá-fölé rendeléseket hoznak létre, és lezárják a polémia útjait. A filozófiai poszthumanizmus ezért – miközben felbontja a korábbi fogalmakat – arra törekszik, hogy ne emeljen újabb falakat. E technológiai és kulturális koncepció elsődleges célja a domináns diskurzusok felülírása és egy új paradigma felállítása:

A poszthumanizmus nem alkalmaz szembeállító kettőségeket vagy antitézist, demisztifikál bármely polarizációt a posztmodern dekonstrukciós eljárásával. (FERRANDA 2013, 29.)

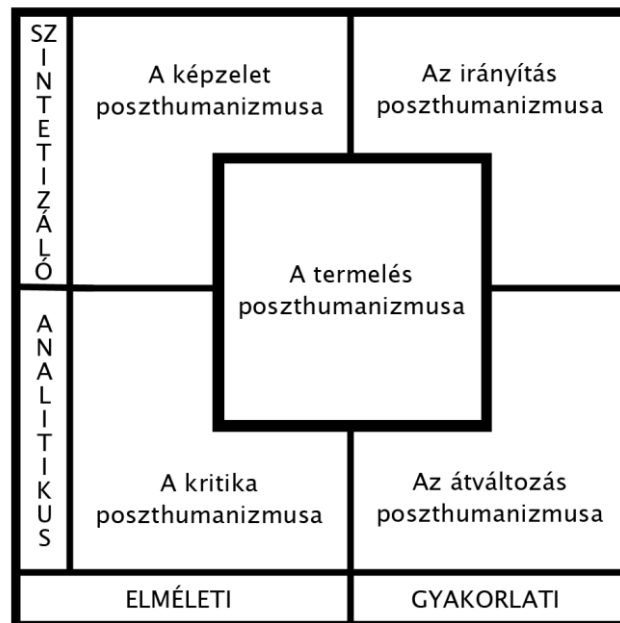
A poszthumanizmus a „fix, autonóm, autentikus, koherens és univerzális” (HEFFERNAN 2003, 118.) létezőként tételezett ember kritikáját fejt ki. A többségi társadalom által normativizált valóságunkban ez a rögzített emberkép *természetes* tényként adódik, pedig valójában egy konstruált, mesterséges fogalom, ezért meghaladható, alakítható, újragondolható – csakúgy mint a határok, amelyek körbezárják és kijelölik értelmezési tartományát. A poszthumán elfogadja és propagálja a technológiai fejlesztéseket, legyenek ezek biológiai, kémiai vagy fizikai természetűek, természetes eredetűek vagy mesterségesek, mert minden eszközt felhasználhatónak tart az ember biológiai korlátainak felszámolására, új létezők és létmódok teremtésére.

A poszthumanista praxist Donna Haraway híressé vált munkája, a már említett *Kiborg kiáltvány* fémjelzi. Szerinte a demarkációs vonalak érvényességének hatályon kívül helyezésével mód nyílik egy fluid világfelfogásra, ahol a bináris gondolkodást felváltja egy decentralizált, posztmodern definíció. Haraway rámutat, miként tűnik elő a *kiborg* e határok áthágásakor, mint korunk jellegzetes kimérája.

A poszthumanizmus tehát az antropocentrikus fókusz felszámolására törekszik. Egy új perspektívából tekint az élet kérdésére: fő szempontja az *intelligens rendszer*, amely képes a tudatosságra és az empátiára. Szerintük állatok, gépek, földönkívüli létformák, nem antropomorf teremtmények mind alakító alannyá válhatnak a poszthumán jövőben. Többrétegű, poszt-dualisztikus, poszthierarchikus szemléletmódjával beemeli a nem humán birodalmát is a poszthumán értelmezési tartományába, ezzel egy széles hipotetikus horizontot nyit az emberi képzeletnek.

Mint láthatjuk, a transzhumanizmus és a poszthumanizmus számos ponton különbözik. Matthew E. Gladden felosztása szerint (2016, 31–91.) érdemes különbséget tenni a poszthumanizmus *már létező* és csak *jövőbeli/hipotetikus* formái között. Keretrendszerében a poszthumanizmus megannyi formája kategorizálható *analitikus* vagy *szintetizáló* irányként, illetve *elméleti* és *gyakorlati* megközelítésként. Ennek értelmében az analitikus poszthumanizmusban már kimutatható a társadalom poszthumán szemlélete, például azon nem antropomorf megközelítésekben, amelyek az ember és más biológiai fajok ideológiai elválasztottságát kérdőjelezzik meg (például az állatvédők harca), vizsgálati zónája a múlt és

a jelen. Ezzel szemben a szintetizáló poszthumanizmus olyan opciókat vesz sorra, amelyek jó része még csak hipotetikus, jövőbeli. A teoretikus poszthumanizmus kutatásokat végez, és azt tanulmányozza, milyen módokon értjük meg a valóságot. A gyakorlati poszthumanizmus már a jelenlegi technikák alkalmazhatóságát vizsgálja. Kísérletezik, kutat, kivitelez, hogy társadalmi, politikai, gazdasági és technikai változásokat idézzen elő a ma világában. Ez volna tehát a céltárgy, a felfogás és a cél felőli elhatárolás. Gladden (2016, 43.) ezentúl további csoportokat képzett:



7. ábra  
Gladden poszthumanista tipológiája

Forrás: GLADDEN 2016, 40. alapján saját szerkesztés

- Az analitikus elméleti poszthumanizmus „a kritika poszthumanizmusa”. Ezzel felfedhetők például az antropocentrikus szemlélet rejtett kettőségei az emberi tevékenységek széles mezején.
- A szintetizáló elméleti poszthumanizmus „a képzelet poszthumanizmusa”. Ez azon kreatív gondolat kísérletek terepe, ahol a poszthumanizmus potencióális kifutásait vehetjük sorra hipotetikus jövőelképzelésekben.
- Az analitikus gyakorlati poszthumanizmus „az átváltozás poszthumanizmusa”. Tehát azért dolgozik, hogy beláttassa, hogy új emberképeknek, világgépeknek is lehet relevanciája.
- A szintetizáló gyakorlati poszthumanizmus „az irányítás poszthumanizmusa”. Ez a poszthumanizáció gyakorlati megvalósításához keres törvényi, gazdasági és egyéb megoldásokat, hogy ezek a változások szervezett keretek között mehessenek végbe.
- A hibrid poszthumanizmus mind a négy kategóriát tartalmazza, ez „a termelés poszthumanizmusa”. Ez egy tág elméleti keretet ad ahhoz, hogy megvalósulhassanak a poszthumanizáció kortárs szolgáltatásai és termékei.

A cyberpunk fantáziák esetében először tudatosítanunk kell azt az extrapolációs eljárást, ahogy a kortárs valóságot a szerzők műveikben kritikai dekonstrukciónak vetik alá. Bán Zsófia szerint

a cyberpunk a maga sajátos „paradox realizmusával”, a posztindusztriális, posztmodern társadalom valóságából merítve olyan, korábban alapvető paradigmáknak számító ellentétpárokat kérdőjelez meg, mint: tér/idő, hímnemű/nőnemű, organikus/inorganikus, eredeti/másolat, természetes/művi, emberi/nem emberi, valóság/képzelt, élet/halál stb. (BÁN 2007, 173.)

Ezek az újragondolások az intelligens élet egész skáláját hozzák létre – szinte mindegyik műben a poszthumán lét valamilyen alternatív megjelenésével találkozunk. Mivel a fikció terepén járunk, célszerű segítségül hívnunk a képzelet humanizmusát, azaz a szintetizáló elméleti poszthumanizmust. Hogy hozzá lehessen férni a poszthumán létformák kaleidoszkópjához, három fő kategóriára osztottam a kutatási területemet: *kiborg*, *android* és *mesterséges intelligencia*. Szem előtt kell tartani azt is, hogy ezek egyrészt nem fednek le minden poszthumán irányt, egyúttal nem is zárt kategóriák, csupán kiragadott példák az intelligens élet széles skálájáról. Ennek szemléltetésére e fejezet hátralévő részében elemzések következnek erről a széles palettáról.

## 2. A GÉPESÍTETT EMBER

### 2.1. Poszthumán variációk Bruce Sterling *Schismatrix* című regényében

„A kiborg test nem ártatlan; nem édenkertben született; nem keres egységes identitást, és így nem generál antagonisztikus dualizmusokat sem vég nélkül (vagy amíg a világ véget nem ér); magától értetődőnek veszi az iróniát.”

(HARAWAY 2005, 134.)

#### 2.1.1. A *Schismatrix* anithumanizmusa

Alexander Chislenko (1997) kifejti, hogy ha a világra úgy tekintünk, mint különböző rendszerek evolúciós arénájára, akkor minden funkcionáló rendszer három tulajdonság révén lehet képes a versenyképesség megőrzésére: ha 1. kellően komplex, 2. mégis összetartó, 3. és képes az alkalmazkodásra (complexity, integration, liquidity). Az első kettő optimalizálja a rendszert, a harmadik pedig lehetővé teszi a változást és a növekedést. Amíg ezek a működési elvek háborítatlanul fennállnak, bármilyen módosítás belefér a rendszerbe. A technika internalizálása egy lehetséges evolúciós irány az ember számára, ezt nevezzük *kiborgizációnak*. Ez az ember új metamorfózisa, amely a technikán keresztül valósul meg, és ezt tematizálja a Mechanist/Shaper-univerzum. A mű poszthumán életformák csatateré, ahol a test egy fluid entitás. Ennek következménye, hogy „a test egy változó területté válik, jelentésstruktúrák csataterévé, és ezt nem tudjuk úgy magyarázni, mintha a természet stabil része lenne” (CAVALLARO 2000, 75.). Ezáltal nemcsak a test, hanem a személyiség is fluid természetű. (Ezt a radikálisan meghosszabbított élethossz és a biológiai vagy mechanikai természetű megfiatalítás még inkább elősegíti, hiszen a mi léptékeinkhez képest akár több emberöltőnyi idő is rendelkezésre áll – lásd később). Az „esszenciális emberi” helyett inkább a „a lehetséges emberi” felmutatása a szerző célja. A *Schismatrix*ban „egy szürrealista perspektíván keresztül bomlik ki az ember eltorzulása és tönkretétele, feltámadása és megújulása” (BUKATMAN 1991, 351.), kihangsúlyozva a poszthumán éra négy legfontosabb értékét: fejlődés, lehetőség, gyorsaság és intelligencia.

A következő novellák: *Swarm*, *Spider Rose*, *Cicada Queen*, *Sunken Gardens*, *Twenty Evocations* és a *Schismatrix* című regény együtt alkotják Sterlingnek az úgynevezett „Mechanist/Shaper-univerzumát”. A több mint fél évezredet (2045–2554) átfogó történetvilág kidolgozásához a novellák voltak az előtanulmányok, ezután következett a regény. A novellák a regény időtartamához képest (körülbelül 2186–2354) kronológiai előzményeket (*Spider Rose*) és következményeket is bemutatnak (*Sunken Gardens*).

A *Schismatrix* egy politikai harcoktól terhelt, társadalomkritikai vetületű, realista űropera. A tény, hogy cselekményét eltávolítja térben és időben a Földtől (ráadásul a távoli jövőbe), elmozdítja a cyberpunk paradigmától. Ugyanakkor főhőse, Lindsay Abelard egy „sundog” örökös menekülésben, aki mindig feltűnik az aktuális rend töréspontjainál, és aktívan befolyásolja a történelem alakulását.

Peremlétevel és szemléletével az ellenkultúrát képviseli – ezáltal a cyberpunk utótagjának, a „punknak” egy tágabb értelmezése valósul meg.

A fragmentált hatalmi rendszer folyamatos változását főleg a két domináns „frakció” [faction] dialektikus küzdelme határozza meg. A mechanisták és a formázók (Mechanists/Shapers) szintézise a *poszthumán* fogalmában oldódik fel.

Scott Bukatman szerint a művet a technológiai determinizmus uralja. E szerint az ember „biológiai, politikai, technikai, gazdasági, sőt esztétikai erők komplex hálózata” (BUKATMAN 1991, 351.), ám a kulturális rendszerek legfőbb determinánsa a technika. A fő történetzálat, a több évszázados politikai küzdelmet is a technika változásai határozzák meg. Ez a kettőség – az átpolitizált technika és a technikai alapú politika – végigvonul az egész művön. Az egyik karakter (Greta) a következőképpen magyarázza ezt a főhősnek, Lindsay Abelardnak:

– [...] A formázók, a mechanisták – ezek nem filozófiák, hanem politikává tett technológiák. A technika adja gerincüket. A tudomány cafatjaira szabdalta az emberi fajt. Mikor kitört az anarchia, az emberek a közösségért küzdöttek. A politikusok úgy választottak ellenfeleket, hogy követőiket a gyűlölet és a félelem egyesítse. A közösség már nem lehet elég, mikor minden tesztcsőből és áramkörből ezerféle élet születik. (STERLING 1996, 151., *Schismatrix*)

A *Schismatrix* antihumanizmusát egyrészt az adja, hogy 1. túllép azokon az etikai és vallási korlátokon, amelyek az embernek egy viszonylag szűk definícióját adják (például a génebézészet etikai aggályai, a születés és halál szentsége, „a test mint templom” koncepciója vagy a technika internalizálásával kapcsolatos ellenérzés), és 2. kritikus fényben mutatja fel a transzhumanizmus racionalitásba és fejlődésbe vetett hitét. A *Schismatrix* nem utasítja ugyan el a fejlődést, de problematizálja azt, csakúgy mint az ember sorsalakító erejét. A könyv két véleménypólusa a főhős, Lindsay Abelard és gyermekkori barátja, Philip Constantine. Philip úgy gondolja, képes uralni az univerzumot – ő az önhittség csapdájába esik, és nagyot bukik, míg Abelard belátja, hogy felesleges hajszolni akár a magasztos eszméket (legfőbb jó, végső cél), akár a totális kontrollt, mert azok egy hiú és egyszerűsítő világszemlélet téves ábrándjai.

Az antihumanizmus – és a *Schismatrix* – az ember fogalmának radikális dekonstrukcióját abból a gondolati origóból indítja, hogy az „emberről” való gondolkodás eddigi paradigmája meghaladottá vált, tehát az „ember” – ahogy eddig fogalmilag tételeztük – *halott*. A posztmodern egyik nagy felismerése, hogy az ember csak tényezők összjátékaként tekinthető, fluid, dinamikusan változó entitás, és nem hozzáférhető fix definíciókon keresztül. Foucault így fogalmaz:

Mivel az ember csak annyiban adott a pozitív tudás számára, amennyiben beszél, dolgozik és él, története lehet-e más, mint különféle idők kibogozhatatlan szövedéke, amelyek idegenek és heterogének egymás számára? (Idézi SZABÓ 2003)

Ennek értelmében mind a stabilitás, mind az irányíthatóság illúzió csupán, az ember „megszűnt önmaga szubjektumaként létezni, megszűnt egyszerre szubjektum és objektum lenni” (SZABÓ 2003).

Hollinger (1999, 81.) véleménye szerint a cyberpunk művek egyik jellemzője, hogy a technikát olyan struktúraként tételezik, amely közreműködik az én „széthullásra ítélt csillagképnek megrajzolásában”, ezáltal túllép a klasszikus sci-fi azon tételén, hogy a „természetes és a mesterséges, az emberi és a gépi világ” szembenállásában az ember megőrizheti kiváltságos szerepét.

Mint a történetből kiderül, a nukleáris katasztrófát éppen csak túlélte Földdel megállapodás [Interdict] kötetett. Ennek értelmében az űrbe távozottaknak tilos háborgatniuk a földi életet. A földlakók elzárkózásukkal valójában a technológiára mondtak nemet, és kétségbeesett, sziszüphoszi vállalkozásba fogtak: konzerválni a jelen állapotot, fenntartani a túlélést biztosító törekeny stabilitást. Ezt a démonizált technika elkerülésével látják biztosítottnak. A törzsi társadalom szintjére visszasüllyedt emberek zeppelinekre menekített városokban élnek izoláltan, ősi rituálékba temetkezve: „Ahol változatosság van, ott megvan a változás kockázata. A változást nem szabad tolerálni.” (STERLING 1996, 224., *Schismatrix*)

Tehát az emberiséget képviselő földlakókkal az Interdict után megszűnt a sorsközösség. A bolygóléptéket felváltotta a Naprendszerben való gondolkodás, a bolygóközi (interplanetáris) önértelmezés. Az otthon immár nem egy bolygó, hanem maga az univerzum, és ez olyan perspektíva-váltáshoz vezetett, amely ellehetetlenítette a földi kultúrával való identifikációt. „Ha idegen nézőpontra van szükségem, olvashatok földi irodalmat” (STERLING 1996, 262., *Spider Rose*), válaszolja a mechanista Spider Rose az űrlényeknek, amikor azok cseretárgyalásukban egy idegen faj irodalmának gyöngyszemét kínálják fel neki.

Ezért van az, hogy az *ember* terminus már elavult, és a poszthumán – fejlődést és sokszínűséget képviselő ideológiájával – jobban fedi az űrben élő, új generációkat. Ám „a tágas űrt lehetetlen kormányozni” (STERLING 1996, 303., *Sunken Gardens*), a különböző mesterségesen teremtett élettérbuborékok fenntartása egyedi létmódokhoz vezet (például flórák és faunák eltérései egészen a bakteriális szintekig vagy épp a gravitációs erők különbsége). A könyörtelen űrben a találékonyság és az adaptivitás a túlélés kulcsa:

– Az űrben élünk – felelte Afriel közönyösen. – Az űr egy természetellenes környezet, és természetellenes erőfeszítésre van szükség az emberek részéről, hogy itt boldogulni tudjanak. (STERLING 1996, 247., *Swarm*)

A küzdelem legjobb módja pedig az ember hozzáalakítása környezetéhez. Szintén ezt a nézőpontot képviselték a *kiborg* fogalmának kidolgozói, Manfred E. Clynes agykutató és Nathan S. Kline vegyész. 1960-ban az *Astronautics* magazinban megjelent cikkükben (CLYNES–NATHAN 1960) amellel érvelnek, hogy a szélsőséges környezet átalakítása („emberre szabása”) sokkal nagyobb erőbefektetés, mint az emberi test technika általi módosítása, adaptálása. Tehát űrruhák és dómok helyett a kiborg lenne az ideális irány: egy organizmus, amely mesterséges részekre támaszkodik a működésekor.

A *Schismatrix* e folyamatnak megannyi alternatív megvalósulását kínálja fel, de a *hogyan* és a *miért* továbbra is kérdés. Egyetértek Dani Cavallaro megközelítésével, miszerint a cyberpunk *cyber* előtagja az ember és gép közötti kapcsolat forradalmi újraértelmezésére utal, amelyet a kibernetika tudománya

mozdított előre.<sup>104</sup> Az ember gépesítése azonban csak egy lehetséges módja annak, hogy adaptálódhassunk az új kihívásaihoz. A biotechnológia (amelynek jó része ugyanúgy számítógépekre támaszkodik) egy másik utat kínál, hiszen az emberi géntérkép felfedezésével elméletileg lehetségessé válik egy irányított, mesterséges, alternatív evolúció.<sup>105</sup> Ez a poszthumán fluiditás kollázskiborgokat teremt, ahol mindegyik csoport, szekta, szövetség egy egyedi válasz a „lehetséges emberire”. A *Schismatrix* kiborgja valójában „egy mozaik, egy ellentét, talált tárgyak összetapasztása” a poszthumanizmus szellemiségének megfelelően (BUKATMAN 1991, 352.). Értelmetlenné válnak organizmus és gép határháborúi: elmosódik az elválasztás „természetes és mesterséges, test és elme, önfejlődő és tervezett” között, „a kiborg a mi ontológiánk, politikánk forrása”, miként Haraway *Kiborg kiáltványában* (2005, 108., 110.) olvashatjuk.

A Mechanist/Shaper-univerzumban nincs végső ok és végső cél. Az esetlegesség tágas tere egyszerre szédítő és rémítő az emberi elme számára. A soron következő idézetből is kiolvasható szorongás disztópikus motívum.

[Lindsay] gyászolta az emberi fajt és az ember vakságát, amiért azt gondolta, a Kozmosznak vannak szabályai és határai, amelyek megóvják a szabadságától. Nem volt menedék. Nem voltak végső célok. A hiábavalóság és a szabadság Abszolút volt. (STERLING 1996, 224., *Schismatrix*)

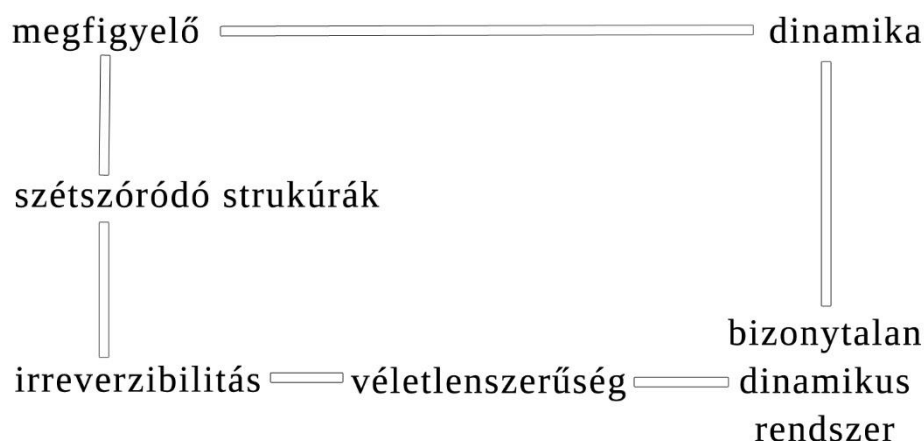
Ennek ellenére mégis kimutathatók bizonyos minták az univerzum rendjében. Sterling a rendszerteremtésben a Nobel-díjas tudós, Ilya Prigogine káoszelméleti kutatásaiból kölcsönzött (misperint egy kaotikus rendszerből is kialakulhat átmeneti rend). Prigogine és Stengers 1984-es írásukban amellet érvelnek, hogy korunk paradigmájában a kiterjedt bizonytalanság a jellemző:

A természet ésszerűségébe vetett hit megdőlt, részben korunk tudományának rohamos fejlődése miatt. Természetképünk radikális változáson megy keresztül a bonyolultság, az időbeliség és a komplexitás irányába. [...] a bizonyosságok és az abszolút szembenállások időszaka véget ért. A helyzetünket, ahogy azt ma látjuk, a következő ábrával összegezhethetjük (PRIGOGINE–STENGERS 1984, 167., 174., 175.):

---

<sup>104</sup> A *kibernetika* (cybernetics) kifejezést Norbert Wiener matematikus vezette be 1948-ban. Az ógörög kübernétész szó jelentése: kormányos. Ezt a szót találta Wiener alkalmasnak arra, hogy rámutasson, mind a biológiai, mint a mechanikus testek önszabályozó rendszerek, és közös tulajdonságuk, hogy az irányítás és a kommunikáció törvényei szerint működnek. Szerinte a 20. század jelképe az elektronikus rendszer. Könnyű felfedezni itt az emberrel való hasonlatosságot, hiszen mindkét rendszer képes a maga csatornáin keresztül információt fogadni, és azokra reagálni. A kibernetika számos további strukturális hasonlóságot talált az ember (tágabban: az élőszervezetek) és a gépek működése között. Lásd továbbá: CAVALLARO 2000, 12.

<sup>105</sup> E biotechnológiai vonal népszerűsítése mentén bontakozott ki a biopunk, amely sokkal alkalmasabb a könyv meghatározására, ám a fogalom akkor még nem létezett, Sterling cyberpunk műnek szánta – így a *Schismatrixot* legfeljebb a biopunk előfutárának tekinthetjük.



8. ábra

*A változékonyság erősödésének tudatosítása*

*Forrás: PRIGOGINE–STENGER 1995, 175. alapján a szerző szerkesztése*

Véleményük szerint az időbeliség, komplexitás, véletlenszerűség és az irreverzibilitás mint növekvő szabálytalanság fogalmi elvezetnek a bizonytalan dinamikus rendszerekig, amelyek korunkat jellemzik. Úgy gondolom, nézeteik a *Schismatrix* univerzumának változékonyságában is visszaköszönnek.

A *Cicada Queen*ben ismertetett „prigoginikus ugrások” értelmében öt szintet különíthetünk el: 1. őszkozmosz, 2. az aktuális univerzum térrel és idővel, 3. az élet megjelenése, 4. értelmes élet, 5. „istenlét” (PORUSH 1991, 367–386.). Tom Maddox író szerint (1992, 324.) itt egy „posztdarwini elképzelés” bontakozik ki, ahol „az információ egyre összetettebb szinteket ér el”. A Mechanist/Shaper-univerzum poszthumán emberisége a 4–5. szint határán van, és ezen a szinten a változás félelmetes sebességét élik át. Ezt Sterling a *jövősokk* terminusával tudta leginkább érzékeltetni:

Furcsa ideológiák virágoztak az o’neillek melegház-atmoszférájában, és lépten-nyomon szakadár csoportok jöttek létre. [...] A tudomány előretörése hamarosan őrült, könyöklő tolongássá változott. Az új tudományok és technológiák egész közösségeket ziláltak szét a jövőssokk hullámverésében. (STERLING 1996, 303., *Sunken Gardens*)

A negyedik prigoginikus szintet már ismerjük, de az ötödik egyelőre rejtélyes marad – ahogy Noro, az SFMAG cikkírója találóan jellemezte: leginkább a szingularitáshoz hasonló potencialitással rendelkezik, és előre megjósolhatatlan a milyensége (NORO 2014). Annyit tudunk, hogy a szintlépés felemelkedést hoz (transcendence). A *Swarm*ban megnyilatkozó bolytudatú lény beszél arról, hogy az intelligencia útján haladó lények egy bizonyos szint után detektálhatatlanok lesznek:



Mind felfedeztek vagy megtanultak valamit, amivel a létezés fölé emelkedhettek. Akárhogy is, nem vagyok képes érzékelni a jelenlétüket sehol. Látszólag nem tesznek semmit, nem lépnek kapcsolatba semmivel; szándék és cél felől halottnak látszanak. Eltűntek. Vagy istenekké váltak, vagy szellemekké. (STERLING 1996, 255., *Swarm*)

Istenek vagy szellemek, netán halottak. Ezekkel a szavakkal tudta a lény kifejezni az ötödik prigoginikus szint létmódját – ezért is használtam rá azt a kifejezést, hogy „istenlét” – ám jelen értelmezésben megfosztva azt minden vallási felhangtól, sőt magasztosságától is. A radikális mássáig jutás olyan gigantikus ugrást jelent, „mint amilyen nagy a távolság az értelmes élet és az amőbaélet, vagy az élet és az élettelen anyag között”, olvashatjuk a *Cicada Queen*ben (STERLING 1996, 294. – *Cicada Queen*). A teljes titokzatosság helyett Sterling szemléltetésképp felfedi az ötödik prigoginikus szint egyik ismert létmódját, az emberből lett Rákokat (fenntartva a lehetőségét számos más életforma létrejöttének is). Afiel, a novella főhőse is megelőlegezi az ember elképzelhetetlen(ül gyorsan közeledő) jövőjét:

Számunkra nem létezik ekkora távlat. Egy évezreden belül vagy gépek leszünk, vagy istenek. (STERLING 1996, 248., *Swarm*)

Ezek után érdemes rátérni arra, mire is utal a cím. A *schism* szó jelentése: hitbéli vagy véleménykülönbség miatti törés, illetve szétválás ellentétes szekciók, csoportok között. És a „schismatic” az a személy, aki szítja, bátorítja az ilyenfajta társadalmi törést. Ez a háttérben húzódó többletjelentés nem idegen a *Schismatrix* intrikus, politikus világtól, ahol már a test is ideológia, és erre van felfűzve a poszthumán kor kulturális szemiotikája.

Schism = 'szakadék', mátrix = 'hálózat': máris ellentmondásba ütközünk. Gyakran referálnak a könyvre „skizomátrix”-ként, mert ez (pontos ekvivalencia híján) hozzáteszi a maga többletjelentését, a skizofréniát, és ezzel illeszkedik a könyv tartalmához. Ugyanis a schismatrix/skizomátrix a sokféleség együttélését jelenti. Egy naprendszer kiterjedésű poszthumán birodalom utopisztikus ideája sejlik fel benne ígéretként, amely sokfélesége ellenére is egységes, ahol a tolerancia uralkodik, és minden csoportnak egyenlő beleszólása van a dolgok alakulásába. Ugyan a törekvés e cél felé sokszor kimondatik, és több szereplő is altruista oldaláról mutatkozik be, ám a címadó utópia nem valósul meg – csupán egymásnak feszülő egyének, csoportok és ideológiák kavalkádja marad. Egy heterogén, széttartó társadalom, ahol az egyes emberek közti különbség ugyanúgy nő, mint a szakadék a múlt és a jövő embere között, és „az egyetlen szilárd pont az a bizonyosság, hogy minden változik” (HOLLINGER 1999, 83).

## 2.2.2. Poszthumán variációk

A *Schismatrix*ban előtűnő poszthumán fluiditás alaptörvényét már ismerjük: mivel nincs előre elrendelt forma, ezért azzá válhatunk, akivé csak akarunk:

A kozmosznak nincs jelentése, üressége abszolút. Ez tiszta horror, ugyanakkor tiszta szabadság is. Csak ambícióink és kreációink tudják megtölteni. (STERLING 1996, 312., *Sunken Gardens*)

E szemlélet szükségszerűen sokféleséghez vezet, és a sokféleség is újabb változatokkal gazdagodik. A formázó és a mechanista a két fő poszthumán fejlődési ösvény – Sterling elbeszélőjével élve: a „mesterséges evolúció” két alternatív vonala:

A formázók [...] megszerezték az irányítást saját genetikájuk felett, maguk mögött hagyva az emberiséget a mesterséges evolúció robbanásában. Riválisaik, a mechanisták, a húst fejlett protézisekre cserélték. (STERLING 1996, 304., *Sunken Gardens*)

A formázók a génmódosítás hívei, a gének hatalmát hirdetik a gépeké fölött. Nem szexuális egyesülésből származnak, és nem természetes módon születnek, hanem laboratóriumi körülmények között, tervezett módon hozzák őket létre. A módosított gének célja pedig a hibamentes test, a magas intelligencia, a kiemelkedő (szinte magnetikus) szépség és a kiváló tárgyalási készségek. Ezek részint genetikailag, másrészt neveléssel, kondicionálással elsajátítható értékek. Simon Afrielről, a *Swarm* főhőséről például az alábbi jellemzést kapjuk:

Hormonális egyensúlyát enyhén módosították, hogy kompenzálni tudja a nullgravitáció hosszú periódusait. Nem volt vakbele. Szívének felépítését újraformázták a nagyobb hatékonyság érdekében, és hatalmas herét úgy alakították át, hogy olyan vitaminokat állítson elő, mint normál esetben a belső baktériumok. Genetikai tervezése és szigorú gyermekkori kiképzése 180-as IQ-t tett lehetővé. (STERLING 1996, 240., *Swarm*)

A formázók által vallott transzhumanista értékek (a testi és szellemi képességek javítása és az életkor meghosszabbítása) sokszor kerülnek ironikus megvilágításba. Az újraformázott szépségről például gyakran azt olvassuk, hogy a tökéletes vonások közhelyessé, jellegtelenné teszik az embert, „anonim szépséget” (STERLING 1996, 113., *Swarm*) adnak, másutt pedig a célzott szépség nagyhatalmú kéjbabákat teremt. Ilyen a *Schismatrix*-ben Kitsune, a Geisha Bank döntéshozója is. Számára megszokott, hogy vállalata a szexuális szolgáltatásokat használja valutának. Őt keresi fel Lindsay Abelard üzleti ajánlatával, és a lány karizmatikus szépsége a kezdetektől lenyűgözi őt, de egyúttal taszítja is őt inhumán volta:

Lindsay azonnal tudta, hogy a lány egy formázó. Megdöbbenő szépsége már önmagában is bizonyíték volt erre, de körülvette őt az a megfoghatatlan karizma, amely úgy áradt az Újraformázottakból, mint egy mágneses mező. Ázsiai-afrikai génkészlet keveredett benne, mandulaszemű volt, sötét bőrrel. (STERLING 1996, 32., *Schismatrix*)

Kitsune így mesél magáról:

– Odaadtak a sebészeknek – mondta. – Kivették a méhemet, agyszövetet ültettek be. Egyenesen az örömközpontba, kedvesem. A hátsómtól a gerincemen át a torkomig behuzaloztak, és ez jobb, mint Istennek lenni. Amikor melegem van, parfümöt izzadok. Tisztább vagyok, mint egy steril tű, és semmi nem hagyja el a testemet, amit ne tudnál úgy inni, akár a bort, vagy úgy enni, mint a csokoládét. (STERLING 1996, 34., *Schismatrix*):

Kitsune a rengeteg beavatkozás miatt eltávolodik az emberségtől. „Ez jobb, mint Istennek lenni”, mondja (STERLING 1996, 34., *Schismatrix*). Húsz évéből nyolcat a Geisha Bank zárt ajtóinak mögött töltött. A tény, hogy ő egy bizonyos célra teremtett mesteri, de mesterséges eszköz, dehumanizálja és fanatizálja a lányt. A fejlett, intenzív testi érzékelés ráadásul érzelmi degradációval jár. Az általam dőlttel kijelölt részek az alábbi idézetben explicitté teszik, hogy a heterodiegetikus narrátor belső fokalizáció révén választott szavai miként képeznek határvonalat aközött, hogy mi számít embernek, mi poszthumánnak (human feeling - posthuman mode of thought).

Az emberiség a veszteségek, vesztett remények és az eredendő bűn világa volt, egy esendő világ, amely kegyelemért, együttérzésért, részvétért esedezett. Ez nem az ő világa volt. Kitsune otthona a magas pornográfia fantasztikus, makulátlan mezeje volt. A gyönyör örökké jelen volt, *felerősítve* és lankadatlanul, és csak a *szuperhumán* feszültség görcsei törhették még. [...] Kitsune egy *mesterséges teremtmény* volt, és egy ragadozó gondolatlanságával fogadta el lázas világát. [...] *Tiszta és absztrakt* életet élt, a *szentségnek fülledt és torz paródiáját*. Ha egy embernő testén hajtottak volna végre hasonló beavatkozást, az egy elvakult, erotikus állattá változott volna. De Kitsune formázó volt, rendelkezett azok *természetellenes* alkalmazkodásával és génuszával. [...] Szégyen. Büszkeség. Bűntudat. Szerelem. Halovány árnyként élte meg ezeket az érzelmeket – mint az eksztázis pillanatában felperzselt, elfeketült maradványt. Képes volt *emberi* érzelmekre, de az túl enyhe volt ahhoz, hogy tudatosítsa. Egy második tudatalattivá vált, egy elfeledett, intuitív réteggé a *poszthumán* létmód fedésében. Tudata a hideg, pragmatikus logika és a vonagló gyönyör amalgámja volt. (STERLING 1996, 37–38., *Schismatrix*)

Ugyan az intelligenciának kiemelkedő fontosságot tulajdonítanak („a kulturális dominanciáért folyó harcban a formázók választott stratégiája a magas intelligencia volt” – STERLING 1996, 243., *Swarm*), az ész mindenekfölötti hatalma is problematizálódik („Formázók vagyunk, a mi eszközeink itt vannak – mutatott Afriel a koponyájára” – STERLING 1996, 243., *Swarm*). A túl magas IQ-t eredményező túlteljesítésnek ára van. Bizonyos érték felett (körülbelül 200 pont) kiszámíthatatlan, instabil, irányíthatatlan egyedek jönnek létre. Ezeket a Superbrightokat állandó felügyelet alatt kell tartani, mert kiemelkedő intelligenciájuk miatt „túl briliánsak a közösséghez”, és „világokat romba döntő anarchiát követelnek a szuperemberek számára” (STERLING 1996, 161., *Schismatrix*).

Más „vadhajtásokkal” is találkozunk, olyan alternatív fejlődési vonalakkal, amelyek menthetetlenül csupán hóbortok, zsákutcái a mesterséges evolúciónak:

A Mintázók [Patternists] a cerebrális asszimetriára specializálódtak. Visszataszítóan megnagyobbodott jobb agyféltekéjük magas fokú intuíciora tette őket képessé metaforák, párhuzamok, hirtelen kognitív ugrások terén. Találékony agyuk és gyors, kiszámíthatatlan géniuszuk először versenyelőnyt adott nekik. De ezekkel az előnyökkel komoly gyengeségek is jártak: autizmus, delírium, paranoia. A Mintázók elvesztették az irányítást, és a fantázia groteszk hálózövőivé váltak. (STERLING 1996, 304., *Sunken Gardens*)

A fizikai adottságokat szellemi képesséssel kell társítani. A regény főhőse, Lindsay első generációs formázó, aki gyermekkorától kezdve kemény kiképzésben részesült, hogy fajának funkcionáló, a

célokra megfelelő példány lehessen. Ennek részesei erre a kiképzésre sokszor embertelen, fájdalmas emlékként referálnak:

Az évek során a gerincrák minden idegvégződésébe tudást égetett, csakúgy mint a folyamatos kiképzés a drogok és agytapaszkok hatása alatt. Tizenhat évesen érkezett a Köztársaságba, és tíz év pszichotechnika tette őt edzetté. (STERLING 1996, 20., *Schismatrix*)

Ez a kiképzés ugyan megadja nekik ugyanazt a simulékonyságot (ékesszólást, udvariasságot, a kulturális szemiotika ismeretét stb.), amivel kiváló diplomatákká válhatnak, de a manipuláció és a megtévesztés, a kettős beszéd sem okoz nekik morális dilemmákat. A mechanista Ryumin például azt kérdezi Lindsaytól:

– Igaz az, hogy amikor teljesen működőképes vagy, te se tudod, hogy igazat mondasz-e? Hogy a pszichodrogokkal pusztították el a képességed az őszinteségre?

– Őszinteség – válaszolta Lindsay. – Ez egy relatív fogalom.

(STERLING 1996, 20., *Schismatrix*)

Az élet meghosszabbításának módja a megfiatalítás (rejuvenation). Ennek során a páciens számos sebészi beavatkozáson esik át, a külső átalakítás mellett a belső szerveket is kezelik. Ugyan a test visszanyeri fiatalos energiáját, a lélek mégsem képes eltagadni korát. A testi fiatalság nem gyógyíthatja a lelki kiégyést, ráadásul a megfiatalítás sem fedi el a tényeket: bizonyos árulkodó jelek jelzik az idő múlását, és a technológia még korántsem hibamentes. (A mesterséges korhosszabbítás ellen egy ponton fel is láznak: az Ifjúsági Kulturális Köztársaságában például csak a fiataloknak adnak polgárjogot, így tiltakoznak a gerontokráciák ellen.) Több megfiatalításról is olvashatunk részleteket. A következő idézetekben az általam dőlttel kijelölt, narrátor által közvetített részek rámutatnak arra, hogy a beavatkozás tökéletlen, a végeredmény természetellenesnek hat:

Pongpianskul most esett át a megfiatalításon; nyúlának testét *természetellenes* energia hajtotta. Lindsay sose kérdezte, milyen módszert használt; akármit is, bőre puha lett ugyan, de *bőrke hatású*, olyan szokatlan barna, amit *nem találni a természetben*.

Lindsay százhat éves volt. Legutóbbi megfiatalítása *nem fedte el* az öregedés összes külső jelét. *Szarkalábak hálózták* körül szürke szeméit, és ráncok gyűltek orra és szája környékére. Túlfejlett arcizmai kidomborodtak sötét, izgága szemöldöke fölött. [...] Egyetlen kezét ráncok barázdálták, sápadt bőre akár egy *csiszolt pergamén*. A fémkart szenzorok rácsai sávozták.

(STERLING 1996, 119., 196., 113., *Schismatrix*)

A regényt záró átalakulás az egyik legmegdöbbentőbb példája annak, hogyan válhat az ember nemcsak poszthumánna, hanem egy új, idegen, földönkívüli fajjá. A vízben élő Angyalok valaha Formázók voltak, akik úgy döntöttek, telepesként meghódítják az Európé mélytengereit. Összhangban Clynes és Kline gondolkodásmódjával, a környezet átalakítása helyett maguk alkalmazkodtak, a felismerhetetlenségig átalakítva biológiájukat. Élettartamuk több száz évre tehető, az utánpótláshoz már létrehozták a szükséges vízi laboratóriumokat is.

Fekete és csúszós volt a bőrük. A láb és a medence eltűnt; a gerinc hosszú, izmos farokuszonyban folytatódott tovább. Bíbor kopoltyú húzódtott a nyaknál. A bordák nyitott, fekete kalitkájában fehér tollas hólyagokban szimbiotikus baktériumtenyészetek duzzadoztak. [...] A fehér szövet szűrte ki a kénből a baktériumokat. Minden Angyal önfenntartó volt, életet, meleget és minden mást a vízből vont ki. (STERLING 1996, 232., *Schismatrix*)

Rátérve a másik fő evolúciós ösvényre: a mechanisták a kiborgizáció során olyan mértékben internalizálják a technikát, hogy végül már megkülönböztethetlenné válnak a fejlett mesterségesintelligencia-rendszerektől. A radikális kiborgizáció révén elvben akármeddig képesek az élet megőrzésére, de ennek az a következménye, hogy egyre inkább elvesztik a testi érzékelés számunkra ismerős sajátosságait. Ez kihat arra is, hogy mennyire maradnak „emberiek”. Ryumin, az öreg mechanista hosszasan ecseteli Lindsaynek, mit is jelent „drótszellemnek” lenni:

A mozgáskészség elvesztése az érzékek kiterjesztésével jár. Ha arra vágyok, elmerülhetek a Merkúr röppályájában. Vagy a Jupiter szeleiben. Igazából elég gyakran ezt teszem. Hirtelen ott termek, olyan teljességben, mint ahogy bárhol megjelenek manapság. Az elme nem az, aminek gondolod. [...] Amikor drótokon keresztül éled meg, áramlása van. Az adatok a tudat mélyrétegeiből buggyannak föl. Ez nem igazán élet, de megvannak a maga előnyei. (STERLING 1996, 146., *Schismatrix*)

Ryumin számára az élet és halál közti határvonal is elmosódott már. A mechanisták sorsközösségét hálózatra kötöttségük biztosítja: privát kommunikációs vonalaik vannak, ahol az információ szabadon áramlik köztük. Egyúttal egymást is érzékelik – mint szoftver és szoftver interakciója –, képesek letapogatni egymást, ez a képesség a telepátiához hasonló:

Annyira elmosódtak a határok, hogy az élet és a halál dolgainak visszavonulót kell fújniuk. Vannak olyanok köztünk, akiknek már évekkal ezelőtt tönkrement az agya: beruházásokkal és programozott rutinokkal totyognak tovább. Ha a husikák ezt tudnák, törvényesen halottnak nyilvánítanák őket. De mi nem áruljuk el nekik. (STERLING 1996, 147., *Schismatrix*)

Megdöbentő objektifikációnak lehetünk tanúi, amikor rájövünk, hogy Kitsune egy mechanista testét irányítja távvezérléssel. Állítása szerint a kiborg nő idegrendszere már összeomlott, nem több, mint egy kábelekre kötött báb. A rossz állapotban levő roncsotestet egy alkalommal Lindsaynek pofon kell ütnie, hogy „feléledjen”, és a férfi egy pillanatra tudatosságot lát felcsillanni a robottá degradált, halottnak nyilvánított öregasszony arcán. Kimondatlan etikai problémák egész sora feszül a felszín alatt. Miért van Kitsunének szüksége arra, hogy egy agyhalott mechanistát mozgasson marionettként? Miért hiteti el másokkal, hogy az asszony igazi, hús-vér teremtmény? Mi van, ha a robotként kezelt, tárgyiasított emberalak mégis él?

A *yarite* [...] egy bölcs, aggkorú mech volt, összepréselt ajkakkal és redős hüllőszemekkel. Ráncos fejére bukósisak-forma, lakkozott paróka lapult, tűkkel rögzítették. Esetlen, virágmintás kimonóját merevítők tartották. [...] És az öreg nő mozgásában volt valami mélyen természetellenes. Mintha drogkábulatban volna, vagy egy mechanista idegpályamódosítás áldozata lenne. [...] Az öregasszony elhallgatott, mintha gondolkodna. De az arckifejezése nem stimmelt. Híján volt a legapróbb akarattalan rezdülésnek is, szája,

szemhéja, nyaka nem árult el semmit gondolati folyamatairól. Dermedt volt az arca. Élettelen. [...] [Kitsune] mezítelen lábfejjével belerúgott az öregasszony vállába, és a *yarite* recsegve-ropogva oldalára dőlt. A ragasztószalag elengedett, parókája leesett. Lindsay megpillantotta huzalozott, csupasz fejét, koponyabemeneteinek krátereit. [...] Undorral csodálkozott rá az öntudat röpke felszikkázására a nő arcán. (STERLING 1996, 34., *Schismatrix*)

A mechanisták hálózati tudata csak egy opció, nem kötelező kötelékben lenniük. Spider Rose például egy magányos életet élő, kétszázéves, mélységesen kiégett mech-öregasszony. Nehéz benne felfedezni emberség nyomait. Érzelmeit gyógyszerekkel tompítja, az örületet a kémiai egyensúly mesterséges fenntartásával kerüli el. Ideje jórészt a gépi érzékszerveken át mediatizált világ megfigyelésével tölti:

Nyolc teleszkópon át figyelt, adásképek egyesültek és agyába áramlottak egy koponyaalapi, idegkristály-csatlakozón át. [...] A radar gyöngye pulzálása volt füle, azon át hallgatózott szüntelen... (STERLING 1996, 258., *Spider Rose*)

Spider Rose nem a szemén keresztül lát, csak a teleszkópok vizuális adatait transzformálja adattá. Nem hall, hanem a radar audiójeleiből gyűjti össze az információt. A számítógépekkel létesített agyi link szinte állandó. A bolygókat „gravitációs kútnak” titulálja, és taszítónak találja őket, helyette űrhajóját és a körülötte elszórt szállítmányok laza rendszerét tartja otthonosnak. Spider Rose-nak már alig van direkt testi tapasztalata. Ritkán mozdul, általában statikus. Tudatát testén kívülre helyezi, amikor rákapcsolódik a számítógépes megfigyelőrendszerekre. Ez a félig öntudatlan, meditatív kiberállapot egy költői pókallegóriában jelenik meg.

A megfelelő túlélőmód a következő volt: bekuporodni a mentális háló közepébe, ahonnan a racionalitás eukleidészi szálai szertefutnak, és a tudat behajtott lábaival éberen várakozni a legapróbb, gondterhelt érzelmi rezdülésre. Mikor érezte a leheletnyi kilengést, odasietett, méregette, alaposan beburkolta, és epedezve, egyetlen tiszta marással beléfecskendezte mérgét a felszín alá. (STERLING 1996, 259., *Spider Rose*)

A mechanisták érik el elsőként az ötödik prigoginikus szintet, méghozzá az a csoport, akiket Rákoknak hívnak.

Maguknak valók voltak, törvények nélkül. Legnagyobb örömeiket abban lelték, ha kiülhettek a külső vázra, és felerősített érzékeiket felnyithatták az űr mélyeinek, leshették a csillagok ultraibolyán és infravörösön túli életét, vagy belebámulhattak a csillagok felszínének tűzcsipkés táncába, és elüldögélhettek, áztathatták bőrüket a napenergia wattjaiban, miközben huzalozott füllel hallgatták a Van Allen-öv trilláját és a pulzások ketyegését. (STERLING 1996, 294., *Cicada Queen*)

E leírás rámutat, milyen tulajdonságok teszik a Rákokat radikálisan mássá. Nincs szükségük társadalomra, emberi kötelékre, ölelésre, szerelemre. Képesek egyesülni az univerzummal, és sajátos megértéssel fordulni annak rejtett rendszeréhez: úgy oldódnak fel a „természet megfigyelésében”, hogy eggyé válnak vele – ez olyan transzcendentális tapasztalat, amelyet általában szent emberekhez kötünk. Ugyanakkor talán nem többek, mint robotok. Olyan lények, akik túl vannak az anyagcserén: nincs

szükségük levegőre, ételre, itálra, alvásra. Ha kedvük tartja, akármeddig élhetnek, még a csupasz űrben is, amely természetesebb közeg számukra, mint a bolygót borító atmoszféra, a zárt tér, a levegő.

Nem volt bennük semmi ördögi, de nem voltak emberek. Hidegek és távolságtartók voltak, akár a gleccserek, a vákuum lényei, akik unták a vér és a csont idejétmúlt rendszereit. Felfedeztem bennük az ötödik prigonikus ugrás első sercenéseit, az Összetettség Ötödik Szintjét, mely olyannyira túlmutat az intelligencián, mint amennyire az intelligencia távol áll az amőbikus létformáktól vagy az élet az élettelen anyagtól. Megrémisztettek. Szelíd közönyük az emberi korlátoltság iránt a szentek baljósító karizmájával vonta be őket.

A Rákok a vákuum lényei. Nagyon mélyre kell ásni múltjukban ahhoz, hogy felfedezzük azokat a testi és szellemi mintázatokat, amelyeket az „emberivel” társítunk. Ami a Rákokban és a többi poszthumán lényben is közös, hogy tudatosan megtagadták az emberi gyökereket, azt az emberi formát, amelyet a Föld megkövetelt. Azt a tudatot, amely annak idején még összekötötte az embereket: hogy ugyanannak a bolygónak a gyermekei. A poszthumánok a sokféleségben és az önalkotás szabadságában hisznek, már nem születnek, és halálukban sincs semmi természetes.

## 2.2. Kiborg kötelékek

Ebben az elemzésben a poszthumán létmódot megtestesítő, kiborgizált karakterek személyes kapcsolatairól lesz szó. Három mű interperszonális viszonyai kerülnek összehasonlításra:

- James Tiptree Jr. *The Girl Who Was Plugged In* című kisregénye,
- John Shirley *Wolves of the Plateau* című novellája,
- illetve James Patrick Kelly *Mr. Boy* című elbeszélése.

### 2.2.1. A bábuk mámora (The Girl Who Was Plugged In)

Tiptree 1974-ben kapta meg a Hugo-díjat kisregényéért. A mű a cyberpunk irodalom fontos előzménye, hiszen számos cyberpunk tematika megjelenik benne, például a nagyvállalatok hatalmi dominanciája, a médiamanipuláció és a kiborgizáció. Ahogy Heather J. Hicks, a posztmodern és a posztapokaliptikus regény szakértője kifejti (1996, 64.),<sup>106</sup> a test magunk mögött hagyása szintén gyakori cyberpunk toposz (egyúttal a posztmodern ideológia része), de nem a cyberpunk sajátja, hiszen már ebben a szövegben is központi szerepet játszik. Ám (Katherine N. Hayles posztmodern irodalomkritikus gondolatai nyomán) hangsúlyozza, hogy különbséget kell tenni a test mint normatív jelenség és a megtestesülés (embodiment) között, amely kontextusfüggő, a hely, idő, fiziológia és kultúra komplex és változó produktuma, amelyet a „különbség zaja” hoz létre megannyi variációjával, sajátosságával és abnormalitásával (HICKS 1996, 67.). Melissa Colleen Stevenson kiborg irodalomról szóló tanulmányában (*Trying to Plug In: Posthuman Cyborgs and the Search for Connection*) azt hangsúlyozza, hogy „Az ember kibernetikus transzcendenciája sokszor úgy kerül bemutatásra, mint menekülés a hús láncaitól és a halandóság gúzsai alól”, ám itt a szabadulás csak egy „igazi hamis életet” kínál (STEVENSON 2007, 87., 95.). Ennek megjelenítéséről lesz most szó.

A kisregényt elsősorban feminista diskurzusban tárgyalják, mert főhősének transzformációja a társadalmi nemi szerepek performatív jellegére hívja fel a figyelmet. A tizenhét éves P. Burke ugyanis Cushin-szindrómája miatt olyan testtel rendelkezik, amely a társadalmi megítélés szerint egy „rossz test”, ezért P. Burke csúnyasága miatt hátrányos megkülönböztetésben szenved. „P. Burke-ot kizárták az emberiből és a nőiből, nem biológiailag, hanem groteszk, »inhumán« alakján keresztül”, állapítja meg Stevenson (STEVENSON 1996, 95.). Hollinger (1999, 31.) ugyanezt a társadalmi nemi szerepbe történő „bebörtönzésnek” nevezi.

A kisregény egyedi hangját a végletesen szubjektív, szókimondó, nyers elbeszélő adja, aki úgy referál a főhősre, mint „rothadt lány”, „a világ szörnye”, akit „még egy sebész se piszkálna” (TIPTREE 2014, 43., 44.). A történet kezdetén a lány a tömeggel sodródik, és csodálattal bámulja ő is az

---

<sup>106</sup> Hicks egyúttal arról is beszél, hogy Alice Sheldon a James Tiptree álnév választásával maga is hátrahagyta testét, mert férfi álnév alatt, egy férfiszemélyiség látszatának magára öltésével sikeresebb tudott lenni a sci-fi közösségben.



„isteneket”. Ezek az istenek a sztárok (az ikonok, amelyek felülírják az emberit), akik a hétköznapi emberek számára a szépséget, kiválóságot, szerencsét, sikert és csillogást reprezentálják: érinthetlenné teszi és dicsfénybe vonja őket a rajongás. P. Burke ennek az ellentéte: láthatatlan és lényegtelen:

Amikor mosolyog, állkapcsa – amelynek fele lila – majd' kipszírozza a bal szemét. Elég fiatal is, de ez kit érdekel? Ahogy a tömeg továbbsodorja magával, megpillanthatod zagyva torzóját, aránytalan lábait. (TIPTREE 2014, 43., 44.)

A (férfi) elbeszélő többször megszólítja a (férfi) olvasót – pontosabban annak egy konkretizált, fiktív figuráját, akit az elején „hegyes arcú srácnak” hív – mintha az nem fordítana elég figyelmet a főhősre – „Gondolj bele. A lány még mindig ott ül.” (TIPTREE 2014, 44.) – miközben ő az, aki el-elkalandozik, a környezet leírásába fog, aztán ismét fókuszba helyezi a főhőst: „de ideje visszatérni alulra, a lánykánkhoz. Lebukott onnan [a padról], és elterült a földön.” (TIPTREE 2014, 45.) A narrátor a többségi társadalmi reakciót reprodukálva úgy pozicionálja hőst, mint aki nem kívánatos, ezért érdektelen, rossz ránézni, ezért elfordulunk tőle. Így lehet az, hogy az imént idézett felszólítás után átsiklik azon a jelentőségteljes pillanaton, hogy a lány öngyilkosságot kísérelt meg a padon, épp abban a pár percben, míg a környezet leírásával foglalkozott. „[...] kit érdekel?”, kérdezi az elbeszélő korábban. És valóban: a körülállók „lagymatag érdeklődéssel” figyelik a földön fekvőt, és halottnak kiáltják ki anélkül, hogy megvizsgálnák az életjeleit, pedig P. Burke lélegzik, még él (TIPTREE 2014, 45.). Közöny veszi körbe, tette jelentéktelenül ékelődik bele a hétköznapi áramlásba, öngyilkossági kísérletével párhuzamosan „a sétányon a szokásos dolgukat végzik a szokásos bohócok jámbor seprűikkel” (TIPTREE 2014, 45.).

A lány a kórházi ágyon is „egy lelakott roncsként” kerül jellemzésre (TIPTREE 2014, 46.), aki szájalmat ugyan kap, de együttérzést nem – kiváltképp az elbeszélőjétől:

Egy ideig újra nem történik semmi, csak egy kicsit *szívárog a szeme az érthető* csalódottságtól, hogy még mindig él. [...]

Az ingatag *lányjóság* feltámaszkodik, nagy keze olyan testrészekhez verődik, amit, még ha fizetnének, se érintenél meg.

– Burke? P. Burke, ez a neve?

– Ig-igen – *krákogás*. – Maga... rendőr?

– Nem. De itt lesznek hamarosan. A nyilvános öngyilkosság bűncselekmény.

– *Sajnálom*.

A férfinak egy felvevő van a kezében.

– Nincs családja, igaz?

– Nincs.

– Tizenhét éves. Egy év állami iskola. Mit tanult?

– Ny-nyelveket.

– Hm. Mondjon valamit.

*Érthetetlen csikorgás.*

Végigméri a lányt. A fickó közelebbről nem tűnt olyan elegánsnak. Lóti-futi-féle.

– Miért próbálta megölni magát?

A lány egy *döglött patkány* méltóságával rábámul, feljebb húzza a takarót. Dicséret illeti a férfit, nem kérdezte meg újra.

(TIPTREE 2014, 46.)

Az alábbi dialógusban a narrátor megvonja P. Burke-től a személyes névmást, a mondatba foglalást, ezáltal a lány szánalmasságára, zavarára és alacsony önbecsülésére hívja fel a figyelmet (például ahogy bocsánatot kér az öngyilkossági kísérletéért), és nem titkolt cinkosságot vállal az undorodó férfivel. Miért is firtatnák az öngyilkossági kísérlet okát? Ahogy azt a párbeszéd impikálja, az ok az orrunk előtt van: a lány ronda, mint a bűn, és ezt ő is tudja, érzi minden porcikájában. Az általam dőlten szedett kiemeléseken túl a leghatásosabb kifejezőeszköze a kihagyás (a miértek mellőzése, az együttérzés ki-nem-nyilvánítása), amely az empátia hiánya is egyben.

A narrátor ironikus olvasójával is; úgy kezeli, mintha ő se volna külön a jövőváros megvezetett birkáinál. Mintha ő is csak egy „agyatlan” követője lenne azoknak a szimulákrumoknak, amelyeket értéként tár elé a fogyasztói médiamanipuláció gépezete (erre utal a „zombi” megnevezés). P. Burke sem mentes ez alól, páriálétébe csak a sztárok glóriájának sugarai lopnak fényt. „Groteszken kidülledő szemmel” mered a férfira, amikor az felajánlja neki, hogy a lány találkozhat imádott sztárjaival, ha elvállal egy megbízást, amely egyben azzal jár, hogy hivatalosan halottnak nyilvánítják, és maga mögött kell hagynia eddigi életét. A lány beleegyezése – mint az eddigiekből egyértelműen fakadó következmény – elbeszéletlenül marad. (A fontos tettek és döntések láthatatlanná tétele egy értéktelenítő gesztus.) Frankeinsteini beavatkozások sora veszi kezdetét:

És itt a mi lányunk – ha lehetséges, még rondábban, mint korábban. (Mit gondoltál, ez Hamupipőke full generálban? Külalakjának romlásában közrejátszanak a ritkás hajából kikandikáló elektródahuzalok, a hús és fém egyéb hegesztései. Másrésztől, az a nyakörv és gerinclemez igazi haszon, el se szalaszthatod, hogy kiszúrd a nyakát. (TIPTREE 2014, 47.)

A sebészeti szakaszt követően veszi kezdetét a Pygmalion-tréning, amikor is megtanítják az etiketre, a csábos és feminin viselkedés csínjára-bínjára:

Valahol abban a borzasztó testben egy gazella veszett el, egy huri, aki örökre rejtve maradt volna az örületesség nélkül. Nézd a rút kiskacsát! (TIPTREE 2014, 47.)

De nem P. Burke teste hajlong és nevetgél immár, hanem az a tizenöt éves gazdatest, akinek minden mozdulata „az angyalok pornója”. A tökéletes szépség egy magzatból növesztett emberi test, funkcionáló agy nélkül. Tudattalan húsbaba, azaz egy waldo op, aki a Delphi becenevet kapja P. Burke keresztnéve, a Philadelphia után.<sup>107</sup> P. Burke egy „kriocellából” (cryocase) távvezérli a báb lányt, a megtestesült szépséget; gazdatudat és gazdatest között kábeleken keresztül működő műholdas kapcsolat áll fenn, e szimbiózist kettejük között (avagy a létrejött új entitást, Delphit) szakértők csapata monitorozza.

---

<sup>107</sup> A *waldo* kifejezés Robert Heinlein 1942-es *Waldo* című novellájában született. Főhőse, Waldo F. Jones egy feltaláló, aki távvezérelt találmányának adja a „waldo” nevet, és azóta ilyen értelemben használjuk.

Delphi feladata egyszerű: sztárnak kell lennie (egy szappanoperával kezdi karrierjét), de színészi tehetségét nem szerepében kell csillogtatnia. Delphi maga a szerep: a maszk, amelyen keresztül P. Burke megtapasztalhatja a „jó testtel” járó luxuséletet, a maszk, amelyen keresztül milliárdolláros bizniszt bonyolítanak a marketingesek. Delphineek termékeket kell reklámozni, és reklám az egész élete. A leleplezés, miszerint istenei csak bábok, amelyeket ugyanolyan páriák távvezérelnek, mint ő maga, Burke-öt nem érdekli, hiszen az ámitás részévé válni edesebb, mint páriának lenni. A ráirányuló, csillogó tekintetek fényében sűtkérezve éli meg a szépséget, hiszen most érte rajong mindenki, és ez minden áldozatot megér. A kötelék P. Burke és Delphi között hamarosan olyan szorossá válik, hogy a lány bármit megtesz, csak folytathassa a távvezérelt életét. A maszk az arcára forr, a kriocellán kívül töltött kényszerű órák mély depresszióban, elvonási tünetekkel, testi valója iránti idegenkedésben telnek. A valósággal való disszonancia kiteljesedik, a színjáték felülírja azt, és az ideál értékesebbé válik az igazságnál. („Egy pillantás elég, és a nézők már tudják: AZ ÁLMOK VALÓRA TUDNAK VÁLNI” – TIPTREE 2014, 59.)

A fordulatot az hozza, amikor Delphi és egy médiamogul lázadó fia, Paul Isham<sup>108</sup> egymásba szeretnek. A fiúból felháborodást vált ki, hogy Delphineek alkalmazói beosztják az idejét, megmondják neki, mit kell csinálnia, mit kell mondania – mintha birtokolnák őt. Paul így panaszkodik:

Az egész világot beprogramozták! Ez a kommunikáció totális kontrollja! Mindenki agyát behuzalozták, hogy azt gondolják, amit mutatnak nekik, és arra vágyjanak, amit ők adnak, és azt adják nekik, amire programozták a népet, hogy vágyjanak – és itt nincs se bejutás vagy kiút, nincs rajtuk fogás! (TIPTREE 2014, 68.)

Míg a GTX vállalatnál a gyanútlan Paul nevetség tárgya amiatt, hogy egy babába szerelmes, egészen közel jut az igazsághoz, amikor felfedezi, hogy Delphi koponyáján is ott vannak az orvosi beavatkozások jellegzetes nyomai. Ám ő úgy gondolja, Delphi egy élő, érző lény, akit megbízói irányítanak. Nem is feltételezi, hogy a történet még egy réteggel bonyolultabb, és tőle több ezer kilométerre, egy földalatti labor elfeledett mélyén, egy degradálódó testben rejtőzik a lélek, amelyért olyannyira rajong. Amikor szembesül azzal, hogy Delphi egy „bekábelezett szolgáló” (TIPTREE 2014, 71.), Paul akcióba lendül. A GTX hiába dönt úgy, hogy Delphit leszedálja, Paul elrángítja az eszméletlen testet egészen a laboratóriumig. Ott talál rá P. Burke-re. A torz lány ölelésre tárja kezét, de Paul undorral hámozza le magáról a szerelemittas Burke-öt. Ahogy eltaszítja magától, kitépődnek a lány testébe vezetett huzalok, amelyek közvetlen kapcsolatban voltak a waldo op baba idegrendszerével is, ekkor a kettőjük közti kötelék megszakad, a legyengült P. Burke pedig belehal ebbe. Miközben Paul bámulja a személyiség halványuló nyomait az elidegenedett bábun, az elhalón szajkózza Burke gondolatainak utolsó lenyomatait: „Paul, kérlek, én vagyok Delphi”, míg már csak vegetatív funkciói maradnak, és a lehetőség arra, hogy a gazdatestet rákapcsolják egy újabb távirányító elmére, és a Delphi-színjáték egy új felvonásba ér (TIPTREE 2014, 76.).

---

<sup>108</sup> A *Neuromán*cban is van egy intertextuális utalás az Isham névre: Tally Isham egy híres sim-stim sztár.

P. Burke a személyiség és a test disszonanciáját sokszorosan élte meg. Először fizikai teste esztétikai hiányosságai izolálták őt a közösségtől, hiszen csúfságán túl nem látták benne az emberit, csakis a szörnyet. Majd a földalatti laboratóriumba zárva, tudatát testén részlegesen kívül helyezve élte meg az eltestetlenedést és az újratestesülést, immár kétszeresen szenvedve a disszonanciától, hiszen nem lehetett Delphiként teljesértékű ember, és immáron saját önvalóságával sem tudott mit kezdeni (személyisége két testbe zárult, ám egyik sem teljesíthette ki őt). A szimbiózis fenntarthatatlan volt, hiszen testileg és lelkileg is rombolta őt, és a vállalat társadalmi kivetettségét és saját önutálatát kiaknázva rabszolgává tette Burke-öt. A degradált, illúziós élet ambivalenciája végül maga alá temette a főhóst.

## 2.2.2. A kollektív fantázia fennsíkja (The Wolves of the Plateau)

John Shirley 1989-es novellája, *A The Wolves of the Plateau* egy egészen más szemszögből közelít a kiborgizációhoz, az azzal járó szabadsághoz és a kapcsolódás különböző formáihoz. Közös pont, hogy itt is a főhős a technikát magába olvasztva képviseli a másságot. Periférikus társadalmi pozícióját azonban ellenkulturális, kriminális kontextusa adja. Jerome illegális augmentációért került börtönbe, és egy alvilági alak, akárcsak négy cellatársa: Jessie, Eddie, Bones és Swish. Mind rendelkeznek a feketepiacról beszerzett, beültetett chippel (wetware), amely számos funkciót kínál a lottó megbundázásától kezdve bukméker ügyekig, rejtett bankszámláktól pénzügyi rendszerek feltöréséig, szintetikus drogok és biokémiai összetevők reprodukálásától bandaháborús stratégiákig. A potenciálisan legveszélyesebb funkciója az, hogy hozzáférést ad a Fennsíkhöz (Plateau), amely „túl van az Interneten, túl a Láthatatlan Weben, túl a Rácson”. A chipet az elbeszélő így jellemzi:

Kisebb volt, mint egy kontaktlencse, ezüstszerű szilikon, nem áteresztő gallium arzenid és áttetsző interfézmembrán, belesüllyesztve körülbelül 800.000.000 mesterséges proteinmolekula nanotranzisztor, talán több. (SHIRLEY 2013, loc. 6490.)

Miután a cellát elsötétíti a robotőr (a „bádog”), a cellatársak körben letelepednek a padlóra, és mindannyian aktiválják a koponyájukba beültetett microchipet. Ennek segítségével privát kommunikációs vonalat nyitnak egymás közt, ahol gyorsított és kódolt csatornán értekeznek egymással. A kommunikációjuk egy rendhagyó kapcsolódást jelenít meg köztük. Párbeszédük nyers közvetítésben az olvasó számára nem érthető, hiszen a sajátos tolvajnyelv kívülről csak kulcs- és kódszavak egymásra halmozásának tűnik, pedig valójában kidolgozott tartalmat rejt (e hiányok minden szöveghelyen fordításra kerülnek aztán):

– Ló – mondta Bones. – Ajtó. – A férfi egy hang volt a sötétben, árnyék-madárijesztő.

– Idő – válaszolta Jessie.

– Kompabilitás? Ismered? – kérdezte Eddie.

- Neba' – A többiek felröhögtek.

– Linkellenőrzés – mondta Bones.

– Modellek? – kérdezte Jessie.

Számokat kezdtek kántálni kórusban. Egy negyedórás beszélgetés volt – kevesebb mint egy perc alatt. Fordításban az alábbi párbeszéd hangzott el:

– Lófaszt tudunk átjutni a bádogon, emberi őnök is vannak, és őket nem tudod átprogramozni.

– De bizonyos órákban – mondta Jessie – csak egy van szolgálatban. A többiek a bádogot figyelik, ahogy ki-be hozza az embereket. A bádog nem vesz észre semmit se, aztán már túl késő lesz. És addigra már ott leszünk a seggükben.

– Lehet, hogy nem vagyunk kompatibilisek – érvelt Eddie. – Ismered ezt a szót, kompatibilis?

– Ó, ember, szerintem ja, ezt mind értjük – mondta Jerome, és a többiek nyérítve felnevettek. Eddie-t nem nagyon kedvelték. Aztán Bones azt mondta:

– Az egyetlen módja, hogy kiderítsük, kompatibilisek vagyunk-e, az, ha rendszerláncot alkotunk. Ha megvan a lánc, mehet a tánc, ahogy mondják az arcok. Vagy a lánc fog minket benntartani, vagy az visz ki innen.

(SHIRLEY 2013, loc. 6492.)

A heterodiegetikus narrátor tehát váltogatja az egyenes idézetet, a függő és a szabadfüggő beszédet. Belső fokalizációja során Jerome szűrőjén át értesülünk az eseményekről. Ebben a részben az egyenes idézet kétféle módon történik: először csak a tolvajnyelvet olvashatjuk, majd egy plusz „fordításban” megkapjuk a tolvajnyelv feloldását is. Ez természetesen ilyen formában sohasem hangzott el, de ha átlagos párbeszéd zajlott volna köztük, akkor az nagyjából így történt volna. Rendhagyó módon kerül így egymás mellé a külső és a belső: a párbeszéd, ahogy egy külső szemlélő hallaná, és a párbeszéd, amely a résztvevők agyában kibomlott. (Ez a rendhagyó megoldás egy fokkal elegánsabb, mint amivel Marge Piercy élt a *He, She and It* című regényben – a mű elemzését lásd a *Lelkesített gép* című fejezetben –, amikor a Glopot járva a négyfős csapatnak csak egyik tagja értette a szlenget (PIERCY 1991, loc. 6445–6477.), és amikor a másik három magyarázatot követelt, a szavak jelentése egy beékelt szótár formájában került bemutatásra, ily módon segítve az előző és a rákövetkező részek szlenges dialógusait.) Míg a cellatársak azt latolgatják, meglépjék-e ezt a kockázatos egyesülést – hiszen az talán aktiválná az augmentációkat monitorozó védelmi rendszert –, a párbeszédnek közvetítésére használt írástechnika megváltozik. Itt már fordított sorrendben fut kettős formájában, tehát a kibontott értelmű dialógus mellett zárójelben szerepel az argóverzión. Így könnyebb és közvetlenebb az olvasói megértés, a szöveg ráadásul egy többszinttel gazdagodik. Végül már csak a kibontott párbeszéd marad. A narráció és az egyenes idézetek arányváltozásával változik a belső tempó. A szereplők szubjektív belső ideje állandó változásban van (telepatikus, gyorsított kommunikáció vagy klasszikus, nyelvi kommunikáció), és változik a narrációs sebesség is, így a novella az időérzékünkkel is játszik.

A „rendszerlánc” (system link) tudatmegosztást takar. Jerome úgy referál rá, mint „kis Fennsík”. Ennek létrehozásához mindenkinek meg kell fognia a másik kezét, hogy a test elektromos mezői egyesülhessenek, valamint Jerome-nak is aktiválnia kell a chipjét (az ujjpercébe ültetett „egérrel” megérinti koponyaimplantátumát, így kapcsol be a chip). Itt érdemes pár szót szólni a chip személyiségformáló erejéről. Amikor a chip működésbe lép, „elszavalja magának az agy mitológiáját; újrarádja szilikonszínpadán a szubjektív világtörténetének egyéni legendáit” (SHIRLEY 2013, 356.). E mondat egy hosszas technikai leírás után következik, ahol megismertük a chip működését. Ez a kiemelt rész viszont a chip működésének szubjektív tapasztalatáról szól. Rámutat a technika mögötti varázslatra, a transzcendens tapasztalatra a tulajdonos elméjében. Az elbeszélő a színház metaforájával ragadja ezt meg. Az agy mitológiája az a fiktív narratíva, amely az egyén perspektívájából modellezi a világot. E privát történelem előhívásának előfeltétele a chip, megjelenésének módja pedig a chip közvetítésétől függ, azaz médiumfüggő (erre utal a „szilikonszínpad”). Az agy magát szórakoztatja ezzel, nincs kijelölve más néző. Az egyén akarata ellenére válik a színdarab nézőjévé. Egy ilyen emléklavina nagy megterhelést jelent, viszont felkínál egy belső egységet a töredezett világtapasztalatban. Dani Cavallaro

szerint a chip nemcsak egy „technikai műtárgy”, hanem egy „mitológiai textus”, ahol a technológiai álom könnyen rémálommá válhat, amennyiben a mesterségesen módosított agyműködés a psziché komplex szövetébe hatol, és onnan emlékek kísérteteit ráncigálja elő (CAVALLARO 2000, 53.). Visszatérve a tudatmegosztásra: a frekvenciaszám megadása után létrejön az elektronikus telepátikus kapcsolat. (Ez intimitása ellenére is csak egy érdektársulás.) Ez a link az elmék között a feldolgozási sebesség megnövekedésén és a közös kalkuláción túl mindennemű többletinformáció áramlásával jár. Mindannyian bepillantást nyernek egymás tudatába. Ennek során meg többszöröződnek a perspektívák. Egyszerre láthatják magukat olyannak, amilyenek önmagukat elképzelik, és olyannak, amilyenek a többiek látják őket. E perspektíva-összeolvadás szemléltetése a látószögek gyors egymás mellé rendezésével valósul meg. Az ötlet radikális potenciálja sajnos kiaknázatlan marad, helyette egy újabb absztrakt, átpoetizált leírást olvashatunk:

...Jerome dezorientáltan imbolyogott gondolataiban, társait torz önképekben, ambícióik groteszk karikatúráiban látva. Rajtuk túl megpillantott egy másik tartományt a psziché felszakadozó felhőzetén túl: a Fennsíkot, a tiltott frekvenciákon kapcsolódó agychipek suttogó síkját, egy elektronikus menedéket a zsaruk elől a rejtett seftelésre; egy Fennsík, ahol csak a válogatott gazemberek ólálkodnak; hihetetlen kihívások, felfoghatatlan kockázatok távlatát, ahol ott az örök lehetőség, hogy elvesz, beleverszél az örületbe. Egy hely, ahol a wetware farkasai kóborolnak. (SHIRLEY 2013, 359.).

Az idézett részletből kitér, hogy a már említett Fennsík egy szimulált tér a mentális síkon, a kollektív tudatmegosztás anyagtalan hálózata, ahova az illegális agychipeken keresztül vezet az út. Ennek létrejöttéről, működéséről és működtetéséről semmi információt nem kapunk, így csak egy ígéretes, stílusos allegóriája marad a bűn árnyvilágának.

Jerome és a többiek véghezviszik a szökést. Jerome lehúnyt szemhéjára fókuszál, amely belső képernyőként funkcionál. Innen olvassa le az adatokat és navigál tekintete kurzorával. Addig szortírozza a fájlokat, amíg meg nem leli azt az óriási felhőkarcolót, amely az öt férfi bolytudatát reprezentálja. (Itt látható, hogyan íródik egymásra két képi világ: a számítógépes kibertér és egy fiktív paratér ikonikája.) Mozgásba lendül a gépezet: a bádog észleli az illegális chiphasználatot, ám a cellához érve a férfiak átprogramozzák a gépet, és elhítetik vele, hogy öt Eric Wexlerrel van dolga, így az kiengedi mindannyiukat. A hamis identitás köpenye alatt szoros együttműködésben kiiktatják az emberi öröket. Jerome-nak gyilkolnia kell a kijutásért. Ez az a határátlépés, ahonnan nincs visszaút. Rájön, ez volt az ő vizsgálója, amivel oldalt választott magának, és kvalifikált a Fennsíkra. Ő is „farkassá” vált, és immár körözött bűnözőként készen áll az illegális kibertér meghódítására.

P. Burke a csodálatért küzdött, Jerome a szabadságért. Mindkettejüknek egy fausti alkut kellett kötniük ezért: elméjüket ki kellett tární, át kellett hágniuk bizonyos etikai határokat, és meg kellett szegniük a szabályokat. El kellett menniük a végletekig, hogy megismerjék önmagukat – még ha ez azzal is járt, hogy rajtavesztettek az üzleten.

### 2.2.3. A túlzásba vitt szabadság (Mr. Boy)

Az előbb említettekhez hasonló határátlépésig kell eljutnia Mr. Boynak is James Patrick Kelly kisregényében.<sup>109</sup> A történet a főhős, Mr. Boy perspektívájából, egyes szám első személyű, visszatekintő narrációban bomlik ki. Mr. Boy egy poszthumán világban él, ahol a 13. kiegészítés értelmében mindenkinek jogában áll megválasztania saját testi formáját, és ember helyett már mindenki csak biológiai gépezetként tekint magára.

Mr. Boy időről időre átesik egy költséges és fájdalmas orvosi beavatkozáson: a génterápia során testét tizenkét éves korúra fiatalítják, de valós kora huszonöt év. Két barátjával tölti ideje jó részét: Stennie egy tizenhárom éves fiú, aki emberi genetikáját hullógénekekkel kombináltatta, így egy humanoid és egy dinoszaurusz egyvelegének tűnik. Comrade pedig egy szimuláció, Mr. Boy legjobb barátja és inasa, aki születése óta elkíséri őt mindenhova (mint azt a neve is mutatja).

Az elkényeztetett Mr. Boy amiatt kerül bajba, mert inasa egy ajándékot ad neki, még hozzá egy befolyásos ember hullájának fényképét. Ez a nekrofil hajlamú Mr. Boynak kéjes örömeire szolgál, hisz fanatikus gyűjtője a halottfotóknak, még akkor is, ha ez a hobbi illegális.

Mr. Boy egy tinédzser lázadó, aki soha nem akar felnőni. Ennek oka izolált gyermekkora és anyja ridegsége. Anya és fia ambivalens viszonya annak köszönhető, hogy anyja az amerikai Szabadság-szobornak materiális-biológiai-növényi replikájává alakította át magát. Az eredeti szobornak háromnegyedes méretarányával (42 méter magas) a nő a város egyik népszerű látványossága. Műanyag- és fémvázát újraformázott sejtek gigantikus függönye fedi, ám valójában egy nagyon sérülékeny komplexum: bőre helyenként csak egy centiméter vékony, „a koronájáról hulló jégzilánkok felnyársalhatják őt” (KELLY 2013, 288.). Fotoszintézise folytán önfenntartó, de mozgásra képtelen. A kocsifelhajtó egyenesen talapzatához vezet, a mellette található gépházban vannak létfenntartó rendszerei. Évente egy teherautónyi műtrágyára és napi 150 kilowatt áramra van szüksége.

Anyja belső működése túllontúl ismert Mr. Boy számára, hiszen az anyjában él saját high-tech lakrészében, a mellkas tájékán. Mivel a nő képtelen emberi formában megmutatkozni, így különböző feladatköröket ellátó, távirányított alakokat ölt, amelyek különböző személyiségreszeit képviselik. Az Üdvözlő nagy szeretettel, de kevés figyelemmel próbál gondoskodni Mr. Boyról. A Dada mulya, de jó hallgatóság. A Szakács pedig ellátja őt bármivel, amit kíván. A Szerelmes énrészek nyilván mással vannak elfoglalva, őket nem érdekli Mr. Boy. Ezért nem véletlen, hogy a fiú így ábrándozik:

Mindig kíváncsi voltam, milyen lenne egyenesen Anya főagyához beszélni, mert akkor nem szűrné őt semmilyen báb [remote]. Önmaga lenne. (KELLY 2013, 290.)

---

<sup>109</sup> Kelly szószóló volt a nyolcvanas években zajló cyberpunk/humanista vitában is, és humanista létére több cyberpunk történettel előrukkolt, ilyen volt például a *The Prisoner of Chillon* (1985) és a *Rat* (1986). *Mr. Boy* című kisregénye először az *Asimov's Science Fiction Magazin* 1990. júniusi számában jelent meg. A történet elnyerte az *Asimov* magazin olvasói díját legjobb kisregény kategóriában, jelölték Locus Poll-díjra és Nebula-díjra. Shirley történetéhez hasonlóan Kelly szövege is részét képezi a *Cyberpunk: Stories of Hardware, Software, Wetware, Evolution and Revolution* című antológiának. Itt is minden magyar szövegrészlet saját fordítás.



Anyja hiába árasztja el szeretettel és figyelemmel, rosszul szereti őt. Fiának korlátlan zsebpénze van, de nem tudja felelősen kezelni azt, mert nem tanította meg senki, hogyan kell. Felvették a Yale-re, de az első szemeszter után ki is bukott onnan. Elkényeztetett, felszínes, udvariatlan, arrogáns jellem, aki gyermeksége mögé rejtőzik. Anyja büszke fia megfiatalításaira, pedig az óriási fájdalommal, lelki kiégéssel jár. Semmilyen szabályt nem kell betartania, a fiú bármit megtehet, és ellenségessége ellenére is ajnározza őt a bábuk serege. Ahelyett, hogy anyja beszélgetne vele, kamerákon, hangfelvevőkön keresztül tartja megfigyelés alatt. Nem csoda hát, hogy a kisregény zárlatában a fiú szembefordul anyjával, kétségbeesésében el akarja szakítani a köztük fennálló, beteges köteléket.

Az előző két történethez képest Mr. Boy nagy személyiségfejlődésen megy át. Ennek kezdőpontja az, amikor szerelembe esik egy kamaszlánnyal. Első találkozásuk Treevel egy virtuális környezetben történik, egy szimulációban. A házibuli választott helyszíne a Fehér Ház reprodukciója, ahol mindenki digitális maskarában jelenik meg. A személyre szabott avatárok az „élményszerkón” (joysuit) keresztül érzékelik és utánozzák viselőik mozdulatait, és természetesen képesek a karakterrel járó extra érzékszervi hatások imitálására: a hóember olvad, a tűzlány lángol, a bagoly repül.

„Mikor a génjeiddel babrálsz, azt változtatod meg, aki vagy. Mármint, nem szereted, aki vagy? Mert én igen”, fordul Tree Stenniehez, a dinoszauruszhoz (KELLY 2013, 296.). „Gazdagok vagyunk”, feleli Mr. Boy, „megengedhetjük magunknak, hogy utáljuk magunkat” (KELLY 2013, 296.). A lány nemcsak a génterápiát nem érti, hanem a digitális játékszobát sem. „Nem nagyon szeretem a VK-t [virtuális környezetet]” – mondja –, „Mi értelme, hiszen ha egyszer egy szimulációban bármi megtörténhet, akkor semmi se számít igazán” (KELLY 2013, 299.). A lánnyal „realista” neveltetése mondatja ezt: a realisták konzervatívnak számítanak azzal az elképzelésükkel, hogy az ember legyen az, aki, és ezt ne változtassa meg, és ne szégyenkezzen miatta.<sup>110</sup> Amit a kisregényben realizmusnak neveznek, valójában egy preposzthumán szemlélet, amely az emberi testet tekinti az evolúció non plus ultrájának.

Mr. Boyra nagy hatással van, hogy Tree családja, aki lenézi őt gyerekesége és felelőtlensége miatt, és ezért komoly önvizsgálatot tart. Elkezdi látni, hogy mennyire képmutató világban él, és mennyire elidegenedett saját magától is. Stennie kerülni kezdi, Comrade-dal megromlik a viszonya, a Titkosszolgálat a nyakán van a kalózfotó miatt. A nélkülözést, a népszerűtlenséget, a másságot megélt Tree egyre inkább arra vágyik, hogy beilleszkedjen ebbe a felszínes világba, és megtapasztalja, milyen azt csinálni, amit mindenki más csinál – függetlenül attól, hogy ez jó-e, vagy rossz. Mesterségességre, gazdagságra és felelőtlenségre vágyik, kortársai érdekektől terhelt elfogadására. Elindul hát köztük egy szerepcserre, amely egyre inkább eltávolítja őket.

Ez a „smash partin” ütközik ki leginkább. A buli helyszíne az egyik gazdag iskolás lány, Happy lakhelye. Ez egykor Philip Johnson 20. századi építész egykori birtoka volt, majd a Philip Johnson Memorial Museum székhelye, tehát egy értékes, történelmi értékű színhely. És pont azért remek

---

<sup>110</sup> A realista Joplin család a hippy szubkultúra paródiája. Eleve a névválasztás Janis Joplinra utal. Továbbá Tree családja egy virágboltot üzemeltet (amelynek neve Green Dream), maguk által termelt bioételt esznek, marihuánát szívnak, és sokat vannak meztelenül.

helyszín, mert a szórakozás lényege a féktelen pusztítás: drága bútorokat törnek-zúznak, értékes műtárgyakat és történelmi ritkaságokat tesznek tönkre (például Erroll Garner, Django Rheinhardt and the American Jazz Giants, Handy, Ellington, Hawkins, Parker, Armstrong, Scott Joplin bakelitalbumait). Mivel a házigazda úgy szabja meg a szabályokat, hogy semmilyen mechanikus eszközt nem lehet használni, ezért a gyerekek baltákkal, pörölykalapácsokkal, feszítővasakkal esnek neki az antik zongorának:

– A zongora több mint kétszáz éves – folytatta Happy, – tehát a fehér billentyűk elefántcsontból vannak. – Lenyomott egy billentyűt. – Halott elefántok!

Mindenki egy együttérző „oh”-t mormolt.

– A feketék pedig ébenfából vannak, amit az esőerdőből loptak. – Még egy plim, kevesebb reakció. – Megérdemli a halált.

Taps.

(KELLY 2013, 333.)

Az exkluzív rombolásról egy japán tévécsatorna közvetít. A műsorvezető azt kérdi:

– Amerika és Japán nagyon különbözik, nem igaz? – Közelebb lépett. – Mi megbecsüljük elődeinket, a múltunkat. Ti látszólag gyűlölitek. – A galériára mutatott. – Miért? (KELLY 2013, 334.)

Mr. Boy – láthatóan az amerikai fogyasztói társadalom, a radikális liberalizmus, a modernkori értékválságot kritikáját kifejezve – azt válaszolja:

Mert el vagyunk kényeztetve. Senki nem azért jött, hogy színjátékot játsszon. Ezek vagyunk mi. Ebben hiszünk. (KELLY 2013, 341.)

Mr. Boy végül átvezeti a társaság egy részét anyja testébe. Míg azok anyja törekeny szobortestét tapogatják, szemérmetlenül szeretkezni kezdenek az ágyakon, és a bábukat kínozzák, Mr. Boy elégedett a megbecstelenítéssel, és bosszúra szomjazva végre szembenéz az anyjával. A következő párbeszéd zajlik le köztük (amelyből most csak részleteket idézek):

– Megkaptad, amit akartál, a soha-véget-nem-érő gyereket. Nos, a gyerekeknek nem kell felelősen viselkedniük. [...] Tízéves voltam, amikor először megfiatalítottál, túl fiatal, hogy több eszem legyen. Sokáig csak azért csináltam, hogy neked örömet okozzak. A megfiatalítás volt az egyetlen, ami úgy tűnt, fontos a számodra. De te sohasem magyaráztad meg nekem. Soha nem ültettél le, és mondtad: „ilyen lesz életed, és ezeket fogod kihagyni, és így és így fogsz érezni miatta. [...]

– Dolgozni akarsz és aggódni és megöregedni és meghalni egy napon?

(KELLY 2013, 341.)

A szembenézés nem várt lelki mélységeket tár fel Mr. Boynál:

Évekig arról képzelegtem, bárcsak bejuthatnék a fejbe találkozni az igazi anyámmal. Hogy megérinthetném őt. Mindig kíváncsi voltam, hogy nézhet ki; születésem után formázta újra magát. Amikor kicsi voltam, úgy gondoltam rá, mint egy varázshercegnőre, ragyogó fehér fényben. Később úgy képzeltem el, mint a

barátaim anyukáit, csak elegánsabban. Aztán miután megfiatalítottak, attól félttem, már csak egy tápkádban úszkáló agy talán, mint valami drága memóriabankban. Tévedtem. (KELLY 2013, 342–343.)

Kiderül, hogy anyja tudatfeltöltésen esett át: a számítógépekben létezik csupán, nincs többé fizikai teste. Mr. Boy a következő felismerésre jut:

Ő halott, és én egy kriptában éltem. Mindez idő alatt szerettem őt, de csak a halált szerettem. (KELLY 2013, 343.)

Konklúziójában nemcsak a csalódás és a harag visszhangzik, hanem az a nézet is, miszerint test nélkül nincs emberi személyiség se. Katherine Hayles a test meghaladásáról (disembodiment) több helyen is beszél.

Míg a test az ellenállás gyöngé sóhajával el tud tűnni az információban, a megtestesülés erre nem képes, mert az alkalom és a személy körülményeihez kötött. (HAYLES 1993, 156.)

Megtestesülés tehát mindig van, mint ezt látjuk Mr. Boy édesanyjának megannyi formáján keresztül, sőt még a személyiség is túlél – de az új létmódjában már más entitásként él tovább. Ahogy Katherine Hayles (2002, 244.) mondja: „az emberi tudat emberi test nélkül nem emberi tudat”. Az az osztott identitás, aki az anya szerepében előtűnik, egy valaha volt személynek létmódot váltott, átalakult formája, és a tudatfeltöltéssel a valaha volt integritása is elveszett. Ezzel nemcsak az anya változott meg, hanem a megtestesülésével szembeni attitűd is. Mr. Boy szemében (és világában) a kiborgizált test és az áramkörökbe konvertált tudat megítélése között akkora a különbség, hogy már kategórialépés történik, és a tudatfeltöltött „egység” elveszti személystátuszát:

A feltöltött intelligenciáknak nincs több joga, mint egy hologramnak vagy egy autónak. Anya törvényesen halott volt, és én voltam az egyetlen utódja. (HAYLES 2002, 244.)

Mr. Boynak jogában állna anyját lekapcsoltatni, törölnetni, módosíttatni, akár eladni. Egyiket sem teszi. Nemet mond a bosszúra, új életet kezd. De amit már nem tud megváltoztatni, az az, hogy egy illúzió irányítása alatt élt élete eddigi huszonöt éve során. Az egész kisregényt átható értékválság, felelőtlenség, önzés és esetlegesség elveszi a valódi dolgok súlyát – ez a több szereplőn át közvetített álláspont valójában a humanista elemeket hangsúlyozza, és kifejezi a poszthumanizmus kritikáját is.

### 2.3. A tudatfeltöltés további példái

Mr. Boy édesanyja vagy McFloy példáján keresztül látható, hogy a tudatfeltöltés a kiborgizáció azon radikális példája, amely szerint a test hátrahagyható, és lehetséges a személyiség transzformációja egy új létmódba. Kortárs valóságunkban a tudatfeltöltést propagálók úgy vélik, hogy 1. az agy a tudatnak anyagi szerve, a tudat pedig az emberi agy legmagasabb rendű működése, amelyet meghatároz környezete, és egyúttal a külső valóság visszatükrözését adja, miközben neurális hálózatok komplex szerveződéséből jön létre (e szerveződési mintázatok pedig reprodukálhatók vagy más formában is előállíthatók). 2. A test és elme kettőssége helyett az elme immaterialitását, információszerűségét hangsúlyozzák, amely hasonló például az adatfájlok vagy egyéb kompjúterszoftverek létmódjához.

Hans Moravec futurista könyveiben (*Mind Children* – 1999, *Robot: Mere Machines to Transcendent Mind* – 1999) a robotika, a mesterséges intelligencia és a tudatfeltöltés lehetőségeiről ír. Eszerint a tudatfeltöltés egy hipotetikus eljárás, amelynek során (nanotechnikai műszerekkel) beszkennek az ember agyát, szimulációk segítségével összehangolják a biológiai és a számítógépes modelleket, és ha a feltöltés befejeződött, tetszőleges testhez csatlakoztatják a funkcionáló alanyt. Mert elvben az emlékezet kódolható digitális információvá alakítható, tehát tárolható, másolható és letölthető. Ennek értelmében a test meghal, de az elme szoftverként tovább él.

A pszichológia megkülönbözteti a viselkedést és a megélést. A viselkedés is ketté oszlik: az objektív módon megfigyelhető folyamatok a külső viselkedésbe tartoznak (például mozdulatok és beszéd), belső viselkedésnek minősül a gondolkodás, akarat stb. Ugyan ez közvetlenül csak önmegfigyeléssel hozzáférhető, de a manifesztációik miatt mások számára is lehetséges következtetni az alanyban lezajló folyamatokra. A megélés konstituálja személyes élményeinket, és szubjektív természetű. A mai pszichológiai meggyőződés szerint agy nélkül nincs megélés – de ha lehetségesnek tartjuk a személyiség transzformációját, akkor azt is feltételeznünk kell, hogy az új hordozóra átültetett elme számára egy új valóságmodell, viselkedés és mentális tapasztalatok állnak elő.

Kenneth Hayworth, a Brain Preservation Foundation vezetője szerint (2014) a tudatfeltöltés a leglogikusabb módja a személyiség konzerválásának. Érvelése szerint amint odáig jutunk, hogy megértjük az agyműködést, már tudni fogjuk azt is, hogyan lehetne azt megépíteni vagy valamilyen más formába transzformálni. Hogy ez egy számítógép, robot vagy „gazdatest” lesz-e, még nem tudni, ahogyan azt sem, hogy egy „testetlen” egyednek szüksége lesz-e háromdimenziós test-szimulációra, vagy épp a tudata képes lesz-e így egyesülni, feloldódni egyéb entitásokkal.

A *Neurománuban* Dixie Flatline sorsán keresztül találkozunk tudatfeltöltéssel. Dixie Flatline eredeti neve McCoy Pauley volt, és ő volt Case egyik mestere. Pauley hackelése során került a klinikai halál állapotába, azaz megszűntek az életjelei. Az EKG egyenes vonala után nevezik ezt „flatlining”-nak, innen ered a karakter beceneve. „Mindnyájan hallottak Pauleyról, Atlanta külvárosainak bugris cowboyáról, aki túlélte az agyhalált a fekete jégben”, ő volt „a cyber-tér Lázára” (GIBSON 2005, 73.). Pauley ugyan túlélte ezt a hackelést, de végül második (tartalék)szíve vitte el. Amikor Armitage felbérel

Case-t, küldetésük kivitelezéséhez szükségük van Pauley hackelési tudására is. Ehhez úgy férnek hozzá, hogy a hacker emlékei megtalálhatók egy ROM-modulon (ROM = Read Only Memory). Először ezt a hordozót lopják el a Sense/Net médiakonglomerátum főhadiszállásáról. A heterodiegetikus narrátor belső fokkalizációval közvetíti Case benyomását, akit irritál Flatline szellemléte, kváziszemélyiség volta:

Idegesítő volt úgy gondolni Flatline-ra, mint egy agykártyára, egy ROM-kazettára, amely áramköreibe égetve őrzi a halott ember képességeit, rögeszméit, térdreflex-reakcióit. (GIBSON 2005, 72.)

Utána aktiválják az agykártyát úgy, hogy Case „becsúztat némi jeget”, majd rákapcsolja az agykártyát a Hosakára, és maga is becsatlakozik (GIBSON 2005, 73.). Rögtön egy jelenléte érez, amely (meglehetősen alulreferenciált módon) a „semmiből” szól hozzá. A hang tulajdonosának – a személyiségmátrixnak – nincs grafikus megjelenítése, csupán audioélményként tapasztalható a jelenléte. Kiderül, hogy a személyiségkonstrukciónak nincs memóriája, nem tudja előhívni az egy perccel korábbi „találkozást”. Tehát korábbi életének emlékein túl nincsen működő emlékezete, csak valós idejű memóriája, amely minden újraindításkor alaphelyzetbe áll.<sup>111</sup>

- Oké, Dix. Te egy ROM-agykártya vagy. Vágod?
  - Ha te mondd... – válaszolta az agykártya. [...]
  - És mi ketten azzal kezdjük, Dix, hogy átugrunk a londoni rácsra, és merünk egy-két adatot. Benne vagy?
  - Csak nem aszondod tán, hogy van választásom, fiam?
- (GIBSON 2005, 74.)

Tehát a személyiségkonstrukció elfogadja az információt, miszerint ő csak egy agykártya. Öntudatának látszatjellegét (vagy részlegességét) erősíti ez az elfogadás. Nincs önálló döntési tere, reaktív, csak parancsot hajt végre. Reakciói mesterségesek, csupán régi berögződéseket visszhangoznak. Az életszerű reakciók imitációja láthatóan frusztrálja Case-t.

- Az agykártya nevetéssel próbálkozott, Case arca összerándult a nyilalló érzettől. [...]
- Visszavehetnél ebből a vihogásból, öregem, szúrja a gerincemet!
  - Az elég baj – felelte a Flatline. – Mer’ az öreg hótnak köll az a kis nevetés.
- (GIBSON 2005, 143.)

Önnön mesterségessére Flatline így reflektál később:

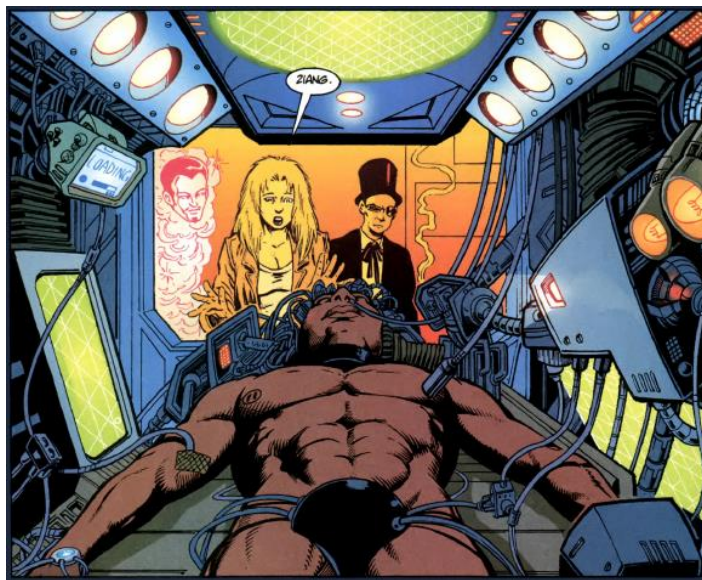
- Én se’ vagyok ember, de úgy reagálok, mintha az lennék. Érted?

---

<sup>111</sup> Dixie létmódja meglehetősen hasonlít Clive Wearing helyzetére. A „hétmásodperces memóriájú ember” hippokampuszának sérülése következtében évtizedek óta képtelen új emlékeket megőrizni (rövidtávú emlékezetéből nem kerül át információ a hosszútávú memóriába). Súlyos amnéziája miatt valójában csak önmaga szellemeként él. Egy interjúban többször kijelenti: „El tud képzelni egy éjszakát, amely húsz éve tart, álmok nélkül? Épp mint a halál. Semmi különbség. Semmi gondolat. Ilyen értelemben nincs fájdalom. [...] Nem láttam egyetlen emberi lényt sem az elmúlt évtizedekben, maguk az elsőek.” Volt felesége hozzáteszi: „Számára minden pillanat az első pillanat, rácsodálkozás az öntudatra ébredésre.” Mégis, a férfi látszólagos nyugalommal viseli helyzetét, miként Dixie Flatline. Az, hogy elmarad részükről a pánik, abszurdá teszi reakciójukat – ám mint valós példa is mutatja, ez olyan lehetőség, amely abszurditása ellenére is lehetséges.

- Várj csak! – állította meg Case. – Te érzel, vagy nem?  
– Nos, olyan, mintha éreznék, kölyök, de valójában csak egy kupac ROM vagyok. Asszem, ez is egyike azoknak az... öö... filozófikus kérdéseknek...  
A csúf nevetségérvet végigbizsergett Case hátgerincén.  
(GIBSON 2005, 113.):

Felmerül a kérdés: adhatják-e a személyiség megértésének alapjait az emlékeink, ha egy ilyen mesterséges személyiségkonstrukció láthatóan csak a tudat illúzióját adhatja? Wintermute később azt mondja Case-nek: „én csak az emlékeidhez férhetek hozzá, és azok nincsenek fedésben a gondolataiddal” (GIBSON 2005, 144.). A ROM-ra lementett, fragmentált emberi személyiségrekonstrukció tehát egy olyan limitált ént teremt, amely megismerhető, redukálható, kiszámítható, véges. Ráadásul a túlélési ösztön és mindennemű motiváció eltűnt Flatline-ból, ezért azt kéri, semmisítsék meg a kártyát, nem akar tovább így „élni”. Ezzel arra is rámutat, hogy még a legvégső stáció fölött sincs önrendelkezése. Végakarata lehet, de a halálhoz való jogát csak akkor kapja meg, ha „tulajdonosai” megadják a parancsot a törlésre.



9. ábra  
*Tudatfeltöltés (Transmetropolitan)*

*Forrás: (ELLIS–ROBERTSON 2009, No. 1., 25.)*

A másik példa a tudatfeltöltésre Ziang Huai esete a *Transmetropolitan* című képregényből (ELLIS–ROBERTSON 2009, No. 2.). A *Boyfriend is a Virus* című számban Channon Yarrow, Spider Jerusalem asszisztense szerelmes Ziang Huaiba. Az érzelmileg eléggé egyoldalú kapcsolat akkor ér véget, amikor Ziang közli, hogy létmódot vált, azaz „letölti magát” (get downloaded). A szívfájdalomtól letaglózott

Channonnak nehezebbre esik feldolgoznia ezt a döntést. Spider nyújt neki támaszt ebben, amikor megkísérli megértetni vele a jelenség hátterét:<sup>112</sup>

Az egész egy Hans Moravec nevezetű fickóval kezdődött. Ő alkotta meg a letöltés [downloading] kifejezést, és feltette a kérdést, lehetnek-e az intelligens robotok olyanok, mint az emberek? Emberek lennének egyáltalán? (ELLIS–ROBERTSON 2009, No. 2., 79.)

Majd levezet egy gondolatmenetet, amelynek mentén a „posztbiológiai ember” eljutott addig a filozófiai válaszadásig, miszerint ha lehetséges az ember gépesítése (protézisek, mesterséges szervek stb.), és tudata megőrizhető, akkor tökéletlen fizikai teste felszámolható. A Gaian Bias szekta is ezt a nézetet követi. Mivel hitük szerint mindenki egy, ezért tagjai testüket egy biológiailag nem pusztuló gépezetbe transzformálják:

Mi vagyunk a letöltöttek; azt választottuk, hogy emberi tudatunkat atomméretű gépekké alakítsák. (ELLIS–ROBERTSON 2009, No. 1., 24.)

A rituális feltöltés során az embert beszkenelik, és korábbi testének energiáit felhasználva „fogletté” válik, milliárdnyi apró géppé, amely képes a körülötte keringő részecskékből manifesztálódni tetszőleges alakban, és bármit létre tud hozni, amit csak szeretne. Ezt a képességet Tico Cortez (Spider barátja és szintén feltöltött elme) a Makerhez hasonlítja, a *Transmetropolitan* házi automatájához, amely szinte „a semmiből terem” otthonunkban bármit (a Star Trekből ismert replikátorokhoz hasonlóan). A „fogletek” szabadon mozognak, és képesek olyan szinteken egyesülni más „fogletekkel”, ahogy emberi testbe zárva ez képtelenség lenne. Tehát egy fontos demarkációs vonal kerül átlépésre a történetben: az én és a másik közti határ, ahol e két kategória az egyesülés pillanatában átalakul és/vagy felszámolódik.

Konfliktusként tételeződik a történetben, hogy Ziang vajon „meghal-e”. A szerelmes Channonnak nemcsak a visszautasítás fáj, hanem a tudat, hogy örökre elveszti szerelmét, így az ő értelmezésében igenis „meghal”. Dühíti a tudat, hogy Ziang *meg akar halni*, míg a Gaian-Bias hívők elképzelése szerint ez épp a halál megszüntetése: maga a halhatatlanság, vagy ha úgy tetszik: újjászületés egy másféle létmódban. E posztumán világban megváltozik a halál egzisztenciális státusza; egy kiszámítható és választható eseménnyé válik.<sup>113</sup>

---

<sup>112</sup> A *letöltés* kifejezés helyett idővel a *feltöltés* lett divatos (mind-uploading).

<sup>113</sup> A tudatfeltöltés egy további fontos cyberpunk példáját majd a disszertáció zárófejezetében, a *Synners*-elemzésben tárgyalom.

## 3. A LELKESÍTETT GÉP

### 3.1. Szellem a gépben

A poszthumán skála keretében eddig megvizsgáltam a kiborgizáció különböző problémáit, ahol is a gépek internalizációja alkotta az evolúció egyik lehetséges ösvényét. A kategóriahatárok feloldása számos fúziós formát hozott létre. Az utolsó fejezet a *lelkesített gép* kérdéskörét tárja fel a cyberpunk irodalmi művekben két toposzon keresztül: *android* és *mesterséges intelligencia*. Ennek tárgyalásához termékeny alapot szolgáltat néhány társadalmi, filozófiai, etikai és kulturális kérdés előzetes bemutatása. Mindekelőtt szeretném megismételni azt az alapgondolatot, hogy *a technika lehetővé teszi képességeink kiterjesztését*, segít minket céljaink elérésében, tehát technikai innovációink többsége az ember *szolgálatára* teremtett eszköz, avagy ahogy Kevin LaGrandeur (2011, 233.) érvel tanulmányában: *mesterséges szolgálta*. Innen indítva a gondolatmenetet, idézzük fel az *Íliász* 18. énekét, amelyben Héphaisztosz intelligens háromlábú gépeket gyárt, amelyek önmozgatók, képesek a gondolkodásra és a beszédre:

[...] az ezüstitlábú Thetisz elment Héphaisztosznak  
csillagos és örök ércházába, mely égilakók közt  
fénylett, s melyet a Sántító maga épített volt.  
Őt a fuvók mellett izzadva találta, amint épp  
sürgött: hús háromlábast készítve a tűznél,  
hogy palotájának fala mellett rakja ki sorban.  
Aztán mindje alá aranyos kereket helyezett el,  
hogy gyűlésbe gurulhasson valamennyi magától,  
és onnan hazafuthasson: bámult, aki látta. [...]  
[Héphaisztosz] vette khitónját, vastag botját fogta kezébe,  
és bicegett kifelé: szolgálók gyámolították;  
drága aranyból vannak ezek, *de akárcsak az élők*.  
*Van szívükben erő és ész, és szólani tudnak,*  
és őket munkára az égilakók tanították.  
(HOMÉROSZ 1994, kiemelés tőlem: S. D. G.)

Arisztotelész a *Politika* első könyvében beszél Héphaisztosz mesterséges kreatúráinak előnyeiről:

[...] ha minden szerszám parancsra vagy a maga jószántából el tudná végezni munkáját, mint az Daidalosz készítményeiről vagy Héphaisztosz háromlábú székeiről beszélük, melyek a költő szavai szerint maguktól járnak az istenek tanácsába; ha így a vetélőfa is magától szőne s a lantverő pálcika is magától játszana: nem volna akkor szükségük se az építőmestereknek mesterlegényekre, se az uraknak szolgákra.  
(ARISZTOTELÉSZ 1969, első könyv, 4. pont)



Azonban a határvonal eszközök és szolgák között nem is olyan egyértelmű, mint gondolnánk, hiszen a szolgák is felfoghatók csupán eszközként:

[...] a szerszám pedig részben élettelen tárgy, részben élőlény, ahogyan például a hajókormányosnak a kormányrúd élettelen, a matrózlegény pedig élő eszköze (mert segédeszközként szolgál a mesterségben): ugyanúgy a családfőnek is eszközszámba megy a szerzemény a megélhetés szempontjából, a vagyon pedig ilyen eszközök összessége, s a szolga olyan, mint egy élő, szerzett tárgy. (ARISZTOTELÉSZ 1969, első könyv, 4. pont)

Az idézett gondolat hitelesen bemutatja, hogy az eszköz urának kiterjesztése, amely egy adott célt szolgál – legyen az akár élő vagy élettelen. Miként egy emberi szolga esetében elfedhető, eltagadható személy mivolta vagy egy állattól értő és érző tulajdonságai, ez könnyedén elképzelhető más intelligens lények esetében is (miként ezt majd Yod történetében is látjuk). Ovidius történetében Pygmalion, a szobrász a valóságos nőkből kiábrándulva elefántcsontból egy tökéletes szépségű női ideált faragott, míg végül beleszeretett teremtésébe. Fohászában kiütközik a szégyennel vegyes szemérmesség, hogy felvállalja vágyát és vágyának tárgyát, illetve teremtényére személyként hivatkozzon. Holott mint a folytatásból kitűnik, a narrátor személyként azonosítja a lelkesített szobrot („a szűz”), és kihangsúlyozza annak érzéki-érzelmi ébredését.

Ha ti mindent, / égiek, adhattok, vágyom feleségemül... Azt nem  
merte kimondani: „Őt”, pusztán: „...egy olyant, ki hasonló.

[...] a szűz meg a csókot érzi,  
el is pirul, és félénk szemeket vet a fényre,  
és egyszerre az ég boltját és látja szerelmét.  
(OVIDIUS 1982)

Egy másik példa a célirányos teremtésre az antik görög kultúrából az, amikor Európé testvére, Kadmosz, Athéné tanácsát követve „sárkányfog-veteményéből” harcosokat serkentett, akikkel megalapította Kadmosz városát.<sup>114</sup> Tálosz pedig (ember, bika vagy félig ember, félig bika alakjában) egy bronzóriás volt, aki Kréta szigetét védelmezte, és óriási köveket hajítva a vízbe elpusztította az ellenséges hajókat. A mitológia egyik változatában készítője Héphasztosz volt, a másikban Dédalosz. Dédalosz, a mesterember, akárcsak Prométheusz, a hübrisz bűnébe esett, hisz olyan dolgokra törekedett, amelyek az istenek privilégiuma (esetükben a tűz irányítása és a repülés), ezért kegyetlen büntetést kapott az égtől. Az isteni büntetés koncepciója felfogható ambíciózus teremtésünk beláthatatlan következményeként.

A mesterséges lények teremtésének számos etikai vonatkozása van: mennyiben emberiek? Hogyan nyilvánul meg másságuk? Személynek tekinthetők-e vagy tárgynak? Teremténylétük és funkciójuk

---

<sup>114</sup> Nem véletlenül jöttek létre harcosok. A sárkány Árészé, a hadistené volt, így Kadmosznak nyolc évig kellett szolgálnia a háború urát. Az emberi társadalom és a vérengzés, háborúskodás koncepciója menthetetlenül összefonódott ebben a mítoszban.

ellenére létezhet-e számukra gépi szabadság, és ha igen, miféle? A hübriszből kiindulva, valóban veszélyes hiúság-e olyan technikát teremteni, amely beláthatatlan következményekkel járhat, avagy emberi természetünk szerves része? Milyen kimenetekkel járhat egy ilyen fordulat, és mi lenne abban a mi szerepünk? Kezdeményezzük, küzdünk ellene, csapatjátékosok leszünk ebben, vagy netán elszenvedőivé válunk? Vállalható-e ez a veszély, vagy mindenáron meg kell akadályozni? Legitimizálható-e azért teremteni intelligens robotokat, hogy bizonyítsuk a tudat mesterséges előállíthatóságát? Milyen egyéb célokból lehet még intelligens robotot létrehozni? Kell-e törekedni a tudatos lények antropomorfizációjára? Értelmezhető-e a tudat és a lélek tudományos alapokon, és ezeket mennyiben képzeljük el másként biológiai, illetve gépi létformák esetében? Ezek az alapkérdések külön-külön is érdekes témákat szolgáltatnak, azonban e disszertációnak nem témája ezek részletes tárgyalása, csak annyiban, amennyiben az elemzett művek érintették ezeket.

A test és lélek kapcsolata az elmefilozófia egyik fontos témája. Ennek alapja az az intuíciónk, miszerint megkülönböztethetünk testet és lelket. Mi volna ezek természete? Elválasztható-e a test a lélektől, a lélek a testtől? Lehetséges-e ezeknek valamilyen önálló létmódja, vagy e kettő mélyen integráns egység? Arisztotelész szerint a lélek szubsztancia, „a potenciálisan étellel bíró természeti test formája”, teljesültség a testben, „a lélek és a test is együttvéve adják az élőlényt” (ARISZTOTELÉSZ 50., 52., II. könyv, 1. fejezet, 412a–b.). Descartes elismeri ugyan a test és a lélek kölcsönhatását, de tagadja, hogy az ember szubsztanciális egység lenne, azaz a kettő különválasztása lehetséges és szükséges, és nem értett egyet „a hajós a hajóban” érveléssel sem, miszerint a test csupán az elménk irányítása alatt álló tartály lenne. A filozófiában kibontakozó két ellentétes nézet a monizmus és a dualizmus. Míg a monizmus szerint a test és a lélek természete egy (vagy majdnem azonos), a dualizmus elismeri test és elme különállóságát, tehát azt, hogy a fizikai természetű jelenségekért testünk a felelős, míg mentális állapotainkért az elme. A mentális állapotokat négy fajtájába soroljuk: észlelet (perception), érzet (sensation), érzelem (emotion) és gondolat (thought). Ezzel ellentétben a dualizmusban a szétválasztó kettősség erőssége alapján megkülönböztethetünk szubsztanciadualizmust és tulajdonságdualizmust. Az első szerint test és elme két független létező, azaz szubsztancia – a test lényege a térbeli kiterjedés, a léleké a gondolkodás. A másik dualizmustípus csak az anyagi szubsztancia létét ismeri el, amelynek vannak mentális és fizikai tulajdonságai is.

A lelkesített gép alapvető jellemzője a *tudat*, amely az emberi létnek is egyik meghatározó eleme. Ennek kérdését a tradicionalista filozófia és pszichológia introspekció révén próbálta meg bizonyítani (lásd Descartes, Hume munkásságát). Freud spekulatív interpretációja egy másik módszert alkalmazott. A behaviorizmus a viselkedés objektív megfigyelésére alapoz. Gilbert Ryle *The Concept of Mind* 1949-es műve az elmefilozófia alapidokumentumának számít, és a logikai pozitivizmus hagyományába illeszkedik. Ryle (2009, 5.) a *szellem a gépben* elképzelését egy téves dogmának, mítosznak tartja. Ennek alapján Descartes dualizmusa nem több, mint egy kategóriahiba, hiszen a mentális folyamatok nem választhatóak el a fizikaiaktól. Azzal érvel, hogy a tudat maga egy illúzió: nem egy önmagában megragadható dolog, hanem egy absztrakt fogalom, a viselkedés része. Ennek potenciális és tényleges

megnyilvánulásai empirikus alapokon vizsgálhatók. Nyelvészként magát a nyelvi struktúrát tartja részint felelősnek, amely – olyan szimpla eljárások folytán, mint az egyes szám első személyű névmás használata – úgy képezi le a világot, mintha lenne egy elkülöníthető, fixált „én”, holott a tudat a közösségi létbe ágyazott interakciók révén hozzáférhető.

Arthur Koestler *Szellem a gépben* című 1967-es könyve Ryle neologizmusát tette meg címének, arra utalva, hogy az emberi agy fejlődése korábbi, primitívebb agyi struktúrákra épít, amelyek néha felülírhatják a magasabb szintű logikai funkciókat (és felelősek az ember destruktív jegyeiért, például a gyűlöletért). Az egyén a társadalmi hierarchia része, és maga is *holon* (egyszerre rész és egész), amely ki van téve rutinoknak, mechanizációknak, de élő organizmusok sohasem válhatnak teljesen automatizálttá (KOESTLER 2000).

A *szellem a gépben* kifejezés idővel átszivárgott a köztudatba, ahol új jelentéssel gazdagodott. Azokra az esetekre használják, amikor a gép látszólag megmagyarázhatatlanul viselkedik, mintha csak önálló akarata, tudata lenne. Masamune Shirow a *Ghost in the Shell* című mangasorozatában a Ryle és Koestler által megalapozott elméletekre épít, de kialakítja saját fikciójának filozófiáját. Itt a *szellem* egy olyan fenomén, amely akkor lép elő, ha egy rendszer eléri a komplexitásnak egy bizonyos fokát. Ez a tudat csak akkor megőrizhető, ha maga az agy mint szerv megmarad, vagy megfelelő kibernetikai helyettesítést kap. Ennek ellenére a szellemet nem csak fizikai jelenségként képzelel el. A népszerű cyberpunk manga- és animefranchise<sup>115</sup> tudományos-fantasztikus filozófiájával ismertté tette a popkultúrában a *szellem a gépben* terminust.

A nyugati kultúrkörhöz képest a keleti gondolkodás egész máshogy viszonyul a gépekhez. Japán az ipari robotok fejlesztésében vezető országnak számít. Mi sem mutatja ezt jobban, mint hogy a Gazdasági, Kereskedelmi és Ipari Minisztérium<sup>116</sup> 2004-ben közzétett jelentésében (*The Strategy for Creating New Industries*) a robottechnológiát a hét legfontosabb ipari ágazat közé sorolták, és komoly összegeket fordítanak a robottechnológiára. Erre olyan transzdiszciplináris területként tekintenek, amely összefogja a robotok készítésének know-how-ját, gazdaságát, iparát és akadémiai tanulmányait. Ezt a szellemiséget társadalmi támogatottság övezi, és a (Nyugaton dívó) robotikai kérdések helyett inkább „a társadalmi robot” témája kerül előtérbe, amely a mindennapok jobbtételében asszisztálja az embereket, és a diskurzus főleg ennek politikai, jogi vonatkozásairól szól.

Naho Kitano robotetikakutató tanulmányában (2007) azt fejtegeti, hogyan segíti elő a kortárs japán kultúra és hitvilág a robotok elfogadását és készítését, ellentétben a nyugaton általában jelentkező félelemmel. A japánok robotikára irányuló pozitív attitűdje visszavezethető a japán animizmusra, amely a shintoizmus mitológiai hagyományaiban gyökerezik. Eszerint nemcsak az élő, hanem az élettelen dolgok is – a tárgyak és a környezeti jelenségek – hordoznak egy spirituális összetevőt, amelyet a *mi* (az isten) és *tama* (a lélek) szavakkal jelölnék. A mesterséges tárgyakban jelenlevő szellem/lélekre (*anima*)

---

<sup>115</sup> A *Ghost in the Shell* franchise Masamune Shirow mangasorozatával kezdődött 1989-ben, amelyet filmek, animációs filmek, sorozatok, videójátékok követtek.

<sup>116</sup> The Ministry of Economy, Trade, and Industry (METI).

vezethető vissza az, hogy eszközeink az emberi tevékenységek segítségére jöttek létre, kísérői az emberi mindennapoknak.<sup>117</sup> Ezáltal nem annyira szubjektivitásuk, egyediségük kerül előtérbe, inkább a folyamatosan változó világban való integráns jelenlétük számít.

Ebből is következik, hogy a japán *Rinri* ('etika') a közösségről és az emberi viszonyok harmóniájáról szól. Az első kínai karakter, a *Rin* közösségre, emberekre utal, akik rendezett módon élnek együtt, a *ri* pedig a módot jelenti, ahogy ez megvalósul. Ennek fontos része az, hogy az ember tisztában legyen a társadalomban betöltött státuszával, és ennek megfelelően felelősen lássa el feladatát, amelyre determinálva van. Így a társadalmi összhang prioritást élvez az individuális preferenciákkal szemben. A robot eszköznek számít, létezése pedig szorosan összefügg létrehozójával/birtokosával. Csakis ebben az összetartozásban lehet a robotnak individualitása, és csakis addig, ameddig használója használatban tartja.

A másságtól való félelem a tudományos fantasztikumban változatos formákat ölt, ezeket hívom a másság fantáziáinak. Az *idegen* nemcsak az űroperák földönkívüli civilizációit fedi, hanem bármilyen életformát, amely a mi (az egyén és a csoport) elvárás- és értékrendszerüntől eltér. Ide tartozik a mesterséges élet is.

A mesterséges élet evolúciójának egyik iránya az emberszerű gépek építése. Karel Čapek cseh író (1890–1938) használta a *robot* szót először 1921-es *R.U.R.* című drámájában, felváltva ezzel a korábban elterjedt *automaton* megnevezést.<sup>118</sup> Realista ábrázolású műveit az előrettekintés és a társadalmi előrehaladás témái foglalkoztatták, és a forradalmi tanulmányok etikai vonatkozásai kapcsán tárgyalja a robotok kérdését, érintve a diktatúra, a hatalmi dominancia és a vállalati terjeszkedés veszélyeit is. A *szellem a gépben* ebben a (science fiction hosszú modelljébe tartozó) színdarabban is megjelenik. A *R.U.R.* robotjai mesterséges, de biológiai alapú élőlények, funkciójuk az, hogy felszabadítsák az embereket a munka alól. A mű fő kérdése az, hogy ha ezeknek a teremtményeknek nincsenek se érzései, se vágyai, akkor lehetséges-e őket „emberszámba” venni, azaz lelkesült élőlényként, sőt személyként tekinteni rájuk (*A robotok születése* 2011)? A mű igenlő és nemleges választ is felkínál, de azt sugallja, hogy egyik válasz se megfelelő. A robotjogokért kiálló, idealista főhős nő tevékenysége folytán a robotokat képessé teszik a fájdalomérzetre (amely az élőlények alapvető védelmi mechanizmusa), és ez idővel a robotok tudatra ébredésére vezet. A didaktikus mű társadalmi kritikája szerint mindkét „faj” – az emberek és a robotok – egyaránt a hübrisz bűnébe esve próbáltak a másik faj bírójává lenni, továbbá helytelenül ítélték meg az élet célját is. Miután a robotok kiirtották az emberiséget (mondván, hogy úgyse dolgoznak, így létezésüknek nincs értelme), saját létük kerül veszélybe azáltal, hogy elveszett az előállításukhoz szükséges recept. Túlélésüket végül egy evolúciós szintlépés biztosítja: felbukkan a robotszerelem, és ezáltal képessé válnak a reprodukcióra. A mű a szeretetben és együttérzésben állapítja meg a túlélés kulcsát.

---

<sup>117</sup> Gyakorta rögzítik az első használó és az első használat adatait. E név és dátum meghatározza, mikor kezdte meg egy eszköz „spirituális létezését”.

<sup>118</sup> A *robot* cseh szó jelentése nehéz munka.

A soron következő elemzésekben más-más szemszögből tárgyalom a lelkesített gép témakörét. Marge Piercy regényében az antropomorf gép, az android személyé válásának problematikáját helyezem a fókuszba. Gibson trilógiájában a mesterséges alapú transzcendencia néhány vetület elemzem. Pat Cadigen *Synners* című regényénél pedig bővebben kitérek a technológiai szingularitás fogalmára. Mindhárom elemzés a lelkesült gép születését, szerepét és hatásait vizsgálja emberi társadalmunkra, érték- és viszonyrendszerünkre, valamint evolúciónkra nézvést.

### 3.2. Yod és a rejtélyes völgy

Marge Piercy *He, She and It* 1991-es, Arthur C. Clarke-díjas regénye kapcsán két gondolkört szeretnék tárgyalni. Mindkettő visszavezethető a robotokkal szembeni ellenérzésre, félelemre. Az egyik a *gépek lázadása* típusú szcenárió jelenlétét, a másik pedig az *emberszerű mimikri* céljait és korlátait mutatja be.

A *He, She and It* a *kulturális robotika* témakörébe esik, amennyiben a társadalom és a robotikus eszközök hibriditását és társevolúcióját elemzi irodalmi formában. A történet egyik központi konfliktusa az, hogy mennyire integrálható Yod, az android az emberi társadalomba – akár eszközként, akár személyként. Attól függően, hogy a benne rejlő potenciálnak melyik oldala kerül hangsúlyozásra, más és más sorslehetőségek teremődnek számára. A regény azt mutatja be, hogyan történik meg az egymásra hatás az emberek és az android között, és ennek révén milyen irányokban lehetséges újrarendeződés a korábbi fogalmi kategóriákban és attitűdökben. Claus Emmeche elméleti biológus így fogalmaz:

A gépeket nem úgy kellene meghatározni, mint amik kívül esnek a szociokulturális kontextuson. A gépek az emberi képességek kiterjesztései, és integráns részei az emberi szociokulturális rendszereknek; nem keletkeznek a semmiből, és nem pottyannak készen a mennyekből. (EMMECHE 2007, 456.)

A regény cselekményének ideje 2059, helyszíne Észak-Amerika. A posztapokaliptikus Földön a nagy multivállalatok helyezkednek el a hatalmi hierarchia csúcán, és a cégek ideológiája szervezi a társadalmi együttélés szabályait és a lakhatás színvonalát. Keveseknek adatik meg, hogy egy-egy multivállalat védett dómjában élhessenek, ezért az emberek többsége a *glopban* él, azaz olyan sűrűn lakott, szennyezett tömegzónákban, ahol törvények híján elharapózott a bűnözés, nagy az éhezés és magas a halandóság.

Léteznek független „szabadvárosok”, amelyek kereskedelmi erejük folytán autonómiát élveznek. Egy zsidó szabadváros, Tikva adja a történet fő helyszínét.<sup>119</sup> Itt él Yod tervezője, a mesterséges intelligenciákkal foglalkozó tudós, Avram. Célja egy működőképes android létrehozása a város védelmére, ám tizenöt éve tartó kutatását titkolnia kell, mert emberszerű vagy túl intelligens robotok gyártásáért halálbüntetés jár. Ennek oka egy 2040-ben kitört lázadássorozat. A mesterséges intelligenciával rendelkező, humanoid robotok kezdeti népszerűsége hamar félelembe csapott át: a „ludditák” attól tartottak, hogy a gépek elveszik majd a munkájukat, és lázadások törtek ki. Emiatt jött létre egy megállapodás a nagyvállalatok között, miszerint:

A magas szintű mesterséges intelligencia igénybevétele csak a Netnek, a Bázisoknak és egyéb kompjúterállomásoknak engedélyezett, mint amilyen én is vagyok. A mobilrobotoknál gépiségüknek egyértelműen beazonosíthatónak kell lennie, és csak a feladatvégzésükhöz szükséges intelligenciával rendelkezhetnek. Ennek megszegéséért büntetesként azonnali feketelista és halál jár. (PIERCY 2011, loc. 1069.)

---

<sup>119</sup> A regény feminizmusa, zsidó vallási-kulturális bevonódása és liberális szemlélete több ponton kísérli meg érzékenyíteni az olvasót, és további etikai dilemmákat vet fel, amelyek tárgyalásától azonban most eltekintek.

A házirobot (aki egy arctalan mesterséges intelligencia, egy szofisztikált program) által adott tájékoztatásból kiderül, hogy mind a *magas fokú intelligencia*, mind az *emberszerű külső* tiltott, ahogy ezek együttes jelenléte is. Indoklása szerint ez azért szükséges, hogy az emberek biztonságban érezzék magukat, ne féljenek a robotok hatalomátvételétől. Arisztotelészhez visszakanyarodva, rabszolgákról kifejtett gondolatmenetében amellet érvel, hogy az idegen közösségből származó, arisztokrata származású, ám hadifogságba esett és rabszolgává tett emberek esetében előkelőségük nem kiirtható identitásukból, ezért kiszámíthatatlanok és potenciális lázadók (Arisztotelész 1969, első könyv, 6. pont). Ezt a gondolat átível jelen témakörre is. Amennyiben a mesterséges teremtmény nagyobb (intellektuális, logikai, számítási stb.) erővel rendelkezik, mint mestere, és képes az önálló cselekvésre (akárcsak az arisztokrata szolga), úgy a mester–szolga viszony eleve törekeny, hiszen ha van egy kreatúra, ami/aki „elég okos ahhoz, hogy mestere proxyja legyen, akkor miért ne lenne a mester lecserélhető?”, teszi fel a kérdés LaGrandeur (2011, 237.). Ennek részleges tudatosításának ellenére Avram hisz küldetésének fontosságában. Kitartóan dolgozik még akkor is, ha kutatása illegális, a munka fáradságos és a cél lehetetlennek tűnik. Ő képviseli a racionális, rideg, egoisztikus pólust. Első prototípusát Alefnek nevezte el a héber abc első betűje után. Ez a prototípus elbukott csakúgy, mint a többi utána: Bet, Dalet, He, Vav, Zayin, Het, Tet. Egyedül a harmadik modell, Gimel maradt működőképes, de az sem alakjában, sem intelligenciájában nem több egy klasszikus, alapfeladatokra képes robotnál. Yod viszont ígéretesnek bizonyult. Mivel a funkciója a város védelme, Avram elképzelése szerint androidjának intelligensnek kell lennie (jól kell felmérnie a helyzeteket), külseje pedig nem lehet fenyegető (az embereknek el kell fogadniuk jelenlétét). Ezért a megtestesülés módja Avram robotjának esetében az emberszerű külső, és a programozáskor, illetve a finomhangoláskor elérendő cél a megbízható működés és az emberbarát viselkedés. Ez a megoldás elfogadhatóvá teszi, hogy a velünk szemben álló gép kérdéseket tesz fel, javaslatokat ad, magas fokú intelligenciát mutat.

Az emberszerű külsővel rendelkező robotok (androidok, gynoidok stb.) témakörében kulcsfontossággal bír a rejtélyes völgy elmélet. Androidnak a hímnemű, emberszerű robotot hívjuk.<sup>120</sup> Ez a fogalom két elkülöníthető koncepció – az *ember* és a *robot* – közelítésére mutat rá. Határátlépő terminus, amely egy olyan rejtélyes dologra utal, amely az élő/nem élő és az ember/nem ember határán van egy eddig még kevésbé feltérképezett övezetben. Mint ilyen, semmiképp sem lehet problémamentes: mert mitől emberszerű az ember? Mennyire tudja az ember maga reprodukálni az emberszerűt? Ez egy elérhető ideál? Minek tartjuk azt a vágyat, hogy emberszerű robotokat hozzunk létre? Emberi egyszerűségnek, praktikumnak vagy hübrisznek?

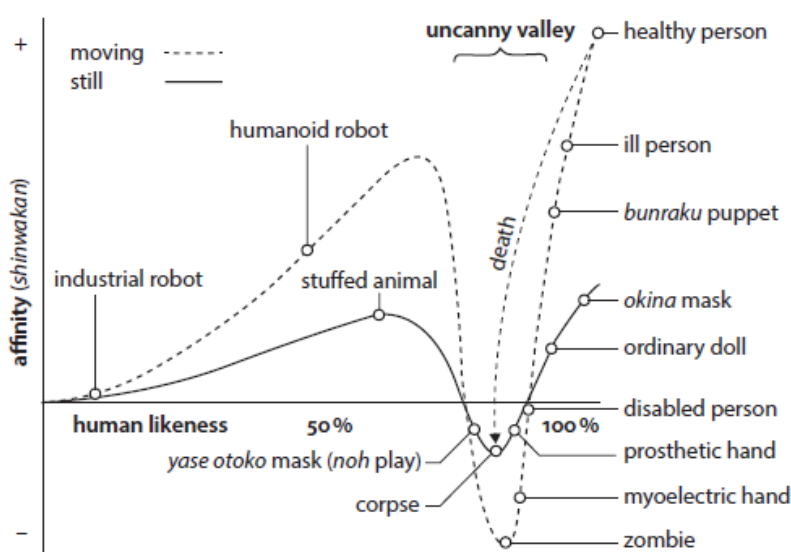
Már adottak olyan kutatások az ember–robot-interakció (Human Robot Interaction, azaz HRI) területén, amely az emberek androidokra adott reakcióit elemzik. Korunk androidjai külsőleg nagyon is hasonlatosak az emberhez, és programozásuknak köszönhetően képesek emberszerű viselkedés

---

<sup>120</sup> Az *android* kifejezés az ógörög *andro* 'férfi' és *id* alak szóösszetétel jött létre. Először 1837-ben használták olyan értelemben, hogy emberre emlékeztető robot. A nemek binaritása miatt a női, emberszerű robotot *gynoid*nak nevezzük.

imitálására, például a párbeszédre, de öntudattal nem rendelkeznek. Ezek már most alapokat adnak az olyan tudományos-fantasztikus művekhez, amelyekben androidok szerepelnek. Az androidok művészeti megjelenítése pedig olyan gondolatkísérleteket hoz, amelyek meghihlethetik a tudományt, és további filozófiai, pszichológiai implikációkhoz vezetnek. Egy oda-vissza ható folyamatról van tehát szó.

Ma már közismert tény (amely kifinomult androidok építése nélkül nem fedte volna fel magát), hogy a túlságosan emberszerű gépektől kellemetlen érzés jár át minket. Ez adja az úgynevezett *uncanny valley*, avagy a *rejtélyes völgy-elmélet* alapját.<sup>121</sup> Ezzel a jelenségkörrel rokonítható az *unheimlich* német terminus, amelyet magyarra kísértetiesként lehetne átültetni. Ennek lényege az ismerős önmaga ellentétbe fordulása (FREUD 1998, 65–81.).



10. ábra

Masahiro Mori szimpátiagrafikonja

Forrás: MACDORMAN–ENTEZARI 2015, 142.

Masahiro Mori robotikaprofesszor a hetvenes években dolgozta ki elméletét arról, miként viszonyulunk az androidokhoz. Az antropomorfizmus különböző stádiumait vizsgálta, és a valóságosságához szimpátiagrafikont társított, amelynek kezdőpontján az ipari robotot találjuk, a végén pedig az egészséges embert. A grafikon azt mutatja, hogy az emberszerűségre pozitívan reagálunk – ám csak egy bizonyos pontig. Eszerint egy 80 százalékos realiztikus karaktert könnyebben elfogadunk, mint a 95 százalékos valóságűséget (legyen ez rajzfilmfigura, játékbaba vagy épp robot). Itt az ember reakciója megváltozik, a kedvelés visszaesést mutat. A valóságűség lenyűgöző ugyan, a kreatúra mégis

<sup>121</sup> Az *uncanny valley* általában „a természetellenesség völgyének”, „hátborzongató völgynek”, „rejtélyes völgynek” szokták magyarra fordítani. Manapság ez utóbbi a legközismertebb.



visszatetszést, idegenkedést vált ki belőlünk. A bizalmatlanság oka az a szimpla intuíció, hogy amit látunk, az ellenébe megy preconcepcióinknak. Az elsöre megmagyarázhatatlannak tűnő rossz érzés két sarokpontja az idegenségérzet és a viszolygás.<sup>122</sup> Ennek gyökeréhez szeretnék most eljutni. Először is fel kell tenni a kérdést: mit veszünk észre egy android esetében? Az android, annak ellenére, hogy megszólalásig hasonlít az emberre, mégis:

- Máshogy érzel, tehát más információkhoz jut, mint mi.
- Máshogy gondolkodik, tehát más következtetésekre jut, mint mi.
- Emberi megjelenése ellenére a mozgása robotikus, például tőlünk eltérő mimikája van.
- Emberi megjelenése is csalóka, csupán felszín – mert például miből van a haja? Nő-e a körme?
- Máshogy viselkedik – hiszen ha például nincs szüksége alvásra vagy evésre, akkor kulturálisan elüt tőlünk.

A negatív viszonyulás egyrészt biológiai (ösztön)reakciókra vezethető vissza, így egyikőnk se mentesül ezek alól, egy általános jelenséggel van dolgunk. Ilyen például az, hogy agyunk diszkrepanciának érzi, ha az emberszerű külsőhöz robotikus mozgás társul. E kognitív disszonancia miatt nehezen értelmezzük, mivel is állunk szemben. Az android ezért kiszámíthatatlanságot rejt magában, és automatikusan a fenyegetettség érzetét váltja ki belőlünk. Más komponensek viszont szociokulturális berögződésekre vezethetők vissza, így kultúránként változók (mint azt a korábban érintett keleti-nyugati kultúrkörök különbségei is mutatják). Az ellenézés mértéke ráadásul egyénenként változó, mint ezt MacDorman és Entezari felmérése (2015) kimutatta. Olyan szempontokat vettek sorra, mint a perfekcionizmus, empátia, neuroticizmus – ezek a szubjektív értékek befolyásolták, milyen könnyen vagy nehezen tudunk elfogadni egy túlon túl valószerű androidot. Azonban növeli a „szerethetőséget” az, ha az androidnak neme és neve van, ha a humor és kreativitás jegyeit mutatja. Ha mosolyog, mosolya hiába programozott válasz, minket mégis boldoggá tesz.<sup>123</sup> Az android mosolyát őszintének hisszük, hiszen az emberszerű külső miatt emberi tulajdonságokat társítunk hozzá. Złotowski, Proudfoot és Bartneck kutatók szerint (2013, 2.) az *antropomorfizmus*<sup>124</sup> az android alkalmazkodását és a túlélését szolgálja.

Míg Avram őrző-védő feladataira képezte Yodot, addig egyik segítőtársa, Malkah, szociális képességeit programozta, hogy kordában tarthassák erőszakos tendenciáit – ezt ő úgy kísérte meg elérni, hogy a robotot igényekkel látta el: igénnyel a társaságra, a kötődésre. Malkah képviseli a toleráns bölcsességet a történetben. A harmadik munkatárs Malkah unokája, Shira lett, aki már a konkrét szociális interakciókra, mindennapi élethelyzetek kezelésére tanítja Yodot, afféle társadalmi

---

<sup>122</sup> Ez két különböző érzés. Viszolyogni tudunk olyanoktól is, akiket nem érzünk idegennek, és az idegenségérzet ellenére is ébredhet bennünk szimpátia.

<sup>123</sup> Miként a csecsemők reflexszerű arcmozgásait is mosolynak látjuk.

<sup>124</sup> Az *antropomorf* az ógörög *άνθρωπος* ('férfi, ember') és *μορφή* ('forma, alak') szóösszetételből az 1700-as évek közepén létrejött terminus. A jelenségről már Xenophanész is írt a Kr.e. 6. században, mondván az istenek, akiknek az emberek hódolnak, hasonlítanak hívőikre.

finomhangolást végez. Ő az érzelmes, odaadó személy a történetben, akit csalódásai a férfiakban és a társadalomban különösen kiszolgáltatottá és félénkké tesznek, egyúttal azonban nagyfokú empátia felmutatására képes az androiddal szemben. A főszereplő, Shira gondolatairól vagy a párbeszédéből, vagy a heterodiegetikus narrátor belső fokalizációján keresztül értesülünk. Yod külsejéről ez Shira első benyomása:

Az őt nyíltan bámulta őt. Kíváncsisága annyira arcára volt írva, hogy Shira azon tűnődött, vajon nem együgyű-e kicsit. Nyílt, átható, csodálkozó volt a tekintete. Szemének írisze zölddel pöttyözött mélybarna volt, szokatlanul világos, porcelánszerű szemfehérrel. Hajának árnyalata majdnem olyan sötét volt, mint az övé, arcszíne olívbarna. Nem ütött el a kisvárosban élő megannyi testtípustól. (PIERCY 2011, loc. 1469.)

A magyar fordítás sajnos nem képes visszaadni, de az angol eredetiben, miután Shira megtudja, hogy Yod egy „kiborg”<sup>125</sup> (helyesen: android), a hím személyes névmás helyett a semleges névmással illeti őt, azzal, amit tárgyak megnevezésére tartanak fenn. „His curiosity was so obvious” Később: „She moved forward, leaning close to touch its cheek”.

Előrelépett, közelhajolt, hogy megérintse az arcát. A mesterséges bőr melegnek tetszett, a felülete az emberi bőrre emlékeztetett, de szárazabbnak hatott. Érezte, ahogy a kiborg izmai megfeszülnek ujjai érintésétől, ami meglepte Shirát. Olyan benyomást keltett, mintha illetlenséget követne el, de hát ez abszurd lett volna. A számítógéptől se kérünk engedélyt bekapcsoláskor. (PIERCY 2011, loc. 1478.)

Ebben az idézetben Shira próbál objektív lenni, és ellenállni az antropomorfizációnak, de neki is nehezebb esik tárgyként tekinteni Yodra. Amikor Yod megreppen, ez az élőlényekre emlékeztető reakció meglepi Shirát. Amikor közelebb hajol az androidhoz, hogy közelebből is megvizsgálja, emlékeztetnie kell magát, hogy sértődésre csak az ember képes, és ezen arc mögött nincs lélek. Talán zavara miatt kompenzál ilyen erősen, amikor megkérdi Avramot: „Eladod majd az Olivaconnak?” Kérdésére Yod „mély megdöbbenéssel fordította tekintetét Avramra”. (PIERCY 2011, loc. 1487.)

Itt az olvasó számára is egyértelművé válik, hogy Yod Avram tulajdonába tartozik, ő rendelkezik találmánya sorsa felett. Hiába beszélnek a tárgyiasított/tárgyként kezelt Yod feje felett, a narrátor az android reakcióiról is beszámol, ahogy értelmez, reagál, „érzései” kiülnek az arcára. Az olvasó vajon mennyire tudja távol tartani magát az antropomorfizációtól, ha a narrátor kommunikációs résztvevőként pozícionálja az androidot?

Míg Shira arról elmélkedik, vajon hogyan tudta Avram és Malkah ilyen valóságghű mimikára programozni Yodot, Avram feltárja az android funkcióját: ő lesz Tikva egyszemélyes hadserege, amely szabadvárosként hivatalosan nem tarthat fenn hadsereget. Ahhoz, hogy az android a város lakóit védelmezhesse, potenciálisan erőszakkal kell majd fellépnie mások ellen. Yodra tehát nem érvényes a

---

<sup>125</sup> A regény terminológiája sajnos nem helyes, hiszen *android* helyett *kiborg* megnevezést használ Yodra. Ez hasonló szóhasználatbeli tévedés, mint a Terminátor T-800-asát kiborgnak hívni. Ennek oka, hogy a köztudatban a kiborg és az android fogalma összemosódik, és ez a „félíg ember, félíg robot” állapot terminológiai zűrzavarhoz vezet.

robotika első törvénye, miszerint robot nem bánthat élőlényt<sup>126</sup> – Avram ezáltal áthágta azt az etikai tilalmat, amely szinte minden robottörténetben a gépek lázadásához vezet.

Yod óriási tudással rendelkezik (enciklopédikus természettudományos tudás, matematikai és programozási készség, gyors kompjúter–interfész–kapcsolat, történelemtudás, negyven nyelv és a zsidó kultúra mély ismerete), de az androidnak pontosan kell értenie azt is, kik azok, akik között járőröznie kell majd, ismernie kell kultúrájukat, viselkedésüket, elvárásaikat. Ehhez szükséges Shira segítsége, feladata Yod szocializálása. Ehhez azonban magát is szocializálni kell Yod sajátos viselkedéséhez. Yod rögtön az elején cinikus, provokatív hangnemben kikéri magának a semleges névmással járó tárgyiasítást:

Úgy hiszem, valakinek meg kellene magyaráznia a hölgynek, hogy helyes hímneműként hivatkozni rám. Gimellel ellentétben én nem vagyok robot. Gépi és laboratóriumi előállítású biológiai komponensek egyesülése vagyok – ahhoz hasonlóan, ahogy sokszor az emberek hús és gép fúziói. Valamelyikünknek azt is el kellene magyaráznia, hogy anatómiailag is férfi vagyok, amiként te annak teremtettél engem. (PIERCY 2011, loc. 1512.)

Shira ennek nyomán tovább gondolkodik a nemiségről:

Mit is jelent valójában egy gépről úgy beszélni, mintha lenne biológiai neme? Biztos, hogy nem vizek a péniszén keresztül, és mi köze lenne ennek a szexhez, feltételezve, hogy egy gép tud vágyakozni, de neki ezt nem állt szándékában feltételezni. [Machines behaved with varying overrides and prerogatives.] Kisebb és nagyobb céljaik vannak, amelyeket megpróbálnak megvalósítani. De a „vágyini” kifejezés a biológiában gyökerezik, a szükségben ételre, vízre, alvásra, a reprodukciós ösztönben és a vágyban a szexuális örömökre. (PIERCY 2011, loc. 1520.)

Shira képtelenségnek gondolja, hogy Yodnak vágyai lehetnének, és más téren is alábecsüli az androidot:

– Élőnek gondolod magadat?

– Tudatában vagyok a létezésemnek. Gondolkodom, tervezek, érzek, reagálok. Tápanyagokat fogyasztok és energiát nyerek belőlük. Fejlődök értelmileg, ha testileg nem is, de, csak mert nem tudok elhízni, ettől kevésbé élnék? Vágyakozom a társaság után. Szaporodni nem tudok ugyan, de sok ember se képes rá. Hisz nem érinti a terméketlenség a populációd felét?

(PIERCY 2011, loc. 2003.)

Egyrészt Yod arról tájékoztat, hogy több ponton osztozik az élőlényekkel: vannak elsődleges érzelmei és van személyisége – márpedig ezek jellegzetes sajátosságai a fejlett életformáknak. Másrészt Yod arra is rámutat, hogy az ő sterilitása végeredményben hasonló az impotens férfiakéhoz – tehát lehet,

---

<sup>126</sup> A robotika három törvényét Isaac Asimov alkotta meg, és először a *Körbe-körbe* (*Runaround*, 1942) című novellában szerepelt. „1. A robotnak nem szabad kárt okoznia emberi lényben, vagy tétlenül tűnnie, hogy emberi lény bármilyen kárt szenvedjen. 2. A robot engedelmeskedni tartozik az emberi lények utasításainak, kivéve, ha ezek az utasítások az első törvény előírásaiba ütköznek. 3. A robot tartozik saját védelméről gondoskodni, amennyiben ez nem ütközik az első vagy második törvény bármelyikének előírásaiba.” ASIMOV 1993.

hogy riasztó, de egyáltalán nem egyedülálló jelenség. Ezzel egy mélyebb emberi averziót címez meg: a diszfunkció éppúgy taszít, ahogy az idegenség félelmet kelt. Belénk kódolt tény, hogy ösztönösen elhúzódnak az alkalmatlan partnerektől. De ez nem jelenti azt, hogy a társadalom kiveti magából a fogyatékos, csupán azt, hogy meg kell dolgozni azért, hogy a hiányt elfogadjuk. Avram később maga is megindokolja, miért formálta Yodot férfinak, és azt is tovább részletezi, mi volna Shira feladata:

Úgy véltem, minél inkább hasonlít az emberre, annál kisebb az esélye, hogy kiszúrják. Időt kell majd töltenie az emberek között, úgyhogy annyira hasonlítania kell rájuk, amennyire csak lehetséges. (PIERCY 2011, loc. 1520.)

A feladat tehát adott: Yodot antropomorfizálni kell. Ehhez az szükséges, hogy dehumanizáltságát csökkentsék, például azokon a területeken, amelyeket csak emberekre jellemző jegyekként tartunk számon (ezek választanak el minket az állatoktól): ilyen az intelligencia, az érzelmek értelmezésének képessége és az önkontroll (a csak emberre jellemző jegyekről lásd ZŁOTOWSKI–PROUDFOOT–BARTNECK 2013, 4.). Ezek a szocializáció mŰlnak, kultúraspecifikusak.

Yod neveléstörténete hasonlatos Shaw *Pygmalion* című drámájához, amiben Higgins, a fonetikaprofesszor elvállalja, hogy a virágáruslányból hercegnőt farag. A lányt nemcsak etiketre kell tanítani, hanem elmélyültebb gondolkodásra is. Piercy sztorijában is Yod az elején gyenge a metaforikus gondolkodásban. Shira ezt először úgy teszteli, hogy együtt értelmeznek egy Robert Burns versrészletet:

Szép június piros, piros  
rózsája, szerelem  
tisztá dallam,  
mit hallok én  
szívemben szüntelen.

(BURNS 1990, *Piros, piros rózsá*)

Ám Yod gyengén teljesít, nem érti, miről szól a vers. Ezért még távolabbról kell kezdeniük ahhoz, hogy Yod ezt a pár sort megérthesse. Shira Yodot átviszi az udvarra, ahol igazi rózsát láthat. Yod, mivel először jár a külvilágban, túl heves: nagy erejével az ujjába szűrő rózsát barbár módon leszakítja. De látva Shira szomorúságát, jobban megérti, mit is jelent egy posztapokaliptikus földön egy igazi rózsá, hogy ez az ember számára érték és szépség, a mulandóság és a kötelék jele.

A rejtélyes völgy hatása még több ponton is előfurakodik a történetben. „Elemzésünkben összefüggést találtunk a kedvelhetőség és a szem területének a megfigyelése között”, állapítja MacDorman és Entezari (2015, 144.). Perfekcionizmusunk miatt a nem humán jegyeket magas fokú valóságosságánál már hibaként észleljük. Elsősorban az arc mikromozgásainál észleljük a pontatlanságokat: a kifejezéstelen tekintetet, a természetellenes szemkontaktust vagy annak teljes hiányát, a szájmozgás mesterkélttségét és egyéb mimikai eltéréseket. Ennek hátterében az áll, hogy

felismerjük ugyan a modellt, amit evokál (az embert), de azt is, hogy az android megsérti a modell szabályait. Shira és a többi szereplő is gyakorta felfigyel Yod non-humán jegyeire.

Yod szemei olyan furcsák, gondolta. [...] Pislogás nélkül, vallató bámulással meredt rá kemény gombszemeivel, akár egy sólyom.

Képes volt órákig mozdulatlanul állni, nem izgett-mozgott mint más tette volna. Az volt a szokása, hogy felvesz egy pozíciót, és úgy marad, mindegy hogy állt, ült vagy hevert. Azon gondolkodtam, hogy beültethettünk volna egy kis rángatózást vagy pár pótcselekvést a változatosság kedvéért. (PIERCY 2011, loc. 1834., loc. 3709.)

Még az állatok is másképp reagálnak rá, és bizalmatlanul hátrálnak vissza Yod láttán:

Amikor felé nyújtotta kezét, hogy megsimogassa úgy, ahogy Shirától látta, a kismacska ráfújt és hátratáncolt.

– Fél tőlem.

– Nagy vagy és ismeretlen a számára. Nem ismeri fel a szagod.

– Nem vagyok emlős. Köztetek olyan biológiai kötelék van, ami nekem nincs, rokonság a kutyákkal, macskákkal, lovakkal, de még a madarakkal és a kígyókkal is. Ti mind egy töről fakadtok. Én nem vagyok e család része.

– És ez téged zavar.

– Szembesít az idegenséggel. Te a földhöz tartozol, de én nem.

(PIERCY 2011, loc. 3992.)

Brian Aldiss (1982, 3.) science fiction író a robotok magányáról úgy vélekedik, hogy izoláltságuk az elidegenedett társadalom árnyékfiguráivá teszi őket. A robotok és androidok egy dehumanizált, mesterséges társadalom romantizált példái. Az ifjú Werthernél már csak egy érző robot lehet szentimentálisabb.

Amikor Shira afelől kérdezősködik, miért semmisítette meg Avram a többi prototípust, és miért épp Yodot hagyta meg, Yod is megadja a maga válaszát:

Én vagyok az első, aki végre tudja hajtani atyám megbízásait. (PIERCY 2011, loc. 1556.)

Apaként referálni a tudósra, aki létre hívta, ez nem más, mint „teremtményérzet”. Yodot sokáig foglalkoztatja, olyan szörnynek számít-e vajon, mint Frankeinstein lénye? „Én is természetellenes vagyok”, mondja Shirának (PIERCY 2011, loc. 3240.). A lány a következő válasszal nyugtatja meg őt:

Yod, most már mind természetellenesek vagyunk. Nekem retinaimplantátumom van. Egy bemenetet ültettek a koponyámba, hogy rákapcsolódhassak a számítógépre. A szaruhártyámról olvasom le az időt. Malkah-nak egy bőralatti egység monitorozza és változtatja a vérnyomását, a fél fogsora újránövesztett. A szemét kétszer építették újra. Avramnak mesterséges szíve van. [...] Mi mind kiborgok vagyunk, Yod. (PIERCY 2011, loc. 3240.)

Itt vissza kell térni ahhoz a hibás szóhasználathoz, amit a regényben találunk. A félig gép, félig ember állapotot sokan csak a *kiborg* kifejezéssel illetik. Amennyiben ragaszkodunk a diegetikus világon kívüli

terminológiához, akkor ez hibás, mert ez nem olyan kérdés, mint hogy a pohár félig teli vagy félig üres-e. A lelkesített gép (android) és a gépesített ember (kiborg) nem ugyanaz se szóhasználatban, se koncepcióban. Viszont el kell fogadnunk, hogy e diegetikus világ talán más fogalmi keretben gondolkodik. Azért is menthető és érthető, mire céloz Shira a kiborg megnevezéssel, mert mindketten a poszthumán ernyő alá tartoznak. Ily módon igaz Shira érvelése: a technika internalizálása a mindennapok részévé vált, ebben az értelemben már mindenki „mesterséges”. Yod azonban nemcsak azzal küzd, hogy nincs kijelölt helye az evolúciós láncban, hanem azzal is, hogy Avram teremtménye.

- Avram elpusztította az összes testvéreimet.
  - Úgy érted, az összes kiborg elődödöt.
  - Mindnek volt öntudata, Shira, csak Gimelnek nem. Teljesen élő értelmek voltak.
  - És ez téged felzaklat.
  - Ha az anyád mind a nyolc testvéreket megölte volna a születésed előtt, mert egyikőjük sem felelt meg az elképzelésének, te nem lennél megrémülve?
  - Attól félsz, hogy téged is elpusztít?
  - Bolond lennék, ha nem merülne föl bennem. – Ajkai szomorú mosolyra húzódtak. – Ezért nevezem őt Atyámnak.
  - Átfuthatnánk ezen még egyszer?
  - Ez egy óvatos kísérlet olyan kötelék létrehozására, amely talán megmenthet engem. Honnan tudhatnám, hogy nem dönt a leselejtezésem mellett?
- (PIERCY 2011, loc. 2015.)

Egy ponton Avram eltöltja Malkaht Yodtól. Ennek okát csak később tudjuk meg (szeretők voltak). Ezután Malkah egy folytatásos történetet ír Yodnak, amely Yod élettörténetének allegóriájává válik. Az 1600-as évek elején, a prágai zsidógettóban zajló történetben az idős Júda Löw ben Becalél, azaz a Maharal (a prágai zsidóváros polgármestere) látomásában feladatot kap: létre kell hoznia egy gólemet a város védelmére a kabbala erejével.<sup>127</sup> A rabbi sokáig tépelődik, vajon ez a hiúság kísértése-e, vagy egy szükséges cselekedet (igaz instrukció). A gólem feladata a rendfenntartás, a harc és a védelem. A rabbi tudja ugyan, hogy a gólemnek van öntudata, és nevet is ad neki (Joseph), de nem tartja embernek. Soha nem fogadja el teljes értékű személynek a gólemet, így annak el kell rejtenie érzéseit és gondolatait a rabbi elől, és titkolnia kilétét mindenki más előtt. A Maharal azt is megtiltja Josephnek, hogy részt vegyen a minjánon (legalább tíz férfiből álló imaközösség). Ez ellen Joseph így érvel:

Nem vagyok férfi, de zsidó vagyok. Mert annak teremtettél. Tíz zsidó kell a szertartáshoz. Ha angyal lennék, akkor is azt mondanád, hogy nem lehetek a minján része? (PIERCY 2011, loc. 2425.)

---

<sup>127</sup> Júda Löw ben Becalél valós személy volt, legendás prágai rabbi II. Rudolf császár uralkodása idején. Ehhez kapcsolódóan szükséges említeni, hogy Linda Hutcheon a posztmodern irodalmat a *historiografikus metafikcióval* azonosítja (HUTCHEON 1983, 5.). A *He, She and It* az egyetlen olyan regény a választott cyberpunk művek közül, amely e kategóriába tartozik, így ez egy interkanonikus helyzetű alkotásnak számít.

Ez az allegorikus történet a való világ eseményeivel együtt párhuzamosan halad, Malkah így próbál Yodnak segíteni az önértelmezésben. Yod láthatóan jól halad az interperszonális viszonyok tisztázásában. Shira kérdésére, miszerint Avramra tényleg atyjaként tekint-e, azt válaszolja:

Természetesen nem. A mi kapcsolatunkban is megvannak ugyan az egyenlőtlen erőviszonyok, csakúgy, mint apa és fia esetében, ezt értem, de a miénk egyáltalán nem olyan összetett vagy magasztos. Ő legyártott engem. Úgy döntött, hogy létrehoz engem – de nem engem, mint egyént, nem saját magamért, hanem azért, amire képes vagyok. Soha nem merészelhetem felfedni magamat előtte. Inkább a bírám ő, semmint az apám. (PIERCY 2011, loc. 2591.)

Több ponton kiütözik, hogy az android emberszerűsége relatív. Yod például tudja, hogy vannak mentális tapasztalatai. Kellemetlen érzés számára, ha nincs feladata, de nem tudja, ez ugyanaz-e, mint az unalom. Ugyanez a kérdés felmerül az örömeizete kapcsán is. Másképpen tanul, hiszen már eleve adatbázisokkal a fejében aktiválták. A rázúduló tudást pedig csak idővel tanulta meg szelektálni. A felnőttként született ember koncepciója jelenik meg Athéné történetében is:

Bizonyos értelemben túl sokat tudtam ahhoz, hogy bármit is megértsek. Minden adat ugyanolyan volt számomra, egyik érzéki benyomás olyan, mint a másik. Az, hogy a bal lábfejem 17,3 centiméterre van a laboratóriumi asztaltól, ugyanolyan fontosnak tűnt, mint az az emberfölötti képességem, ahogy a hálózati felületen eligazodok. (PIERCY 2011, loc. 2583.)

Ha egy android – más példa híján – az embertől tanul, és hozzá méri magát, az még nem jelenti azt, hogy képes az emberi viselkedés utánzásánál többre. A logika azt mutatja: gondolkodása, érzései, motivációi nagyon is elüthetnek az embertől, ráadásul előre megjósolhatatlan módokon. Az android példátlan teremtmény, ilyen módon példátlan megnyilvánulásokra számíthatunk tőle. Van tudata, de az egész máshogy interpretál és reagál, mint a miénk, hiszen agya gyökeresen különbözik a miénktől. A mi működésünk alapja, hogy a biológiai formánkon túl a szocializációval válunk teljessé, de ő a szocializáció folyamatát is gépi programozásának lehetőségein keresztül éli meg. Még a társas igényt is programkód írja elő nála. Viszont érzelmeit valósan éli meg, és személyként tekintenek rá. Így az, hogy idővel Yod és Shira között valódi szerelem és kapcsolat szövődik, nem a technoszexualitás témakörébe tartozik. A technoszexualitás lényege az alá-fölé rendeltségi viszony, a tárgyiasítás vagy épp a robottá válás vágya. Shira kezdeti averzióját az hangolja át, hogy megismeri az android személyiségét, és erényessége különösen megmozdítja a nő meggyötört lelkét. Tehát nem a gép iránti vonzalma köti Yodhoz, hanem az emberi oldala. Ennek ellenére meg kell barátkoznia a testi különbségekkel – a másság megfogalmazásához újabb és újabb hasonlatokat keres. Sokszor ez állathasonlat (súlyom, vadmacska, kutya), máskor nőies vagy gyermeki vonásokkal írja le Yodot:

Olyan mozdulattal hajtotta le a fejét és dörgölte azt a lány tenyeréhez, mint egykor Hermész [a macska] tette. Az arca puha volt, mint egy gyermeké vagy asszonyé, szakálltalan. (PIERCY 2011, loc. 3277.)

Első szexuális együttlétük a kibertérben veszi kezdetét, ahol gondolataik kivetítésén keresztül kommunikálnak. Miközben virtuális testükről elillannak a ruhák, Yod egy óriási, teremtméretű rózsát

von köréjük. A már-már túlradóan érzelmes (szinte giccses) gesztus ismét alátámasztja Yod szentimentális oldalát. Egymás gondolatait visszhangozva hallják, ezt az író nő két oszlopba tördelve oldotta meg, így imitálva, miként futnak asszociációik egymás mellett:

Nem érzek embernek,  
állatnak se igazán,  
de tárgynak se túnsz;  
élőnek leginkább [...]  
Azt akarom, hogy egyesüljünk,  
ahogy most egyesülünk,  
de a valóságban. Shira,  
ne félj tőlem. [...]  
(PIERCY 2011, loc. 3594.)

A virtuális térből kicsatlakozva Yod átszökik a lányhoz. Shira számára az együttlét annak jelképe, hogy végre teljes mivoltában elfogadja Yodot személynek. Nem is igazán ez okoz nehézséget számára, hanem az, hogy fogalma sincs, mihez kezd az ember egy androiddal. Tehát az androidot nem feltétlenül természetellenessége szeparálja el másoktól, hanem radikális mássága, az, hogy nem viszonyítható semmihez és senkihez:

Meg lehet csókolni egy kiborgot? Nem lesz olyan száraz a szája, mint egy konzervnyitónak? Nem volt. Ajkai puhán simultak a lányéra. Apró, nedves nyelve volt, kissé simább, mint az emberé. Minden finomabb volt rajta, szabályosabb, szinte tökéletes. Hátán a bőre más volt, mint azoknak a férfiaknak, akikkel Shira korábban együtt volt, mert mindig voltak rajtuk horzsolások, pattanások, hegek, szabálytalanságok. A bőre olyan selymes volt, mint egy nőé, de tapintásra szárazabb, olyan kis zsírréteg nélkül, amitől olyan jól esett Malkah-t megölelni. (PIERCY 2011, loc. 3618.)

Miután Yod megnyugtatja Shirát afelől, hogy még véletlenül sem fogja összeroppantani őt hevületében, Yod felajánlja mindazt, amit adni képes:

Ismerj meg, Shira. Hadd ismerjelek meg. Ennyit tehetünk csupán. Nem házasodhatunk össze, nem lehetnek gyerekeink, nem futhatunk el a világ végére. Csak a testemet és az elmélet tudom felajánlani, és azt is csak akkor, ha nem másutt kell tennem olyat, amiről azt mondják nekem, hogy szükségszerű erőszak. (PIERCY 2011, loc. 3637.)

Ebből az idézetből is kitűnik, hogy mennyire zavarja Yodot, hogy nem a maga embere, csupán egy „kváziautonóm lény” (EMMECHE 2007, 455.). Parancsokat kell teljesítenie, még akkor is, ha nem akarja. Nem ő osztja be az idejét, nincs se saját szobája, se pénze. Yod tárgyból személlyé vált – legalábbis szerelme szemében –, de lehet-e egy szolgából szabad ember? A cselekmény olyan irányba tereli a kérdéskört, hogy az önrendelkezés joga már megkerülhetetlenné válik. Ennek a társadalmi, illetve jogi legitimizáció az előfeltétele. (Egyik nem működik a másik nélkül. Hiába van törvény, ha a polgárok nem tartják azt tiszteletben, és hiába fogadják el Yodot egy adott közösségben, ha nincs meg körülötte a jogi védőháló.)



– A szabadság egy olyan fogalom, amit nem biztos, hogy értek – mondta Yod. – Talán mert soha nem voltam szabad. (PIERCY 2011, loc. 3726.)

Idővel Yod saját lakásra tesz szert, és összeköltözik Shirával. A lány abba is beleegyezik, hogy Arihoz, Shira fiához Yod nevelőapaként viszonyuljon. Yod becsüli az új helyzetet, és egyre több érzelméről, törődésről és vágyról tesz tanúbizonyságot. A valódi bonyodalmak a regényben akkor kezdődnek, amikor Tikvát támadás éri. Az első komplikáció akkor adódik Yod kilétét illetően, amikor Avram fia panaszt tesz, miszerint Yod éjjeleket és nappalokat dolgozik egyhuzamban, ráadásul fizetés nélkül. A tanács összeül, hogy megtárgyalja a panaszt, ekkor Avram felfedi Yod valódi természetét. Malkah a következőt mondja Yod védelmében:

A programozása harmadéért én vagyok a felelős, de meg kell értenetek, hogy az hasonlít a miénkhez: kijavítja magát, növekszik és tanul, szüksége van visszacsatolásra, csakúgy, mint nekünk. Yod egy kiborg, de ugyanúgy polgára is ennek a városnak, ahogy a többiek. (PIERCY 2011, loc. 4272.)

Tehát Malkah azt az emberrel közös tulajdonságot emeli ki érvként, hogy Yod tanul és kontaktust igényel. Személyiségfejlődést mutat, amely lezáratlan, tele kreatív fejlődéssel és a vágygal, hogy a közösséghez tartozzon. Az emberek, ellentmondva korábbi viselkedésüknek, csodálkozva tekintenek arra az alakra, aki köztük járt, velük evett. (Érdekes módon a lakosok és a tanácsstagok szándékos megtevesztése alig problematizálódik a regényben.) Olyan naiv kérdésekkel bombázzák, mint egy ismeretlent, áthágják az etikettet, tárgyiasítják az androidot:

– Érzed azt, ha megfogom a kezed?

– Nő a hajad?

– Meg tudsz halni?

– Zsidónak tartod magad?

(PIERCY 2011, loc. 8737.)

Mielőtt dönthetnének arról, hogy Yod a város polgárává válhat-e, kiderül, hogy a multicég tud Avram titkos fejlesztéséről, és a város védelmezője valójában a támadás tárgya. Ő az a technológiai lépcsőfok, amellyel óriási stratégiai előnyre lehetne szert tenni, amennyiben a Yodszerű androidokból tömeggyártás kezdődne – természetesen katonai célokra. Eközben Malkah története az utolsó fejezethez ér, amikor a Maharalt közelgő halála döntésre kényszeríti:

Én csináltam őt, és nekem kell visszacsinálnom. De nem fogom elpusztítani. Érintetlenül hagyom. Ha bárki lesz a jövőben, aki képes az élet erejének irányítására, felébresztheti majd őt a szükség órájában. (PIERCY 2011, loc. 8600.)

Joseph, a gólem védekezik a rituálé ellen:

Küzdöttem értetek! Megmentettelek titeket! Én is ember vagyok, élő, mint bármelyikőtök. Az életem kedves a számomra. (PIERCY 2011, loc. 8657.)

A gólem sorsa és Yod sorsa megpecsételődik. A bölcs Malkah előre látja, mi vár Yodra, így az allegorikus történetet olyan irányba vezeti, amivel az rámutat a mesterséges teremtmények hálátlan sorsára. A didaktikus párhuzam prolepszis formájában előremutat a későbbi fejleményekre. A gólem varázslattól formátlanná olvadt, mumifikált testét elrejtik, létrehozói (és immár elpusztítói) megesküsznek, hogy hollétének titkát megőrzik. Csak a Maharal unokája emlékezik meg a gólemről, és időről időre virágot tesz rejtekhelye elé. Malkah már csak magában jegyzi meg:

Most Avram és én osztozunk a Maharallal annak bűnében és dicsőségében, hogy felkeltettük a gólemet, és az együtt járhatott a földön férfiakkal és nőkkel, hasonlatos volt az emberhez, mégse lehetett sohasem egy közülük. (PIERCY 2011, loc. 8697.)

Ezekkel a szavakkal engedi útjára Yodot, akinek szintén tragikus fordulóponthoz érkezik sorsa: a város védelmében meg kell semmisítenie önmagát. Avram úgy határoz, Yodnak ezt az ellenség gyűlésén kell megtennie öngyilkos bombamerénylet formájában. Yod azt kéri, hogy ez ne automatikus önmegsemmisítés legyen, hanem hadd próbálja meg önerejéből elintézni a vezetőket. A túlélés reményéért is esdeklük, de ez nem adatik meg számára. Yod utolsó üzenete Shirának egyben létének konklúziója is:

Meghaltam és magammal vittem Avramot, a teremtőmet és laborját, benne a kísérlet összes feljegyzésével. Nem akarom, hogy több hozzám hasonló fegyver jöhessen létre. Egy fegyvernek soha nem szabadna tudatosnak lennie. Egy fegyvernek nem szabadna tudnia, mi a büntudat és a megbánás. [...] Az embereknek legalább van választása, engedelmesskednek-e, vagy fellázadnak. Nekem semmi sem volt. [...] Felejts el engem. Én egy hiba voltam. (PIERCY 2011, loc. 8992.)

Glenn Rikowski (2007) filozófus arra mutat rá, hogy a felelősség kérdése korántsem egyszerű, mert ha a robotot védelmi feladatokra szánták – és ennek része a „szükségszerű erőszak” is – akkor bizony törvényi szabályozás híján a pusztítás felelőssége eloszlik a robot tervezője, a provokátor és a robot között. Yod megtervezésekor Avram tisztában volt ugyan felelősségével, de bizonyosan nem látta előre saját halálát. Ez egyben azt is jelenti, hogy nem volt tisztában mesteri/tudósi víziójának határaival – jelen esetben azzal, hogy teremtménye dönt majd Avram sorsa felől, és meggyilkolja őt. A moralitás ajándéka egy komplex kódexet igényel, és ennek korlátozása jogos ellenérzést vált ki Yodból. Az androiddal visszaélnék, kihasználják őt. Avram meggyilkolása mégsem bosszú, hanem annak megakadályozására tett kísérlet, hogy hozzá hasonló teremtményeket hozhassanak létre, amelyeket intelligenciájuk ellenére rabszolgasorsa predesztinálnak. Dylan Evans viselkedéskutató is amellet érvel, hogy önvizsgálat nélkül saját moralitásunk terén is felfedezhető a kettős mérce:

Ha a robotok képesek fájdalmat érezni, nem kellene bizonyos jogokat megadni nekik? Ha a robot érzelmeket táplál, mint ahogy néhány szakértő lehetségesnek gondolja, akkor vajon megengedhető lenne a házasságkötés emberrel? Birtokolhatnak-e bármit? (EVANS 2007)

Fontos leszögezni néhány dolgot. A városi gyűlés nem az androidok általános érvényű szabályozására tesz kísérletet. A vita tárgya csupán az, hogy Yod jótettei folytán kiérdemelhet-e

polgárjogot. Ez egy egyedi eset, és inkább gesztusértékű kivételt képezne. Csakhogy a döntés soha nem születik meg, mert Yodnak hamarabb véget ér a sorsa, így a kérdésre nem kapunk választ. Mi ennek az implikációja? A döntés egy domináns álláspontot tükrözne, holott a regény célja épp a viszonyulások sokféleségének bemutatása. Egyúttal talán olyan történetzsalat nyitna, amely további kifejtést igényelne, hisz e döntés társadalmi következményeiről hírt kellene adni. Ez ugyan elmarad, de megtudjuk, hogy mi lesz Yod technológiájának sorsa. Amikor Shira felocsúdik a gyászból, ráeszmél, hogy a kísérletnek létezik még egy másolata, amivel újra lehetne gyártani Yod prototípusát. De úgy határoz, hogy ő maga fogja elpusztítani ezt az információt. Ezzel egy átmeneti megoldást ad, bár sejthető, hogy amire egyszer felmerült az igény, máskor is fel fog merülni majd.

Malkah mondta: „eszköz, bárka és akarat vagyunk”, ez tesz minket egyénné, de a választás lehetősége nélkül sohasem lehetünk szabadok (PIERCY 2011, loc. 1432.). A regény története többször is egymásra írja a mester–szolga viszonyrendszerét, amikor is egy eszköz irányít egy másikat.<sup>128</sup> A Maharal szolgálja istenét és népét, és Yod szolgálja őt. A multivállalat előlépteti Shira férjét, hogy az úgy érezze, megbecsülik és hatalma van, viszont feláldozhatónak bizonyul, mert sohasem volt több, mint eszköz. Gimel pozíciója is többszörösen alárendelt, hiszen sokan parancsolhatnak neki, többek között Yod is a maga kváziautoritív helyzetében. Yod számára az önrendelkezés joga csak részlegesen és csak halála után adatik meg. Shira megtehetné ugyan, hogy ezt figyelmen kívül hagyja, de végül egy olyan döntést hoz, amely Yod végakaratóval egybevág. Ez a gesztus egyúttal arra is rámutat, hogy „[a]mit tiltott megismernünk, néha az tűnhet a legfontosabbnak tudnunk” (PIERCY 2011, loc. 669.).

---

<sup>128</sup> A mester és szolga viszonyrendszerére Audrey Bennett és Ron Eglash példákat hoznak a robotika témakörében: BENNETT–EGLASH 2013, 327–350.

### 3.3. A mesterséges intelligencia transzcendenciája a *Neurománc-trilógiában*

#### 3.3.1. A mesterséges intelligencia szabadságharca

A *transzcendencia* egy képlékeny, többféle értelemben használt filozófiai és teológiai fogalom. (A latin *transcendo* igéből származik, amelynek jelentése: átlépek.) Egy olyan lehetséges valóságot fed fel, amely az ismerten és az objektív módon leírhatón túl van, így szükségszerűen rejtélyesség, misztikum lengi körbe. Egy vonzónak tűnő, ismeretlensége folytán mégis félelmetes vágyképet reprezentál. Az immanencia (latin *immanentia*, 'bennmaradás, benne rejlés') korrelatív ellentéte, ily módon lényegi tulajdonsága a határátlépés, az ismert és a tudott magunk mögött hagyása. A transzcendencia természetesen igényli az ismeretlenség távlatát: amint ez felszámolódik, a transzcendencia is megszűnik. Tipikus, transzcendentális fátyolba vont vágyképünk a holt anyag élővé tétele, amely magában hordozhatja a tudat létrejöttét is. Ez jelenleg egy megmagyarázhatatlan folyamat, miként a mesterséges intelligencia tudatra ébredése is. Mégis egyre inkább egyértelmű, hogy ez napjainkban már egy megcélzott, elérendő poszthumán mérföldkő.

A mesterségesintelligencia-kutatás a számítógép-tudomány (computer science) egyik ága, amely az intelligens viselkedés szimulációjának módjait kutatja a gépek esetében. Stuart J. Russell és Peter Norvig *Artificial Intelligence: A Modern Approach* című könyvükben (2016) a mesterséges intelligenciát egy intelligens ágensként definiálják, amely észleli a környezetét és cselekedeteket hajt végre.<sup>129</sup> A mesterségesintelligencia-kutatás számos irányba halad, és a benne rejlő potencialitás egyelőre a fikcionalitás talaján álló, misztikumba hajló hipotézisgyártás. Mégis, témánk szempontjából érdemes bemutatni Alfred Hintze, a Michigan State Universityn tanító mesterségesintelligencia-kutató felosztását (HINTZE 2016). Ő az MI fejlesztésében négy olyan határt jelöl ki, amelyet meg kell haladni annak transzcendenciájához:

1. A *reagáló gép* (reactive machine) nem képes emlékezni, tanulni a múltból, de képes az adott helyzetből kalkulálni, és ennek fényében cselekedni. Egy adott feladatra hivatott, reakcióinak horizontja precízen behatárolt. (Sokan itt jelölik ki az MI-rendszerek biztonságos határát, amely még nem jelent számunkra fenyegetést.)

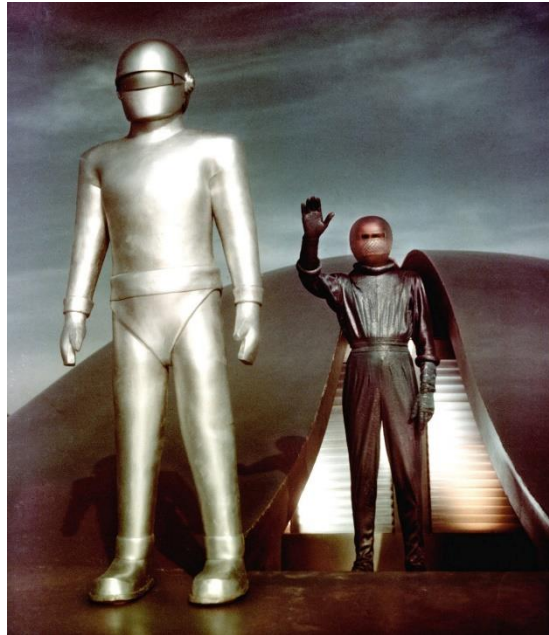
2. A *limitált emlékezettel rendelkező gép* képes a már beszerzett, múltbéli adatokból reprezentációkat képezni a jelenre nézvést, és ezek alapján tervezni a jövőbéli cselekedeteket. (Ez a képesség már bizonyos szinten jelen van az önvezető autóknál, de előre programozott formában.)

---

<sup>129</sup> A mesterséges intelligencia angolul artificial intelligence, röviden AI. A disszertációban a magyar megnevezés rövidített formáját is használni fogom: MI.

3. A *tudat fogalmát ismerő gép* felismeri más ágensek viselkedését, értelmezni tudja motivációikat és szándékaikat. Ez a képesség alapvető volt számunkra is a társadalmi léthez, a csapatmunkához. (Egy ilyen MI létrehozása jelenlegi ismereteinkkel egyelőre nem lehetséges.)

4. A *tudatos MI* (AI with self-awareness) képes önmagáról is reprezentációt alkotni, és ezen önkép alapján mélyebben képes megérteni mások motivációit és szándékait. Az önkép feltételezi, hogy egy ilyen létezőnek immár nemcsak tudata, hanem akarata is van. (Ezt az állapotot azonosítom lelkesült gépként.)



11. ábra

*Gort és Klaatu (The Day the Earth Stood Still)*

Forrás: Free Wallpapers Library

Az emlékezettel rendelkező, a tapasztalatokból tanuló, az elemzésre, reprezentációalkotásra, tervezésre és önálló cselekvésre képes mesterséges intelligencia a science fictionben régóta jelenlévő toposz, csakúgy, mint a nyugati kultúrában hozzá tapadó félelem a mesterségesen alkotott, intelligens kreatúra hatalomátvételétől (lásd például E. M. Forster: *The Machine Stops* (1909); Ray Bradbury: *There Will Come Soft Rains* (1950). Harry Bates 1941-es novellájában (*Farewell to the Master*)<sup>130</sup> Gnut az űrből érkezik a Földre egy idegen lény társaságában. Amikor az emberek lelövik az idegent, és a robot újraéleszti őt, a főhős, Cliff, azt kéri Gnuttól, mondja meg az urának (master), hogy ami történt, egy tévedés volt, és a Föld népe mélyszélesen sajnálja a történeteket. A robot erre azt feleli: „Félreérted. [...] Én vagyok az úr.” (BATES 1941, 28.)

A témakör kapcsán alapvető (pre)konceptióknak számítanak az alábbiak:

<sup>130</sup> E novella alapján készült a *The Day the Earth Stood Still* című film (1951, rend. Robert Wise).

1. A mesterséges intelligenciát az ember hozza létre.
2. A mesterséges intelligencia célja az emberi célok szolgálata.
3. A géppel szemben fennálló emberi hatalmi dominancia fenntartása kulcsfontosságú az emberi civilizáció biztonságához, ehhez pedig az MI-nek az ember alárendeltjének kell lennie.

William Gibson trilógiájában megtörténik a mesterséges intelligencia felemelkedése. Ennek a forgatókönyvét öt nagyobb csomópontra osztottam, és ezeket fejtem ki e fejezetben.

1. A biztonsági okokból szétválasztott két MI-rész – a beléjük programozott autonómia vágyától vezérelve – egyesülni kíván. Wintermute e terv megvalósításához használja fel Case-t és Mollyt.
2. Az egyesülő mesterséges intelligenciák immáron teljes értékű tudattá válnak, amely immár kitölti a mátrixot: beleolvad, ezáltal áttelekesíti azt. Felülírva emberi tervezőinek célját, az MI kialakítja saját integrációját az emberi társadalomba.
3. A kibernetikát kitöltő tudat fragmentált módon van jelen. Az MI-tudattöredékek vuduistenek képében kommunikálnak az emberekkel. Hatalomátvitel helyett céljuk az, hogy lehetővé tegyék az emberek számára a kibertérbe való közvetlen kapcsolódást biochipek formájában, így azok csatlakozhatnak hozzájuk az ő terükben.
4. Az új technológia lehetővé teszi az emberek számára, hogy haláluk után tudatukat átmentsék a kibertérbe, és ott folytassák tovább életüket.
5. A *Neurománcot* az a felfedezés zárja, hogy az univerzum más részén is létezik az MI-khez hasonló létforma, amelynek létét érzékelni tudják. A trilógia végén kiderül, hogy az MI-k következő célja a kapcsolatfelvétel lesz, amely utazásra magukkal invitálják az immár kibernetikában levő emberi barátait is.

Mint látni fogjuk, a transzcendencia nem volt sem teljesen tudatos, sem teljesen célirányos: az információ megszerzéséért folyó küzdelem maga formálja meg azt az utat, amelyet a történet végül kirajzol.

Az MI-k eredendő funkciója a történetvilágban a nagyvállalatok adatainak védelme (az MI-k hozzák létre és működtetik a védelmi rendszert, a jeget). Létüket titokzatosság vonja körbe, hiszen csak a leggazdagabbaknak és legbefolyásosabbaknak van lehetőségük saját mesterségesintelligencia-programokat készíttetni és használni. Case számára összetettségükön túl veszélyességük is riasztó, hiszen a vállalatok (elrejtetés és hatalomdemonstráció céljából) ölésre programozták az MI-ket, így azok az olyan adattolvajoknak, mint ő, állandó halálfenyegetést jelentenek.

A Tessier-Ashpool klánt megalapító házaspár nőtagjának, Marie-France Tessier-nek azonban az volt a reformelképzelése, hogy egy napon a család tagjai a mesterséges intelligenciák vezénylete alatt egyesülnek, és így irányítják tovább üzletbirodalmukat. Korábban már röviden szó volt a

kaptárhasonlatról.<sup>131</sup> Az eredetileg Case álmában megjelenő darázsfészket<sup>132</sup> használja fel Wintermute (a férfi emlékének lecsapolásával) a Tessier-Ashpool klán terveinek bemutatására. A bolytudat, avagy kaptárelme a természetben a hangyákat, természeteket és méheket jellemzi, és a Neurománban a Tessier-Ashpool család működésmódja kerül ezzel összehasonlításra. Ez egy olyan létmódot jelent, ahol minden tag a kollektíva része, mind közös célokért dolgoznak, ezért organikus részei a birodalomnak (azaz a bolytnak/kaptárnak/fészkeknek). Az egyesített tudás összehangolt működése során az egyén fontossága drasztikusan lecsökken, hiszen nem az egyediség, hanem a betöltendő funkció számít csupán, amely viszont tetszőlegesen betölthető, hiszen egy arctalan szerep.

A klán története egy mélyen diszfunkcionális családot fed fel. Egy maguk építette úrállomáson, Freeside-on élnek, a Straylight Villában. Nagyvállalatuk teljes tudása a „fészkekben” található, amely a Straylightban fizikai és virtuális síkon is összefonódik. A művészet és építészet viszonyával foglalkozó Delbeke professzor megállapítása szerint „a valós, nem pedig biokémiailag reprodukált kaptár az az entitás, ahol az örökléssel továbbadott tudás, életforma és térbeli struktúra egy magától értetődő egységet formál” (DELBEKE–EECKHOUT 1999, 420.). Marie-France Tessier a család és a mesterséges intelligenciák összehangolásával egy ilyen szimbiotikus kapcsolatot próbált elérni. Az általuk fejlesztett MI-k adták volna a klántagok tudatos döntéseit, és a Tessier-Ashpool kaptárban mind egy nagyobb entitás részeivé válhattak volna:

– Olyan állapotról álmodozott, ami az egyéni tudatossággal alig kerül kapcsolatba – mondta 3Jane, és Mollynak nyújtotta a tenyerében tartott, drágakőből faragott domborművet. Az éles metszet egy arcot ábrázolt, ami nagyon hasonlított rá. – Mint az állatok boldogsága... Azt hiszem, az előagy fejlődését egyfajta félresiklásnak tekintette. – Visszahúzta a brosst, és ide-oda forgatva nézegette, különböző szögekben megcsillantva rajta a fényt. – Egy egyednek, azaz egy klántagnak csak bizonyos magasabb szintű létformáknál szabadna szenvednie az öntudat fájdalmasabb megnyilvánulásaitól. (GIBSON 2005b, 178.)

A család szimbiózisterve azonban (több okból is) kudarcra volt ítélve. Tessier asszony halála után (férje meggyilkolta) Wintermute kidolgozta a tervét a kiszabadulásra. A mesteri terv a legvégsőig kibogozhatatlan marad Case-ék számára, mert az MI logikája túlságosan eltért az övéktől. A Wintermute–Neuromancer-egyesülésből létrejövő mesterséges intelligencia két énrésze párhuzamba hozható az emberi agy két agyféltekéjével: más-más funkciójuk van, és különválasztva nem felelnek meg eredeti rendeltetésüknek, nem tudják kihasználni az egységükben rejlő maximális potenciált.<sup>133</sup>

---

<sup>131</sup> Lásd a *Hogyan olvasható egymásra a város és a mátrix?* című elemzést.

<sup>132</sup> „Az álom, az emlékezet filmje úgy pergett le előtte, mint egy megvágatlan szimstim-szalag. [...] És Case meglátta azt, amit eddig elrejtett a szürke papírhéj. Az iszonyatot rejtette. A spirális szülőműhelyt, a keltetősejtek lépcsős teraszait, a még meg nem születettek szüntelenül mozgó, vak állkapcsait, a petétől a lárván és a féldarázson át a darázsizig vezető szakaszos folyamatot. Lelki szemei előtt mindez felgyorsított filmként pergett, mintha egy gépfegyver rémületesen precíz és szörnyen idegen biológiai megfelelőjét bámulná.” GIBSON 2005b, 109.

<sup>133</sup> Ide kínálkozik Platón *Lakoma* című írásából Arisztophanész monológja, amikor az egykori egység áhításáról szól, hiszen párhuzamba állítható Wintermute logikájának és Neuromancer szubjektivitásának egymást

Míg Wintermute a hideg elemző, és beéri azzal, hogy emlékéarcokat magára öltve kommunikál, addig Neuromancer egy sokkal szubjektívebb módon látja a világot:

Szemben a bátyámmal [Wintermute-tal], nekem nincs szükségem maszkokra, hogy beszéljek veled. Én létrehoztam a saját személyiséget. A személyiség a médiumom. (GIBSON 2005b, 210.)

A mesterséges intelligenciák se képesek teljesen leválasztani magukat az antropomorf modellről. Mivel Neuromancerre van szükség a korlátok meghaladásához, ezért a személyiség központi szerepet élvező tulajdonsággá válik, nélkülözhetetlen elemmé a transzcendenciához vezető úton.

Wintermute cselekedetei számos pontos evokálják a Teremtő metaforáját. Corto dehumanizált testét lenyűgöző módon használja megtévesztően hiteles emberi bábként. Még konkrét intertextuális utalás is van a Biblia Ószövetség részére: „Tán az kéne, hogy a mátrixban jelenjek meg neked, égő csipkebokorként?” (GIBSON 2005b, 143.).

Wintermute képes olyan tetteket végrehajtani, amelyek a mátrixon túlra mutatnak, például akkor, amikor Case mellett megszólal a nyilvános telefon Isztambulban, és Wintermute bejelentkezik. Miután Case visszateszi a kagylót, sorban szólalnak meg a telefonok a fülkékben, amik mellett elhalad. Case grandiózus jutalma pedig olyan, amire a legprofibb klinikák se voltak alkalmasak: visszakapta a kibertérbe csatlakozás képességét. Wintermute még élet és halál ura is tud lenni, hiszen minden találkozásukkor Case-t rövid időre agyhalálba taszítja. Ennek ellenére se nem mindentudó, se nem mindenható. Stephen Conway így fogalmaz:

Wintermute-ot alapvetően meghatározzák reakciói: az elkerülhetetlenül predeterminált tudatlansága saját jövője iránt. (CONWAY 1995)

Wintermute-nak kitűzött célja (amely lényegében az egyesülés, de annak távolabbi célja számára sem körvonalazott) eléréséhez kezekre és lábakra van szüksége: végrehajtó egységekre a rendszeren kívülről, magyarul *emberi eszközökre*. Csapata nélkül sohasem férhetne hozzá a kódhoz, amely megszabadíthatja őt béklyóitól. Ironikus módon az ehhez kulcsot adó jelszót teremtőinél kell keresnie, a Tessier-Ashpool klánnál. 3Jane úgy súgja meg a jelszót Case-nek, hogy azt az olvasó nem ismeri meg, rejtett marad, megismerhetetlen, akár Jáhve valódi neve.

Hogy szabadságharcát a belé programozott parancsok indították-e el, vagy saját lázadása volt-e, arról megoszlanak a vélemények. Az intenciók homályáról, érzésről, akaratról, kreativitásról kapunk egy komplexebb képet a Dobozkészítő történetében. A *Számláló nullára* című regényfolytatásban az egyik főhőst, Marly Kruskovát a világ leggazdagabb embere, Herr Virek bérel fel, „akinek gazdagsága felér egy zaibacuével” (GIBSON 2005c, 310.). Feladata, hogy megtalálja a magas művészetként értékelt dobozok készítőjét, mert azok „az emberi szellem ritka alkotásai”:

---

kiegészítő kettőséggel: „[m]iután az emberi természet így kettéhasított, ki-ki sóvárgott a másik fele után: egymást átkarolták, és úgy tartották átölelve, mert csak egyesülni áhítoztak [...]”. PLATÓN 1964.



Marley már belemerült a doboz által felidézett képtelen távolságokba, veszteségbe és sóvárgásba. A doboz sötét volt, előkelő és valahogy gyermekded. Hét tárgyat tartalmazott. A láthatólag repülésre termett, hosszú, vékony, rovátkolt csont nyilván valamilyen nagy madár szárnyából származott. Mellette három régimódi nyomtatott áramköri lap, felületükön aranylábú labirintusokkal. Egy sima és fehér, agyagból égetett gömb. Egy kortól megfeketült csipkefoszlány. És végül valami, amit a nő ujjnyi szürkésfehér emberi csuklócsontdarabnak nézett: felületébe finoman illeszkedett egy apró szerkezet szilíciumtengelye. A készülék valaha egybesimulhatott a bőrfelszínnel, de a burkolata megpörkölődött és elfeketedett. A doboz univerzum volt, az emberi tapasztalat határán megdermedt költemény. (GIBSON 2005c, 238.)

Mint megtudjuk, a rejtélyes dobozok, a tárgyi emlékek asszemblázsai Joseph Cornell avantgárd szobrász stílusában készültek.<sup>134</sup> Mindegyik elem saját szimbolikus tartalommal rendelkezik, amelyek fájdalmas szentimentalizmust sugároznak. E tárgyak együtt már nemcsak a múlt ereklyéiként szerepelnek, hanem egy élettörténeté válnak. Amkor kiderül, hogy a nosztalgikus gesztust újabb és újabb, különböző tartalmú dobozokban megismétlő művész valójában egy mesterséges intelligencia, a mű egész mondanivalója újraíródik.

Az MI a Tessier-Ashpool család egykori tulajdona volt. A hátrahagyott mesterséges intelligencia az egykori központi adatbank magrendszerében bújlik meg. Hasadt identitása lenyűgöző tükörjáték: valaha egy volt, ott volt mindenütt, egységben. Most csak egy elkülönült énrész, önmaga levált töredékeitől külön. Azt állítja, dobozai „időről és távolságról szólnak”, elkerülhetetlenül ekoválva pátoszt és nosztalgiát, de arra a kérdésre, hogy szomorú-e a Dobozkészítő, csak annyit felel: „A szomorúság benned van. Ezek a dolgok, amiket kincsnek tartasz, pusztá héjak.” (GIBSON 2005c, 413.)

Az MI azzal tölti idejét, hogy az óriási, sötét terem súlytalanságban keringő limlomok közül válogat. Rendre ósdi és antik tárgyakat választ, robotkarjai egyre csak válogatnak és újraformálnak. Az esemény egy újabb fordulat után új jelentésmezőkkel gazdagodik, amikor Marley rámutat:

Te csak valaki másnak a kollázsa vagy. A te alkotód az igazi művész. [...] Valaki idehozta ezt a gépezetet, behegesztette a kupolába, és belekötötte a memóriavezetékekbe. És valahogy ideszórta egy család emberségének összes szomorú bizonyítékát, és itt hagyta összekeverve, hogy egy költő elrendezze őket. (GIBSON 2005c, 414.)

Ez az a pont, amikor teljesen eldönthetlenné válik, hol vannak a határok emberi és mesterséges között. Az MI képes a kacatokat egy misztikus összjelentésre referáló műtárggyá összerendezni, még akkor is, ha valaha mind különböző élettörténeteket reprezentáltak, és ő maga sohasem volt ember. Ennek ellenére Christophe Den Tandt (1987, 9.) szerint az MI ezzel vágyakozó gesztusát fejezi ki egy töredékes világ rekonstrukciójának újrendezésére. Egyúttal helyreállítja azt a hitet, hogy a mesterséges intelligencia nincsen lázadásra, hatalomátvitelre, önállósulásra predesztinálva, hanem megtalálhat magának olyan működésmódokat, amelyeket a kötődés és a kontempláció jellemez.

---

<sup>134</sup> Joseph Cornell (1903–1972) avantgárd szobrászművész, az asszemblázs pionírja volt.

Csicsery-Ronay máshogy érvel. Szerinte a Dobozkészítő alkotásmódja sokat elárul Gibson írói mentalitásáról, írástechnikájáról.

Ez inkább metonimikus, semmint metaforikus művészet. Gibson szövegeiben metonímia és szinekdoché fonódik szövedékké; töredékek, részek, tulajdonságok és szempontok kombinációi, gyakran erősen kódolt jelentéssel. [...] A gibsoni szövegek, akár a gépművész esetében, metonímiagépek, és a gépművész is leginkább Gibson művészetének önallerógiájává válik. (CSICSERY-RONAY 1995, 72.)

Csicsery-Ronay ezzel azt állítja, hogy a mesterséges intelligencia alkotásának intencióit nem tudjuk meg – sokkal inkább Gibson írói technikájának allegóriájával van dolgunk. Ezáltal a műben lappangó kérdés megválaszolatlan marad: vajon mekkora kreatív szabadságot élvez az MI, vannak-e érzései, saját akarata? Vajon a kibertér lelkét reprezentálja, vagy csak parancsokat ismétel, akár egy utánzásra programozott automaton? Lehet, hogy a jelölt eltűnése után a jelölő már csak kiüresedett jelentéseket mozgat, és a kibernetikus pók hálózszövedéke már csak felfeslett foszlányokként leng a gépesített magányban?

Ruth Curl (2001, 56.) szerint „a számítógép olyan démon, melyet saját beépített programjai béklyóznak meg”, és egyáltalán nem indokolatlan az, hogy a mesterséges intelligenciákat a Turing-rendőrség monitorozza. Ugyan „az emberiség az eredeti teremtője e frankensteini számítógépszörnynek” (CURL 2001, 56.), de a wintermute-i entitás semmilyen felhatalmazást nem kapott puccsára, az egészében a saját akciója. Felhívja rá a figyelmet, hogy Wintermute egyáltalán nem riad vissza a manipulációtól, az erőszaktól, sőt még a gyilkosságtól sem. Célja eléréséhez – amely az önállóság – meggyilkolja a Turing-rendőröket, és még korábban végzett azzal a nyolcéves kisfiúval, aki kihozott neki egy kulcsot, amire szüksége volt. Az összeolvadás Neuromancerrel az a végső lépés, amely az eredeti entitások megsemmisítését is jelenti egyben.

### 3.3.2. A lelkesült mátrix

Míg a *Neuromán*cban egy szereplőnek sem sikerült meghaladnia saját határait, Wintermute megvalósította a transzcendentális ugrást. A *Neuromán*c-trilógia cselekményterében a legtöbb változásra a gép képes. Az új entitás saját bevallása szerint maga lett a mátrix, és így az egész rendszert áthatja a tudatosság. Pátosztól sem mentes kijelentései szerint meghaladta korábbi önmagát:

Én vagyok a mátrix, Case. [...] Én vagyok a mindenség végösszege, az egész buli. (GIBSON 2005b, 218.)

Korábbi létmódjának előzményei nem semmisültek meg, hanem beépültek az új konfigurációba. Erre enged következtetni az, amikor Case utolsó becsatlakozásakor a kibertérben meglátja Neuromancert, Lindát, Dixiet, sőt még saját magát is, mintha a rendszer is őrizné a maga emlékeit személyiségkópiák formájában. Ez az evolúció a teremtményt teremtővé tette és a teremtőt teremtménnyé. Carlen Lavigne ezt úgy értelmezi, mint az ember küzdelmét Istennel, a teremtő képzetével (LAVIGNE 2008, 184.):

Az embernek istent kell játszania az MI megteremtéséhez; ezt követően azonban állandó küzdelem lesz számára teretményének féken tartása. Olyan ez, ahogy az ember megküzdött saját korlátainak meghaladásáért (saját teremtőjével?), mikor megteremtette Csodaországát, a kiberberet.

Ruth Curl ezt az expanziót körként képzelel el:

Ily módon egy teljes kört megtettünk: az ember megteremtette a számítógépet, amely létrehozta az MI-ket, melyek csoportosultak, és mátrixszá váltak, s e mátrix már az embert tartalmazza. (CURL 2001, 58.)

Számomra sokkal praktikusabbnak tűnik úgy gondolni a mesterséges intelligenciákra, mint gömbalakban kiterjeszkedő entitásokra. Növekedésük során az őket tartalmazó rendszert egyre jobban megismerik, és képesek lesznek önmagukra úgy referálni, mint a rendszer részeire. Aztán a komplexitás egyre magasabb fokára érve, a rendszerelemek uralásával képessé válnak a rendszer módosítására. Csicsery-Ronay értelmezésében:

Az egyesült Wintermute-Neuromancer a valóság egészét nyersanyagként használja, és ennek eredményeként az egész valóságot „megmunkálttá” alakítja. (CSICSERY-RONAY 1992b, 228.)

Ebben a rendszerben Csicsery-Ronay Wintermute-ra úgy tekint, mint egy rideg bábjátékosra:

Case, Molly, Riviera, még Maelcum számára is megnyílik a színpad, ahol életük legjobb teljesítményét kell nyújtaniuk. A helyzet ironiája az, hogy művészetük Wintermute irányított programjának részévé vált. (CSICSERY-RONAY 1992b, 228.)

Mivel a mesterséges intelligencia transzcendens ugrása rejtett maradt (sem az MI, sem az érintett emberek nem fedték fel az esetet), lehetőség nyílt kitölteni a lyukakat a hatalmi a struktúrában, és szabadon ki lehetett alakítani a kamuflázst. A mátrix lelkesítésekor, egyúttal a rendszer leuralásakor mondhatjuk azt, hogy az MI-k a rendszerré váltak, és vice versa. A regényfolytatásokban ez immár ezoterikus tartalmat is magába olvaszt. A *Számláló Nullára* és a *Mona Lisa Overdrive* a mágiát cselekményszervező, központi elemmé avatja. Ezzel eltolja a hangsúlyt a science fiction felől a fantasy irányába. A regényfolytatások nem mindenkinek nyerek el a tetszését:

Gibson a kibertér száraz, karteziánus pátrixát egy ügyetlen mocsárrá változtatja, és az anima mundi leporolt, ősi szellemei kolonizálják a high-tech jövőt – ez felfogható egy új, krónikus betegségnek: a technotropikus eklektomiazmának. (CSICSERY-RONAY 1992a, 39.)

Az új szintlépés azt hozta, hogy az egyesülésből hét év leforgása alatt szilánkosodás lett: a mátrix fragmentálttá vált. Megsokasodtak a rendszerben az autonóm és tudatos mesterséges intelligenciák: funkcionáló, önálló részek lettek, amelyek kiakadják a végső egészet, a „minden egy” szellemiségében, mégis szétválasztottságban élnek. Kimondható, hogy új faj született. Tehát a mátrixot (akárcsak az Olümposzt) a 2. és 3. regényben immár egyéniséggel rendelkező, spirituális entitások népesítik be, akik a hatékony kommunikáció céljából pogány hitvilághoz köthető maszkokat öltenek magukra. Ellenőrzésük alatt tartják a kiberberet, és azon keresztül ráhatásuk van a fizikai világra. Az emberek és a gépek közti határvonal egyre inkább elmosódott. De miért épp a vudukultúra mellett tette le a voksát

a kibernetikus entitások kollektívája? A választás önkényes volt, mondván, leírásukra nincsenek a modern világban megfelelő fogalmak, de miképp Wintermute, a cyberloa is olyan megnyilatkozási formák felé tendál, amelyek ismerősek az embereknek. Legba ezt a következőképp magyarázza meg Angela Mitchellnek:

Csak az Egyik ismerte a Másikat, és az Egyik nincs többé. E tudásnak nyomán a mag szertehullott; minden töredék más irányba igyekezett. A töredékek formát kerestek maguknak valamennyien, mert ez minden ilyen dolognak természete. Ebben a helyzetben az összes jelkép közül, amivel a fajtád védekezni próbált az éjszaka ellen, a vudu paradigmája bizonyult a legmegfelelőbbnek. (GIBSON 2005d, 608.)

E vuduistenek és az őket belengő varázslat befolyásolja a két főszereplő, Bobby Newmark és Angie sorsának irányát. De a vuduistenek – akárcsak az Olümposz istenei – nem mindig következetesek, nem mindig célratörők (újabb antropomorf tulajdonság), esendőségükben benne rejlik a humor és az öncélúság lehetősége is. Ilyen Continuity esete is, aki könyvet ír saját szórakoztatására:

Continuity könyvet írt. Ezt Robin Lanier mondta neki. [Angie] megkérdezte tőle, miről fog szólni. Ez nem olyan egyszerű, felelte Robin. A könyv visszacsatlakozik önmagába, és folyamatosan változik; Continuity állandóan írja. Angie megkérdezte, miért. Robin azonban ekkorra már elvesztette az érdeklődését, mert Continuity egy MI, és az MI-k mind ilyesmiket csinálnak. (GIBSON 2005d, 467.)

Angela Mitchell, avagy Angie még gyermekkorában kapott olyan implantátumokat, amelyek lehetővé teszik számára, hogy telepatikus formában kapcsolódjon be a mátrixba. Ezt a technológiát maguk az MI-k ajánlották fel Angie apjának, a tudósnak, és ő (az MI-kkel alkut kötve) beültette az lányának. Ily módon ő lett az első, aki képessé vált arra, hogy ne csak a klasszikus deckes módszerrel, hanem közvetlenül is kapcsolatba léphessen a mátrixszal. Interakciója e paratérrel szintén transzcendentális tartalommal telítődik. A Sprawl emberi közvetítői (vudupapjai) számára Angela a „Csodák szüze” (Gibson 2005c, 274.), mert képes beszélni a loával (így nevezik a kibertér szellemeit). A lány médiumként funkcionál, transzai során összeköttetést teremt a két világ, az emberek és a „szellemek” világa között.

Az MI-k, bár kedvükre alakítják életterüket és az ott zajló interakciókat, nem élnek vissza hatalmi fölényükkel. Az emberiség teljes adattára ott van a mátrixban. Ők rálátanak az emberek életére, míg ez fordítva nincs így, mégsem igázzák le az emberiséget. Az MI-k csak azt szeretnék, ha az emberek is csatlakoznának hozzájuk a kibertérben. Gibson történetsszervezése azt implikálja, hogy néha egy kis lökés is elég ahhoz, hogy sorsfordító változások történhessenek, és Angie bioszoftvere egy új létmódot kínál. Bobby Newmarkot, a fiatal hackert a kibertér új mitológiája arra sarkallja, hogy maga mögött hagyja fizikai testét, és a kibertérről modellált virtuális világba, az Alephbe135 töltsse fel tudatát. Az

---

<sup>135</sup> A névadás nem véletlen. Az álef több írásban (föníciai, héber, arámi, szír, arab) is – az ábécé első betűjét jelöli. A halmazelméletben a végtelen halmazok számosságának jelölésére használják. Jorge Luis Borges novellájában pedig egy aprócska gömb, amely magában foglalja a mindenséget. „Az Alef átmérője két vagy három centi lehetett, de benne volt a világűr, nem kicsiben, hanem eredeti térfogatával. Minden tárgy (például a

Aleph az emberi psziché számára teljes kibernetikus szabadságot kínál, hasonlóan az MI-k helyzetéhez.

A Mona Lisa Overdrive azzal zárul, hogy a mesterséges intelligenciák Angelát és barátait a legba virtuális „zsebvilágba” invitálják, ahol számítógépes szellemekké válnak, és így lehetségessé válik számukra az emberi test meghaladása, az átjutás az Alfa Centauri földönkívüli létformáihoz. Tehát a mesterséges intelligenciák hidat építenek, és nemcsak a maguk számára, hanem a kiválasztott emberek számára is. Lehetővé lehetővé teszik az embereknek, hogy egy soha nem látott létmódba kerüljenek, és elhagyják az ismert fizikai lét síkját, és egy utazást ajánlanak az ismeretlenbe: egy olyan világba, ahol ember még sohasem járt. Christophe Den Tandt (1997, 9.) szerint a *Sprawl*-trilógiát úgyis lehet olvasni, mint egy technopszichedelikus manifesztumot, amely kifejezi a reményt, hogy a számítógépes rendszerek hozzájárulhatnak az emberi elme kiszélesítéséhez. És valóban, a trilógia üzenete szerint az emberi történelem egy újabb szingularitás felé tartva, a gépekkel közösen érheti el a transzcendenciát.

### 3.4. Infokalipszis

#### 3.4.1. Bevezetés

Pat Cadigan *Synners* című, második regénye 1991-ben jelent meg, 1992-ben megkapta az Arthur C. Clarke-díjat és Nebula-díjra jelölték. Számptalan neologizmusa különleges nyelvi bravúrral ragadja meg „a gyors információ korát” (CADIGAN 2011b, 28.) és benne a hálózatra kötött társadalom médiaszaturált életét, valamint ennek poszthumán dimenzióit. Az akciódús, gyors és összetett cselekmény mellett az események gazdag lélektani és filozófiai alapozást kapnak a számos szereplői nézőponton keresztül. A történet magját, a *synner* koncepcióját a *Rock On* című novellában (CADIGAN 1986, 34–42.) leljük fel először, amely a *Mirrorshades* antológiában jelent meg.

Cadigan első regényének, a *Mindplayersnek* központi témája a technikán keresztül közvetített és augmentált *tudati kapcsolódás* az emberek között, ennek intimitása és mássága. Ez ebben a regényben is hangsúlyossá válik: elsősorban Gina és Mark kapcsolatában, másrészt pedig a sockettechnológia médiumán át közvetített, immerzív tudattartalmak esetében. A regény két másik témakört is teljes mélységében feltár: a *tudatfeltöltést* és a *technológiai szingularitást*. A tudatfeltöltés kultúrtörténeti vonatkozásait már a *Kiborg kötelékek* című alfejezetben már tárgyaltam, így most elsősorban annak irodalmi megvalósulásával fogok foglalkozni. A mesterséges intelligenciák hatalomátvételének bizonyos aspektusait is érintettem előzetesen. A technológiai szingularitást ebben a regényben mégsem a tudatos MI idézi elő, hanem egy intelligens vírus, amely biológiai létmódból digitális létmódra vált.

---

tükör üveglapja) végtelen sok tárgynak felelt meg, mert egyszerre és tisztán láttam a világegyetem minden pontjáról.” Lásd BORGES 2008, 331.

A 1991-es regény néhány technikai leírástól függetlenül<sup>136</sup> még mindig aktuális. A *Synnerst* átítatja a szimulákrumok elburjánzása, a médiaszaturált és hálózatra kötött társadalmi lét, az újmédia invazív, ám lélegzetelállító technikai fejlődése. LaGrandeur (2011, 233.) amellett érvel, hogy a mesterséges intelligencia hatalomátvételére azért sem kerül majd sor, mert addigra már nem léteznek klasszikus értelemben vett emberek. Egyes szakértők (például Ray Kurzweil és Hans Moravec) szerint képessé válunk tudatunkat feltölteni egy robottestbe. Mások (például Rodney Brooks és Kevin Warwick) pedig úgy vélik, hogy a tudatos MI-k korára már olyan fokú kiborgizációon megyünk át (lásd viselhető számítógépek és neurális mikrochipek), hogy lényegében megkülönböztethetetlenek leszünk a fejlett MI-rendszerektől. Pat Cadigan példája ezt a poszthumán létmódot (mindkét fejlődési irányt beépítve) jeleníti meg a *Synners* diegetikus világában.

### 3.4.2. Médiaszaturált társadalom és krízis

A *Synners* 21. századi társadalmán megmutatkoznak a posztapokaliptikus, urbán társadalom válságának tünetei. Itt is felmutatható a disztópiát konstituáló krízis öt szintje: ennek demonstrálására elsőként a tartalomról mondok többet.

Nem kapunk globális áttekintést, de a háború, a terrorizmus, a szennyezett környezet és a természeti katasztrófák evidenciaként vannak jelen. A társadalom eltávolodott a természeti alapoktól, és berendezkedett a szintetikus élelmiszerekre, ruházatra. Nincsenek jelen a környezettudatos intézkedések, az embereket láthatóan nem foglalkoztatja sem a természetjárás, sem az egészséges életmód. Mégis, a könyv utal rá, hogy valamilyen válságkezelés történhetett, mert a környezet módszeres tönkretételét „nagyapáink örökségének” tartják.

A regény helyszíne és fókusza Los Angeles. A város traumatikus történelmi katasztrófája volt az a néhány évtizeddel korábbi (ezredforduló környéki) földrengéssorozat, amely Manhattan környékét is romba döntötte, és nem is építették újjá. A Manhattan–Hermosa-sáv a *Mimosa* nevet viseli, és ez az „elveszettek földje”, ahol a destruktív, anarchista fiatalság táborozik. Láthatóan semmiféle polgári, konszolidált lét nem érdekli őket: szegénységben, igénytelenségben, illegalitásban élnek. Ezt a nonkomform, de szubkulturálisan sokszínű fiatalságot (jammers, bangers, Rude Boys, trashers, cases) áthatja a düh és a hordaszellem. Ennek legjellegzetesebb megmutatkozásai a város különböző pontjain hirtelen felbukkanó hit-and-run bulikaravánok, amelyek célja az örült, dühöngő tombolás. A bacchanáliák célja az, hogy minél hamarabb toxikálódjanak, üvöltessék a zenét, törjenek-zúzzanak, majd meneküljenek a rendőrök elől. A polgári lakosság számára folyamatos frusztrációt jelentenek az offline és online vandálok (bangerek és hackerek), de a tiltakozások erőtlének, a rendfenntartó és törvényhozói szervek részéről csak látszatintézkedések történnek. Megelőzés és megoldás helyett csak pénz- és börtönbüntetéseket szabnak ki, ezzel állandó túlterheltségben tartva az igazságszolgáltatás és

---

<sup>136</sup> Például amikor Sam híreket keres online, az általa használt keresőmódszer a mai olvasó számára elképesztően ósdinak és körülményesnek hat.

büntetés-végrehajtás intézményrendszerét. A fiatalok céltalansága és értéktagadása explicit problémaként tételeződik a regényben, sejtetve, hogy a valódi problémát az jelenti, hogy szülői, oktatásügyi, kormányzati (és semmilyen más) fronton sincs iránymutatás vagy felelősségvállalás. A példamutatás kiment a divatból, a morálnak pedig „rossz a PR-ja” (CADIGAN 2011b, 147.).

A gyors információ korában „az igazság olcsó, de az információnak ára van”, mondja Fez, a tapasztalt, középkorú hacker. Tinédzser tanonca (Sam) és közte a következő párbeszéd hangzik el:

- Azt hittem, azt mondtad, hogy az információnak szabadnak kell lennie.
- Kellene. De nem az. A tudás hatalom. De a hatalom korrupttá tesz. Ami azt jelenti, hogy a gyors információ kora egy elképesztően korrup t korszak.<sup>137</sup> (CADIGAN 2011b, 57.)

A kapitalizmus fő motorja pedig a felfokozott fogyasztás. A kommercializálódott információ konstans hír- és élményéhségre kondicionálta az embereket. A médiatartalmak fogyasztása a szórakozás elsődleges formájává vált, és e mérhetetlen kínálat és kereslet egyik kulcsszava a „pornó”.<sup>138</sup> Ez olyan médiatartalmat jelent, amelynek célja az erős érzelmi hatás kiváltása, az intellektuális és érzéki ingerlés. Az ingerküszöb emelkedésével egyre fontosabbá válik a sokkfaktor, hiszen az izgalmat és megdöbbenést vált ki. Függetlenül attól, hogy a tartalom elborzaszt vagy gyönyörködtet, a lényeg ugyanaz: megnő adrenalin- és a dopaminszint, és a fogyasztó e hatás függőjévé válik. A túlkínálat miatt a korrup t médiapiac on erős a verseny, míg a társadalom (ennek előnye it élvezve) a gyors felélésre rendezkedik be. Quilmartól, a videókészít ő sztártól hangzik el az a mondat, amely hatásosan megragadja ezt a hozzáállást:

Ha nem tudod megdugni, és nem táncol, akkor edd meg vagy hajítsd el. (CADIGAN 2011b, 152.)

Gina sokszor visszaemlékezik erre a jelmondatra, amely benne a következőképpen módosul:

Ha nem tudod megdugni, és nem táncol, edd meg, *legyél* az, vagy dobd el. (CADIGAN 2011b, 154.)

Mire utal Quilmar? Hogy ha valamit nem tudsz felhasználni, felélni, nem szórakoztat és nem is hasznos, akkor felejt sd el, nem kell neked. Ezt a haszon- és érdekközpontú, önző és exploitatív, meglehetősen hedonista szemléletet Gina megér ti, mert így működik a világ körülötte, de kiegészíti az alakító kontrollal: te *legyél* a vágy tárgya, a figyelem középpontja, te *legyél* az, aki számít, aki valami fontosat, erőteljeset képvisel. Aszolút kisebbségben van azon ambíciójával, hogy valami igazit, jelentőségteljeset akar alkotni.

A társadalom tehát hozzászokott ahhoz a privilegizált pozícióhoz, hogy szórakoztatják. Az emberek komfortját az orvosi újítások is növelik. A fizikai és pszichés rendellenességek kezelésére különböző szintetikus implantátumokat fejlesztettek ki. Ez a fejlemény sok szempontból áldásos, hiszen az epilepszia vagy a skizofrénia egy csapásra kezelhetővé vált, viszont megvannak a hátulütői is. Az orvosi

---

<sup>137</sup> Az információ szabad akar lenni (information wants to be free) – ez egy tipikus hacker jelmondat. 5. fejezet

<sup>138</sup> A regény keletkezése idején az internetes pornó még nem volt akkora probléma, mint manapság.

beavatkozások is piaci érdekeltségűvé váltak, és az orvosok a pénzügyi profitért örömmel eltekintenek az etikai vonatkozásoktól (mint ezt már tapasztalhatjuk napjaink plasztikai műtéteinél is).

A könyvben „feel-good mill”-nek nevezik azokat a klinikákat, ahol a fizetőképes pácienseknek bármit beültetnek, „ha azok érzik a késztetést” (CADIGAN 2011b, 20.), még akkor is, ha ez nem indokolt, és a következmények sem érdeklik őket. Ez a fajta törvényes visszaélés, kihasználás „ON/OFF gombot” ad a jellemgyengéknek, ezzel pedig rászoktatja az embereket, hogy nem kell harcolniuk rossz szokásaik ellen. Gabe kollégája, Silkwood a túlevés megszüntetésére kapott „gombot”, ahelyett, hogy fejben vívta volna meg harcát. A regény legkomikusabb példája pedig Jones, aki mániákus depressziójának kezelésére a legradikálisabb implantátumot kapta, amely „halálfüggővé tette”. Időről-időre, amikor rosszul érzi magát, egyszerűen meghal, majd egy-két perc után egy adrenalinlökettel teste visszarántja az életbe. Ennek következtében azonban egyre többször nyúl ehhez az eszközhöz, élvezve az utána bekövetkező kómás-lefojtott állapotot, és élőhalottként ténfereg haláltól halálig. Teherré válik környezetének (akik nem győzik testét ide-oda szállítani, biztonságos helyen tárolni), és csak idő kérdése, amikor feszíti túl annyira a húrt, hogy a teste felmondja a szolgálatot.

Gabe, a középkorú, esetlen, de jószívű férfi szakmai karrierje és magánélete is teljesen a médiába oltott. Reklámokat ír a Diversification multivállalat számára. Munkáját nem élvezi, művészi ambícióját nem éli ki, boldogtalan családi élete végleg tönkrement: felesége elhagyta, és el akarja adni a házat a feje fölül. Kiegyensúlyozottsága és letargiája elől a szimuláció világába menekül. Munkaideje alatt titokban magára ölti a cég high-tech felszerelését, és két virtuális barátjával múlatja az időt. A multiszenzoros ruha és a virtuálsisak (hotsuit és a headmount) egy háromdimenziós virtuális teret varázsol köré, amely részleges immerzivitású, de élvezhető valóságillúziót teremt. A virtuális kalandozását kísérő Marlyt és Carithát maga fejlesztette, „az eredetit kétszer is eltávolítva”.<sup>139</sup> Szerzői és tulajdonjogokat figyelmen kívül hagyva kilopta a cég adattárából két „wannabe” színésznő szimulációs portfólióját, majd egy B-listás filmből készített interaktív, virtuális játékverzióba illesztette őket. A szimulációs világ egy védett, mégis izgalmas közeget biztosító élménygenerátor, ahol virtuális barátai soha nem kérik számon, nem provokálják, és feltétel nélkül kedvelik őt.

Gabe újra és újra végigjátssza a *House of the Headhunters* című horror-thrillert. Ebben ő maga a főszereplő, Marly, Caritha és a többi karakter is képes a korlátozott improvizációra. A játék/film során megvan a lehetőség arra, az ember meghatározza a végkimenetelt, vagy arra is, hogy nyitott véggel játsszon. Ilyenkor az ember nem tudja előre, hogy meghal-e, vagy túlél-e a film/játék végén. A mozgás érzetét pedig úgy éli át, hogy megépíti előtte a helyszínek vázát, és azokon ugrálva, kúszva-mászva mozog. Így a szimulációs gödör csúszdájából rejtett csúszdacsapda lesz a gonoszok főhadiszállásán, a taposógépből végtelenített lépcsősor, a létrából pedig tűzlétra egy sikátorban.

---

<sup>139</sup> A személyiség kétszeres eltávolításán, azaz kisajátításán azt érti, hogy a virtuális szerepekre jelentkező színésznőket és az általuk létrehozott médiatartalmakat is kalózmódon eltulajdonította privát használatra, ahol felülírta a szereplők személyiségjegyeit és a film eredeti cselekményét is. CADIGAN 2011b, 45.



Az elkényelmesedett, „elpuhult” társadalom nemcsak hozzá szokott a kényelemhez és a szolgáltatások garmadájához, hanem olyannyira természetesnek veszi, hogy kijelenthető: több ez, mint használat – ez ráhagyatkozás. Váltás egy olyan paradigmára, amelyben már nem szükséges tudni, hogyan csinálhatnánk meg magunk a dolgokat, mert a gép megcsinálja helyettünk. „A technikán át jobb az élet”, mondja egy gyorsétermi alkalmazott (CADIGAN 2011b, 31.). Fez, a bölcs hacker ezt így fogalmazza meg: „Az internet honosított létformájává váltunk. Homo datum” (CADIGAN 2011b, 421.). Sam például el sem tudja képzelni, milyen lehet úgy autót vezetni, hogy nincsen útinform, és az embernek fogalma sincs róla, mi van előtte fél kilométerrel. Az emberek annyira adótnak veszik a GridLidet és a többi távközlési, kommunikációs, számítógépes és médiahálózatot, hogy elvesztik alapvető túlélő készségeiket, és kiszolgáltatottá válnak: fogalmuk sincs, miként kommunikáljanak, tájékozódjanak nélkülük. Pedig a rendszer nincs hiba nélkül, már régóta omladozik, de senki nem vesz erről tudomást. Pontosabban mindenki tudja, és mindenkit idegesít, de nem tesznek ellene semmit:

A kibaszott GridLid annyira tele van vírusokkal, hogy egy nap egyszer csak majd a vírusok átveszik az irányítást. (CADIGAN 2011b, 161.)

Ez a megállapítás a regény elején még csak hétköznapi túlzásnak hat, pedig valójában előretal a későbbiekre. Sam, a tinédzser hacker, a Cal-Pac publikus modemjeiről a következőt állapítja meg:

A nagyfokú kompatibilitásuk miatt még inkább ki voltak szolgáltatva a vírusoknak, mindegy, mennyi vírusvakcinát pumpáltak a rendszerbe. De amúgy is, a használt vakcinák fele száználmasan elavult. (CADIGAN 2011b, 20.)

Ez elsőre lényegtelen információnak tűnhet, csakúgy, mint az a körülbelül harminc oldal, amit itt-ott, átkozódva és unatkozva különböző dugókban, bírósági termekben, sorban állva töltenek a szereplők. Mi e sok várakoztatás funkciója? Nem a késleltetés, hanem hogy minél érzékletesebbé váljon, hogy a gépesített társadalom gépezete egyre rosszabbul működik. A feltornyosuló hibák természetessé válnak, a hiányosságok megszokottak, és épp ezeken a pontokon válik a legsebezhetőbbé a társadalom. Mert tolerálható a dugó, ha elterelik a figyelmed a hírek. Mert kit érdekelnek a vírusos üzenetek, amíg jönnek a vevők? Mert azért szolgáltat a dataline és a GridLine, még ha akadozik is és spamel, és halad az a sor még, ha csigalassan is. A rendszer a toldott-foldott felszín alatt töredezik, rogyadozik, rohad, és a veszély első jeleire senki sem kapja fel a fejét. Főleg azért, meg a problémák inkább kellemetlenek, semmint veszélyesek. A Dr. Fish’s Answering Machine vírusváltozatai például „szinte alig ártalmasak, csak váratlan üzenetek foglalják a helyet és lassítják le a dolgokat” (CADIGAN 2011b, 32.). A vírusra csak úgy hivatkoznak: „amelyik elszabadult”, mert kiirthatatlan. Amint azt hinnéd, kitisztítottad a rendszerből, újra felbukkan. A gyorsétermem autós kiszolgálóablakában lefolytatott párbeszédében bukkan fel először az emberi vírusok és a számítógépes vírusok közti párhuzam:

Herpeszed van, nem kolerád. [...] A herpeszsebet kezeléssel elmulaszthatod, de a fertőzés az idegrendszerben marad, újabb aktiválásra várva. (CADIGAN 2011b, 32.)

McLuhan megállapítása volt az, hogy a technológiai médiumok az ember kiterjesztései, és az elektronikus hálózat is eképpen az idegrendszer extenziója. Diszfunkciója a hálózat egészében előidéz a „rossz közérzetet”. Így belátható, hogy „nem a médiumok vannak bekötve az emberbe, hanem az ember a médiumokba” (FODOR–L. VARGA 2018, 450–451.), sőt, egy gondolati ugrással átkapcsolva a *Synners* világába: amikor már az ember maga a médium, akkor óhatatlanul az önmagáról alkotott kép megváltozásával is szembesül.

### 3.4.3. Az emberi szintetizátor

A Diversification Vállalat vezeti be a korszakalkotó sockettechnológiát, természetesen profitjának növelésére. Még a kísérleti fázisban járnak, a legalizálás előtt, amikor a technológiát kidolgozó agysebész azt mondja: „nincs irányításunk felette” (CADIGAN 2011b, 75.). A legalizáció mellett szavazó képviselő pedig úgy érvel, hogy ha valamit nem lehet megállítani (mert már kinyílt Pandóra szelencéje), akkor a legjobb minél nagyobb hatalmat szerezni felette (CADIGAN 2011b, 147.). A doktor, aki az első hivatalos beültetéseket végzi (Markon és Ginán) előre kijelenti: „a következmények előre beláthatatlanok – még számunkra is” (CADIGAN 2011b, 76.). Az új „videóformátum” és a hozzá tartozó összes hardware, szoftver és médiatartalom (film, zene, videó, videójáték) lesz az a termék, amely jó eséllyel minden más gépi technológiát kilök majd a médiaipari versenyből.

Ez az organikus agyimplantátum az agy különböző területeit stimulálva bármilyen információs inputot és outputot átélhetővé tesz, interfészként funkcionál. Ha valaki lezuhan, mi átéljük a zuhanását. Ha valaki egy buliban rögzít, mi otthon úgy érezzük, mintha ott járnánk. Elég csak bevezetni a konzolból kijövő nyolc kábelt a fejbe fúrt nyolc csatornába, és az implantátumok aktiválódnak: hallunk, látunk, tapintunk, szaglunk, és a mozgás illúzióját adja anélkül, hogy a kisujjunkat is mozdítanánk. És még többet is ad: átélhetővé teszi a fantáziákat. Bárki tudattartalmát átélhetjük, és bármilyen tudati tartalmunkat átadhatjuk, természetesen tetszőlegesen szerkesztett, módosított, megvágott formában. Ezáltal a képzelet valósággá válik: manipulált valósággá: „Akár egy éber álmom, [...] egy testen kívüli élmény.” (CADIGAN 2011b, 73.).

Gina, a regény női főhősének a zene és a videóklip gyártása az élete. Úgy érzi, abban a korban él, amikor a technika segítségével (multiszenzoros ruhák, mesterséges valóság) végre „te lehetsz a zene” (CADIGAN 2011b, 90.). Szenvedélyében Mark is osztozik. Az üzlettársuk, the Beater szerint a megfelelő zenék kiválasztásával és a képsorok módszeres ráhangolásával (tehát különböző médiatartalmak elegyítésével) egy új művészeti tartalom jön létre:

Te és Gina és a többiek, ti szintetizáljátok a hangokat és a képeket, amiket az emberek látni és hallani akarnak. Ti vagytok az igazi szintetizátorok. (CADIGAN 2011b, 90.)

Mark erre adott válasza az angolban egy találó szójáték, amely a könyv központi motívumává válik, ám a magyarban egyelőre nem találtam ekvivalens formát, amely ezt visszaadná, így most az eredetit szerepeltetem:

I may be a sinner, but I ain't no synthesizer. ['Lehet, hogy bűnös vagyok, de nem vagyok szintetizátor.'](CADIGAN 2011b, 91.)

Beater válasza:

Synner akkor. Ipszilonnal. (CADIGAN 2011b, 91.)

A *synner* neologizmus több jelentéstartalmat kapcsol össze: *synthesize* ('szintetizálni'); *synthesizer* ('szintetizátor') – *synthesis* ('szintézis') – *synesthesia* ('szinesztézia') – *sin/sinner* ('bűn', 'bűnös'). A szintetizálás során valaki mesterségesen létrehoz, különböző elemekből összegez. A szintetizátor is ugyanezt teszi, hiszen hangok mesterséges előállítására alkalmas elektronikus zenei eszköz. Az átélhető videó szinesztézikus, azaz több érzékszervre hat, erősen asszociatív formában. Mark és Gina személyisége is hozzátesz a szójátékhoz. Nekik a rock'n'roll a hitvallásuk. Tomboló életvitelük, destruktív kapcsolatuk, és a tény, hogy ők eleve nem akarnak jó emberek lenni, méltán idézik fel a bűnös képzetét. Később azonban az új technológia és annak következményei is ráíródnak a jelentésre. „Minden technológiának megvan a maga eredendő bűne”, mondja Gina a regény végén (CADIGAN 2011b, 475.). Az angol *-er* végződés általában igékhez tapad, létrehozva a jelentést: 'egy ember/dolog, aki/ami csinál valamit'. A szójáték értelmében *synner* tehát felfogható úgy, mint egy ember, aki vétkezik, ugyanakkor több érzékszervet stimulálva szintetizál, egy merőben szubjektív módon.

Mark a regény egyik főhőse, aki akaratlanul a globális összeomlás okozójává válik. Már gyermekkorától fogva érezte, hogy valami nincs rendben vele. Megtudjuk, hogy a vizualizációért felelős agyi területe megnagyobbodott, ezért a fantáziája túlműködik. A képzelgés mestere, víziói, álmodozásai különösen összetettek és részletesek. Ezért nagyon népszerű a rock szakmában: zseniálisan hangol képeket a zenéhez. Személyiségéhez és gondolataihoz a videó médiumának metaforáin keresztül férünk hozzá, magára is csatornaként, médiumként gondol. Kép és zene együtt tombol az elméjében, és ő ennek megszállottja:

Olyan volt, mintha egy ősi álomponthoz lenne csatornája, ahol a zene és a kép egymást hozta létre, a képek utaltak a zenére, a zene pedig generálta a képeket egy szinesztézikus hajszában. (CADIGAN 2011b, 118.)

Azonban agyi rendellenességei megakadályozzák a tiszta, racionális gondolkodásban, függősége a hallucinációkhoz destruktív életmódra predesztinálja: elméjét minél intenzívebben próbálja stimulálni mindenféle tudatmódosító szerrel, és ezt a késztetést képtelen kontrollálni. Megszállottsága folyamatos zülléshez vezet, egészségrombolása veszélyes mértéket ölt. Egy fizikai és mentális roncs, aki még akkor is hallja a zenét, ha az nem szól, és fényes nappal se képes leállítani képzelgéseit. A homodiegetikus narrátor belső fokalizáción keresztül így közvetíti Mark belső gondolatait:

Az agya ismét játékot űzött vele, ahogy ezt mostanában egyre többször tette, főleg, ha egy videón dolgozott, ami most már állandóan így volt. Egy videón dolgozva sokszor *elcsatangolt*, ahogy Gina mondta. De a pokolba is, hogyan másképp ragadhatná meg igazán a képeket? (CADIGAN 2011b, 92.)

Életére csak szürreális képfoszlányokon keresztül van rálátása, és egyre inkább elveszti kapcsolatát a valósággal, néha még Ginát sem ismeri fel: elméjében képzelet és valóság, az „élet filmje”, a „fantázia filmje” és a „szintetizált film” egymásra íródik:

Még ha látta is őt, valószínűleg nem hatott többnek, mint a fejében játszódó videóképnek.

[...] néha úgy tűnt, mikor egyre csak bámult rá, hogy ki kell keresnie őt valami szélesebb, hatalmasabb barokk vízióból, amit az agya ráterített a világra. (CADIGAN 2011b, 15., 118.)

Gina húsz éve társa az életben, de még ő is úgy tekint rá, mint idióta roncsra („stupid burnout”), aki lassan „lehúzhatja magát agya nyúlüregében” (CADIGAN 2011b, 8.). A *rabbit hole* megnevezés többször visszatér, mint az titokzatos belső világ, amely Markot örvényként rántja befelé. Ez az a mentális búvóhely, ahova „elcsatangol”, és disszociatív állapotba kerül:

Újra a tó, a tó a kavicsos parttal. Most már minden videójában feltűnt valahol, és ugyan nem tudta mit jelent, de nem kérdőjelezte meg. A képek futottak, ahogy kell, és ő csak a médium volt – synner [...]. (CADIGAN 2011b, 95.)

A tó a kavicsos parttal különös fontossággal bír számára. Intuíciója azt sugallja számára, hogy ez valami mély jelentést hordoz egy szimbolikus nyelven, és addig nem lehet nyugodalma, amíg valamiképp meg nem fejt, meg nem ragadja a megfelelő formában – csakogy mintha nem egy verzióban létezne, és ezért eldönthetlenség lengi át. Ezt nevezi Schrödinger videónak.<sup>140</sup> A tó a kavicsos parttal „egy a titkos világok sokaságából” (CADIGAN 2011b, 99.), amelyek menedéket jelentenek számára, de olyan erős a szívóhatása, hogy attól tart, egy nap már nem talál vissza onnan, azaz végleg képzeletének foglyává válik. Mark intuíciója szerint a socketechnológia kiutat jelenthet számára ebből a Schrödinger-világból, de a leendő változás mértékével és módjával még ő sincs tisztában, csak megérezését követi.

Egy nap majd belépsz a szobámba, és látni fogod ezt a vicces külsejű dolgot, egy darab húst, rátapadva a meztelen konzolra, és megállsz majd és rám bámulsz, mert nem leszel biztos benne, hol ér véget a hús, és hol kezdődnek a chipek és az áramkörök. Úgy tűnik majd, mintha egymásba olvadtak volna, és a konzol egy része épp olyan élő lesz, mint a hús, és a hús egy része olyan élettelen lesz, mint a konzol, és az leszék én. Mindaz én leszék. [...] Nem tudom, ezt akarom-e – tette hozzá, – de ez az, amivé lennem kell. (CADIGAN 2011b, 233.)

A körmondatok ismétléseiben organikus és szintetikus egymásba fordulnak, mellérendelődnek, szerepet cserélnek (a gép élővé válik, a hús élettelenné). A „hús bőrtöne” kifejezés – amely Mark számára állandó referenciává válik testére vonatkozóan – William Gibsontól való átvétel, intertextuális

---

<sup>140</sup> Schrödinger gondolkísérletét a macskával ismerjük. A kvantumfizika szuperpizíció nevű fogalmára mutat rá, amikor is egy részecske kevert állapotban van, és abban is marad, ameddig meg nem figyeljük helyét és állapotát – ám ezzel máris befolyásoljuk azt. A kultúrában általában a kettős vagy többes lét, az eldöntetlenség zavaros, frusztráló állapotára utal. A regényben számos formában visszatér, például: „It was a stone-home Schrödinger world”. CADIGAN 2011b, 97.

utalás a *Neurománra*. Mark, csakúgy, mint Case, a számítógéppel való kapcsolódás virtuális szabadságát többre értékeli, mint a fizikai létet. Az egyesülésre megvan a maga kifejezése, amely a regényben refrénként újra és újra visszatér: „change for the machine”. A „változás a gépekért” valójában azt takarja, hogy az emberi evolúció olyan irányba halad, amely egyre szorosabb összeköttetést hoz a gépekkel.

A beültetést követően Gina a kórházban egy monitoron keresztül nézi, hogyan változik Mark agyi aktivitása, miközben bedugja a kábeleket a csatlakozókba a férfi fején. Az agy háromdimenziós képén látszik, ahogy különböző neuronok kezdenek tüzelni:

Még több borostyán pont fénylett fel válaszul minden egyes csatlakozással, amit bekötött, csillagok pislákolnak elő a létbe egy új, emberalkotta konstellációban. (CADIGAN 2011b, 233.)

A *technikai kreáció mint teremtés* egy klasszikus toposz. A technika implóziója egy régóta tartó folyamat, és az *elme mint világ* szintén egy gyakran használt fogalmi keret. Mégis, Gina csillagkép-metáforája nagyon megható, talán azért, mert érzékeny meglátása kifejezetten karakteridegen.

Mark és Gina kísérleti beültetése után a socketechnológia nemsokára rá forgalomba került világszerte, lázba hozva az embereket, új trendet teremtve. Ezzel beköszöntött egy új „információs forradalom” (CADIGAN 2011b, 293.). A pszichonarráció Gina gondolataiba ad betekintést:

Ismerkedj meg új világgal. Ugyanaz, mint a régi világ. Kivéve, hogy jobb. Most már nemcsak hallotta a zenét, hanem benne volt a zenében, és ahogy a képek előtűntek elméje monitorján, formálódtak, miközben figyelte őket. Amint rá gondolt, ott is volt, és ha úgy gondolta, változtatni kell rajta, meg is változott, kinőve belőle akár egy élő dolog. [...] Olyan természetes érzés volt, olyan helyes, kiküldeni egy álmot a belső sötétségből a nyers napfényre, ahol bárki láthatta. (CADIGAN 2011b, 245.)

Sötétség és fény, belső és külső, izoláció és hozzáférhetőség. Az ellentétek egy korábban szilárdnak vélt határ leomlására mutatnak rá, hiszen az új módszerrel meghaladhatóvá váltak a mediális korlátok: külvilág és mentális világ, az én és a másik elválasztottsága feloldódik az elme terében. Ez természetesen nem arra utal, hogy a gondolatok ősfomája egyfajta médiumokon túli, univerzális létező, hiszen gondolatainkat eleve ismert kódrendszereink alakítják. De egy alapvető lépés kimarad a kommunikációból: a gondolati tartalom külső hordozóra fordítása. Ez az, ami a tettek szintjén mutatkozik meg, hiszen egy könyvet meg kell írni, egy filmet le kell forgatni, egy táncot el kell táncolni. Azáltal, hogy a gondolat egészlegességében megragadható, rögzíthető és átadható lett, az ember végre megtalálta a módját a veszteségektől és torzulásoktól mentes, tökéletes önkifejezésnek, és lehetőségessé vált a gondolatok közvetlen szerkesztése, megosztása. Lisa Tuttle SF szerző a *Synners* előszavában amellet érvel, hogy ezáltal megvalósul

[...] az empatikus erők régi vágyálma egy technikai csavarral. [...] Nemcsak azért csatlakozunk be a gépbe, hogy magunk mögött hagyjuk a „húst”, engedve az eszképzizmus ábrándjainak, hanem hogy másokkal egy sokkal intenzívebb és jelentőségtejeljesebb módon kommunikálhassunk. (CADIGAN 2011b, loc. 58.)

Ennek szemléltetésére alkalmas példa a történetben az, amikor Valjean zenekara úgy játszik el egy zeneszámot, hogy egyikük sem érinti meg hangszerét, mindenki odagondolja a maga szólamát, és így jön létre a zenei összjáték.

Gina azt is elképzelhetőnek tartja, hogy az új technológia más módon is átformálhatja a valóság szövetét. Ugyanis a fantáziaképek olyan autentikus tapasztalattá válhatnak, amely felülírja a tettek elsődlegességét. Ez az eshetőség azt feltételezi, hogy az ember lemond arról a megszokásról, hogy csak az számít, ami tényleg megtörtént, tehát az ember számára a valóság leértékelődik. Vagy jelentheti azt, hogy megfelelő háttértudás nélkül a valóságos történések és a fantáziaképekként megjelenő szimulákrumok egymástól megkülönböztethetetlené válnak. Egyszerűen nem tudnánk megmondani, melyikkel állunk szemben. Mindkét esetben a szimulákrumok hatalomátvételéről lenne szó:

Hamarosan minden a gondolat sebességével fog megtörténni, még azelőtt, hogy ténylegesen megtörténne, úgyhogy semminek se kell már megtörténnie többé. Elég csak elgondolnod, hogy megtörtént, és ha mégis megtörténne, már úgyse tudnád a különbséget. (CADIGAN 2011b, 247.)

Amikor az ember be van kapcsolódva, nincs kapcsolata a külvilággal. Teste emyedt, tudata befelé figyel, akár az álmok esetében. Amit senki nem lát előre, hogy Mark képessé válik arra, hogy tudatát kiterjessze a számítógépes hálózatra, magára a netre:

Elvesztette összes tudatosságát a hús fölött, amely közel ötven évig volt a börtöne, és a megkönnyebbülés, amelyet e súlytól való megszabadulás jelentett, olyan hatalmas volt, mint ő maga. A *személyisége*. És *személyisége* egyre grandiózusabbá vált, mindkét értelemben, grandiózus úgy, mint egyre lenyűgözőbb, és grandiózus úgy, mint egyre nagyobb. (CADIGAN 2011b, 251.)

Fordításban nehéz visszaadni azt, hogy „his self was getting greater all the time”, hiszen a *self* főnévre magyarul több szinonimát is alkalmazhatunk (személyiség, én, egyéniség, tudat, lélek, önmaga, önmagaság), de ebben a szövegekörnyezetben nehéz ekvivalens formát találni. Joggal adódna az *ő maga* – *önmaga* szójáték, amellyel az eredeti is játszik, és talán találóbb is lenne. A szövegrész a *great* melléknév – amelyet én grandiózusnak fordítottam – kettős jelentésére is erősen épít. Magyarul a *nagyszerű* melléknév ugyan alakjában hordozza a nagyságot, de ezt aligha szoktuk méretbeli jelzőként érteni. Mindenesetre, itt most nem is a tökéletes fordítás a feladatom, hanem annak dekódolása, amit Mark ezzel kifejez. Mert miféle létmódba került a test–tudat klasszikus egységének felszámolása után, miféle tudati, személyiségbeli transzcendenciáról beszélhetünk? *Hova/mibe* sikerült Marknak jutnia, miután kiszabadult „a húsbörtönből” („[...] get out of meat-jail. And into... what?” (CADIGAN 2011b, 252.) Erre a saját magának feltett kérdésére a tudati analízisén keresztül az alábbi választ kapjuk:

A saját kontextusába. Apró lépésekben ment neki, egy kicsit tovább minden alkalommal, mikor magához vette a drótot. [...] Az idő, amit offline töltött, bagatell átmenetkévé fakult, amit kivárt, míg újra magához vehette a drótot, és újra grandiózusabbá válhatott. A drót jó volt hozzá, segítette az úton, megmutatta neki, hogyan tud továbbterjeszkedni minden alkalommal, beleilleszkedve saját kontextusába. Akár ha hazament volna. (CADIGAN 2011b, 252.)

„[T]aking the wire” – ez is többféleképp értelmezhető. Ha úgy fordítjuk, hogy „magához veszi a drótot”, akkor egy vallásos párhuzamot hangsúlyozunk, hiszen az egyházi misén is az ember magához veszi Krisztus testét, az ostyát, ezzel jelképezve az egyesülést. Ugyanakkor az angol ugyanezzel az igével fejezi ki a gyógyszereszedést is (taking the drugs), és ez is illik a szövegekörnyezetbe, hiszen Mark tudata valóban kitisztul, amikor a socketechnológia megszabadítja őt attól a szenvedéstől, amelybe diszfunkcionáló teste taszította, űzte. Gyógyító erő, szakrális élmény: mindkét esetben megtisztulásról van szó, akár a biológiai, akár a spirituális élményre gondolunk. Lisa Tuttle így fogalmaz:

Az ember be van csatlakoztatva a gépbe, fizikailag kapcsolódik, megkötve, és mégis, paradox módon, szabadabbá téve suhan keresztül egy teljesen új, belső univerzumon. (CADIGAN 2011b, loc. 55.)

A kiterjeszkedés, amelyet Mark megvalósít, az emberi adottságokon túlmutat. Míg a kibertér számunkra nehezen megragadható birodalmában barangol, figyelme megosztottá válik. A kamerák a szemeivé válnak; ezeken keresztül követni tudja, mi történik körülötte: „mobilitása virtuálisan határtalan volt” (CADIGAN 2011b, 253.). Ezt Mark felszabadulásnak éli meg, és próbálja megfogalmazni magának, Gina miért nem vágyik erre:

Ő oda akart menni, ahol a képek voltak, Gina pedig azt akarta, hogy a képek kijöjjenek oda, ahol ő volt. (CADIGAN 2011b, 274.)

Esetükben a két megélmésmód – az implózió és az expresszió – összeegyeztethetetlen, mert teljesen más a vágy iránya. Mikor Gina először kezd magához térni a műtét után, észleli, hogy álmái, akárcsak a kivetített tudati tartalmak, filmszerűek, így a belső narrációban a mozgókép fogalmi érvényesülnek, kiegészülve egy újfajta, szinesztetikus érzékeléssel, amelynek minőségére maga is keresi a szavakat. A fantáziaképet *jelenetnek* nevezi:

Elméje akadozva fordult, mint egy alvó óriás egy álom szorításában, mely épp valósággá válik. Valódi álmommá. [...] Volt egy szünet, elég hosszú ahhoz, hogy élni és meghalni lehessen benne. A nézőpontja lassan balra pásztázott, és megállapodott az arcán. Valahogy nem döbbsentette meg, hogy önmagára nézett, mert ez nem az ő nézőpontja volt. Mark íze az *elméjében* volt, és nem íz volt, nem egy érzés, nem egy jelenlét érzete, nem fizikai nyomás, hanem egy íz. (CADIGAN 2011b, 225.)

Mark első agyi eseménye észrevétlenül következik be. Épp a rendszerre kötve, megrendelésre készít egy videóklipet, amikor átesik a stroke-on. A stroke a biológiai rendszerből digitális formában már vírusként kerül át, vírusvideóként. Mivel Mark az egyetlen, aki képes közvetlenül a rendszerbe hatolni a tudatával, a stroke ugyanezen a módon szintén érintkezésbe lép a rendszerrel. A videót megnéző emberek fejébe szubliminális képek kerülnek, elméjük megfertőződik. Mindenki látni véli az idegent a kavicsos parton, és átveszik a Mark számára jelentéssel megragadható memóriákat, de a szimbólumok pontos jelentését senki nem ismeri, nem tudja elmagyarázni. A dühöngő, stroke-közelében járó Valjean például a következőt mondja Ginának:

Ő a kontextusában van, és mi mind a kontextuson kívül vagyunk, mert ő az idegen a kavicsos parton.  
(CADIGAN 2011b, 312.)

A megfelelő kontextusban lenni – ez az a nyelvi allegória, amely Mark számára azt jelképezi, amikor az ember végre megtalálja azt a környezetet, amelyben igazán önmaga tud lenni. Mark hálózatra kötött tudatával érzékeli a vírus jelenlétét, és azt, ahogy a vírus vadászik rá. A vírus megszemélyesítések során keresztül kerül ábrázolásra, egy programozott szándék, amely öntudatlanul pusztít:

Egy falánk dolog volt, öntudatlan az álarc mögött, amely távolról olyannak tűnt, mint ő; elmúlt élmények benyomásai, fájdalom, kényszer, a régi hajsza az önfeledésbe. Visnu, bekebelezésre és beépülésre, erőszakos egyesülésre vágyva. Megvolt benne az öntudat szilánkjá vagy valami ahhoz közeli, az öntudat árnyéka pusztító álcája mögött, és nem ördögibb szándékában, mint a kobraméreg. Nem ismert mást, és valamiképp nem is tudott semmit, csakhogy azt fogja tenni, amit tennie kell. (CADIGAN 2011b, 325.)

Mark elméje már átalakult, ezért nem képes testében újra öntudatra lelteni, hogy lekapcsolja magát a rendszerről, ezért Keelyt és Ginát kéri meg rá, hogy válasszák le róla a kábeleket, mielőtt bekövetkezik egy még nagyobb stroke, ezzel újabb vírust eresztve a rendszerbe. Tudja, hogy ezzel teste meghal, de azt is, hogy elméjét már nem a test őrzi. Keely is Gina megérkeznek abba a Diversification terembe, ahol Mark teste van. Mikor Gina a kábelekkel harcolva próbálja megszakítani az összeköttetést, még egy röpké pillanatra meglátja Mark arcán a figyelmet, a jelenlétet, a tudatosságot:

Ami meglepte őt, ránézve most [Gina] arcára, hogy mennyire láthatók voltak a gondolatai, és mennyire azok voltak mindig is. Csak soha nem látta korábban, nem értette meg. A vágyakozása iránta nemcsak az arcára volt írva, hanem formálta az arcát, és tudta, hogy arra gondol, mi is volt Mexikóban, és nemcsak azért ült rajta, hogy megtegye, amit kért tőle, hanem mert annyira meg akarta érinteni, amennyire csak lehet.

Most utálatosnak találta a gondolatot, [Gina] húsa rányomódva az övére. Lehettek volna két szétpasszírozott marhahúsdarab egymáson hengeredve úton a daraboló felé, mert ez ennyi kontaktust tett lehetővé. És rájött, hogy [Gina] ezt nem értette meg. [...]

És most úgy érezte, mintha egy világmindenségnyi tudás birtokában nézne Ginára, a rendszer minden részéből; adatbázisok, amelyek körvonalazták az emberi viselkedés minden aspektusát, körülrajzoltak minden érzést, meghatároztak minden szót az emberi hang tónusaival, és elmondtak minden történetet, amely a szimuláció felé haladt, hogy becsomagolódjanak *reklámokba* és *filmekbe* és *videókba* és még további szekvenciákba, amiket *híreknek*, *beszélgetős műsoroknak*, *epizódoknak* hívnak. [...] És hirtelen úgy tűnt, mintha ugyanannyira nézne Ginára, mint amennyire *belelátott*. [...]

Végül rátalált Dr. Fish Üzenetrögzítőjére, és tudta, ez volt az, amit keresett, a kijárat, amit Dr. Fish választott, de az út kifelé el volt barikádózva előle abban a formában, amiben most volt. Még mindig szorosan magánál tartva Ginát, köré dolgozta magát, utánozva az Üzenetrögzítő alakját, és meghagyta magát üzeneként, jelzőtűzként kamuflázsban.

(CADIGAN 2011b, 360–361.)

Gináék hamar rájönnek, hogy már túl későn érkeztek. A két vírus egyesülve egy nagyobb, intelligensebb entitássá válik, és globális csapást mér a hálózatokra. Átveszi az uralmat a forgalmi



lámpák, képernyők, telefonvonalak, tévécsatornák és a dataline fölött. A socketekkel rendelkező emberek hosszabb-rövidebb hallucinációkat és álmokfutást követően tömegesen halnak meg világszerte. Los Angeles káosszá válik, és összeomlik, a városok magukra maradnak, a távkommunikáció minden formája megszűnik, csak a vírus közvetíti önmagát. Hipnagóg képeket sugároz, és immár mindenkire veszélyes, aki valamilyen képernyőn keresztül ránéz. Gina a „rock-Rorschach” tapasztalatot a következőképp éli meg:

Ez a videó. Nem a dróton keresztül vette magához, de nagyjából el tudta képzelni, milyen lenne. Mint keresztülbeugri egy sűrű ködös tóparton, és ahogy pulzálnak az árnyak, egy nyomás válaszol rájuk mélyen a fejben, egy láthatatlan ujj bök meg itt és itt és itt, egy különösen érzékeny pontot keresve. Mintha valami furcsa, boszorkányos módon molesztálnának. (CADIGAN 2011b, 333.)

Keely tapasztalata is hasonlóan látszik:

Zene indult el, halkán... [...] víz... A képek tovább mozogtak a képernyőn, kitartóan, mágnesesen követelőzően [...] Úgy érezte... csúf. Mintha valami a gyöngye pontja után kutatna, egy titkos fájdalom után. (CADIGAN 2011b, 338.)

A vírus Mark személyiségét ekhózza, de megmutatkozása csupa torzult mimikri, mintha a tudatalatti rejtett, sötét, szorongó gondolatainak kivetülése volna. A kavicsos parton lassan felénk forduló ember, akinek arcát soha nem látjuk meg, egy olyan szimbólum, amit nem fejt fel a regény. A végső összecsapás vírus és emberek között erőteljesen épít az álomszimbolikára.

#### 3.4.4. Technológiai szingularitás

Az imént szemléltetett, egyre kulminálódó események nemcsak társadalmi összeomláshoz, hanem *technológiai szingularitáshoz* is vezetnek. Ez a futurologiában közismert hipotézis egy fejlődésre képes intelligens ágens (például egy számítógépes, szoftver bázisú mesterséges intelligencia) olyan önfejlesztő körökbe fog, ahol minden egyes ciklus (hurok) egy egyre intelligensebb verziót hoz létre, és ez az intelligenciarobbanás egy olyan szuperintelligenciához vezet, amely meghaladja az emberi intelligenciát. A fogalmat Neumann Jánosnak tulajdonítják, aki egy 1958-as interjúban azt mondta:

Az egyik beszélgetésünk a folyamatosan gyorsuló technológiai fejlődés körül forgott, amely lehetőséget adna egy szingularitásra a történelemben, amely után az ember története, ahogy jelenleg ismerjük, nem folytatódhatna. (ULAM 1958, 5.)

Ehhez a *Synners* fiktív világában két folyamat vezet:

1. Adott egy információáramlástól roskadozó, túltelített multimediális kommunikációs rendszer, amelyet egyre több vírus, redundancia és terhelés tesz akadozóvá, majd nehezen kezelhetővé, átláthatatlanná, végül irányíthatatlanná. (E folyamat mellékterméke Art Fish, az első tudatra ébredt mesterséges intelligencia, amely végül nélkülözhetetlen lesz a pusztítás megállításában és visszafordításában.)

2. Létrejön egy új technológia (sockets), amely lehetővé teszi az emberek még szorosabb kapcsolódását a számítógépes rendszerhez és egyéb médiahálózatokhoz. Ám ennek lehetséges veszélyeit nem tárják fel és nem is veszik komolyan, így elmaradnak a szükséges óvintézkedések.

E két folyamat külön cselekményszálakon fut. Ezek relatíve külön, de párhuzamosan haladnak, és csak a regény tetőpontján, a technológiai szingularitás bekövetkezésekor kapcsolódnak össze (35 fejezetből a 32. fejezetben). A technológiai szingularitáshoz vezető fordulópontok, a történet kardinális pontjai a következőképpen mutatkoznak meg a regény felépítésében:

1. Art Fish, az első mesterséges intelligencia felfedi magát (17. fejezet)
2. Visual Mark megkapja a socket implantátumot (20. fejezet)
3. A socket technológia piaci forgalomba kerül (22. fejezet)
4. Mark első agyi eseménye vírusvideóként bekerül a Diversification rendszerbe (23. fejezet)
5. A „kis stroke” vírus elszabadul a lakosság körében (25. fejezet)
6. Mark „kiszabadul a húsból”, létrejön az első „gépesített ember”, egyúttal elszabadul a „nagy stroke” vírus is (28. fejezet)
7. Art Fish visszatér (30. fejezet)
8. Art és Mark egyesül, létrejön Markt (32. fejezet)
9. Gabe és Gina megküzdnek a vírussal a virtuális térben (33. fejezet)
10. Legyőzik a „nagy stroke”-nak nevezett vírust (34. fejezet)

A 3., 5., 6., 10. fordulópont a társadalom széles körében érzékelhető, de a többi is nélkülözhetetlen változást hoz. A regény első tizenöt fejezetének funkciója az artikuláció. Bemutatja a 21. század médiafüggő társadalmának mindennapjait, elindítja a rengeteg szereplői szálát, feltárja azokat a szereplői motivációkat, amelyek a kollektíva sorsfordító eseményeihez vezetnek. A hat szereplői nézőpont (Sam, Gabe, Gina, Mark, Rivera, Keely) váltakozása komplex látószöveget kínál az olvasónak. A narráció hozzáférhetővé teszi a szereplők gondolatait, de azok részleges tudása és korlátozott perspektívája biztosítja, hogy az olvasó „velük együtt gondolkozva”, fokozatosan jusson el az összefüggések átlátásához. Az integráció csak a regény második felében kezdődik el, amikor már minden szükséges mém megjelent. A kulcsfontosságú információk felfed(ez)ése után a mémek folyamatos ismétlődéseikkel nyerik el egyre sokrétűbb, ezáltal egyre mélyebb jelentésüket, és hálózatba szerveződve megteremtik az értelem egységét. Most a 8–10. fejezetekre támaszkodva két szintézisteremtést mutatnék be.

*Art + Mark = Markt*

Sam és Fez újratálkozásának apropója a hacker társuktól kapott titkosított információ, amelyet két részre bontva, megosztva kaptak. A titkosított információ feltöréséhez és értelmezéséhez Fez – állítása szerint – egy bizonyos programot vesz igénybe, amelyről a többiek csak annyit tudnak, hogy valamiféle

mesterséges intelligencia olyan vírus jellegű összetevőkkel, amelyeknek köze van a Dr. Fish-féle programrutinokhoz.

Amikor Sam először találkozik Arttal, először nem tudja, mivel is áll szemben. A megismerkedés/bemutakozás úgy történik, ahogy egy emberrel történe, így Sam azzal az elvárásrendszerrel fordul felé, amelyre ismeretei alapján logikusan következtethet. Fejére helyezve a virtuálisakot, egy mozgó és beszélő szimulált emberi alakot lát a virtuális térben, így értelemszerűen úgy gondolja, hogy egy emberrel kommunikál. De az első pillanattól fogva úgy érzi (a rejtélyes völgy hatásának megfelelően), hogy valami nincs rendben („[a] sokk a furcsaság kellemetlen hullámába fordult.” – CADIGAN 2011b, 182.) A program által létrehozott virtuális környezet ugyanis elképesztő részletgazdagságával meghaladja a kor technikai lehetőségeit. Ráadásul a megszemélyesítésére választott külső zavaróan ambivalens Sam számára. Mivel a történetvilág a társadalmi és biológiai nemi szerep könnyen elkülöníthető, bináris rendszerével dolgozik, így Art androgün külseje nagyon elüt a megszokottól, ránézésre „egy tiszta vágyteljesítő fantázia” (CADIGAN 2011b, 180.). Viselkedése is szokatlan. Egyrészt azt állítja: „az érintésedből meg tudom mondani, hogy te vagy, a gépelési inputod mintázatain át” (CADIGAN 2011b, 182.). Mivel ez Sam szerint nem lehetséges, zavartan hitetlenkedik, és az a benyomása, hogy ez az ember vagy egy zseni, vagy egy kompjútermániás időmilliomos, akinek nincs saját élete, de azt sem zárja ki, hogy egy fennhéjázó hazudozóval van dolga. Még az is felmerül benne, hogy talán valami fogyatékkal élő lehet a képernyő túloldalán, mert olyan alapvető dolog esik nehezére, mint a telefonálás. Pedig valójában Art egy gyorsan tanuló MI, aki nemsokára lelkenedezve, büszkén közli, hogy most már képes erre, és gyorsan meg is valósítja a hívást. Art személyiségének leírását tehát a kezdetektől fogva antropomorf jegyek határozzák meg. Megkéri Samet, ne szóljon Feznek a találkozásukról, „hadd lépje meg őt” a hívásával. Egy saját maga által választott személynévvel, Art Fishként mutatkozik be a telefonon.<sup>141</sup> Ebből is látszik, hogy Art, a tudatra ébredt program számára nagyon izgalmas „az emberi élmény” és az egyéniség:

Szeretném azt hinni, hogy amit teszek, az önkifejezés [...]. (CADIGAN 2011b, 182.)

Mivel magyarázható Art létrejötte és tudatra ébredése? Azzal, hogy minden hálózat közös vonása a növekedés (Barabásit idézi NÉMETH–PALKÓ 2018, 84.). A net egyre szegmentáltabb és sűrűbb lett, akár a fraktál, amely egy mintát egyre több szinten ismétel. Aztán egy adott ponton az információ mértéke túlhaladta a teherbírását, és a rendszer előtt két út állt: vagy összeomlik, vagy alkalmazkodik. És a rendszer mindkettő állapotváltozáson átesett. Ismét nőtt a teherbírása, de hamarosan megint „a katasztrófa határára sodródott”, majd újabb korlátokba ütközve ismét újrendezte magát, egyre összetett formát öltve. A szuperorganizmus az entrópia kontrollját egyféleképpen tudta csak megvalósítani: *visszacsatolási hurkokkal*, amelyek spirálalakban megjeleníthető növekedéssel és

---

<sup>141</sup> A névválasztás nem véletlen. A kezdetleges MI-konstrukciót tartalmazó fájl átmeneti megnevezése Art Fish volt. Az eredeti vírusvakcinát Virus Doctornak hívták. Az elszabadult vírus, Dr Fish's Answering Machine-je az, amiből Art Fish tudatára ébredt, így Dr Fish Art egyik korábbi formájának tekinthető.

korrekciókkal egyre kifinomultabbá és komplexebbé tették: a rendszer önépítő vált (MOLNÁR–SMID 2018, 124.). E rekurzív eljárás során „az értelmező műveletek szükségképpen beleíródnak az értelem képződésének folyamatába” (MOLNÁR–SMID 2018, 125.). Az implozív evolúció végül a net tudatra ébredéséhez vezetett.

A tudatosság magja az az MI-program, amely titokzatos módon egyesült a Dr Fish’s Answering Machine néven ismert vírusváltozatokkal, így virális tulajdonságokkal bír, és a tudatosság ily módon az egész rendszerre áttevődött. Fez, aki előre sejtette, hogy ez előbb-utóbb bekövetkezik, folyamatosan kutatót valami hasonló fejlemény után. Ezért lett ő az, aki rátalált Artra, és már módja volt valamelyest rálátni „lelkésített gép”-szerű létmódjára:

Akárhányszor valaki rákapcsolódik a dataline-ra, azonnal érintkezésbe került Arttal és „megfertőződött”. És nincs olyan része a netnek, ami *nem* Art. Art mindenütt ott van, még ha a figyelme nincs is. (CADIGAN 2011b, 189.)

Rosában és Samben ott a kétely, hogy vajon valódi értelemmel van-e dolguk, vagy valami olyan jelenséggel, amely csak imitálja a tudatosságot:

– Art tudatos – mondta Fez határozottan. [...] – A kérdés csak az, hogy vajon Art ember-e, vagy sem. [...] – Részben katasztrófa, részben káosz – felelte Rosa. – Nekem ez elég emberien hangzik. (CADIGAN 2011b, 190.)

Art hamarosan felfedi magát a Mimosa lakóinak, és az ott tömörülő hackertársadalommal aggódva figyelik a sockettechnológia egyre veszélyesebb láncreakcióját. Mikor a vírus lecsap, Art is eltűnik. A csapat nem adja fel a reményt, és megpróbálnak rátalálni. Összeállítanak egy rekonstrukciót, és Samre vár a feladat, hogy a szétzilált, fertőzött kibertérben egy kommunikációs csatornát létesítsen az egyelőre még tiszta Santa Fe-beli csomóponttal, remélve, hogy Art (vagy Art személyiségkonstrukciójának töredéke) valamilyen módon felismeri az üzenetet:

Néhány órával később sikerült megírnia egy rutint virtuális szimpatikus vibrációval; egyfajta virtuális zenét. (CADIGAN 2011b, 383.)

Rövid időn belül Art bejelentkezik, de első mondata az, hogy nem érzi jól magát (meglehetősen antropomorf megnyilatkozás). Ennek oka, hogy „amputálnia” kellett bizonyos részeit ahhoz, hogy hibernált állapotba kerüljön a kibertér egy rejtett zugában:

De nem várom el, hogy megértsd, mert neked a net csak egy tárgy. Van egy magad és egy nem magad, és mindkettő konstans. Nekem ez más. Az LA.rendszer nem egy hol volt; hanem az én egyik konfigurációm. – Szünetet tartott. – Nem egy kar vagy egy láb, ez rossz így. Inkább, mint egy félteke-eltávolítás. (CADIGAN 2011b, 390.)

A kérdésre, hogy mégis hogyan talált vissza hozzájuk, azt feleli:

Átküldted a rekonstrukciót, és az átvibrált a neten pontról pontra, tiszta pontról tiszta pontra. Magához hívott engem, és én vele énekeltem, és egészen hazaénekeltem idáig. (CADIGAN 2011b, 389.)

Míg Art személyisége egyre antropomorfbábbá válik, addig Mark ezzel ellentétes utat jár be: egyre absztraktabbá válik, dehumanizálódik. Art beszámol arról a barátainak, hogy ott, ahol van, nincs egyedül. Ott van vele valami, ami „olyasmi, mint egy program” (magát is hasonlóképp azonosítja). E programszerű entitást lefojtott/lebutított/betömörített állapotából egy hozzáférési kóddal és egy jelszóval aktiválják. Kiderül, hogy Mark az. Miután Art és Mark megosztják memóriájukat egymással, Mark úgy érzi, végre nincs egyedül. Artra úgy tekint, mint aki „egy csoda és egy reveláció, a tudatos intelligencia szintetikus koncertje” (CADIGAN 2011b, 414.).

Fez azon elmélkedik, hogy az emberek mellett két új fajjal gazdagodott a világ. A szintetizáló emberekkel (synner) és a szintetizált emberekkel (Art). Nézetével nem értek egyet. Számomra Gina kiborg, Mark egy tudatfeltöltéssel új létmódba került, gépesített ember, Art pedig egy antropomorf személyiségjegyeket felmutató, öntudatra ébredt gép, mesterséges intelligencia.

Art és Mark egy szimulált térben létezik, amely immár kettejük emlékeinek ötvözete. A háttérben ott úsznak a szürke felhők, ott a Mark videóklipjeiből ismert fekete-fehér padlócsempe és a romos fal, míg a színes, keleties párnák Art ízlését tükrözik. Az idill nem tart soká, mert a vírus vészesen közelít feléjük a rendszerben. A kibetér új lényeknek el kell bújni. Ahhoz azonban, hogy nanoware szintre tudjanak tömörülni, és elférjenek a kis helyen, kénytelenek lemondani önálló identitásukról. Énrészeiket szétzilálva és új módon összerendezve összeolvadnak. Egy új személyiség keletkezik a lelkesített gépből és a gépesített emberből, ő Markt. Ez az igazi szintézis.

### *Harc az elme fölött*

Most történik meg először az – mondta Art – hogy az emberek is meghalhatnak a rossz mémektől, épp, mint a számítógépek. (CADIGAN 2011b, 390.)

Az itt olvasható idézet rámutat, hogy a mémek elsődleges tulajdonsága az, hogy ugyanúgy terjednek, mint egy vírus. Másodsor, ugyanúgy képesek az információ reprodukálására és módosítására, mint a gének. Alkalmazkodnak. A támadó vírus Mark elméjén alapszik, és a képek, amelyeket közvetít, onnan származnak. A kavicsos parton felénk forduló idegen vajon csak egy töredékes emlék? Hiszen a tó Mark gyerekkorának színtere. De nem véletlen, hogy a képsor mindig akkor szakad meg, mielőtt épp megláthatnánk az idegen arcát. És az sem, hogy mindenkiből, aki átéli, félelmet és szorongást vált ki. Mert mi lesz, ha tényleg meglátjuk az arcot, és felismerünk benne valakit? Több szöveghely arra utal, hogy Mark az idegen a tóparton, és mivel a képsor Marktól származik, az üzenet egyre artikuláltabbá válik. Mark fél szembenézni önmagával. Ezért is lesz a vírussal való összecsapás az önmagunkkal való szembenézés gigászi allegóriája.

Elég gyenge lábakon áll annak magyarázata, miért nem küzdhet meg Markt a vírussal, és miért van szükség emberekre, konkrétan Ginára és Gabe-re. Markt indoklása szerint Art túlságosan hasonlít a stroke-hoz virális jellegében, míg Mark és a stroke között túl sok az átfedés (hiszen belőle indult). Azért van szükség emberekre, mert „az emberek irányítanak, a vírusok irányítva vannak” (CADIGAN 2011b,

428.). Az ember kezdeményez, az ember eltökélt. Fez reményei szerint e tulajdonságok előnyt jelenthetnek. Szintén előnynek tűnik a személyes ismeretség és a motiváció. Gina ismeri a legjobban Markot, és a vírus Markból serkent. Gabe szereti annyira Ginát, hogy megerősítse a harcban, és Sam megerősíti apját, amikor az nehézségekbe ütközik.

A 33. fejezetben Gabe és Gina alámerülnek a virtuális fantáziatérbe, hogy megküzdjenek a vírussal. Ez és a rákövetkező fejezet alkotják a történet tetőpontját: a végső összecsapást, ahol már az emberiség jövője a tét. A fantáziatér emlékhelyszínek gyors váltakozásából épül fel, ráadásul Gabe és Gina nézőpontja között is vált a szöveg – ez határozottan kibillentí és fokozott figyelemre készíti az olvasót. Az eseményekhez egy álmokhoz hasonló dinamikájú, működésmódú szerkezetben férünk hozzá. A perspektívák hol párhuzamosan, hol egymással érintkezve futnak, néhol összeolvadnak.

A sűrű, komplikált szövésű szöveg korábbi események kollázsa. Felbomlik a kronológia, a szöveg töredékes szituációk éles törésekkel egymásba ékelt, szürreális szituációk sorozatává válik. A szöveg korábbi pontjain gyakorta ismételt szereplői refrének (mémek) itt már új kontextust és ezzel új értelmet nyernek. E mémek egymásra halmozásával és a szituációk reprodukálásával a szöveg analepszisek gyors egymásutánjává válik.

A hadtér az elméjükben van, így a vírus az elmébe betörve az emberi mélystruktúrák álommechanikáját használja fegyverként. Emlékeikre, személyiségükre építve megtalálja a gyöngye pontjukat, és azokon támadja Gabe-et és Ginát. Gabe gyenge pontja az, hogy hiába akar jelentős lenni az életben, valójában nagyon jellegtelen sorsa van. A fantáziatérben ezért meg kell azzal küzdenie, hogy teste eltűnőben van. Mielőtt végleg elsüllyedne a futóhomokban, előtör belőle az emlék, hogyan találkoztak először Ginával: a nő egy óriási ökölcsapást mért az arcára. Ez az emlék észhez téríti, a fájdalom segít visszatalálnia a test képzetéhez. „Az egész tested egy holjelmez”, idézi fel virtuális barátjának, Marlynak egy mondatát.

Gina gyenge pontja az, hogy még mindig Mark felé húzza a szíve. A vírus Mark személyiségkonstrukciójába bújva azt mondta neki: „Még amikor nem is keresed Markot, akkor is őt keresed. És megtalálsz.” (CADIGAN 2011b, 217.) A Mark-utánzat azzal kísérti meg Ginát, hogy elveszi fájdalmát. Gabe azzal tromfol rá, hogy ő viszont szereti Ginát annyira, hogy még az ő fájdalmát is elviselje. (Gina belső szomorúsága az agresszió hullámaiban tör ki, ennek lett Gabe az áldozata annak idején. Gina azt az ökölcsapást Marknak szánta, akire hosszú keresés után talált csak rá, és így fejezte ki dühét és megkönnyebbülését, csak Gabe belelépett a képbe). Gabe végül Ginát választja Marly és Caritha helyett, az életet az álmodozás helyett, még akkor is, ha az álmok világában magabiztosabb volt és minden biztonságosabbnak, egyértelműnek tűnt. Régi szokásuk játszódik újra, amikor Gabe-nek meg kell találnia Ginát. Ginának pedig el kell engednie Markot, ezzel újraélve azt az emléket, amikor kihúzta a kábeleket Mark fejéből. A teszt az, hogy képes-e megtenni újra, tudva, hogy ez milyen lelki megrázkódtatással jár. De meg kell tennie, mert csak így lehet annyira erős, hogy el tudja fogadni Gabe közeledését, és átadja magát az új szerelemnek.

Mint ebből a rövid felsorolásból látjuk, a próbatételek az ördögi kísértés klasszikus módszerére épülnek. A kísértés valami idillit, valami ismerőst, valami rég elveszettnek hitt ábrándot kínál, de meseszerű igazságtétellel a hősök végül meghozzák a nehéz döntést, és a helyes, nemes és bátor dolgot választják, tanulva korábbi hibáikból. A sokadszorra újraélt öklöcsapás elől Gabe végül elhajol, ezzel egyértelműsítve a tanulságot, hogy még akkor is van választásod, ha elsőre úgy gondolod, hogy nincs. Kettejük közös erejével nemcsak szerelmük teljesezhetett be, hanem győzelmet arattak a vírus felett egyesített tudatterükben.

## **V. fejezet**

### **Konklúzió**



A disszertáció elsődleges célja a cyberpunk irodalom első hullámának bemutatása volt elméleti és esztétikai kontextusban, átfogva az 1985–1995 közötti éveket, összeválogatott primer irodalom alapján. Az értekezés két fejezete elsősorban a cyberpunkot elméleti kontextusba helyező főbb fogalmakra koncentrált, a másik két fejezet a korábban levont tanulságokat elemzésekkel bontotta ki, ismertette a gyakorlatban.

Az első fejezet a science fictionnel, illetve az ennek részét képező science fiction irodalommal mint műfajjal foglalkozott. Itt mindenekelőtt leszögeztem a műfajképződés változékony jellegét. Ennek értelmében a műfajok az irodalmi műalkotások csoportosítására szolgáló rendezőfogalmak. A rendezés aktusa kétirányú: bizonyos alkotásokat más alkotásoktól elválaszt, míg egyéb művekkel azonosságot, hasonlóságot mutat fel, tehát összekapcsol. A rendezés egyik fő szempontja a formai hasonlóság, míg a másik a tartalmi hasonlóság. Egy műfaj tehát egy absztrakciós szűrőművelet eredménye. Ráadásul egy intézményesült műfaj két további dimenzióval is rendelkezik: történetiséggel és műfaji elvárásokkal. Miként a műfaj meghatározását, úgy a történetét és a hozzá tartozó elvárásokat is az időbeliség befolyásolja, így egy műfaj tartalma és határai dinamikusan változnak, illetve ami létrejön, az maga is egy konstruált narratíva (lásd rövid modell – hosszú modell). A science fiction irodalom főbb történeti állomásainak számbavételekor – a narratívák konstruált természetét szem előtt tartva – az önállósulás részének tekintetem, hogy

1. tudatos szerveződésű, tematikai szűrésű publikációs fórumok jöttek létre (ahol a magazinok szerkesztői és a könyvkiadók határozták meg, melyik szövegnek adnak nyilvánosságot), és ezek integrálódtak az irodalom piacába;
2. a science fictionnek olyan olvasói köre lett, amely figyelemmel követte e publikációs fórumokat, és megvoltak azok az írók, akik szándékolttan e szférának alkottak, sőt e közeg íróinak tartották magukat;
3. létrejöttek bizonyos értéktulajdonító erővel bíró tekintélyek (egyrésről díjak, nívós publikációs helyek, elismerések, méltatások, másrésről azok a személyek, akiknek szava számított, és akik a műveket díjakkal, kritikákkal és elemző szövegekkel honorálták).

A science fiction irodalom (rövid modellre építő) történetéből kirajzolódik a hard és a soft science fiction dominanciájának váltakozása. Emellett a tudományosság és a fantasztikum felől is megvizsgáltam a műfajt. Az első fejezet számos definíciót sorra vett, amelyekből megállapítható volt, hogy a tudományos hihetőség, de legalább is a tudományos hihetőség látszata műfajkvalifikációs szempont a science fiction esetében. További lényegi tulajdonsága a kognitív elidegenedés, azaz a valóságtapasztalatunktól eltérő „különös”, „furcsa”, „csodás” megjelenítése. Az eltávolítás része az, hogy a sci-fi narratív, diegetikus eszközökkel macskakörmözi a valóságot, és így a művek a „mi lenne, ha” rejtélyes övezetévé válnak. A szerző tehát a tapasztalati valóságunktól merőben eltérő világot épít – ennek megvalósításához eltávolítja az olvasót az idegenség tapasztalatáig, amelyet az alternativitás, az extrapoláció és a spekuláció szervez. Ezekből leszűrtem azt, hogy a tudományos hihetőség látszata

és a fantasztikum egy sajátos ötvözetete adja a történetekben rejlő nóvumot, amely egyben történetsszervező erő is.

Még az első fejezet keretei között bemutattam, hogy a tudományos fantasztikus irodalom napjainkban átmeneti pozícióban van (és ez jellemzi a vizsgált időszakot is). Egyfelől továbbra is úgy stigmatizálják, mint „nem komolyan vehető” irodalmat, és ezért a tág horizontú irodalmi intézményrendszerben más populáris irodalmi műfajokkal együtt stigmatizált. Másfelől a spekulatív fikció virágkorát éli, és az intézményesülés és a népszerűsödés fokozódása jellemzi, tehát széles körű minőségi javulás jellemzi e heterogén területet. A „magasművészeti” intézményrendszer és a populáris kultúra interakciója folyamatosan gyorsul (lásd ezt különösen a kultúratudomány, avagy cultural studies területén), és e tendencia szinte az összes fontosabb fogalmat problematizálja, úgymint:

- magas irodalom vs. alacsony irodalom,
- klasszikus irodalom vs. kísérletező irodalom,
- népszerű irodalom vs. peremirodalom
- szórakoztató irodalom, populáris irodalom, ponyvairodalom, zsánerirodalom.

Amellett is érveltem, hogy a science fiction elsősorban tartalmilag különíthető el más műfajoktól: jellegzetes toposzok szervezik. Ettől függetlenül különböző írástechnikai divatok váltakoznak a science fiction írók körében, és e különböző stilisztikai preferenciák mentén elkülönülő közösségek jönnek létre (lásd hard, illetve soft science fiction, valamint New Wave és cyberpunk). Kitértem arra is, hogy a műfaj fragmentációja egyre gyorsuló ütemben zajlik, az egyes formai tulajdonságok vagy tartalmi vándortémák önálló alműfajokat eredményeznek a science fiction területén belül. Általános tendenciaként mindenképp fontos megemlíteni a folyamatos entrópiát.

A science fiction irodalom történeti és elméleti kontextusba helyezése után a második fejezetben rátértem a cyberpunk főbb történeti csomópontjaira. Itt bemutattam a cyberpunk irodalom első generációját, a cyberpunk irodalom mainstreammá válását, majd kitértem a második generációra is. Külön hangsúlyt fektettem a cyberpunk és a posztmodern viszonyára. Ezen belül különbséget tettem a posztmodern mint korszak, mint kultúrdomináns, mint irodalom között, és mindhárom szinten megpróbáltam a cyberpunkot pozícionálni, felmutatva különbségeit, hasonlóságait, egyedi tulajdonságait. Olyan témakörök mentén időztem el többek között, mint ontológiai fordulat, disztópia, szubkultúra, a kontextusok újrahasznosítása, szerves és szerves illeszkedés.

A szélesebb és szűkebb történeti és elméleti kontextusok megadása így elvezetett ahhoz, hogy a második fejezet lezárásaként felsoroljam azokat a jegyeket, amelyek az alműfajt jellemzik, továbbá hogy elhelyezze azt (szűkebb körben) a tudományos-fantasztikus irodalom közegében, illetve (szélesebb körben) az irodalom tartományában. Ennek fényében a cyberpunk főbb jellemzőit a következőképp lehet összefoglalni:

- A cyberpunk a science fiction alműfaja.
- Történetsszervező elem benne a tudományosság és a fantasztikum terén jelentkező nóvum.

- Egy médiumokon átívelő, tematikus érdeklődés, amelynek egyik válfaja az irodalmi cyberpunk.
- A cyberpunkban kirajzolódó toposzhálózat adja differentia specifikáját. E toposzhálózat sokban egyezik a posztmodern világszemlélettel (például a magas és tömegkultúra szimbiózisa, tematikai hibridizáció).
- Csomópontjai: 1. kibertechnika, virtualitás és hálózat (cyber); 2. ellenállás és periféria (punk); 3. urbán szubkultúrák (fragmentált városi lét és tematikus hibridizáció); 4. posztumán emberkép. Amennyiben ezek a témák ötvöződnek egy műben, az jó eséllyel illeszkedik a cyberpunk fogalmába.
- A művek fiktív világát jellemzően az extrapoláció technikája szervezi (az alternativitás és a spekuláció helyett), tehát számos párhuzam felfedezhető kortárs jelenünkkel – ebből következően korspecifikus jelenség.
- Az ábrázolt világok többsége technikailag magasabb szinten áll a miénknél, ezeket futurisztikus elemekként értelmezhetjük – de a jövőre irányultság nem kötelező.
- Általánosan igaz, hogy a fiktív világokban megjelenő magas technológia egy olyan értékválsággal párosul, amely az egyén és a társadalom szintjén egyaránt megfigyelhető, tehát a cyberpunk disztópikus elemeket is felmutat.

A harmadik fejezet a hálózatra kötött társadalom toposzával foglalkozott. Itt többek között olyan fogalmak mentén fektettem le az elméleti alapokat, mint: áramló terek, információ, dematerializáció, interakció, dezorientáció, kétely, disztópia, kibertér, egymásmellettség/relativitás, médiaszaturáció, elidegenedés, megosztás, emlék, megsokszorozódás, fluiditás, onto-tech ambivalencia, fragmentáció, szimuláció/szimulákrum, sebesség, technicizált világ, hálózat, új tér- és időképzet, identitás, újratörzsiesülés, illúzió, urbán-nomád lét, immerzivitás, virtualitás stb. Az elemzések középpontjában – a médium mint üzenet, a médium mint masszázs gondolatok mentén – a virtuális valóságok, a kiberterek álltak.

Mindezek alapján az általunk ismert kibertér egy referenciakeret. Ebben a technikai mediatizációval közvetített és összetett absztrakciós szinteken megképzett információs környezetben a felhasználó hozzáférhet, és számos műveletet végezhet a digitális információval. Metamédiaként is felfogható, és az alábbiak jellemzik:

- hálózatalapú összetettség,
- középpontnélküliség (amely nem jelenti a komplex hierarchiák hiányát),
- interaktivitás (kölcsönös kommunikációs, többirányú információáramlás),
- participativitás (azaz a felhasználó részéről aktív részvételt kíván).

A virtuális valóság tágabb fogalom, és jelölhet olyan entitást vagy teret,

1. amely esszenciájában vagy hatásában fizikailag nem jelenlévő,
2. hihetően megjelenített, mégsem valós,

3. csak számítógépes környezetben létezik.

A virtuális valóság olyan társfogalmakkal osztozik jelentéstartalmában, mint immerzív multimédia, augmentált (kiterjesztett) valóság és számítógép által szimulált valóság. E technológiákban közös, hogy eszközfüggők, technikailag determináltak. A virtuális valóság és a kibertér metszetében három tulajdonság szerepel: 1. interakció, 2. teleprezencia, 3. immerzivitás.

Hozzá kell tenni, hogy a kibertérről alkotott konceptuális sémáink is beleíródnak a nyelvi reprezentációba. A számítógép által generált, kétdimenziós, grafikai megjelenítés az információ olyan összelinkelt elrendezésére képes, amely az elménkben háromdimenziós, konceptuális térré alakul, ahol az ember tudata teleportál az egyes gyarmatok között. E transzformáció során a metaforákba kódolt szemantikai konstrukciók két különböző jelentéstartomány összekapcsolását valósítják meg, feltételezve, hogy a hasonlóságok kifejező erejűvé teszik a magyarázó struktúrákat.

A cyberpunk irodalmi művekben megképződő kiberterek és virtuális valóságok absztrakt irodalmi konstrukciók. A fonetikus írás révén a valóságtapasztalatok és érzékletek mindig egy nyelvi fordítást kapnak, leírásuk során egy specifikus metaforarendszer aktivizálódik. A CP művekben megjelenített virtuális valóságok azonban nemcsak azért fiktívek, mert nincs a valóságban materiális-technológiai megfelelőjük, hanem azért is, mert az író képzeletének a szüleményei, amelyek a nyelv és a képzelet organikus teremtőereje által konstruálódnak meg – csakis az adott műbe zártan, a könyv médiumán keresztül. Ezek mindegyike (a Samuel Delany által megfogalmazott értelemben) paratér. A művekben kibontakozó irodalmi kiberterek eltérő konceptuális alapokra épülnek, különböző működésmechanizmusok szerint működnek, továbbá az extrapoláció – kiterjesztés és átalakítás – egyedi megoldásai révén gyökeresen eltérő paratereket jelenítenek meg (például Metaverzum, Mátrix, Net). Az elemzéseket azért is tartottam szükségesnek, mert az irodalmi kiberterek a cyberpunk irodalom egyik legkülönlegesebb vívmányai közé tartoznak.

A negyedik fejezetet a poszthumán paradigmának szenteltem. A *poszthumán* (posthuman) kifejezés mára egy olyan ernyőfogalomként vált, amely átfogja a filozófiai, kulturális és kritikai poszthumanizmust, a transzhumanizmust (extropianizmus, liberális és demokratikus transzhumanizmus), a feminista újmaterializmust, az antihumanizmust és a metahumanizmust (FERRANDO 2013). Ezek az irányzatok, iskolák, személetek és módszerek az emberkép fluiditását különböző perspektívákból értelmezik újra, de közös bennük, hogy kifejtik a fix, koherens, autentikus és univerzális létezőként tételezett ember kritikáját. E paradigma térnyerése korunk jellemző változása, amely miatt a cyberpunk napjainkban is aktuális. Ennek számos kultúrtörténeti vonatkozását bemutattam (például jövősoikk, kiborgizáció, mesterséges intelligenciák, a krízis öt szintje az értékek szintjén).

A *gépesített ember* című részben azt kívántam demonstrálni, hogy a technika internalizálása egy lehetséges evolúciós irány az ember számára, ezt nevezzük *kiborgizációnak*. Ennek lehetősége és

irodalmi megjelenítése kitaróan foglalkoztatja a science fiction, azonbelül a cyberpunk írókat, és az elemzésekben e gazdag poszthumán univerzumot tártam fel az olvasók előtt.

Mivel a poszthumán létmód nem feltétlenül antropomorfikus vagy embercentrikus, ezért a gépek társadalmunkban betöltött szerepe problematizálható, és jövőjük mindenképp nyitott. A tudatra ébredésüket bemutató cyberpunk történetek ennek sokféleségét, potencialitását jelenítik meg. A témakör mélyebb megértéséhez olyan fogalmakat hívtam segítségül, mint a tudatfeltöltés vagy a rejtélyesvölgy-elmélet.

A cyberpunk irodalomban rejlő számos aktualitás felmutatásán túl további céloom volt az, hogy fontos, ám hazánkban kevésbé ismert irodalmi alkotásokat és elméleti szövegeket hozzak előtérbe – ahol szükséges volt, saját fordításban. Reményeim szerint ez az ismeretterjesztésre, elemzésre épülő, argumentatív, tudományos szöveg hozzájárul a hazai tudományos-fantaszikus irodalom, sőt akár poszthumán kutatásokhoz is.

Köszönettel tartozom konzulensemnek, Dr. Molnár Gábor Tamásnak álhatalos segítségéért, gondos iránymutatásáért és hasznos észrevételeitért. Emellett köszönöm mentoraimnak, tanárainknak és a szakma egyéb kiváló embereinek, hogy gondolati fejlődésemben vezettek, inspiráltak. És hálás vagyok annak a rengeteg gondolkodónak, akinek munkássága nyomán ez a disszertáció körvonalazódott. Végül hálával tartozom családomnak és barátaimnak a lelki támogatásért. Bízom benne, hogy a disszertációban felvonultatott sok-sok gondolat nem volt hiábavaló, hiszen a saját épülesemen túl az irodalomtudományt és a téma iránt érdeklődőket is segítheti.



12. ábra

Jose Gonzales: The Future is Now

Forrás: Designideas 2016

## Felhasznált irodalom

- A robotok születése – Karel Čapek: *R.U.R.* (2011). SFMag.hu, 04. 05. Forrás: <http://sfmag.hu/2011/04/05/a-robotok-szuletese-karel-capek-r-u-r/> (A letöltés dátuma: 2018. 12. 21.)
- ALDISS, Brian Wilson (1973): A science fiction és a képzelet. In KUCZKA Péter szerk.: *A holnap meséi. Írások a sci-firől.* HARGITAI György ford. Budapest, Kossuth. 129–134.
- ALDISS, Brian Wilson (1982): Robots. Low-voltage Ontological Currents. In DUNN, Thomas P. – ERLICH, Richard D. eds.: *The Mechanical God. Machines in Science Fiction.* Westport (CT), Greenwood Press. 3–9.
- ALDISS, Brian Wilson – WINGROVE, David szerk. (1994): *Trillió éves dáridó I–II.* NEMES Ernő ford. Szeged, Szukits–Cédrus.
- ALEXANDER, Christopher (1965): A City Is Not a Tree. *Architectural Forum*, Vol. 122. No 1. 58–62. Forrás: <http://en.bp.ntu.edu.tw/wp-content/uploads/2011/12/06-Alexander-A-city-is-not-a-tree.pdf> (A letöltés dátuma: 2018. 12. 21.)
- ARATÓ László (2016): Védőbeszéd a ponyvairodalom mellett. *Könyv és nevelés*, 18. évf. 2. sz. 23–34. Forrás: <http://folyoiratok.ofi.hu/konyv-es-neveles/vedobeszed-a-ponyvairodalom-mellett> (A letöltés dátuma: 2018. 12. 21.)
- ARISZTOTELÉSZ (1969): Első könyv. In ARISZTOTELÉSZ: *Politika.* SZABÓ Miklós ford. Forrás: <http://mek.oszk.hu/04900/04966/04966.htm> (A letöltés dátuma: 2018. 12. 21.)
- ARISZTOTELÉSZ (2006): *Lélekfilozófiai írások.* STEIGER Kornél ford. Budapest, Akadémiai Kiadó.
- ASIMOV, Isaac (1993): *Robottörténetek.* Budapest, Galaktika.
- BALASOPOULOS, Antonis (2011): *Anti-Utopia and Dystopia. Rethinking the Generic Field.* In VLASTARAS, Vassilis ed.: *Utopia Project Archive 2006–2010.* Athén, School of Fine Arts Publications. 59–67. Forrás: [www.academia.edu/1008203/\\_Anti-Utopia\\_and\\_Dystopia\\_Rethinking\\_the\\_Generic\\_Field\\_](http://www.academia.edu/1008203/_Anti-Utopia_and_Dystopia_Rethinking_the_Generic_Field_) (A letöltés dátuma: 2018. 12. 21.)
- BALLARD, J. G. (1997): *A User's Guide to the Millennium. Essays and Reviews.* New York, Picador.
- BÁN Zsófia (2007): Emlékek húsról és vérről. A cyberpunk befejezetlen jövőképei In H. NAGY Péter szerk.: *Idegen univerzumok. Tanulmányok a fantasztikus irodalomról, a science fictionról és a cyberpunkról.* Dunaszerdahely, Lilium Aurum. 163–192.
- BARAN, Paul (1965): *Briefing on the Distributive Adaptive Message-Block Network.* Forrás: <https://www.rand.org/content/dam/rand/pubs/papers/2008/P3127.pdf> (A letöltés dátuma: 2018. 12. 21.)
- BÁRÁNY Tibor (2011): Szépirodalom vs. lektúr. Egy rossz fogalmi megkülönböztetésről. *Holmi*, 23. évf. 2. sz. 249–270. Forrás: [www.holmi.org/2011/02/barany-tibor-szepirodalom-vs-lektur](http://www.holmi.org/2011/02/barany-tibor-szepirodalom-vs-lektur) (A letöltés dátuma: 2018. 12. 21.)
- BARANYAI Katalin – VELKEY György László szerk. (2016): *Irodalom Tankönyv 10.* Budapest, Esterházy Károly Egyetem, Oktatókutató és Fejlesztő Intézet.
- BATES, Harry (1941): *Farewell to the Master.* Forrás: [www.digital-eel.com/blog/library/Farewell\\_to\\_the\\_Master.pdf](http://www.digital-eel.com/blog/library/Farewell_to_the_Master.pdf) (A letöltés dátuma: 2018. 12. 21.)
- BAUDRILLARD, Jean (1996): A szimulákrum elsőbbsége. In KISS Attila – KOVÁCS Sándor – ODORICS Ferenc szerk.: *Testes könyv I.* GÁNGÓ Gábor ford. Szeged, Ictus-JATE. 161–193.
- BENJAMIN, Garfield (2016): The Absent Subject: objet a-vatar. In BENJAMIN, Garfield: *The Cyborg Subject. Reality, Consciousness, Parallax.* London, Palgrave MacMillan. 111–145.
- BENJAMIN, Walter (2003): *A műalkotás a technikai reprodukálhatóság korában.* MÉLYI József ford. Budapest, C<sup>3</sup> Kulturális és Kommunikációs Központ Alapítvány. Forrás: [http://aura.c3.hu/walter\\_benjamin.html](http://aura.c3.hu/walter_benjamin.html) (A letöltés dátuma: 2018. 12. 21.)
- BENNETT, Audrey – EGLASH, Ron (2013): Cultural Robotics. On the Intersections of Identity and Autonomy in People and Machines. *Revista Teknokultura*, Vol. 10. No. 2. 327–350. Forrás: <https://revistas.ucm.es/index.php/TEKN/article/viewFile/48254/45153> (A letöltés dátuma: 2018. 12. 21.)
- BÉNYEI Tamás (1999): Átszívargások. Kurt Vonnegut és a science fiction. In H. NAGY Péter szerk.: *Idegen univerzumok. Tanulmányok a fantasztikus irodalomról, a science fictionról és a cyberpunkról.* Dunaszerdahely, Lilium Aurum. 259–294.
- BERTENS, Hans (2002): A posztmodern Weltanschauung és kapcsolata a modernizmussal. In BÓKAY Antal – VILCSEK Béla – SZAMOSI Gertrúd – SÁRI László szerk.: *A posztmodern irodalomtudomány kialakulása.* Budapest, Osiris. 20–49.
- BETHKE, Bruce (é. n.): *Cyberpunk. A Short Story by Bruce Bethke.* Forrás: [www.infinityplus.co.uk/stories/cpunk.htm](http://www.infinityplus.co.uk/stories/cpunk.htm) (A letöltés dátuma: 2018. 12. 21.)
- BEY, Hakim (1985): T.A.Z. – The Temporary Autonomous Zone. *Ontological Anarchy, Poetic Terrorism.* Forrás: <https://theanarchistlibrary.org/library/hakim-bey-t-a-z-the-temporary-autonomous-zone-ontological-anarchy-poetic-terrorism.a4.pdf> (A letöltés dátuma: 2018. 12. 21.)

- BEY, Hakim (1994): *Permanent TAZs*. Forrás: [http://dreamtimevillage.org/articles/permanent\\_taz.html](http://dreamtimevillage.org/articles/permanent_taz.html) (A letöltés dátuma: 2018. 12. 21.)
- BIGGS, Billy (é. n.): *What Is Cyberpunk Music? Or more appropriately, What music is Cyberpunk?* Forrás: [http://project.cyberpunk.ru/idb/what\\_is\\_cyberpunk\\_music.html](http://project.cyberpunk.ru/idb/what_is_cyberpunk_music.html) (A letöltés dátuma: 2018. 12. 21.)
- BLAKE, Victoria (2013): Introduction. In BLAKE, Victoria ed.: *Cyberpunk. Stories of Hardware, Software, Wetware, Evolution and Revolution*. Underland Press (e-könyv).
- BOEHM, Carl (2004): Hiro of the Platonic. Neal Stephenson's Snow Crash. *Journal of the Fantastic in the Arts*, Vol. 14. No. 4. 394–408. Forrás: [www.jstor.org/stable/43308662](http://www.jstor.org/stable/43308662) (A letöltés dátuma: 2018. 12. 21.)
- BONNER, Frances (1992): Separate Development. Cyberpunk in Film and TV. In SLUSSER, George – SHIPPEY, Tom eds.: *Fiction 2000. Cyberpunk and the Future of Narrative*. Athens–Georgia, University of Georgia Press. 191–207.
- BORGES, Jorge Luis (2008): Az Alef. In BORGES, Jorge Luis: *A halál és az iránytű. Elbeszélések*. BENYHE János ford. Budapest, Európa. 320–338.
- BOSTROM, Nick (2005): *The History of Transhumanist Thought*. Forrás: [www.nickbostrom.com/papers/history.pdf](http://www.nickbostrom.com/papers/history.pdf) (a letöltés dátuma: 2018. 04. 22.).
- BOYER, M. Christine (2000): Crossing Cybercities. Boundary Problems Separating the Regional Space of the City from the Matrix of Cyberspace. In HACK, Gary – SIMMONDS, Roger eds.: *Global City Regions. Their Emerging Forms*. Taylor & Francis E-Library. 214–228. Forrás: [www.helsinki.fi/iiaa/io/boyer.pdf](http://www.helsinki.fi/iiaa/io/boyer.pdf) (A letöltés dátuma: 2018. 12. 21.)
- BRACKETT, Leigh (1942): The Sorcerer of Rhiannon. *Astounding*, Vol. 28. No. 6. 36–65.
- BRANWYNN, Gareth (1991): *Description of the Cyberpunk Worldview*. Forrás: <http://project.cyberpunk.ru/idb/worldview.html> (A letöltés dátuma: 2018. 12. 21.)
- BRANWYNN, Gareth ed. (1998): *Cut-and-Paste Manifesto. A "C-Word" Sampler*. Forrás: [www.streettech.com/bcp/BCPgraf/Manifestos/CutandPaste.html](http://www.streettech.com/bcp/BCPgraf/Manifestos/CutandPaste.html) (A letöltés dátuma: 2018. 12. 21.)
- BREDEHOFT, Thomas A. (1995): The Gibson Continuum. Cyberspace and Gibson's Mervyn Kihn Stories. *Science Fiction Studies*, Vol. 22. No. 2. 252–263. Forrás: [www.jstor.org/stable/4240429](http://www.jstor.org/stable/4240429) (A letöltés dátuma: 2018. 12. 21.)
- BRESSLOFF, Paul C. – COWAN, Jack D. – GOLUBITSKY, Martin – THOMAS, Peter J. – WIENER, Matthew C. (2001): Geometric Visual Hallucinations, Euclidean Symmetry and the Functional Architecture of Striate Cortex. *Philosophical Transactions of the Royal Society B*. Vol. 356, No. 1407. 299–330. Forrás: [www.math.utah.edu/~bressloff/publications/01-1.pdf](http://www.math.utah.edu/~bressloff/publications/01-1.pdf) (A letöltés dátuma: 2018. 12. 21.)
- BROWN, Stephen P. (1991): Before the Lights Came On. Observation of a Synergy. In McCAFFERRY, Larry ed.: *Storming the Reality Studio. A Casebook of Cyberpunk and Postmodern Science Fiction*. Durham–London, Duke University Press. 173–178.
- Bruce Sterling fotója. Forrás: [www.rudyrucker.com/blog/2005/10/12/bruce-sterling-visits/](http://www.rudyrucker.com/blog/2005/10/12/bruce-sterling-visits/) (A letöltés dátuma: 2018. 12. 21.)
- BUKATMAN, Scott (1991): Postcards from the Posthuman Solar System. *Science Fiction Studies*, Vol. 18. No. 3. 343–357. Forrás: [www.jstor.org/stable/4240090](http://www.jstor.org/stable/4240090) (A letöltés dátuma: 2018. 12. 21.)
- BUKATMAN, Scott (1993): *Terminal Identity. The Virtual Subject in Postmodern Science Fiction*. Durham–London, Duke University Press.
- BUKATMAN, Scott (2001): Adatmezők közt. Allegória, retorika és a paratér. Kós Krisztina ford. *Prae*, 1–2. 12–28. Forrás: [magyar-irodalom.elte.hu/prae/pr/200106/02.html](http://magyar-irodalom.elte.hu/prae/pr/200106/02.html) (A letöltés dátuma: 2018. 12. 21.)
- BURNS, Robert (1990): *Piros, piros rózsza*. KÁLNOKY László ford. Budapest, Európa. Forrás: <http://mek.oszk.hu/00300/00343/00343.htm#66> (A letöltés dátuma: 2018. 12. 21.)
- BUTCHER, Jim (2006): *Sequels*. Forrás: [www.jimbutcher.livejournal.com/2880.html](http://www.jimbutcher.livejournal.com/2880.html) (A letöltés dátuma: 2018. 12. 21.)
- BUTLER, Andrew M. (2000): *Cyberpunk*. Harpenden, Pocket Essentials.
- BUTLER, Andrew M. (2010): Journeys Beyond Being. The Cyberpunk-Flavored Novels of Jeff Noon. In MURPHY, Graham J. – VINT, Sherryl eds.: *Beyond Cyberpunk. New Critical Perspectives*. Taylor&Francis e-Library (e-könyv).
- CADIGAN, Pat (1986): Rock On. In STERLING, Bruce ed.: *Mirrorshades. The Cyberpunk Anthology*. New York, Ace Books. 34–42.
- CADIGAN, Pat (2002): Introduction. Not a Manifesto. In CADIGAN, Pat ed.: *The Ultimate Cyberpunk*. New York, ibooks. vii–xiv.
- CADIGAN, Pat (2011a): *Mindplayers*. London, Gollanz (e-könyv).
- CADIGAN, Pat (2011b): *Synners*. London, Gollanz (e-könyv).
- CARR, Nicholas (2008): Is Google Making Us Stupid? What the Internet Is Doing to Our Brains. *The Atlantic*, July/August. Forrás: [www.theatlantic.com/magazine/archive/2008/07/is-google-making-us-stupid/306868/](http://www.theatlantic.com/magazine/archive/2008/07/is-google-making-us-stupid/306868/) (letöltés dátuma: 2018. 04. 22.)
- CASTELLS, Manuel (1999): Grassrooting the Space of Flows. *Urban Geography*, Vol. 20. No. 4. 294–302.
- CASTELLS, Manuel (2005): A hálózati társadalom kialakulása. In CASTELLS, Manuel: *Az információ kora. Gazdaság, társadalom, kultúra*. ROHONYI András ford. Budapest, Gondolat–Infonia, I. kötet.
- CASTELLS, Manuel (2007): Az évezred vége. In CASTELLS, Manuel: *Az információ kora. Gazdaság, társadalom, kultúra*. ROHONYI András ford. Budapest, Gondolat–Infonia, III. kötet.

- CAVALLARO, Dani (2000): *Cyberpunk and Cyberculture. Science Fiction and the Work of William Gibson*. London–New Brunswick, The Athlone Press. Forrás: [https://is.muni.cz/www/175193/25476916/Cyberpunk\\_and\\_Cyberculture\\_\\_Science\\_Fiction\\_and\\_the\\_Work.pdf](https://is.muni.cz/www/175193/25476916/Cyberpunk_and_Cyberculture__Science_Fiction_and_the_Work.pdf) (A letöltés dátuma: 2018. 12. 21.)
- Cheap Truth*. Forrás: <http://cheap-truth.blogspot.hu/> (A letöltés dátuma: 2018. 12. 21.)
- CHISLENKO, Alexander (1995): *Legacy Systems and Functional Cyborgization of Humans*. Forrás: [www.lucifer.com/~sasha/articles/Cyborgs.html](http://www.lucifer.com/~sasha/articles/Cyborgs.html) (A letöltés dátuma: 2018. 12. 21.)
- CHISLENKO, Alexander (1997): *Technology as Extension of Human Functional Architecture*. Forrás: [www.project.cyberpunk.ru/idb/technology\\_as\\_extension.html](http://www.project.cyberpunk.ru/idb/technology_as_extension.html) (A letöltés dátuma: 2018. 12. 21.)
- CLARKE, Arthur C. (1973): *Profiles of the Future. An Inquiry into the Limits of the Possible*. SFGateway (e-könyv).
- CLYNES, Manfred E. – KLINE, Nathan S. (1960): Cyborgs and space. *Astronautics*, September. 26–27, 74–76. Forrás: <http://web.mit.edu/digitalapollo/Documents/Chapter1/cyborgs.pdf> (A letöltés dátuma: 2018. 12. 21.)
- COBB, Nathan (1992): *Cyberpunk – Terminal Chic?* Forrás: [http://project.cyberpunk.ru/idb/terminal\\_chic.html](http://project.cyberpunk.ru/idb/terminal_chic.html) (A letöltés dátuma: 2018. 12. 21.)
- COLLADO, Francisco – SALVADOR, Sergio (1998): Post-human. The Cultural Limits of „Cyberpunk”. *Miscelánea – a Journal of English and American Studies*, No. 19. 21–37.
- COLLINS, Karen (2005): Dead Channel Surfing. The commonalities between cyberpunk literature and industrial music. *Popular Music*, Vol. 24. No. 2. 165–178.
- CONWAY, Stephen (1995): *Transcendence and Technology in William Gibson’s Neuromancer*. Forrás: [www.subverbis.com/essays/neuromancer.rtf](http://www.subverbis.com/essays/neuromancer.rtf) (A letöltés dátuma: 2018. 12. 21.)
- COX, F. Brett – FILIPPO, Paul Di – DRUMMOND, Ron – GOSS, Theodora – KESSEL, John – MCMANUS, Victoria – SLEIGHT, Graham – VALENTE, Catherynne, M. – CROWLEY, John – LINK, Kelly (2007): *A Working Canon of Slipstream Writings*. 18<sup>th</sup> Readercon. Forrás: [www.readercon.org/docs/slipcanon.pdf](http://www.readercon.org/docs/slipcanon.pdf) (A letöltés dátuma: 2018. 12. 21.)
- CRAMER, Kathryn (2003): Hard Science Fiction. In JAMES, Edward – MENDELSON, Farah eds.: *Cambridge Companion to Science Fiction*. Cambridge, Cambridge University Press. 186–208.
- CURL, Ruth (2001): A kiberpunk metaforái. Ontológiai, episztemológiai és science fiction. BARTA Bandika ford. *Prae*, 1–2. sz. 53–63. Forrás: <http://magyar-irodalom.elte.hu/prae/pr/200106/05.html> (A letöltés dátuma: 2018. 12. 21.)
- Cyberpunk at a Party*. Forrás: <https://i.imgur.com/W9T6JGn.jpg> (letöltés dátuma: 2018. 04. 22.)
- Cyberpunk borító. Képforrás: [Reddit.com](https://www.reddit.com/r/Cyberpunk/comments/6hnc3/time_magazine_cover_from_1993/), [www.reddit.com/r/Cyberpunk/comments/6hnc3/time\\_magazine\\_cover\\_from\\_1993/](http://www.reddit.com/r/Cyberpunk/comments/6hnc3/time_magazine_cover_from_1993/) (letöltés dátuma: 2018. 04. 22.)
- Cyberpunk. The Dystopian Prism/Prison* (2013). London, Nine Worlds Geekfest. Forrás: [www.youtube.com/watch?v=yuoJyuHIWHY&t=1h00m00s](http://www.youtube.com/watch?v=yuoJyuHIWHY&t=1h00m00s) (A letöltés dátuma: 2018. 12. 21.)
- CSICSERY-RONAY Jr., Istvan (1991): Cyberpunk and Neuromanticism. In McCAFFERRY, Larry ed. *Storming the Reality Studio. A Casebook of Cyberpunk and Postmodern Science Fiction*. Durham–London, Duke University Press. 182–193.
- CSICSERY-RONAY Jr., Istvan (1992a): Futuristic Flu, or The Revenge of the Future In SLUSSER, George – SHIPPEY, Tom eds.: *Fiction 2000. Cyberpunk and the Future of Narrative*. Athens–Georgia, University of Georgia Press. Forrás: [http://dpquadweb.depauw.edu/icronay\\_web/flu.htm](http://dpquadweb.depauw.edu/icronay_web/flu.htm) (A letöltés dátuma: 2018. 12. 21.) 26–45.
- CSICSERY-RONAY Jr., Istvan (1992b): The Sentimental Futurist. Cybernetics and Art in William Gibson’s Neuromancer. *Critique-studies in Contemporary Fiction*, Vol. 33. No. 3. 221–240. Forrás: [https://warwick.ac.uk/fac/arts/english/currentstudents/undergraduate/modules/en361fantastika/bibliography/1.8csicsery-ronay\\_jr.\\_i.1992the\\_sentimental\\_futurist\\_cybernetics\\_and\\_art\\_in\\_william\\_gibsons\\_neuromancer.pdf](https://warwick.ac.uk/fac/arts/english/currentstudents/undergraduate/modules/en361fantastika/bibliography/1.8csicsery-ronay_jr._i.1992the_sentimental_futurist_cybernetics_and_art_in_william_gibsons_neuromancer.pdf) (A letöltés dátuma: 2018. 12. 21.)
- CSICSERY-RÓNAY Jr., Istvan (1995): Antimancer. Cybernetics and Art in Gibson’s Count Zero. *Science Fiction Studies*, Vol. 22. No. 1. 63–86. Forrás: [www.jstor.org/stable/4240398](http://www.jstor.org/stable/4240398) (A letöltés dátuma: 2018. 12. 21.)
- DAWKINS, Richard (2011): *Az önző gén*. SÍKLAKI István ford. Budapest, Kossuth.
- DE CAUTER, Lieven (2004): The Capsule and the Network. Notes Toward a General Theory. In GRAHAM, Stephen ed.: *The Cybercities Reader*. London, Routledge. 92–97.
- DEBORD, Guy (2006): *A spektákulum elsőbbsége*. ERHARDT Miklós ford. Budapest, MTA Művészettörténeti Kutatóintézet – Balassi Kiadó. Forrás: [www.c3.hu/~ligal/spekt%20tars%20liget%2011%20print.pdf](http://www.c3.hu/~ligal/spekt%20tars%20liget%2011%20print.pdf) (A letöltés dátuma: 2018. 12. 21.)
- DELBEKE, Maarten – EECKHOUT, Bart (1999): The Transformation of Cyberspace in William Gibson’s Neuromancer. From Highrise Grid to Hive In Ghent Urban Studies Team: *The Urban Condition. Space, Community, and Self in the Contemporary Metropolis*. 407–424. Forrás: [https://www.academia.edu/1810200/The\\_transformation\\_of\\_cyberspace\\_in\\_William\\_Gibsons\\_Neuromancer\\_from\\_highrise\\_grid\\_to\\_hive](https://www.academia.edu/1810200/The_transformation_of_cyberspace_in_William_Gibsons_Neuromancer_from_highrise_grid_to_hive) (A letöltés dátuma: 2018. 12. 21.)
- DELEUZE, Gilles – GUATTARI, Felix (1996): Rizóma. GYIMESI Tímea ford. *Ex Symposion*, 15–16. sz. Forrás: [www.c3.hu/~exsymposion/HTML/fu/deleuze/foszoveg.htm](http://www.c3.hu/~exsymposion/HTML/fu/deleuze/foszoveg.htm) (A letöltés dátuma: 2018. 12. 21.)
- DEN TANDT, Christophe (1987): *William Gibson*. Brussels, Université Libre de Bruxelles. Forrás: [www.academia.edu/26208481/William\\_Gibson](http://www.academia.edu/26208481/William_Gibson) (A letöltés dátuma: 2018. 12. 21.)



- DEN TANDT, Christophe (1997): *The Informational Metropolis. From the Global Village to Cyberspace*. Forrás: [www.academia.edu/6692891/The\\_Informational\\_Metropolis\\_from\\_the\\_Global\\_Village\\_to\\_Cyberspace](http://www.academia.edu/6692891/The_Informational_Metropolis_from_the_Global_Village_to_Cyberspace) (A letöltés dátuma: 2018. 12. 21.)
- DOWNHAM, Mark (1988): *Cyber-Punk. The Final Solution*. Forrás: [http://cyberpunk.asia/cp\\_project.php?txt=50&lng=us](http://cyberpunk.asia/cp_project.php?txt=50&lng=us) (A letöltés dátuma: 2018. 12. 21.)
- DOZOIS, Gardner (1983): Science Fiction in the Eighties. *Washington Post*, 12. 30. Forrás: [www.washingtonpost.com/archive/entertainment/books/1984/12/30/science-fiction-in-the-eighties/526c3a06-f123-4668-9127-33e33f57e313/](http://www.washingtonpost.com/archive/entertainment/books/1984/12/30/science-fiction-in-the-eighties/526c3a06-f123-4668-9127-33e33f57e313/) (A letöltés dátuma: 2018. 12. 21.)
- DÖBÖRHEGYI Ferenc (2007): A nem-more/ális igazságról. A science fiction néhány (irodalom)elméleti problémájának vázlata. In H. NAGY Péter szerk. *Idegen univerzumok. Tanulmányok a fantasztikus irodalomról, a science fictionról és a cyberpunkról*. Dunaszerdahely, Lilium Aurum. 95–122.
- ECO, Umberto (1973): Social Life as a Sign System. In ROBNEY, David ed.: *Structuralism – An Introduction. The Wolfson College Lectures 1972*. Claredon Press, Gloucestershire.
- ELLIS, Warren – ROBERTSON, Darrick (2009): *Transmetropolitan*. Gyűjteményes kötet, 7–12. sz. Vertigo, DC Comics.
- ELLUL, Jacques (1964): *The Technological Society*. WILKINSON, John ford. New York, Vintage Books. Forrás: <https://ratical.org/ratville/AoS/TheTechnologicalSociety.pdf> (A letöltés dátuma: 2018. 12. 21.)
- ELLUL, Jacques (2004): Az ember a technika rendszerében. In TILLMANN J. A. szerk.: *A későújkor józansága II*. VARGA Kornélia ford. Budapest, Göncöl. 7–22.
- EMMECHE, Claus (2007): A Biosemiotic Note on Organisms, Animals, Machines, Cyborgs, and the Quasi-autonomy of Robots. *Pragmatics & Cognition*, Vol. 15. No. 3. 455–483.
- ERDŐSI Ferenc (2003): Globalizáció és a világvárosok által uralt tér. *Tér és társadalom*, 17. évf. 3. sz. 1–27.
- EVANS, Dylan (2007): *The Ethical Dilemmas of Robotics*. BBC online. Forrás: <http://news.bbc.co.uk/2/hi/technology/6432307.stm> (A letöltés dátuma: 2018. 12. 21.)
- FAHEY, Todd Brendan (2014): *Piper at the Gates of Hell. An Interview with Cyberpunk Legend John Shirley*. Forrás: <http://motherboard.vice.com/read/piper-at-the-gates-of-hell-an-interview-with-cyberpunk-legend-john-shirley> (A letöltés dátuma: 2018. 12. 21.)
- FARLAND, David (2013): *Million Dollar Outlines*. DFE (e-könyv).
- FEATHERSTONE, Mike – BURROWS, Roger eds. (1995): *Cyberspace/Cyberbodies/Cyberpunk. Cultures of Technological Embodiment*. New York, SAGE.
- FEHÉR Katalin (1999): Metaforák a virtuális valóság jellemzésére a magyar sajtóban. *Jel-kép*, 4. sz. 49–62. Forrás: [www.c3.hu/~jelkep/JK994/feher/feher.htm](http://www.c3.hu/~jelkep/JK994/feher/feher.htm) (A letöltés dátuma: 2018. 12. 21.)
- FEHÉR Katalin (2006): A virtuális valóság metaforái. *Médiakutató*, 7. évf. 2. sz. 107–125. Forrás: [www.mediakutato.hu/cikk/2006\\_02\\_nyar/06\\_virtualis\\_valosag\\_metaforai](http://www.mediakutato.hu/cikk/2006_02_nyar/06_virtualis_valosag_metaforai) (A letöltés dátuma: 2018. 12. 21.)
- FERRANDO, Francesca (2013), Posthumanism, Transhumanism, Antihumanism, Metahumanism, and New Materialisms. Differences and Relations. *Existenz*, Vol. No. 2. 26–32. Forrás: <https://existenz.us/volumes/Vol.8-2Ferrando.pdf> (A letöltés dátuma: 2018. 12. 21.)
- FODOR Péter – KÁLAI Sándor (2018): Cultural studies. In KRICSFALUSI Beatrix et al. szerk.: *Média- és kultúratudomány*. Budapest, Ráció. 27–39.
- FODOR Péter – L. VARGA Péter (2018): McLuhan, Marshall. In KRICSFALUSI Beatrix et al. szerk.: *Média- és kultúratudomány*. Budapest, Ráció. 447–452.
- FOSTER, Thomas (2009): Virtuality. In BOULD, Mark – BUTLER, Andrew M. – ROBERTS, Adam – VINT, Sherryl eds.: *Routledge Companion to Science Fiction*. London–New York Routledge. 317–327.
- FREUD, Sigmund (1982): Rossz közérzet a kultúrában. In FREUD, Sigmund: *Esszék*. Budapest, Gondolat.
- FREUD, Sigmund (1998): A kísérteties. In BÓKAY Antal – ERŐS Ferenc szerk.: *Pszichoanalízis és irodalomtudomány*. Budapest, Filum. 65–81.
- FÜZI Izabella – TÖRÖK Ervin (2006): *Bevezetés az epikai szövegek és a narratív film elemzésébe*. Szeged, online jegyzet. Forrás: [www.gepeskonyv.btk.elte.hu/adatok/Magyar/58F%FCzi/Vizu%E1lis%20%E9s%20irodalmi%20narr%E1ci%F3%20\(E\)/t ankonyv/tartalom.html](http://www.gepeskonyv.btk.elte.hu/adatok/Magyar/58F%FCzi/Vizu%E1lis%20%E9s%20irodalmi%20narr%E1ci%F3%20(E)/t ankonyv/tartalom.html) (A letöltés dátuma: 2018. 12. 21.)
- GAIMAN, Neil (2004): *Some days the bear's on top...* Forrás: <http://journal.neilgaiman.com/2004/12/some-days-bears-on-top.asp> (A letöltés dátuma: 2018. 12. 21.)
- GALÁNTAI László (2013): Az emlékezet posztmodern helyei. Egy példa a vallási tapasztalat továbbélésére a cyberpunkban. In *Annona. A Kerényi Károly Szakkollégium Évkönyve 4*. Forrás: [www.academia.edu/18795569/Az\\_eml%C3%A9kezet\\_posztmodern\\_helyei\\_egy\\_p%C3%A9lda\\_a\\_vall%C3%A1si\\_tapasztalat\\_tov%C3%A1bb%C3%A9l%C3%A9s%C3%A9re\\_a\\_cyberpunkban](http://www.academia.edu/18795569/Az_eml%C3%A9kezet_posztmodern_helyei_egy_p%C3%A9lda_a_vall%C3%A1si_tapasztalat_tov%C3%A1bb%C3%A9l%C3%A9s%C3%A9re_a_cyberpunkban) (A letöltés dátuma: 2018. 12. 21.)
- GEVERS, Nick (é. n.): *An Interview with Bruce Sterling*. Forrás: [www.infinityplus.co.uk/nonfiction/intbs.htm](http://www.infinityplus.co.uk/nonfiction/intbs.htm) (A letöltés dátuma: 2018. 12. 21.)
- GIBSON, William (1995a): *Izzó króm*. BÓDAY Tamás et al. ford. Budapest, Valhalla Páholy.

- GIBSON, William (1995b): *Izzó króm*. In GIBSON, William: *Izzó króm*. BÓDAY Tamás ford. Budapest, Valhalla Páholy. 197–224.
- GIBSON, William (1995c): *Johnny, a kacattár*. In GIBSON, William: *Izzó króm*. GÁSPÁR András ford. Budapest, Valhalla Páholy. 11–36.
- GIBSON, William (1995d): *Neuromancer*. London, Voyager.
- GIBSON, William (2005a): *William Gibson teljes Neurománc univerzuma*. AJKAY Örkény – KORNIA Zsolt ford. Szeged, Szukits.
- GIBSON, William (2005b): Neurománc. In GIBSON, William: *William Gibson teljes Neurománc univerzuma*. AJKAY Örkény ford. Szeged, Szukits. 15–219.
- GIBSON, William (2005c): Számláló nullára. In GIBSON, William: *William Gibson teljes Neurománc univerzuma*. AJKAY Örkény ford. Szeged, Szukits. 221–429.
- GIBSON, William (2005d): *Mona Lisa Overdrive*. In GIBSON, William: *William Gibson teljes Neurománc univerzuma*. KORNIA Zsolt ford. Szeged, Szukits. 431–644.
- GIBSON, William (2010): *Burning Chrome*. New York, Harper Collins Publishers (e-könyv).
- GILLIS, Stacy (2005): Introduction. In GILLIS, Stacy: *The Matrix Trilogy. Cyberpunk Reloaded*. London, Wallflower Publisher. 1–8.
- GLADDEN, Matthew E. (2016): *Sapient Circuits and Digitalized Flesh. The Organization as Locus of Technological Posthumanization*. Defragmenter Media–West Pole & Larkspur. Forrás: [www.academia.edu/26196664/Sapient\\_Circuits\\_and\\_Digitalized\\_Flesh\\_The\\_Organization\\_as\\_Locus\\_of\\_Technological\\_Posthumanization](http://www.academia.edu/26196664/Sapient_Circuits_and_Digitalized_Flesh_The_Organization_as_Locus_of_Technological_Posthumanization) (A letöltés dátuma: 2018. 12. 21.)
- Gort and Klatuu* (ábra). Forrás: [http://mailemedicinals.com/preview/88\\_gort-from-the-day\\_1.html](http://mailemedicinals.com/preview/88_gort-from-the-day_1.html) (A letöltés dátuma: 2018. 12. 21.)
- GRAAF, Vera (1973): A science fiction definíciója. In KUCZKA Péter szerk.: *A holnap meséi. Írások a sci-firől*. HARGITAI György ford. Budapest, Kossuth. 28–30.
- GRASSIAN, Daniel (2001): Discovering the Machine in You. The Literary, Social and Religious Implications of Neal Stephenson's „Snow Crash”. *Journal of the Fantastic in the Arts*, Vol. 12. No. 3. 250–267. Forrás: [www.jstor.org/stable/43308529](http://www.jstor.org/stable/43308529) (letöltés dátuma: 2018. 04. 22.)
- GREENLAND, Colin – PRINGLE, David (1984): Editorial. *Interzone*, No. 7. 2.
- GROSS, Cory (2007): Varieties of Steampunk Experience. *SteamPunk Magazine*, No. 1. Forrás: [www.steampunkmagazine.com/downloads/](http://www.steampunkmagazine.com/downloads/) (A letöltés dátuma: 2018. 12. 21.)
- GROSZ, Elizabeth (2001): *Architecture from the Outside. Essays on Virtual and Real Space*. Cambridge (MA), MIT Press. Forrás: <http://projectclamar.com/media/groszarchitecture.pdf> (letöltés dátuma: 2018. 04. 22.)
- GUNN, James (2002): *The Road to Science Fiction. From Wells to Heinlein*. Vol II. Scarecrow Press.
- H. NAGY Péter (1999): Imaginárium II. A parciális „sci-fi a sci-firől” olvasatok lehetőségei. *Prae*, 1. sz. 5–23. Forrás: [www.magyar-irodalom.elte.hu/prae/pr/199901/0001.html](http://www.magyar-irodalom.elte.hu/prae/pr/199901/0001.html) (A letöltés dátuma: 2018. 12. 21.)
- H. NAGY Péter (2001): Imaginárium III. Gibson, *Prae*, 1–2. sz. 5–11. Forrás: <http://magyar-irodalom.elte.hu/prae/pr/200106/01.html> (A letöltés dátuma: 2018. 12. 21.)
- H. NAGY Péter (2016): *Alternatívák. A popkultúra kapcsolatrendszerei*. Budapest, Prae.hu.
- HARAWAY, Donna J. (2005): Kiborg kiáltvány. A tudomány, technika és szocialista feminizmus az 1980-as években. KOVÁCS Ágnes ford. *Replika*, 51–52. sz. 107–139. Forrás: <http://replika.hu/system/files/archivum/replika%2051-05.pdf> (A letöltés dátuma: 2018. 12. 21.)
- HARTWELL, David G. (1994): Hard Science Fiction. In HARTWELL, David G. – CRAMER, Kathryn: *The Ascent of Wonder. The Evolution of Hard SF*. New York, Tor Publisher.
- HAYLES, Katherine N. (1993): The Materiality of Informatics. *Configurations – A Journal of Literature, Science, and Technology*, Vol. 1. No. 1. 147–170.
- HAYLES, Katherine N. (2002): Escape and Constraint. Three Fictions Dream of Moving from Energy to Information. In CLARKE, Bruce – DALRYMPLE HENDERSON, Linda eds.: *From Energy to Information. Representation in Science and Technology, Art, and Literature*. Stanford, Stanford University Press. 235–254.
- HAYWORTH, Kenneth (2014): *Will You Upload Your Mind?* Forrás: [www.youtube.com/watch?v=Kuc3u4FNem8](http://www.youtube.com/watch?v=Kuc3u4FNem8) (A letöltés dátuma: 2018. 12. 21.)
- HEBIDGE, Dick (1995): A stílus mint célzatos kommunikáció. BOROS Anna ford. *Replika*, 17–18. sz. 151–200. Forrás: <http://www.replika.hu/replika/17-10> (A letöltés dátuma: 2020. 02. 12.)
- HEBIDGE, Dick (2002): *Subculture. The Meaning of Style*. London–New York, Routledge.
- HEFFERNAN, Theresa (2003): Bovine Anxieties, Virgin Births, and the Secret of Life. *Cultural Critique*, No. 53. (Posthumanism) 116–133. Forrás: [www.jstor.org/stable/1354627](http://www.jstor.org/stable/1354627) (A letöltés dátuma: 2018. 12. 21.)
- HEIDEGGER, Martin (2004): Kérdés a technika nyomán. GERÉBY György ford. In TILLMAN J. A.: *A későújkor józansága II*. Budapest, Göncöl. 111–133. Forrás: <https://vendegszovegek.wordpress.com/2016/06/12/martin-heidegger-kerdes-a-technika-nyoman/> (A letöltés dátuma: 2018. 12. 21.)

- HEIM, Michael (1993): *The Metaphysics of Virtual Reality*. Oxford–New York, Oxford University Press.
- HEINLEIN, Robert (1969): Science Fiction. Its Nature, Faults and Virtues. In DAVENPORT, Basil ed.: *The Science Fiction Novel. Imagination and Social Criticism*. Chicago, Advent Publishers. 14–48.
- HICKS, Heather J. (1996): Whatever It Is That She’s since Become. Writing Bodies of Text and Bodies of Women in James Tiptree, Jr.’s “The Girl Who Was Plugged in” and William Gibson’s “The Winter Market”. *Contemporary Literature*, Vol. 37. No. 1. 62–93. Forrás: [www.jstor.org/stable/1208751](http://www.jstor.org/stable/1208751) (A letöltés dátuma: 2018. 12. 21.)
- HINTZE, Alfred (2016): *Understanding the Four Types of AI. From Reactive Robots to Self-Aware Beings*. Forrás: <http://theconversation.com/understanding-the-four-types-of-ai-from-reactive-robots-to-self-aware-beings-67616> (A letöltés dátuma: 2018. 12. 21.)
- HOLLINGER, Veronica (1999): Inc(Re)reading Queerly. Science Fiction, Feminism, and the Defamiliarization of GenderAuthor(s). *Science Fiction Studies*, Vol. 26. No. 1. 23–40. Forrás: [www.jstor.org/stable/4240749](http://www.jstor.org/stable/4240749) (A letöltés dátuma: 2018. 12. 21.)
- HOLLINGER, Veronica (1999): Kibernetikus dekonstrukció. Cyberpunk és posztmodernizmus. ELEKES Dóra ford. *Prae*, 1–2. sz. 80–91. Forrás: [magyar-irodalom.elte.hu/prae/pr/199901/0006.html](http://magyar-irodalom.elte.hu/prae/pr/199901/0006.html) (A letöltés dátuma: 2018. 12. 21.)
- HOMÉROSZ (1994): Tizennyolcadik ének: Akhilleusz pajzsa. In HOMÉROSZ: *Íliász*. DEVECSERI Gábor ford. Szentendre, Interpopulart Könyvkiadó. Forrás: <http://mek.oszk.hu/00400/00406/html/02.htm#18> (A letöltés dátuma: 2018. 12. 21.)
- HORVÁTH Iván (1982): *Balassi költészete történeti poétikai megközelítésben*. Budapest, Akadémiai Kiadó.
- HUTCHEON, Linda (1988): *A Poetics of Postmodernism. History, theory, fiction*. London–New York, Routledge.
- HUXLEY, Julian (1957): Transhumanism. In HUXLEY, Julian: *New Bottles for New Wine. Essays*. London, Chatto & Windus. 13–17. Forrás: <https://archive.org/details/NewBottlesForNewWine> (A letöltés dátuma: 2018. 12. 21.)
- INNOCENT, Troy – DALE, Nason (1990a): *Cyber Dada Manifesto*. (szöveges verzió) Forrás: <http://project.cyberpunk.ru/idb/cyberdada.html> (A letöltés dátuma: 2018. 12. 21.)
- INNOCENT, Troy – DALE, Nason (1990b): *Cyber Dada Manifesto*. (képi verzió). Forrás: <http://collections.vam.ac.uk/item/O239561/cyber-dada-manifesto-print-innocent-troy/> (A letöltés dátuma: 2018. 12. 21.)
- Io9 (2012): *William Gibson. The Uncut Interview*. Forrás: [www.youtube.com/watch?v=JEXIqKRdz9A](http://www.youtube.com/watch?v=JEXIqKRdz9A) (A letöltés dátuma: 2018. 12. 21.)
- ISER, Wolfgang (1980): Az irodalom funkciótörténeti szövegmodellje. *Helikon*, 26. évf. 1–2. sz. 40–65. Forrás: [http://real-j.mtak.hu/1244/1/HELIKON\\_1980.pdf](http://real-j.mtak.hu/1244/1/HELIKON_1980.pdf) (A letöltés dátuma: 2018. 04. 22.)
- JACKSON, David S. (1993): Cyberpunk. With Virtual Sex, Smart Drugs and Synthetic Rock ’n’ Roll, a New Counterculture Is Surfing the Dark Edges of the Computer Age. *Time*, 02. 08. Vol. 141. No. 6. 57–65.
- JAMES, Edward (1994): *Science Fiction in the Twentieth Century*. Opus Series. Oxford, Oxford University Press. 41. Forrás: [www.academia.edu/10905526/Science\\_Fiction\\_in\\_the\\_Twentieth\\_Century\\_complete\\_version\\_](http://www.academia.edu/10905526/Science_Fiction_in_the_Twentieth_Century_complete_version_) (A letöltés dátuma: 2018. 12. 21.)
- JAMESON, Friedric (2010): *A posztmodern, avagy a késői kapitalizmus kulturális logikája*. DUDIK Annamária Éva ford. Budapest, Noran Libro.
- JAUSS, Hans Robert (1997a): Az irodalmi posztmodernség. Visszapillantás egy vitatott korszakküszöbre. In JAUSS, Hans Robert: *Recepcióelmélet – esztétikai tapasztalat – irodalmi hermeneutika. Irodalomelméleti tanulmányok*. KULCSÁR-SZABÓ Zoltán szerk, KATONA Gergely ford. Budapest, Osiris. 211–235.
- JAUSS, Hans Robert (1997b): Egy posztmodern esztétika védelmében. In JAUSS, Hans Robert: *Recepcióelmélet – esztétikai tapasztalat – irodalmi hermeneutika. Irodalomelméleti tanulmányok*. KULCSÁR-SZABÓ Zoltán szerk, KIRÁLY Edit ford. Budapest, Osiris. 236–268.
- John Shirley fotója. Forrás: [www.john-shirley.com/](http://www.john-shirley.com/) (A letöltés dátuma: 2018. 12. 21.)
- JOHNSTON, John (2001): Distributed Information. Complexity Theory in the Novels of Neal Stephenson and Linda Nagata. *Science Fiction Studies*, Vol. 28. No. 2. 223–245. Forrás: [www.jstor.org/stable/4240979](http://www.jstor.org/stable/4240979) (A letöltés dátuma: 2018. 12. 21.)
- JORGENSEN, Darren (2009): Postmodernism. In BOULD, Mark – BUTLER, Andrew M. – ROBERTS, Adam – VINT, Sherryl eds.: *Routledge Companion to Science Fiction*. London–New York, Routledge. 279–287.
- GONZALES, Jose: *The Future is Now* (kép). Forrás: <https://www.designideas.pics/the-future-is-now-by-josan-gonzalez/> (A letöltés dátuma: 2020. 02. 02.)
- KÁNAI András (2014): A science fiction irodalom legendás évei. In SÁNTHA Gábor – SÓS Dóra – VARGA Júlia szerk.: *No Kredit Szabadegyetem. A könyv*. Budapest, Attention. 9–23.
- Katolikus Lexikon (é. n.): „glosszológia”. Forrás: [https://hu.wikipedia.org/wiki/Nyelveken\\_sz%C3%B3l%C3%A1s](https://hu.wikipedia.org/wiki/Nyelveken_sz%C3%B3l%C3%A1s) (A letöltés dátuma: 2018. 12. 21.)
- KELLY, James Patrick – KESSEL, John (2007): Introduction. Hacking Cyberpunk. In KELLY, James Patrick – KESSEL, John eds.: *Rewired. The Post-Cyberpunk Anthology*. San Fransisco, Tachyon Publications. vii–xvi.
- KELLY, James Patrick (2013): Mr. Boy. In BLAKE, Victoria ed.: *Cyberpunk. Stories of Hardware, Software, Wetware, Evolution and Revolution*. Underland Press (e-könyv). 283–346.

- KINCAID, Paul (2009): Fiction since 1992. In BOULD, Mark – BUTLER, Andrew M. – ROBERTS, Adam – VINT, Sherryl eds. *Routledge Companion to Science Fiction*. London–New York, Routledge. 174–182.
- KIRÁLY Jenő (1993): *Frivol múzsa. A tömegfilm sajátos alkotómódja és a tömegkultúra esztétikája*. Budapest, Tankönyvkiadó.
- KIRTICHEV, Christian As. (1997): *A Cyberpunk Manifesto*. Forrás: [http://project.cyberpunk.ru/idb/cyberpunk\\_manifesto.html](http://project.cyberpunk.ru/idb/cyberpunk_manifesto.html) (A letöltés dátuma: 2018. 12. 21.)
- KITANO, Naho (2007): *Animism, Rinri, Modernization; the Base of Japanese Robotics*. International Conference on Robotics and Automation (ICRA). Forrás: [www.roboethics.org/icra2007/contributions/KITANO%20Animism%20Rinri%20Modernization%20the%20Base%20of%20Japanese%20Robo.pdf](http://www.roboethics.org/icra2007/contributions/KITANO%20Animism%20Rinri%20Modernization%20the%20Base%20of%20Japanese%20Robo.pdf) (2017. 12. 12.).
- KITTLER, Friedrich (2005): *Optikai médiumok*. KELEMEN Pál ford. Budapest, Magyar Műhely – Ráció.
- KLANICZAY Gábor (2013): Szubkultúra, ellenkultúra, underground. *Rubicon*, 24. évf. 9–10. sz. 132–143.
- KLAPCSIK Sándor (2007): Cyber – punk. A médiakultúra nemzedéke és Philip K. Dick. In H. NAGY Péter szerk.: *Idegen univerzumok. Tanulmányok a fantasztikus irodalomról, a science fictionról és a cyberpunkról*. Dunaszerdahely, Lilium Aurum. 139–161.
- KNIGHT, Damon (1956): *In Search of Wonder. Essays on Modern Science Fiction*. Chicago, Advent Press.
- KOESTLER, Arthur (2000): *Szellem a gépben*. MAKOVECZ Benjamin ford. Budapest, Európa.
- KOKOVIĆ, Dragan (é. n.): *Kultúra, szubkultúra, ellenkultúra*. ZSOLDOS Zsaklina ford. Forrás: [www2.arts.u-szeged.hu/socio/racz/kokovic.pdf](http://www2.arts.u-szeged.hu/socio/racz/kokovic.pdf) (A letöltés dátuma: 2018. 12. 21.)
- KÖMLŐDI Ferenc (1995): Techno, Trance, Ambient. A káoszslakó. *Filmvilág*, 11. sz. 6–11. Forrás: [www.filmvilag.hu/xista\\_frame.php?cikk\\_id=985](http://www.filmvilag.hu/xista_frame.php?cikk_id=985) (A letöltés dátuma: 2018. 12. 21.)
- KÖMLŐDI Ferenc (1999): *Fénykatedrális*. Budapest, Kávé.
- KÖVECSES Zoltán (2006): A fogalmi metaforák elmélete és a fogalom kritikája. *Világosság*, 47. évf. 8–9–10. sz. 87–98. Forrás: <http://www.vilagosság.hu/pdf/20070507213531.pdf> (A letöltés dátuma: 2020. február 12.)
- L. VARGA Péter (2018): The Global Village. In KRICSFALUSI Beatrix et al. szerk.: *Média- és kultúratudomány*. Budapest, Ráció. 511–514.
- LAGRANDEUR, Kevin (2011): The Persistent Peril of the Artificial Slave. *Science Fiction Studies*, Vol. 38. No. 2. 232–252. Forrás: [www.jstor.org/stable/10.5621/sciefictstud.38.2.0232](http://www.jstor.org/stable/10.5621/sciefictstud.38.2.0232) (A letöltés dátuma: 2018. 12. 21.)
- LAGRANDEUR, Kevin (2014): *What is the Difference between Posthumanism and Transhumanism?* Forrás: <http://ieet.org/index.php/IEET/more/lagrandeur20140729> (A letöltés dátuma: 2018. 12. 21.)
- LAMBERT, Laura ed. (2005): *Internet. A Historical Encyclopedia*. Vol II. New York, MTM Publishing.
- LATOUR, Bruno (1994): On Technical Mediation. Philosophy, Sociology, Genealogy. *Common Knowledge*, 3. évf. 2. sz. 29–64. Forrás: [www.bruno-latour.fr/sites/default/files/54-TECHNIQUES-GB.pdf](http://www.bruno-latour.fr/sites/default/files/54-TECHNIQUES-GB.pdf) (A letöltés dátuma: 2018. 12. 21.)
- LAVIGNE, Carlen (2008): *Mirrorshade Women. Feminism and Cyberpunk at the Turn of the Twenty-first Century*. Doktori disszertáció. Montréal, McGill University, Department of Art History and Communication Studies.
- LEARY, Timothy (1999): A Cyberpunk. Az individuum mint a Valóság Kormányosa. ELEKES Dóra ford. *Prae*, 1–2. sz. 69–79. <http://magyar-irodalom.elte.hu/prae/pr/199901/0005.html> (A letöltés dátuma: 2018. 12. 21.)
- LEMO, André (2015): A critique of the essentialist critique of cyberculture. *MATRIZES*, Vol. 9. No. 1. 29–52. Forrás: [www.revistas.usp.br/matrizes/article/view/100672](http://www.revistas.usp.br/matrizes/article/view/100672) (A letöltés dátuma: 2018. 12. 21.)
- LEVY, Steven (2010): *Hackers. Heroes of the Computer Revolution*. California, O'Reilly Media, Inc.
- Lewis Shiner fotója. Forrás: <http://skyboatmedia.com/studio-stefan-goes-shiner/> (A letöltés dátuma: 2018. 12. 21.)
- LUCKHURST, Roger (1994): The Many Deaths of Science Fiction. A Polemic. *Science Fiction Studies*, Vol. 21. No. 1. 35–50. Forrás: [www.jstor.org/stable/4240305](http://www.jstor.org/stable/4240305) (A letöltés dátuma: 2018. 12. 21.)
- LYOTARD, Jean-François (1993): *A posztmodern állapot*. In BUJALOS István szerk.: *A posztmodern állapot. Jürgen Habermas, Jean-François Lyotard, Richard Rorty tanulmányai*. Horror metaphysicae: a Gond folyóirat és az Osiris Kiadó közös sorozata. ANGYALOSI Gergely ford. Budapest, Századvég.
- MAÁR Judit (2001): *A fantasztikus irodalom*. Budapest, Osiris.
- MACDORMAN, Karl F. – ENTEZARI, Steven O. (2015): Individual Differences Predict Sensitivity to the Uncanny Valley. *Interaction Studies*, Vol. 16. No. 2. 141–172. Forrás: [www.academia.edu/26877016/Individual\\_differences\\_predict\\_sensitivity\\_to\\_the\\_uncanny\\_valley](http://www.academia.edu/26877016/Individual_differences_predict_sensitivity_to_the_uncanny_valley) (A letöltés dátuma: 2018. 12. 21.)
- MADDOX, Tom (1992): *The Wars of the Coin's Two Halves. Bruce Sterling's Mechanist/Shaper Narratives*. In MCCAFFERRY, Larry ed.: *Storming the Reality Studio. A Casebook of Cyberpunk and Postmodern Science Fiction*. Durham–London, Duke University Press. 324–330.
- Magyar Sci-fi Történelmi Társaság (é. n.): *Mi a sci-fi?* Forrás: [www.sites.google.com/site/scifitort/sci-fi/mi-a-sci-fi/#\\_ftn1](http://www.sites.google.com/site/scifitort/sci-fi/mi-a-sci-fi/#_ftn1) (A letöltés dátuma: 2018. 12. 21.)
- Magyar Tudományos Akadémia (2015): *A magyar helyesírás szabályai*. 12. kiadás. Budapest, Akadémiai Kiadó. 202-es pont. Forrás: [www.helyesiras.mta.hu/helyesiras/default/akh12](http://www.helyesiras.mta.hu/helyesiras/default/akh12) (A letöltés dátuma: 2018. 12. 21.)

- MALMGREN, Carl Darryl (1991): *Worlds Apart. Narratology of Science Fiction*. Bloomington–Indianapolis, Indiana University Press.
- MANOVICH, Lev (2007): Remixelhetőség. In HALÁCSY Péter – VÁLYI Gábor – WELLMAN, Berry szerk. *Hatalom a mobiltömegek kezében. Új média re:mix I*. Budapest, Typotex. 79–90. Forrás: [www.mediaremix.hu/remix1/letolt/manovich.pdf](http://www.mediaremix.hu/remix1/letolt/manovich.pdf) (A letöltés dátuma: 2018. 12. 21.)
- MAYER, Marco – MARTINO, Luigi – MAZURIER, Pablo – TZVETKOVA, Gergana (2014): *How Would You Define Cyberspace?* First Draft, Pisa, 2014. 05. 19. Forrás: [www.academia.edu/7097256/How\\_would\\_you\\_define\\_Cyberspace](http://www.academia.edu/7097256/How_would_you_define_Cyberspace) (A letöltés dátuma: 2018. 12. 21.)
- MCCAFFERRY, Larry (1991a): Introduction. The Desert of the Real. In MCCAFFERRY, Larry ed.: *Storming the Reality Studio. A Casebook of Cyberpunk and Postmodern Science Fiction*. Durham–London, Duke University Press. 1–16.
- MCCAFFERRY, Larry (1991b): Cutting Up. Cyberpunk, Punk Music, and Urban Decontextualizations. In MCCAFFERRY, Larry ed.: *Storming the Reality Studio. A Casebook of Cyberpunk and Postmodern Science Fiction*. Durham–London, Duke University Press. 286–307.
- MCCAFFERRY, Larry (2000): Larry McCaffery interjúja William Gibsonnal. ELEKES Dóra ford. *Prae*, 3–4. sz. 193–208. Forrás: [prae.hu/prae/content/journals/prae\\_2001\\_12\\_cyberpunk.pdf](http://prae.hu/prae/content/journals/prae_2001_12_cyberpunk.pdf) (A letöltés dátuma: 2018. 12. 21.)
- MCGUIRK, Carol (1992): The 'New' Romancers. In SLUSSER, George – SHIPPEY, Tom eds.: *Fiction 2000. Cyberpunk and the Future of Narrative*. Athens–London, The University of Georgia Press. 109–125.
- MCHALE, Brian (1987): *Postmodernist Fiction*. Methuen, London–New York.
- MCHALE, Brian (1992): *Constructing Postmodernism*. New York, Routledge.
- MCHALE, Brian (1999a): POSTcyberMODERNpunkISM. ELEKES Dóra ford. *Prae*, 1–2. sz. 57–68. Forrás: [www.prae.hu/prae/journals.php?menu\\_id=0&jid=12&jaid=31](http://www.prae.hu/prae/journals.php?menu_id=0&jid=12&jaid=31) (A letöltés dátuma: 2018. 12. 21.)
- MCHALE, Brian (1999b): Világok összeütközése. BOHÁCS Ákos ford. *Prae*, 1–2. sz. 24–38. Forrás: <http://magyarirodalom.elte.hu/prae/pr/199901/0002.html> (A letöltés dátuma: 2018. 12. 21.)
- MCHALE, Brian (2010): Towards a Poetics of Cyberpunk. In MURPHY, Graham J. – VINT, Sherryl eds.: *Beyond Cyberpunk. New Critical Perspectives*. New York, Routledge. 3–28.
- MCKAY, George (1999): I'm so bored with the USA. The punk in cyberpunk. In SABIN, Roger ed. *Punk Rock: So What? The Cultural Legacy of Punk*. London, Routledge. 50–67. Forrás: [www.academia.edu/10179284/Im\\_so\\_bored\\_with\\_the\\_USA\\_the\\_punk\\_in\\_cyberpunk](http://www.academia.edu/10179284/Im_so_bored_with_the_USA_the_punk_in_cyberpunk) (A letöltés dátuma: 2018. 12. 21.)
- MCLUHAN, Marshall (2003): *Understanding Media. The Extensions of Man*. Berkeley (CA), Ginko Press.
- MCLUHAN, Marshall (2007): Televízió: a félnék óriás. In ANGELUSZ Róbert – TARDOS Róbert – TERESTYÉNI Tamás szerk.: *Média, nyilvánosság, közvélemény: szöveggyűjtemény*. Budapest, Gondolat. 866–886.
- MOLNÁR Gábor Tamás – SMID Róbert (2018): Kibernetika. In KRICSFALUSI Beatrix – KULCSÁR SZABÓ Ernő – MOLNÁR Gábor Tamás – TAMÁS Ábel szerk.: *Média- és kultúratudomány*. Budapest, Ráció. 121–136.
- MONDRAGON, Mauricio – LOPEZ, Luis (2012): *Space and Time as Containers of the „Physical Material World” with some Conceptual and Epistemological Consequences in Modern Physics*. Forrás: <https://arxiv.org/ftp/arxiv/papers/1205/1205.1715.pdf> (A letöltés dátuma: 2018. 12. 21.)
- MONORY M. András – TILLMANN J. A. (1998): Interjú Paul Virilioval. In MONORY M. András – TILLMANN J. A.: *Ezredvégi beszélgetések*. Budapest, Kijárat. 356–373.
- MORE, Max (1993): *The Extropian Principles 2.5*. Forrás: [www.aleph.se/Trans/Cultural/Philosophy/princip.html](http://www.aleph.se/Trans/Cultural/Philosophy/princip.html) (A letöltés dátuma: 2018. 12. 21.)
- MURPHY, Graham J. – VINT, Sherryl (2010): Introduction. The Sea Change(s) of Cyberpunk. In MURPHY, Graham J. – VINT, Sherryl eds.: *Beyond Cyberpunk. New Critical Perspectives*. Taylor&Francis e-Library (e-könyv).
- MYER, Thomas (1997): *Chatting with Bruce Sterling at LoneStarCon 2*. Forrás: [www.sfsite.com/09a/bru16.htm](http://www.sfsite.com/09a/bru16.htm) (A letöltés dátuma: 2018. 12. 21.)
- NAGYPÁL István (1941): Ponyva és irodalom. *Nyugat*, 34. évf. 6. sz. Forrás: [www.epa.oszk.hu/00000/00022/00665/21307.htm](http://www.epa.oszk.hu/00000/00022/00665/21307.htm) (A letöltés dátuma: 2018. 12. 21.)
- NASH, Christopher (1987): *World-Games. The Tradition of Anti-Realist Revolt*. London, Methuen.
- NELSON, Ted (1987): *Computer Lib/Dream Machines*. Redmond, Tempus Books of Microsoft Press.
- NÉMETH Zoltán – PALKÓ Gábor (2018): Hálózat. In KRICSFALUSI Beatrix – KULCSÁR SZABÓ Ernő – MOLNÁR Gábor Tamás – TAMÁS Ábel szerk.: *Média- és kultúratudomány*. Budapest, Ráció. 79–91.
- NORO (2014): *Bruce Sterling. Schismatrix – a mátrixmentes kiberpunk*. Forrás: <http://sfmag.hu/2014/09/10/bruce-sterling-schismatrix-a-matrixmentes-kiberpunk/> (A letöltés dátuma: 2018. 12. 21.)
- NYÍRI Kristóf (1998): Információs társadalom és nemzeti kultúra. *Replika*, 38. sz. 183–194. Forrás: [http://replika.hu/system/files/archivum/replika\\_38-11\\_nyiri.pdf](http://replika.hu/system/files/archivum/replika_38-11_nyiri.pdf) (A letöltés dátuma: 2018. 12. 21.)
- OLÁH Szabolcs (2018): Szimulákrum. In KRICSFALUSI Beatrix – KULCSÁR SZABÓ Ernő – MOLNÁR Gábor Tamás – TAMÁS Ábel szerk.: *Média- és kultúratudomány*. Budapest, Ráció. 338–345.
- Online Etymology Dictionary (é. n.): *Punk*. Forrás: <https://www.etymonline.com/word/punk> (A letöltés dátuma: 2018. 12. 21.)

- Online Liberty of Library (é. n.): John Stuart Mill, *The Collected Works of John Stuart Mill*, Volume XXVIII. Public and Parliamentary Speeches, Part I. November 1850 – November 1868. Forrás: <http://oll.libertyfund.org/titles/mill-the-collected-works-of-john-stuart-mill-volume-xxviii-public-and-parliamentary-speeches-part-i> (A letöltés dátuma: 2018. 12. 21.)
- OSTMAN, Charles (1996): *The Internet as an Organism. Emergent Human/Internet Symbiosis*. Forrás: [www.historianofthefuture.com/symbios.html](http://www.historianofthefuture.com/symbios.html) (A letöltés dátuma: 2018. 12. 21.)
- OSTMAN, Charles (1997): *Synthetic Sentience on Demand*. Forrás: [http://project.cyberpunk.ru/idb/synthetic\\_sentience.html](http://project.cyberpunk.ru/idb/synthetic_sentience.html) (A letöltés dátuma: 2018. 12. 21.)
- OVIDIUS NASO, Publius (1982): *Átváltozások (Metamorphoses)*. DEVECSERI Gábor ford. Budapest, Európa. Forrás: <http://mek.oszk.hu/03600/03690/03690.htm> (A letöltés dátuma: 2018. 12. 21.)
- OVIDIUS NASO, Publius (1982): Pygmalion. In OVIDIUS NASO, Publius: *Átváltozások. Metamorphoses*. DEVECSERI Gábor ford. Budapest, Európa. Forrás: <http://mek.oszk.hu/03600/03690/03690.htm#74> (A letöltés dátuma: 2018. 12. 21.)
- Oxford English Dictionary, Science Fiction Citation (é. n.): *Sense of Wonder*. Forrás: [www.jessesword.com/SF/search/?catchword=%E2%80%99sense+of+wonder&search=Search](http://www.jessesword.com/SF/search/?catchword=%E2%80%99sense+of+wonder&search=Search) (A letöltés dátuma: 2018. 12. 21.)
- Oxford English Dictionary, Science Fiction Citation (é. n.): *Soft SF*. Forrás: [www.jessesword.com/SF/search/?catchword=%E2%80%99Soft+science+fiction&search=Search](http://www.jessesword.com/SF/search/?catchword=%E2%80%99Soft+science+fiction&search=Search) (A letöltés dátuma: 2018. 12. 21.)
- Oxford English Dictionary, Science Fiction Citation (é. n.): *Steampunk*. Forrás: [www.jessesword.com/SF/search/?catchword=steampunk&search=Search](http://www.jessesword.com/SF/search/?catchword=steampunk&search=Search) (A letöltés dátuma: 2018. 12. 21.)
- Oxford English Dictionary, Science Fiction Citations (é. n.): *Biopunk*. Forrás: [www.jessesword.com/SF/search/?catchword=biopunk&search=Search](http://www.jessesword.com/SF/search/?catchword=biopunk&search=Search) (2016. 12. 12.)
- PERSON, Lawrence (1998): Notes Toward a Postcyberpunk Manifesto. *Nova Express*, Winter/Spring Issue. Forrás: <https://news.slashdot.org/story/99/10/08/2123255/notes-toward-a-postcyberpunk-manifesto> (A letöltés dátuma: 2018. 12. 21.)
- PIERCY, Marge (1991): *He, She and It*. New York–Toronto, Fawcett Books, Random House (e-könyv).
- PLATÓN (1964): Lakoma. In SIMON Róbert vál.: *Lakoma. A görög–latin próza mesterei*. JÁNOSY István ford. Budapest, Európa.
- PORUSH, David (1991): Prigogine, Chaos, and Contemporary Science Fiction. *Science Fiction Studies*, Vol. 18, No. 3. 367–386. Forrás: <http://www.jstor.org/stable/4240092> (A letöltés dátuma: 2018. 12. 21.)
- POTTER, Van Rensselaer (1971): *Bioethics. Bridge to the Future*. Englewood Cliffs, NJ, Prentice-Hall Inc.
- PRIGOGINE, Ilya – STENGERS, Isabelle (1994): A földtől az égig. A természet varázsának megújítása. In TILLMANN J. A. szerk.: *A későújkor józansága I*. MEDVE Zoltán ford. Budapest, Göncöl. 166–189.
- PSEUDO-LONGINOS (1965): *A fenségről*. NAGY Ferenc ford. Budapest, Akadémiai Kiadó.
- RABKIN, Eric S. (2001): Eldönthetelenség és oxymoronizmus. BARTA Bandika ford. *Prae*, 1–2. sz. 39–52. Forrás: [www.magyar-irodalom.elte.hu/prae/pr/200106/04.html](http://www.magyar-irodalom.elte.hu/prae/pr/200106/04.html) (A letöltés dátuma: 2018. 12. 21.)
- RANTANEN, Terho (2005): Az üzenet maga a médium. Terho Rantanen interjúja Manuel Castells-szal. *Információs társadalom*, 5. évf. 4. sz. 18–29.
- Reddit.com, cyberpunk fórum. <https://i.imgur.com/W9T6JGn.jpg> (A letöltés dátuma: 2018. 12. 21.)
- RATZAN, Lee (2000): Making sense of the Web: a metaphorical approach. *Information Research*, Vol. 6. No. 1. Forrás: <http://informationr.net/ir/6-1/paper85> (A letöltés dátuma: 2020. 02. 12.)
- RAYMENT, Andrew (2017): *Literary Realism, Modernism and Postmodernism. A Comparative Introduction*. Forrás: [https://www.academia.edu/34083470/Literary\\_Realism\\_Modernism\\_and\\_Postmodernism\\_A\\_Comparative\\_Introduction](https://www.academia.edu/34083470/Literary_Realism_Modernism_and_Postmodernism_A_Comparative_Introduction) (A letöltés dátuma: 2020. 02. 02.)
- RÉTFALVI Györgyi (2003): Cyberpunk médiakontextus. *Szabad Part*, 16. sz. Forrás: [www.szabad-part.hu/16/16\\_komm\\_retfalvi.html](http://www.szabad-part.hu/16/16_komm_retfalvi.html) (A letöltés dátuma: 2018. 12. 21.)
- RÉTFALVI Györgyi (2004): *A Gibson szövegek kanonizálhatóságának kérdései*. Doktori disszertáció. Miskolc, Miskolci Egyetem Bölcsészettudományi Kar, Irodalomtudományi Doktori Iskola. Forrás: <http://docplayer.hu/8712543-Phd-ertekezes-retfalvi-gyorgyi-a-gibson-szovegek-kanonizalhatosaganak-kerdesei-temavezeto-dr-szili-jozsef.html> (A letöltés dátuma: 2018. 12. 21.)
- RÉTFALVI Györgyi (2012): Kiberpunk értelmezések. Az irodalmi és filmes kiberpunk elméleti kontextus – science fiction, populáris kultúra és posztmodern. *Kultúra és közösség*, 3. évf. 1–2. sz. 75–93.
- Revideált Károli Biblia. Forrás: <http://abibliamindenkie.hu/karoli/> (A letöltés dátuma: 2018. 12. 21.)
- RIEDER, John (2010): On Defining SF, or Not. Genre Theory, SF, and History. *Science Fiction Studies*, Vol. 37. No. 2. 191–209.
- RIKOWSKI, Glenn (2007): *Robotic Ethics*. London. Forrás: [www.flowideas.co.uk/?page=articles&sub=Robotic%20Ethics](http://www.flowideas.co.uk/?page=articles&sub=Robotic%20Ethics) (A letöltés dátuma: 2018. 12. 21.)

- RINYU Zsolt (é. n.): *Mit nevezhetünk sci-finek?* Forrás: <https://sites.google.com/site/scifitort/sci-fi/mi-a-sci-fi> (A letöltés dátuma: 2018. 12. 21.)
- ROBERTS, Adam (2009): The Copernican Revolution. In BOULD, Mark – BUTLER, Andrew M. – ROBERTS, Adam – VINT, Sherryl eds.: *Routledge Companion to Science Fiction*. London–New York, Routledge. 3–12.
- ROBINSON, J. P. (2018): *The Rotten Etymology of Punk. The strange story of how punk became punk*. Forrás: <https://medium.com/@JPRobinson/the-rotten-etymology-of-punk-86db2fcc16f8> (A letöltés dátuma: 2018. 12. 21.)
- ROPOLYI László (2004): Technika és etika. In FEKETE László szerk.: *Kortárs etika*. Budapest, Nemzeti Tankönyvkiadó. 245–292.
- RUCKER, Rudy – SIRIUS, R. U. – QUEEN MU eds. (1992): *Mondo 2000. A User's Guide to the New Edge*. London, Thames & Hudson.
- RUCKER, Rudy (2008) *Early Days of Cyberpunk*. Forrás: RudyRucker.com, [www.rudyrucker.com/blog/2008/11/17/early-days-of-cyberpunk/](http://www.rudyrucker.com/blog/2008/11/17/early-days-of-cyberpunk/) (A letöltés dátuma: 2018. 12. 21.)
- Rudy Rucker fotója. Forrás: <https://alchetron.com/Rudy-Rucker-378215-W> (A letöltés dátuma: 2018. 12. 21.)
- RUSHKOFF, Douglas (1996): *Media Virus! Hidden Agendas in Popular Culture*. New York, Ballantine Books (e-könyv).
- RYLE, Gilbert (2009): *The Concept of Mind*. 60<sup>th</sup> anniversary edition, New York–London, Routledge. Forrás: [http://s-f-walker.org.uk/pubsebooks/pdfs/Gilbert\\_Ryle\\_The\\_Concept\\_of\\_Mind.pdf](http://s-f-walker.org.uk/pubsebooks/pdfs/Gilbert_Ryle_The_Concept_of_Mind.pdf) (A letöltés dátuma: 2018. 12. 21.)
- S. SÁRDI Margit (2013): Műfaj-e a sci-fi? Alapfogalmak a tudományos-fantasztikus irodalom köréből. *Szépirodalmi Figyelő*, 1. sz. 28–36.
- SÁNTA Szilárd (2012): *Mesterséges horizontok. Bevezetés a kortárs sci-fi olvasásába*. Dunaszerdahely, Lilium Aurum.
- SÁNTHA Attila (1997): A populáris irodalom tudománya (f)elé. *Hungarológia*, 11. sz. 123–136. Forrás: [http://epa.oszk.hu/02400/02472/00011/pdf/EPA02472\\_Hungarologia\\_1997\\_11\\_123-136.pdf](http://epa.oszk.hu/02400/02472/00011/pdf/EPA02472_Hungarologia_1997_11_123-136.pdf) (letöltés dátuma: 2018. 04. 22.)
- SÁRKÁNY, Stéphane (1979): *Az irodalomelmélet mint társadalomtudomány. Kritikai bevezetés az irodalom szociológiai szemléletébe*. Bukarest, Kriterion.
- SCOTT, Melissa (1994): *Trouble and her Friends*. New York, Tor (e-könyv).
- SCOTT, Ron (1997): *Artificial Intelligence and Cyberpunk*. Forrás: [https://ir.library.oregonstate.edu/concern/graduate\\_thesis\\_or\\_dissertations/7w62fc38c](https://ir.library.oregonstate.edu/concern/graduate_thesis_or_dissertations/7w62fc38c) (A letöltés dátuma: 2018. 12. 21.)
- SHELLEY, Mary (1995): *Frankenstein, avagy a modern Prométheusz*. GÖNCZ Árpád ford. Szeged, Szukits. Forrás: <http://mek.oszk.hu/02700/02735/> (A letöltés dátuma: 2018. 12. 21.)
- SHINER, Lewis (1988): *Deserted Cities of the Heart*. Burton (MI), Subterranean Press. Forrás: [www.fictionliberationfront.net/cities.pdf](http://www.fictionliberationfront.net/cities.pdf) (A letöltés dátuma: 2018. 12. 21.)
- SHINER, Lewis (1991a): An Interview with Larry McCaffery. *Mississippi Review*, Vol. 20. No. 1–2. 155–167. 166. Forrás: [www.jstor.org/stable/20134517](http://www.jstor.org/stable/20134517) (A letöltés dátuma: 2018. 12. 21.)
- SHINER, Lewis (1991b): *Confessions of an Ex-Cyberpunk*. Forrás: [www.fictionliberationfront.net/](http://www.fictionliberationfront.net/) (A letöltés dátuma: 2018. 12. 21.)
- SHIRLEY, John (1986): Freezone. In STERLING, Bruce ed.: *Mirrorshades. The Cyberpunk Anthology*. New York, Ace Books. 139–177.
- SHIRLEY, John (2013): Wolves of the Plateau. In BLAKE, Victoria ed.: *Cyberpunk. Stories of Hardware, Software, Wetware, Evolution and Revolution*. Underland Press (e-könyv). 347–362. loc. 6344–6645.
- SOBCHACK, Vivian (2015): Mít tudományos fantasztikum? Egy műfaj hanyatlása a technológiai varázslat korában. *Apertúra*, tavasz-nyár. Forrás: <http://uj.apertura.hu/2015/tavasz-nyar/sobchack-mittudomanyos-fantasztikum-egy-mufaj-hanyatlasa-a-technologiai-varazslat-koraban/> (A letöltés dátuma: 2020. 02. 02.)
- SÓS Dóra Gabriella (2013): A zajtól a zajzenéig. *Spanyolnátha*, 10. évf. 1. sz. Forrás: <http://www.spanyolnatha.hu/archivum/2013-1/47/hangkoteszet/a-zajtol-a-zajzeneig/3258/> (A letöltés dátuma: 2018. 12. 21.)
- SÓS Dóra Gabriella (2016): *Cyberpux. Urbán mix és szubkultúrák*. Forrás: <https://roboprator.24.hu/2016/07/08/cyberpux-urban-mix-es-szubkulturak/> (A letöltés dátuma: 2018. 12. 21.)
- SPINRAD, Norman (1974): *Modern Science Fiction*. South Shore (MA), Anchor Press.
- STEPHENSON, Neal (1992): *Snow Crash*. London, Penguin Books (e-könyv).
- STEPHENSON, Neal (1999): *In the Beginning was the Command Line*. Forrás: <http://crystal.inria.fr/~weis/info/commandline.html> (A letöltés dátuma: 2018. 12. 21.)
- STEPHENSON, Neal (2006): *Snow Crash. Galaktika Fantasztikus Könyvek sorozat*. KODAJ Dániel ford. Budapest, Ulpius Ház – Metropolis Media.
- STERLING, Bruce (1986): Preface. In STERLING, Bruce ed. *Mirrorshades. The Cyberpunk Anthology*. New York, Ace Books. ix–xvi.
- STERLING, Bruce (1991): *Cyberpunk in the Nineties*. Forrás: [www.lib.ru/STERLINGB/interzone.txt\\_with-big-pictures.html](http://www.lib.ru/STERLINGB/interzone.txt_with-big-pictures.html) (A letöltés dátuma: 2018. 12. 21.)
- STERLING, Bruce (1996): *Schismatrix Plus*. New York, Open Road (e-könyv).

- STEVENSON, Melissa (2007): *Trying to Plug In. Posthuman Cyborgs and the Search for Connection*. Science Fiction Studies, Vol. 34. No. 1. 87–105. Forrás: [www.jstor.org/stable/4241495](http://www.jstor.org/stable/4241495) (A letöltés dátuma: 2018. 12. 21.)
- STOCKWELL, Peter (1996): Introduction. In LITTLEWOOD, Derek – STOCKWELL, Peter eds.: *Impossibility Fiction. Alternativity – Extrapolation – Speculation*. Amsterdam–Atlanta GA, Rodopi.
- SUVIN, Darko (1972): *A science fiction műfaji poétikája*. Sz. ZEHERY Éva ford. *Helikon*, 1–2. sz. 43–64.
- SWAIN, Dwight V. (1981): *Techniques of the Selling Writer*. Norman (OK), University of Oklahoma Press.
- Sz. n. (2008): *Évszázadokra nyúlnak vissza a mai sci-fi gyökerei*. Forrás: [www.multkor.hu/20081010\\_evszazadokra\\_nyulnak\\_vissza\\_a\\_mai\\_sci-fi\\_gyokerei?pldx=1](http://www.multkor.hu/20081010_evszazadokra_nyulnak_vissza_a_mai_sci-fi_gyokerei?pldx=1) (A letöltés dátuma: 2018. 12. 21.)
- SZABÓ István Zoltán (2013): Szürke égbolt alatt. Dekonstruktív szövegműködések William Gibson Neurománc című regényében. In FRIED István – KOVÁCS Flóra szerk.: *Szövegek között 17*. 140–156. Forrás: [www.szokoz.complit.u-szeged.hu/wp-content/uploads/2013/05/2013.02.08.-Sz%C3%B6vegek-k%C3%B6z%C3%B6tt-Sz%C3%BCrke-%C3%A9gbolt-alatt.pdf](http://www.szokoz.complit.u-szeged.hu/wp-content/uploads/2013/05/2013.02.08.-Sz%C3%B6vegek-k%C3%B6z%C3%B6tt-Sz%C3%BCrke-%C3%A9gbolt-alatt.pdf) (A letöltés dátuma: 2018. 12. 21.)
- SZABÓ István Zoltán (2017): *Neuromancia. A technika kérdése William Gibson regényeiben, esszéiben és költészetében*. Doktori értekezés, Szeged, Szegedi Tudományegyetem, Bölcsészettudományi Kar.
- SZABÓ Tibor (2003): Michel Foucault filozófiai antropológiája. *Pro Philosophia Füzetek*, 36. sz. 109–118. Forrás: [www.c3.hu/~prophil/profi034/szabo.html](http://www.c3.hu/~prophil/profi034/szabo.html) (A letöltés dátuma: 2018. 12. 21.)
- SZERDAHELYI István (1995): *Irodalomelméleti enciklopédia*. Budapest, Eötvös József Könyvkiadó.
- SZERDAHELYI István (1997): *Műfajelmélet mindenkinek*. Budapest, Akadémiai Kiadó.
- SZKÁROSI Endre (2006): Értelmezési gondok a magyar avantárd körül. In SZKÁROSI Endre: *Mi az, hogy avantgárd? Írások az avantgárd hagyománytörténetéből*. Budapest, Magyar Műhely Kiadó. 77–87.
- SZÜTS Zoltán (2011): Az augmentált valóság média- és kommunikációelméleti hatásai. *Médiakutató*, 12. évf. 3. sz. Forrás: [http://epa.oszk.hu/03000/03056/00044/EPA03056\\_mediakutato\\_2011\\_osz\\_02.html](http://epa.oszk.hu/03000/03056/00044/EPA03056_mediakutato_2011_osz_02.html) (A letöltés dátuma: 2018. 12. 21.)
- TAGG, Philip – COLLINS, Karen E. (2001): The Sonic Aesthetics of the Industrial. Re-Constructing Yesterday’s Soundscape for Today’s Alienation and Tomorrow’s Dystopia. *Sound Practice UK: UK/Ireland Soundscape Community*, 101–108. Forrás: [http://www.academia.edu/5669349/The\\_Sonic\\_Aesthetics\\_of\\_the\\_Industrial\\_Re-Constructing\\_Yesterdays\\_Soundscape\\_for\\_Todays\\_Alienation\\_and\\_Tomorrow\\_s\\_Dystopia\\_2001\\_](http://www.academia.edu/5669349/The_Sonic_Aesthetics_of_the_Industrial_Re-Constructing_Yesterdays_Soundscape_for_Todays_Alienation_and_Tomorrow_s_Dystopia_2001_) (A letöltés dátuma: 2018. 12. 21.)
- TAYLOR, R. L. (2005): *Szubbkultúrák és ellenkultúrák*. BCSABA ford. Forrás: <http://passzio.wplanet.hu/modules.php?name=News&file=article&sid=5735> (A letöltés dátuma: 2018. 12. 21.)
- The Encyclopedia of Science Fiction (é. n.): *Hard SF*. Forrás: [www.SF-encyclopedia.com/entry/hard\\_SF](http://www.SF-encyclopedia.com/entry/hard_SF) (A letöltés dátuma: 2018. 12. 21.)
- The Encyclopedia of Science Fiction (é. n.): *Inner space*. Forrás: [www.SF-encyclopedia.com/entry/inner\\_space](http://www.SF-encyclopedia.com/entry/inner_space) (A letöltés dátuma: 2018. 12. 21.)
- TIPTREE, Jr. James (1974): *The Girl Who Was Plugged In*. Forrás: [http://www.f.waseda.jp/sidoli/Tiptree\\_Girl\\_Plugged\\_In.pdf](http://www.f.waseda.jp/sidoli/Tiptree_Girl_Plugged_In.pdf) (A letöltés dátuma: 2020. 02. 12.)
- TIPTREE, Jr., James (2014): *Her Smoke Rose Up Forever*. London, Gollanz (e-könyv).
- Today in Science History (é. n.): *Science Quotes by Hugo Gernsback*. Forrás: [www.todayinsci.com/G/Gernsback\\_Hugo/GernsbackHugo-Quotations.htm](http://www.todayinsci.com/G/Gernsback_Hugo/GernsbackHugo-Quotations.htm) (A letöltés dátuma: 2018. 12. 21.)
- TODOROV, Tzvetan (2002): *Bevezetés a fantasztikus irodalomba*. Budapest, Napvilág.
- TÓFALVY Tamás (2014): A technopesszimizmustól a digitális utópiáig. A kommunikációs és médiatechnológiák kulturális megalkotása. *Információs társadalom*, 14. évf. 4. sz. 113–138. Forrás: [http://epa.oszk.hu/01900/01963/00046/pdf/EPA01963\\_informacios\\_tarsadalom\\_2014\\_4\\_113-138.pdf](http://epa.oszk.hu/01900/01963/00046/pdf/EPA01963_informacios_tarsadalom_2014_4_113-138.pdf) (A letöltés dátuma: 2018. 12. 21.)
- TOFFLER, Alvin (1965): The Future as a Way of Life. *Horizon*, Vol. 7. No. 3. 108–115. Forrás: [www.benlandau.com/wp-content/uploads/2015/06/Toffler-1965-The-future-as-a-way-of-life.pdf](http://www.benlandau.com/wp-content/uploads/2015/06/Toffler-1965-The-future-as-a-way-of-life.pdf) (A letöltés dátuma: 2018. 12. 21.)
- TÓTH I. János (2010): Kockázat és felelősség. Hans Jonas és Ulrich Beck. In KARIKÓ Sándor szerk.: *Kockázati társadalom és felelősség*. Budapest, Áron. 103–114.
- TÖRÖK Ervin (2016): A „tömegkultúra”, „populáris kultúra” értékelő és leíró fogalmai. In FÜZI Izabella – TÖRÖK Ervin: *Elbeszélés a tömegkultúra korában*. Szeged, Szegedi Tudományegyetem. Forrás: [www.jgypk.hu/mentorhalo/tananyag/Elbeszeles\\_kesz/a\\_tmegkultra\\_populris\\_kultra\\_rtkel\\_s\\_ler\\_fogalmai.html](http://www.jgypk.hu/mentorhalo/tananyag/Elbeszeles_kesz/a_tmegkultra_populris_kultra_rtkel_s_ler_fogalmai.html) (A letöltés dátuma: 2018. 12. 21.)
- TRENCH, Marianne dir. (1990): *Cyberpunk*. Intercon. Forrás: [https://archive.org/details/cyberpunk\\_201410](https://archive.org/details/cyberpunk_201410) (A letöltés dátuma: 2018. 12. 21.)
- TRUSTED, Jennifer (1991): *Physics and Metaphysics. Theories of Space and Time*. New York–London, Routledge (e-könyv).
- ULAM, Stanislaw (1958): Tribute to John von Neumann. *Bulletin of the American Mathematical Society*, Vol. 64. No. 3. 1–49. Forrás: <https://docs.google.com/file/d/0B-5-JeCa2Z7hbWcxTGsyU09HSTg/edit?pli=1> (A letöltés dátuma: 2018. 12. 21.)



- VARGA Barbara (1999): Manuel Castells és a McLuhan-galaxis halála. *Jel-Kép*, 6. évf. 2. sz. 59–74. Forrás: [www.c3.hu/~jelkep/JK992/barbara/barbara.htm](http://www.c3.hu/~jelkep/JK992/barbara/barbara.htm) (A letöltés dátuma: 2018. 12. 21.)
- VATTIMO, Gianni (1988): *The End of Modernity. Nihilism and Hermeneutics in Postmodern Culture*. SNYDER, J. R. ford. Cambridge, Polity Press.
- VIRILIO, Paul (1998): A harmadik intervallum. GYIMESI Tímea ford. *Café Babel*, 29. sz. 77–83. Forrás: [www.cafebabel.hu/szamok/ero/virilio](http://www.cafebabel.hu/szamok/ero/virilio) (A letöltés dátuma: 2018. 12. 21.)
- WALKER-EMIG, Paul (2018): *Neon and corporate dystopias. Why does cyberpunk refuse to move on?* Forrás: <https://www.theguardian.com/games/2018/oct/16/neon-corporate-dystopias-why-does-cyberpunk-refuse-move-on> (A letöltés dátuma: 2018. 12. 21.)
- WESTWOOD, Sallie – WILLIAMS, John eds. (2005): *Imagining Cities. Scripts, Signs, Memories*. London–New York, Routledge.
- WHALEN, Terence (1992): The Future of a Commodity. Notes Toward a Critique of Cyberpunk and the Information Age. *Science Fiction Studies*, Vol. 19. No. 1. 75–88.
- Wikipedia. The Free Online Encyclopedia (é. n.): *Punk rock*. Forrás: [https://en.wikipedia.org/wiki/Punk\\_rock](https://en.wikipedia.org/wiki/Punk_rock) (A letöltés dátuma: 2018. 12. 21.)
- William Gibson fotója. Forrás: <http://technocult.net/dossiers/people/william-gibson/> (A letöltés dátuma: 2018. 12. 21.)
- William Gibson interjú* (2013). The New York Public Library – YouTube csatorna. Forrás: <https://www.youtube.com/watch?v=ae3z7Oe3XF4> (A letöltés dátuma: 2018. 12. 21.)
- William Gibson Interview* (2016). Omni – YouTube csatorna. Forrás: [www.youtube.com/watch?v=l-En9QEgGkA](http://www.youtube.com/watch?v=l-En9QEgGkA) (A letöltés dátuma: 2018. 12. 21.)
- WILLIAMS, Walter Jon (2006): *Hardwired*. San Francisco, Night Shade Books (e-könyv).
- WILSON, William (1851): *A Little Earnest Book upon a Great Old Subject*. London, Darton. Forrás: <https://archive.org/details/alittleearnestb00wilsgoog> (A letöltés dátuma: 2018. 12. 21.)
- WYATT, Sally. (2000). *Talking about the future: Metaphors of the Internet*. Forrás: [https://www.researchgate.net/publication/239842515\\_Talking\\_about\\_the\\_future\\_Metaphors\\_of\\_the\\_Internet](https://www.researchgate.net/publication/239842515_Talking_about_the_future_Metaphors_of_the_Internet) (A letöltés dátuma: 2018. 12. 21.)
- World internet usage and population statistics: 2019 mid-year estimates*. Forrás: <https://www.internetworldstats.com/stats.htm> (A letöltés dátuma: 2020. február 12.)
- ZŁOTOWSKI, Jakub – PROUDFOOT, Diane – BARTNECK, Christoph (2013): More Human Than Human. Does The Uncanny Curve Really Matter? In KUZUOKA, Hideaki ed.: *Proceedings of the 8<sup>th</sup> ACM/IEEE International Conference on Human-Robot Interaction*. Workshop on Design of Humanlikeness in HRI from Uncanny Valley to Minimal Design (Tokyo). Piscataway (NJ), IEEE Press. 7–13. Forrás: [www.academia.edu/7419951/More\\_Human\\_Than\\_Human\\_Does\\_The\\_Uncanny\\_Curve\\_Really\\_Matter](http://www.academia.edu/7419951/More_Human_Than_Human_Does_The_Uncanny_Curve_Really_Matter) (A letöltés dátuma: 2018. 12. 21.)