
TARTALOM

KOMMUNIKÁCIÓ

Domschitz Mátyás: TUDÁSALAPÚ EMBERI RENDSZEREK	1
--	---

MÉDIA

Molnár Zsolt: A NEMZETKÖZI ÖNKÉNTESÉG HAZAI MÉDIAREPREZENTÁCIÓJA 2015 ÉS 2019 KÖZÖTT	25
Pólya Tamás - Werner Luca: A MENTÁLIS ZAVAROK REPREZENTÁCIÓJA A VIDEÓ-JÁTEKOKBAN II.	45

MŰHELY

Drjenovszky Zsófia - Hegedűs Rita: IKREK BESZÉDFEJLŐDÉSÉT BEFOLYÁSOLÓ TÉNYEZŐK, KÜLÖNÖS TEKINTETTEL A SZEMÉLYKÖZI KOMMUNIKÁCIÓRA	63
Iványi Márton: A NEOLIBERALIZMUS PSZICHOPOLITIKÁJA: AZ IKT MINT A SZUBJEKTIVÁCIÓ ÉS A FELÜGYELETI KAPITALIZMUS KATALIZÁTORA	77

VITA, HOZZÁSZOLÁS

Előszó	91
Síklaki István: NÉHÁNY GONDOLAT CSEPELI GYÖRGY <i>EMBER 2.0</i> CÍMŰ KÖNYVE KAPCSÁN	93
Syi: MI NEM A MESTERSÉGES INTELLIGENCIA?	97

TUDÁSALAPÚ EMBERI RENDSZEREK

Domschitz Máttyás

domschitz.matyas@gmail.com

DOI: 10.20520/JEL-KEP.2021.3.1

Absztrakt

A tanulmány legfőbb állítása, hogy a társadalom tudásalapú emberi rendszer és ilyen rendszerekből áll. Rendszer, mert részei kölcsönösen konstruálják egymást. Emberi, mert az ember társadalmat alkotó biológiai örökségére épül. A társadalom egyszerre szubjektív és objektív (szubobjektív), mert személyek hordozzák. Tudásalapú, mert a társadalom háromféle problémamegoldó képesség szövedéke. 1. Tudás a jóról – ez a motivációk, értékek, célok „értelmek” rendszere. Ezzel konstruáljuk a cselekvéseink céljait. 2. Tudás a valóságról – ez az egyéni tapasztalatok és a közösségek által konstruált szimbolikus tudás összessége. Ezzel konstruáljuk a közös tudásunkat, a reprezentációinkat a világról. 3. Az eszközökben, tárgyakban rejlő problémamegoldó felkészültségek. Ezekkel oldjuk meg a természeti környezetben a problémákat. A tanulmány bemutatja a tudáson alapuló társadalom kialakulásának egy evolúciós vázlatát.

Kulcsszavak

tudás, rendszer, evolúció, kommunikáció, intencionalitás, kulturális evolúció, társadalom

KNOWLEDGE-BASED HUMAN SYSTEMS

Máttyás Domschitz

Abstract

The main statement of the study is that society is a knowledge-based human system and consists of such systems. A system because its parts mutually construct each other. It is human because it is built on the biological heritage that constructs society. Society is both subjective and objective, (sub-objective) because it is carried by persons. It is knowledge-based because society is a contexture of three kinds of problem-solving abilities:

1. Knowledge of the good: it is the system of meanings, motivations, values, and goals. With these, we construct the goals of our actions.
2. Knowledge of reality: this is the sum of individual experiences and symbolic knowledge constructed by communities. This is how we construct our common knowledge – our representations of the world.
3. The problem-solving skills inherent in the devices: with these, we solve the problems in the natural environment.

Keywords

knowledge, system, evolution, communication, intentionality, cultural evolution, society

TUDÁSALAPÚ EMBERI RENDSZEREK

Domschitz Mátyás

Sok szó esik a tudásalapú társadalomról, de a tudás társadalomalkotó szerepét nem értettük meg elég mélyen. Az emberek *tudásalapú, értelemmel teli emberi rendszerekben* élnek. Ezt fejtem ki e tanulmányban.

Az utóbbi években, ebben a szellemben dolgoztam, de maga az alap a „tudásalapú emberi rendszerek” kifejezés mostanában tudatosult. Ezt járom most körbe, mint egy munka közben megírt bevezetést és előzetest a későbbiekhez. A személyes kutatói programom¹ alapja ez.

Kommunikatív társadalom, rendszer és modell

A valóság bármely komplex részének leírása modell. A kiválasztott rész leírása egyszerűsítéseket igényel, hogy a modell jól tükrözze az egészet, miközben a modell részei maguk is komplex egészek, amelyek maguk is részekből állnak. A komplexitás problémájának egyik megoldása, hogy egy biztonságosan kezelhető részterületet választunk a kutatás tárgyául, de ekkor elvész egy sor tágabb összefüggés. A másik kockázatosabb megközelítés egy tágabb összéképet kíván bemutatni, és ekkor nem látjuk az alkotórészek komplexitását. E tanulmányban ez utóbbit választottam. Az egészre fókuszálok, arra, hogy milyen az a háttér, amelyen minden társadalmi és tudással kapcsolatos jelenség alapul. Azt állítom, hogy az itt bemutatott jelenségek hallgatólagos összetevőit jelentik minden társadalmi jelenségnek és tudással kapcsolatos munkának. A járulékos tudás koncepcióját Polányi értelmezésében használom (Polányi 1997).

„[...] amikor bizonyos dolgokat valamely egész részeiként fogunk fel, figyelmünk fókusza a még át nem fogott részokról együttes jelentésük megértése felé mozdul el. A figyelem irányának megváltozása során nem veszítjük szem elől a részeket, hiszen az egészet csak úgy láthatjuk, ha részeit látjuk, teljesen megváltozik viszont az a mód, ahogyan a részleteket tudatosítjuk. Most annak az egésznek a szemszögéből tesszük ugyanis tudatossá őket, melyre figyelmünket összpontosítjuk. Ezt a részletek járulékos tudatosságának fogom nevezni, szemben a fokális tudatossággal, mely figyelmünket magukra a részletekre irányítja, és nem valamely egész részeiként szemléli őket. Ezzel összefüggésben fogok beszélni a dolgokra vonatkozó járulékos tudásról, mely megkülönböztetendő az ugyanezen dolgokra vonatkozó fokális tudástól” (Polányi 1997: 117–118).

¹ A „kutatói programnak” van itt kétféle értelme: az egyik a Lakatosi, tervezett, szisztematikus kutatói közösségekre jellemző változat (Lakatos 1997), és van egy a kutató személyes elköteleződését, intuícióit jelentő program, amelyet Polányi Mihály fejtett ki (Polányi 1997). A tanulmányban ez utóbbit kívánom bemutatni.

Bennünk van az evolúciós történet. A társadalom olyan evolúciós rendszer, amelyben a bioszférán belül a kulturális evolúció is érvényesül. Először a „rendszer” jellegét vázolom fel, egy definíció segítségével:

„*Rendszerek* tekintünk egy entitást, ha benne alentitások – a továbbiakban *komponensek* – található, és megadható a komponensek egy véges összessége, továbbá, ha a komponensek között kölcsönhatások mutathatók ki, és *e kölcsönhatások összessége alapján* a rendszer más entitásoktól, vagyis a környezetétől elhatárolható.

A rendszer és komponens eképpen egymást meghatározó viszonyba kerül. A komponens (az individuum) a kölcsönhatásai által határozódik meg, nem pedig eleve adott. A komponens individuális léte csak a rendszer által lesz lehetséges, noha a rendszer maga a komponensek összességének kölcsönhatásai révén jön létre” (Csányi 1988: 10–11).

Vegyünk egy példát! Itt ez az idézet, amely szerint a rendszerben „komponensek található”. Ezt leírni és elolvasni és megérteni egy sor komponens segítségével lehet. Kellenek hozzá karakterek, szavak, mondatok, gondolatok, megértés és így tovább. Kellenek ezeket írni, olvasni tudó elmék, az erre képes elmékhez kell oktatás, kellenek iskolák, kell papír, számítógép, klaviatúra, nyomda, elektromosság, és nem folytatom. Azt is látjuk, hogy az itt felsorolt komponensek között kölcsönhatások vannak.

Nehezebb az, hogy a „kölcsönhatások összessége alapján” hogyan határoljuk el a társadalmat, mint rendszert a környezetétől. A kultúra és a kulturális evolúció jelensége lesz az a megkülönböztető jegy, ami megkülönbözteti a pusztán biológiai rendszerektől. Éppen az, hogy tudásalapú emberi rendszer.

A rendszerek összetevői kölcsönösen befolyásolják egymás létezését és állapotát. A rendszer modelljének is rendszernek kell lennie. Az állításoknak is fenn kell tartaniuk egymást. Az írás sajátosságai miatt ez nehéz. Az írás-olvasás időben történő lineáris folyamat. A figyelem fókuszát karakterről karakterre, szóról szóra, mondatról mondatra, részlettől újabb részletig lehet leírni. A bonyolult rendszerek leírását csak szakaszokban lehet elvégezni. Ki kell emelni egy részletet az összefüggési hálójából, meg kell érteni, de időnként el kell mondani, hogy az elemzett részlet is sokszorosan függő, mert hálózatban létezik. Ha minden bekezdés, minden mondat leírásánál ragaszkodnánk a kimerítő teljes leíráshoz, maga a nyelvhasználat lehetetlenedne el. A rendszereket leíró állítások összességének önmagukat kell fenn tartaniuk. A körkörösség követelmény. Ha A okozza (befolyásolja) B-t, és B befolyásolja C-t, és C befolyásolja A-t, akkor A leírásakor csak kissé utalhatunk C hatására, mert még nem mutattuk be C-t. A pincék boltíveinél láthatunk ehhez hasonlót. Az ívben befelé hajló építőkövek a fenti zárókő elhelyezése előtt bedölnének. Ki kell őket támasztani. Ha behelyeztük a zárókövet, akkor a boltív már megtartja önmagát. Így kell bemutatni a rendszereket is.

A társadalom is egy roppant bonyolult szövedék, amelyben az összetevők mindegyikének van valamilyen hatása másokra. Ezért – egy kis túlzással – bármelyik összetevőből kiindulva lehetne egy egydimenziós társadalom-modellt írni. De mindegyik összetevő olyan, hogy a minősége éppen a többi, vele kapcsolatban működő más tényezőktől olyan, amilyen. És viszont. Ezért az egydimenziós modellek torzítanak. Minden tényezőt viszont nem lehet érthető modellbe bevenni. A modellek célszerű leegyszerűsítések. Hegel *világszelleme* egy célszerű leegyszerűsítés, Marx *alap – felépítmény* viszonya szintén célszerű egyszerűsítés. Ez a modellek lényege. Elbeszélhetjük a társadalmat a régi idealisták módján és a szellem fejlődéseként írhatnánk le, aztán úgy, mint a régi marxisták, hogy az anyagi-gazdasági viszonyából eredeztetjük a többi jellemzőt például a tudati viszonyokat. És írhatnánk egy harmadik összetevővel, ami a társadalmat, az emberi cselekedeteket szabályzó normákkal írja le. (Pete – Szilcz 2007) De a gazdaságban, a társadalmi kommunikációban ott van a tudás, a „szellem”

és a norma hatása, a normát nyelvileg, tudással kell megfogalmazni, és a normáknak szolgálniuk kell a gazdaságot. A tudás használatának normái vannak, és a tudással foglalkozók életidejét anyagi javakkal is meg kell támogatni. Bármelyikkel kezdjük, az éppen elemzett jelenségben ott van a többi is. Nem léteznek a többi nélkül. Az egydimenziós társadalomleírások torzítanak. Persze elmondják, hogy a következmények visszahatnak az okozó összetevőkre, de ragaszkodnak az egyik tényező meghatározó hatásához. Talán az egydimenziós leírásokban ott van a monoteista gondolkodás hatása. Szeretünk jelenségeket egyetlen okra visszavezetni. Mégis többdimenziós leírásra van szükség. Rendszerről lévén szó, a rendszer összetevői nem függetlenek a többitől, egymással való viszonyukban azok, amik. A társadalom egészéről is kell állítani valamit, az *egészsellegről*. Ezt a rendszertudományok segítségével lehet megtenni.

Ajánlok egy háromdimenziós modellt, amit úgy neveztem: *tudásalapú emberi rendszerek*. A társadalom tudásalapú emberi rendszerekből áll, és maga is e rendszerek² rendszere.

A modellt kommunikációkutatói szemszögből írom, és a szándékom egy kommunikatív társadalomelmélet megalapozása. E műfajban nem az első. A „tudásalapú” hangsúlyt az a tény adja, hogy egyre többet beszélünk/írunk tudásalapú társadalomról. A *tudásalapú emberi rendszerek* modellel jobban értjük az átalakulás lényegét.

A társadalomban alapvető a kommunikáció, de a társadalom leírásaiban gyakran a kommunikáció jelentősége épp csak az említés szintjén marad. A kommunikációkutatás később is indult, mint a társadalom kutatása. Az elkésett kommunikációkutatáson alapuló társadalomleírásnak helyet kell találni a társadalomelméletek között. Kommunikációként olyan területekre tévedek, ahol mások többet tudnak nálam, ezért kellően szerényen kell dolgozni. Mégis, a kommunikációkutatásnak van mondandója a társadalomról.

Emberi rendszer

A nyelvhasználatot tartjuk az emberek megkülönböztető jegyének, de őseink társas lények voltak³ a nyelvhasználat előtt is, az *ilyen* társadalmat alulról alapozó képességeinket ma is hordozzuk. Benne van az evolúció során kialakult biológiai örökségünkben.

Biológia és társadalom viszonya érzékeny és veszélyes téma. Elkerülhető a veszély, ha nem keverjük össze az „igaz” leírást az „igazságos” ítélettel. Például az emberek közötti társadalmi különbségeket ma inkább társadalmi tényezőkre vezetjük vissza és nem biológiaiakra. Fenntartva, hogy van köztünk biológiai különbség, és ennek van társadalmi következménye. De e következményeket manapság nem tartjuk igazságosnak. Volt olyan időszak, amikor ezzel magyaráztak társadalmi egyenlőtlenségeket. Tudjuk, hogy mint nők és mint férfiak különbözünk biológiailag. Az ebből eredő társadalmi egyenlőtlenségeket van, aki igazságtalannak tartja, és van, aki természetesnek, és ezzel helyesnek. A társadalom része az is, hogy ezek *igazságosságáról* vita zajlik. És ez is része a társadalomnak.

Ugyanígy állítható, hogy ma is van emberi evolúció. Itt is van tényekről szóló bizonyítási igény, és az is, hogy az evolúciós magyarázatokat ma elfogadjuk-e a társadalmi különbségek leírásában, mint „jogos”, „természetes” indokokat.

² A rendszerek rendszere megközelítésről a Szervezet, mint holon című tanulmányban írtam a Demeter Márton szerkesztette *Konstruált világok* kötetben (Typotex, 2014).

³ A „társas” és a „társadalmi” valóságának a megkülönböztetése egy fokozati skálán lehetséges, és van egy önkényesség abban, hogy hol húzzuk meg a határt. Most az őseink szabad jelhasználatával elindult kulturális evolúcióval húzom meg a határt – de ez is fokozatos átmenetben történhetett.

Leírok három állítást az emberről:

- ◆ Az ember nyelvhasználó – nyelvet alkotó lény.⁴
- ◆ Az ember eszközkészítő lény.
- ◆ Az ember társas lény.

Az evolúciós modellekben, figyelembe kell venni, hogy az új képesség nem létezhet a már meglévőtől függetlenül. Minden új tulajdonságnak a korábbiakba kell beleszövődnie ahhoz, hogy fennmaradjon. Ha a fenti három tulajdonságra is alkalmazzuk ezt, akkor azt találjuk, hogy az ember társas lény már akkor is, amikor még nem készít eszközt, és nem használ a mai értelemben értett nyelvet. Az is valószínű, hogy eszközt használt már akkor, amikor még nem használta a verbális nyelvet. Így a mai nyelvhasználat a legkésőbb kialakult tulajdonságunk.

A társas, eszközkészítő, a nyelvkészítő ember minden képessége bennünk van ma is. Benne van a biológiai örökségünkben a korai társadalom. Ezért kell emberi rendszernek is nevezni. Dialektikus logikával: megszüntetve megőrizve bennünk van. Ráépülnek és beleszövődnek később kialakult jellemzőink.

Emberszabású rokonaik és mi is bonyolult csoportokban élünk. A csoportélet olyan fejlett idegrendszert igényel, ami segít eligazodni a csoport bonyolult viszonyai között. A fejlettebb idegrendszer a nagyobb csoportban való eligazodást is lehetővé teszi. A nagyobb csoport pedig növeli a túlélési lehetőségeket. És ez „igényli is” a jobb idegrendszert. Az evolúciós gondolkodásban nem meglepő ez a körkörös gondolkodás. Két egymást erősítő változás. Aztán a jobb idegrendszer bonyolultabb dolgokat tud reprezentálni, ami segíti az eszközkészítést. Ha bármi kialakul, ami növeli az eszközkészítés eredményességét, az túlélési előnyt jelent. Az eszközkészítéssel és e tudás átadásával már a kultúra területén vagyunk. Biológia és kultúra együttes evolúcióban – koevolúcióban – alakul. Lehet itt olyan változás is, ami rontja a túlélést, ez nem marad fenn. Lehet olyan is, ami nem befolyásolja, ez fennmaradhat. Ami javítja a túlélést, annak nagyobb az esélye szaporodni. És ha még azt is figyelembe vesszük, hogy olyan a biológiai örökségünk, hogy a csoportunkon belül szolidárisak vagyunk egymással, de agresszívek vagyunk az idegenekkel, akkor csoportok közötti túlélési verseny látunk. A kultúrájukkal együtt versengő csoportok miatt az evolúció egysége már nem az egyed, hanem a csoport. Őseink csoportlényekként versenyeztek egymással, és ez benne van az örökségünkben (Csányi 1999).

Ma is van verseny szervezeti kultúrák és kultúrák között. Itt megint beleütközünk értékelési problémákba. Népiirtás is van. Nagy indulattal vesznek részt benne emberek. Összeszövődik bennük a biológiai örökség és a mai társadalom és technika hatása. Ez a tény része. És vannak már emberiségi megfontolásaink. A rasszizmusokban azt is látjuk, hogy a mi és ők határait bőrszínre és nemzetekre és ideológiákra is le lehet szűkíteni. Az is értéktöltetű, hogy mit tekintünk „természetes” csoporthatóknak. Ha a nemzetet, akkor természetellenes a „mi” kiterjesztése az emberiségre. Ha az emberiséget tekintjük a természetes egységnek, akkor a nemzetekre való leszűkítés a természetellenes. Segít igazságot tenni ez a gondolat: a tudomány mostani állása szerint a sokszínű emberiséget biológiai szempontból egységesnek lehet tekinteni. A kultúrák különböznek. A „mi és ők” határait fogalmilag, kulturálisan húzzuk meg (Koselleck 1997 és 2003). Van egy tendencia az emberiség egységessülésére. Ebben is vannak értéktöltetű feszültségek, amelyek *részei* a társadalmi jelenségeknek.

A természet törvényei egyetemesek, így érvényesek az élő rendszerekre, a társadalomra is. De a társadalomnak vannak saját törvényei. Ezek nem mondhatnak ellent a természetnek, de nem magyarázhatók csak fizikai, biológiai hatásokkal. Ha elégetünk egy kanna benzint a

⁴ Valamilyen kommunikációja, nyelve van az állatoknak is, de csak az ember az, aki szabadon konstruálja, fejleszti, alakítja a nyelvet.

szabadban, abban fizikai, kémiai folyamatok működnek. Ha ezt a benzint egy autómotor égésterében égetjük el, ugyanezek a természeti hatások a motor célszerűen kialakított korlátai között hajtják a motort. Így van a társadalom és az emberi biológiai örökség viszonya is. Az emberi biológiai örökség különböző társadalmi keretek, korlátok között érvényesül. Nem lesz abból mérnök, aki nem ismeri a fizikát. A társadalomtudománynak is ismerni kell az ember biológiai örökségét.

Ezt az örökséget kutatja például a humán etológia. Beletartoznak itt most csak felsorolás-szerűen a következők, amelyek együttesen egy komplex evolúciós rendszert alkotnak (Csányi 1999). Minden jellemző a többivel való kapcsolatban olyan amilyen, csak velük együtt létezik.

Kultúra

A kultúrának több definíciója van. Csányi bemutat két kultúra megközelítést. Az egyikben a kultúra viselkedési minták, tárgyak, ideák és értékek összefüggő rendszere, amelyet szimbólumok segítségével adnak át a társaknak és a következő nemzedékeknek, és amely különböző – individuális csoportokat alkot. (A különböző kultúrájú csoportok lehet, hogy nem is értik egymást). A másik megközelítésben a kultúra *két együtt élő populáció* kölcsönös kapcsolata. Egy kívülről megfigyelhető viselkedési minták, tárgyak, ideák és értékek együttese, amelyet tanulással adhatnak át egymásnak és az utódoknak. És a másik: a külsőnek megfelelő belső neurális idegrendszeri populáció (Csányi 1999: 51). A másodikban a tanulás/átadás nem szűkül le a szimbolikus átadásra ezért a még nyelvet nem használó eszközkészítő emberre is használható. A mai embernek az a többlete, hogy szimbólumhasználó és szimbólum-alkotó lények vagyunk. A második „neurális populációt” tartalmazó megközelítés többlete utat nyit egy később kifejtendő részlethez, hogy az ember a szubjektumában hordozza a társadalmat. És fordítva, a társadalom a szubjektumokban él.

Individuális csoportok erős kohézióval. Az embercsoportok a többitől elkülönülő kultúrával rendelkeznek, individuálisak. A tagok lojálisak a csoporttal és egymással. Vonzódnak egymáshoz, párkapcsolatok, barátságok, szövetségek, hűségek alakulnak ki köztünk. Kölcsönösen függünk egymástól, és megosztjuk a javainkat.

Módosult agresszió. Csökkentett az agresszió a csoportokon belül, és könnyen ellenségesek vagyunk az idegenekkel.

Egymást kiegészítő kooperáció, és az ezen alapuló munkamegosztás.

Kiterjesztett szexualitás. Az emberi szexualitásnak az utódnemzés mellett örömszerző és kapcsolatépítő funkciója van. A párok bármikor képesek és szeretnek párosodni. Nagyjából monogám kapcsolatban élünk és évtizedekig gondoskodunk az utódainkról.

Összehangolódunk. Van hajlamunk és képességünk az érzelmeink, cselekedeteink, értékeink, gondolataink, eszméink, eszközeink összehangolására.

Konstrukciós képesség. Kiemelkedő képességünk van elméleti, tárgyi és szociális konstrukciók alkotására.

A felsorolt emberi jellemzőkkel kapcsolatos bonyodalmak, kalandok, tartalmak töltik meg a regényeinket és minden művészetet.

A biológiai evolúció lassú folyamat, nem is vesszük észre az emberi életidő perspektívájából. A kulturális evolúció gyorsabb. Most egy emberöltő alatt is hatalmas változások történnek.

Tudásalapú rendszer

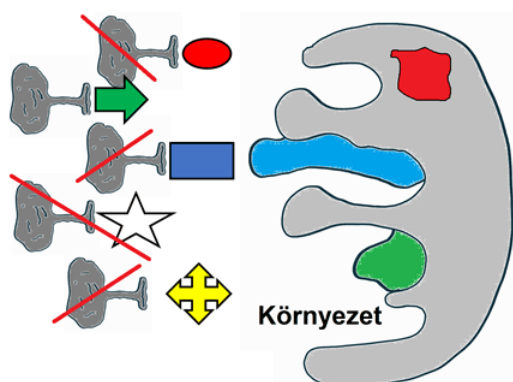
Tudás alatt értsünk problémamegoldó felkészültséget.⁵ Evolúciós szemmel ez a túlélés és reprodukció problémáját jelenti. Ebben az értelemben minden élőlénynek van tudása. A sajátosan emberi, a közösségi természetünkben és a szimbólumalkotó–kommunikációs képességeinkben rejlik. Sok állat használ kommunikációs jeleket, amely utal⁶ az állat valamilyen belső állapotára vagy valamilyen külső észlelésére. Ez a jelhasználat automatikus. Ha az esemény fennáll, a jelzés megtörténik, ha nem áll fenn, akkor jelzés sem történik. Nincs benne szabadság. Az ember akkor is használhat egy eseményre, tárgyra utaló jelet, ha az nincs jelen. Sőt, nem létező dolgokra is használunk jeleket.

Érdeemes modellezni, hogy hogyan alakul ki az ember szabad szimbólumalkotó kommunikatív tudása a nem szimbólumalkotó tudásaiból, mert a korábbi tudásszervező képesség összeszövődik a későbbiekkel. A „megismerés” modelljét először Daniel Dennett „teremtőnyeivel” mutatom be (Dennett 1996).

Darwini teremtmények⁷

A biológiai evolúció kezdetén van valamilyen önmaga időbeli reprodukálására és utódok létrehozására képes lény. Az utódok nem teljesen egyformák, és különböző eséllyel élik túl a környezettel való találkozást. Működik a „Véletlen” az utód variánsok létrehozásában, és van a „Tesztelő Torony” (a környezet), amely megítéli az utódvariánsok életképességét (Dennett 1996). Érvényesül a természetes kiválasztódás. Valamilyen utód túlél a környezetben, valamilyen nem (1. ábra).

1. ábra



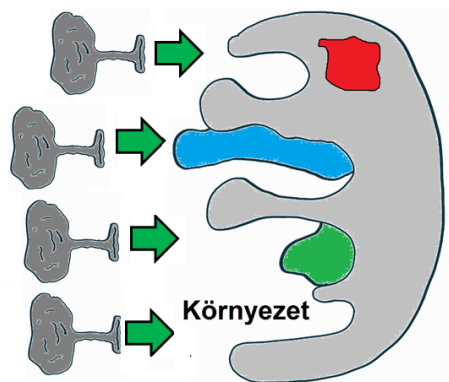
A túlélőnek utódai lesznek, a kihalónak nem. Az utódok öröklik a túlélő tulajdonságokat, de ők sem egyformák (2. ábra).

⁵ Ezzel Horányi participációs modelljéhez illeszkedünk, melyben szerzője a problémamegoldó felkészültségekhez való hozzáférést tartja a kommunikáció kiváltójának (Horányi 2007).

⁶ Ez az „utal” a tudás intencionalitását mutatja. Az intencionalitás azt jelenti, hogy a tudás, a belső tartalom, valamire vonatkozik, valamiről szól, valamire utal.

⁷ Az itt használt ábrák hasonlítanak Dennett hivatkozott szövegében lévő ábrákra, de nem azonosak, s a későbbiekben az alapötletet felhasználva új ábrákkal egészítettem ki a sort az *El vagyunk havazva* című könyvemben.

2. ábra

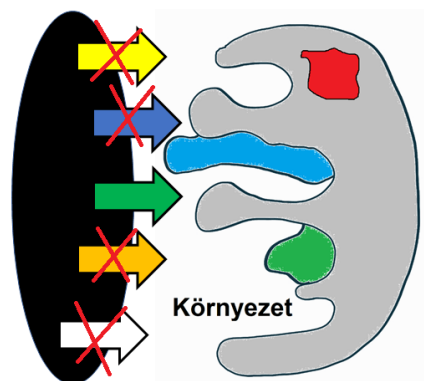


Továbbra is működik a „Véletlen” és a környezetben lévő „Tesztelő Torony”. A populáció az egyedek szelekciói révén egy idő után „megtanulja” az adott közegben megfelelő túlélés módját. Dennett darwini teremtményeknek nevezi őket, utalva Darwin természetes kiválasztódás elméletére. Az evolúció ilyen működése létrehozza a fajok sokféleségét.

Skinneri teremtmények

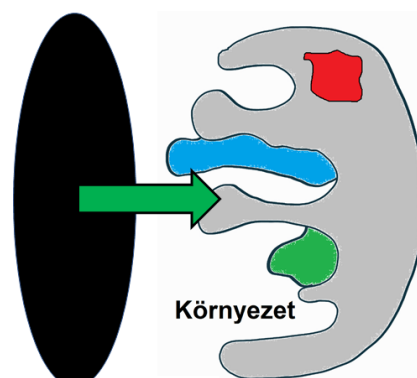
Később kialakulnak olyan lények is, amelyek többféle viselkedést örökölnek és kipróbálják a variánsokat. Van, ami bejön, van, ami nem. Ez utóbbi magatartást gátolják. (3. és 4. ábra)

3. ábra



E megoldásban már a *viselkedés* a szelekció alanya.

4. ábra

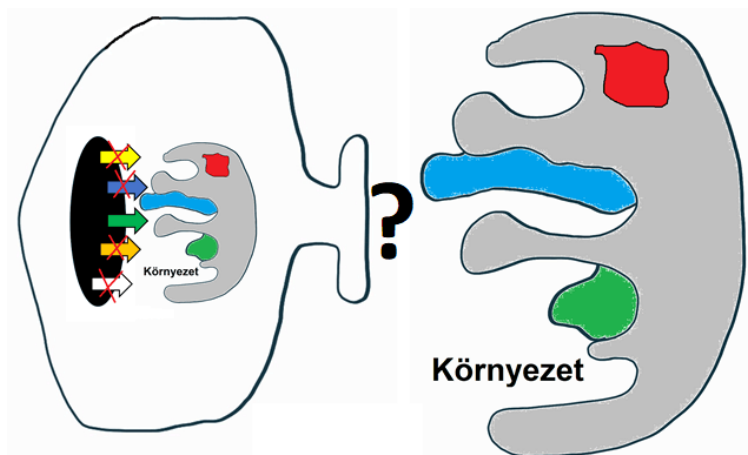


Az egyed tanul. Dennett skinneri teremtményeknek nevezi őket, utalva Skinner tanulási kísérleteire. Az emberek ilyenek is. És e lények még mindig részei a természetes kiválasztódás folyamatának. Lehet olyan környezeti jelenség is, amire nem készült fel a lény öröklött tudása. Ezt a veszélyt egy későbbi lépés csökkenti.

Popperi teremtmények

Bizonyos fejlettebb teremtmények kialakítanak önmagukban valamilyen környezeti modellt, és a környezetben lehetséges viselkedési repertoárt. Valóságos cselekvéseik előtt e belső modellben „tesztelik le” a cselekvések kimeneteit. Az „elgondolt” cselekvés vagy sikerül vagy nem (5. ábra).

5. ábra



A belül sikeresnek mutatkozót hajtja végre kívül a lény. A „Véletlen” és a „Tesztelő Torony” belül is működik. Dennett Karl Popperre utalva nevezte így e lényeket, mert ő mondta egyszer, hogy ez a fejlődési fok „lehetővé teszi, hogy helyettünk hipotéziseink haljanak meg” (Dennett 1996: 94). Az ilyen lények nemcsak cselekvéseiket konstruálják, hanem környezeti modelljeiket is. A faj fejlődésében alakul a környezeti modell biológiai öröksége és az alkalmas cselekvés, és ehhez adódik hozzá az egyed tapasztalata.

A teremtmények számára a többiek is környezetet jelentenek. Ezért a belső modelleknek ezeket is tartalmazni kell. Az emberek, a farkasok, az oroszlánok, a delfinek és a főemlős majom rokonaink társas lények. Nekünk a főemlős ág az érdekes. Most egy időre elengedem Dennett modelljét, hogy a csoportban élő lények modelljét is megalkossuk.

A csoportos lényeknek a csoportjukban is sikeresen kell viselkedniük. Belső modelljeiknek tartalmazniuk kell a bonyolult csoport, mint környezet modelljét, és az e környezetben érvényes viselkedést. Az ember kialakulását kutatók az agy és a csoport méretének növekedését egymást erősítő folyamatként írják le (Csányi 1999, Donald 2001). Kialakulnak a mai emberekre is jellemző társas képességek, amelyekről korábban írtam. A további fejlődési szálakat most Merlin Donald és Tomasello (Tomasello 2002, 2011) modelljével folytatom. A mai emberben sok olyan gondolkodási képesség van, amelyet megtalálunk a majom rokonainknál, és az ember további fejlődése ráépül ezekre.

Donald hipotézise az emberi gondolkodás eredetéről igyekszik kitölteni a főemlősök és a mai ember gondolkodása közötti hézagokat. Rokonaink gondolkodását, emlékezetét, tanulását epizodikusnak nevezi Donald. Nekünk is van ilyen. Modellezünk egy szituációt, és cselekszünk benne. A változékony társas helyzetek modellezése és a cselekvések konstruálása a

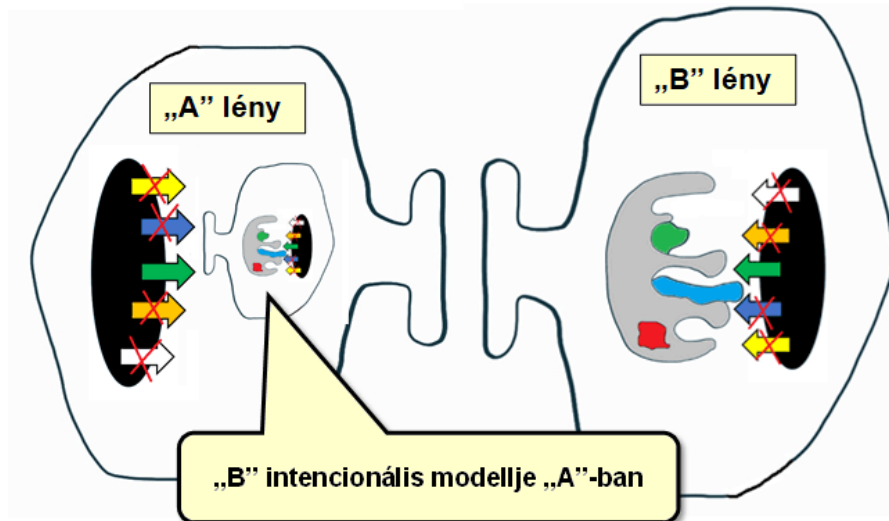
rövid távú emlékezet segítségével (is) történik. E műveleti memóriában konstruáljuk a cselekvéseinket, amihez felhasználunk öröklött és korábban tanult tapasztalatokat. A popperi teremtmény a pillanatonként is változó csoporthelyzetekben megkonstruálja a maga cselekvését, ez valamilyen eredménnyel jár, és a lény tanul. Talán mindannyian így tanuljuk még mindig a legtöbbet. Az emlék a hosszú távú emlékezetünkben tárolódik. Ha *hasonló* szituáció áll elő, akkor aktivizálódik az emlék és alkalmazzuk a tanultakat. Fontos, hogy az emléket *a hasonló szituáció aktivizálja önkéntelenül*. Ezt a lény nem hívhatja elő szándékosan. A főemlősöknek nincs is rá szükségük. A következő lépés a társak gondolati modellezésének egy új módja.

Dennetti és tomaselloi teremtmények

A főemlői környezetben olyan fajtársak vannak, akik ugyanúgy, mint mi, jól modellezik a társas környezetüket. Minket is. Jól jön itt egy olyan képesség, amely a fajtársakat nemcsak korábbi *külső* viselkedésük alapján jósolja meg (mit fognak cselekedni?), hanem hipotéziseket alkot a társak *belső* állapotairól is: „mit-miért fognak cselekedni?”⁸ Ez a képesség is bennünk van. Létrejön, hogy fajtársainkat hozzánk hasonló intencionális lényeknek tekintjük. Dennetti lényeknek nevezem őket, mert az intencionális hozzáállás gondolata központi kérdés nála.⁹

Le lehet írni, meg lehet jósolni egy ember viselkedését a megszokott magatartása alapján. Mint az időjárás. Így szokott cselekedni, és az emlékeim alapján hasonló szituációban azt jósolom, hogy ismét így csinálja. Ez a szituatív-epizodikus emlékezet segítségével megtörténhet. De az intencionális hozzáállás segítségével belső magyarázatot is adhatok a viselkedés leírásához (6. ábra).

6. ábra



„Azt akarja, hogy... ezért ezt csinálja, hogy”. Azt, hogy mit jelent akarni, azt a saját akaratom élményéből tudom meríteni, és ezt behelyettesítem a másik ember modelljébe. Nemcsak a külső viselkedését modellezem, hanem a belső állapotait is. Feltételezem, hogy valamit „tud”,

⁸ Ez nem magyarázza meg az ilyen képesség létrejöttét, de ha az evolúció „Véletlen” generátora létrehozta, akkor már hozzájárul hordozója társas sikeréhez.

⁹ De lehetne tomaselloi teremtményeknek is nevezni, mert ő is az emberré válás alapvető mutációjának tartja azt, hogy fajtársainkat önmagunkhoz hasonló lényeknek tartjuk.

„akar”, „szeret”. Nem biztos, hogy igaz, amit feltételezek. Vagy sikerül a jóslás, vagy nem. Ha igen, megerősödik, ha nem, gátlódik. (A popperi hipotézisek kihalhatnak helyettünk.) A popperi teremtmény képességeire ráépül a (dennetti) intencionális modell.

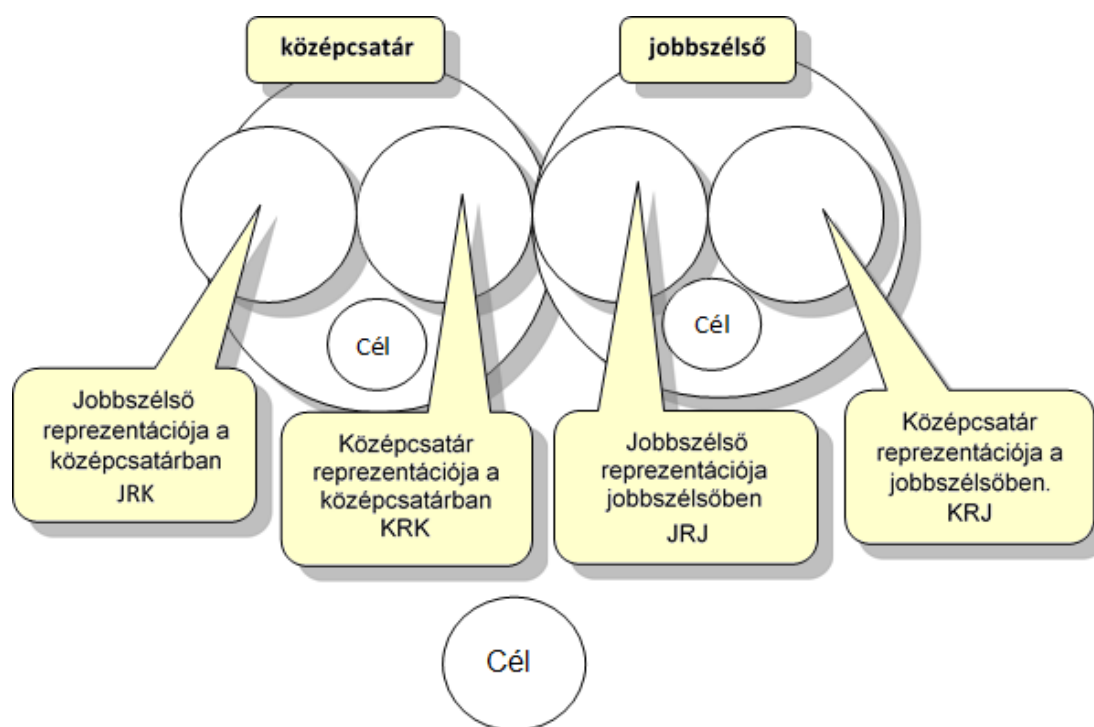
Ez az intencionális hozzáállás aztán kiterjeszhető nem emberekre is. Szándékokkal ruházhatjuk fel a természetet, az időjárást, aki/ami támogat minket, vagy kiszúr velünk.

Visszatérünk a dennetti teremtmények modelljéhez.

„Dennett munkásságának központi mozzanata az intencionalitás újraértelmezése és középpontba állítása az emberi gondolkodás és minden megismerő rendszer elemzésében. Dennett felfogásában a fizikai és tervezeti hozzáállás mellett az élő jelenségek értelmezésének kulcsa az értelmező által felvett intencionális hozzáállás, mely a rendszert, mint szándékokat megvalósító szisztémát értelmezi.”¹⁰

Őseink együttműködtek. Az együttműködés feltételeit egy mai focicsapat példával mutatom be. Amikor a jobbszélső elszalad jobboldalt és gondol a középcsatárra, s azzal számol, hogy a középcsatár is elindul középen azzal számolva, hogy a jobbszélső azért szalad, hogy neki adja a labdát, akkor ezt a felkészültséget nehéz nem közösként elképzelni. Azt sem gondolhatjuk, hogy a középcsatár és a jobbszélső felkészültsége azonos tartalom, hiszen nem azonos cselekvéssort hajtanak végre (6.1. ábra).

6.1. ábra



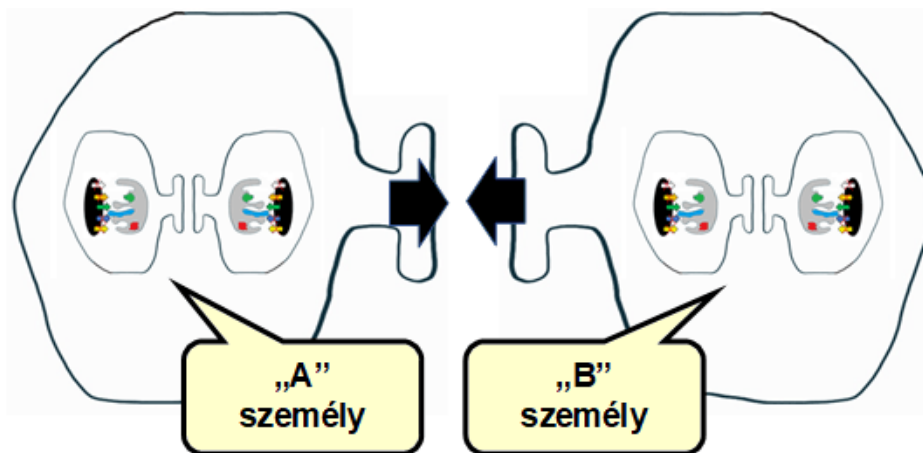
Mindkettőjük közös felkészültsége segít bejósolni a másik viselkedését, és ez segíti a közös céljuk elérését. Tudják a közös célt, a maguk szerepét a célok eléréséhez, tudják a másik szerepét, és tudják, hogy a másik is tudja mindkettőjük szerepét és a célt. S ennek következtében gyakrabban tudnak sikeres közös akciót végrehajtani. És a későbbiek szempontjából fontos, a siker érdekében mindegyikük alárendeli magát a közös célnak.

¹⁰ Pléh Csaba – Boross Ottilia (szerk.) *Bevezetés a pszichológiába*. Budapest, Osiris, 2004.

Lehet a közös cél a belső reprezentációk összehangolása. Ez már jelhasználatot igényel. Feltétele a Közös figyelmi helyzet¹¹ Itt a kommunikáló felek valamilyen *témáról* kommunikálnak, így kialakul a figyelmi háromszög, ami a kommunikáció alapja. A figyelmi háromszög gondolatát Tomasellótól vettem. (Tomasello 2002) Hipotézise szerint a fajunkat jellemző hozzáállás, hogy *fajtársainkat önmagunkhoz hasonló intencionális lényeknek tekintjük, s ez adja a sajátos emberi evolúció magyarázatát.*¹²

Ezt kiegészítjük a verbális nyelvhasználattal, amelyet előkészítettek az előbb leírt tényezők. A beszélő emberek olyan társas lények, akik egymás megismerésében kölcsönösen használják az intencionális hozzáállást (7. ábra).

7. ábra



Mindegyik képes elképzelni a másik belső mentális tartalmait. Ez a kölcsönös intencionális hozzáállás az emberi nyelvhasználat egyik alapvető feltétele lesz. A és B kommunikálnak a témáról. Legyen a téma egy őz nyoma a hóban. Képzelnünk el egy olyan jelenetet, ahol egy ősrünk megy egy fiatalabbal, és a hóban meglátja egy őz nyomát. *Nézd, ez itt egy őz nyoma!* – mondja, és mutatja a kezével is, hogy melyik a nyom (8. ábra).¹³ A tekintetkövetés egy biológiailag öröklött ösztönünk, a fiatal odanéz, ahová az idősebb mutat. A nyomra való rámutatás, a tekintetkövető reflex és a „nézd” felszólítás a figyelem irányítását végzi el. A figyelem a valóságnak arra a szeletére fókuszál, amit a mondattal mond. A valóságos látványban összetömörödött és érintetlen hó is van, de a kommunikáció által mindkettőjük figyelme a nyomra fókuszál. Általánosan megfogalmazhatjuk, hogy a mondattal a valóság észlelésének egy speciális *perspektíváját* váltjuk ki a hallgatóban. A mondattal „*láttatunk*”, kiemelünk az érzékelhetőből valamit, s elhanyagoljuk a többit. Az ábrán ezért A és B személy elméjében nem is

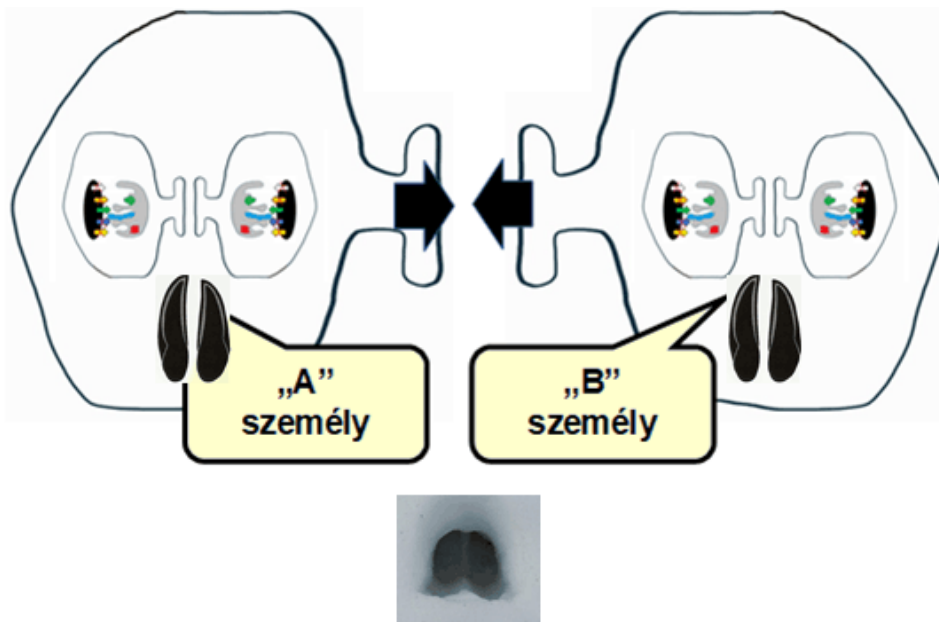
¹¹ Erről írtam korábban a Társadalmi tőke a kommunikáció participációs modelljében című tanulmányomban (In: Bajnok Andrea et al. 2012) kötetben és az *El vagyunk havazva* című könyvemben (Domschitz 2013).

¹² Tomasello, Michael: Gondolkodás és kultúra. Osiris Kiadó Budapest, 2002. Szerinte az ezt lehetővé tevő genetikai változáson alapuló kulturális evolúció magyarázza azt, hogy az evolúciós mértékkel nagyon kevés idő alatt miért alakult ki akkora eltérés a főemlősök és a mai ember között. A korábban bemutatott mimetikus kultúra (Donald) modell és Tomasello hipotézise jól kiegészítik egymást.

¹³ Az őz lábnyoma a hóban kép forrása:
<http://www.dzs.hu/galeria/20060107Kiralylet/2710/index.html>

az eredeti kép van, csak a nyomnak egy általánosított képe. Sőt az apa, azért ismeri fel az őz nyomát, mert az ő memóriájában egy ilyen általánosított reprezentáció van. A gyerek meg néhány ilyen rámutatással fogja kialakítani a magáét.

8. ábra



Modellezzük részenként!

1. Az apa („A”) észlel egy őz nyomot. Korábban megtanulta figyelni és észlelni a nyomokat, megtanulta a jelentések logikai-jelölő kapcsolatát, az észlelését az őz fogalmával összekapcsolni, beszél a nyelvet és tudja, hogy a gyerek is beszél a nyelvet (fajtársát önmagához hasonló intencionális lénynek tekinti).

2. A kommunikáció hatására („B”) is észleli a nyomot. Most tanulja, már ismeri a nyom és a nyom jelentésének logikai kapcsolatát, ismeri az őz fogalmát, észleli, hogy apja kommunikációs (figyelemfókuszáló) szándékkal mondja a mondatot.

Még az is hozzátartozik a közös észleléshez, hogy a kommunikációs helyzetet is modellezik. Létrejön egy kölcsönös intencionális figyelmi triád, amelyben nemcsak a nyomot, hanem a kommunikációs helyzetet és annak eredményességét is figyelik. Figyelik saját kommunikációjuk eredményét a másik viselkedésében. Ha a fiatal például nem oda néz, akkor az apa korrigálja a maga kommunikációját, amíg az meg nem felel a szándékának. Az észlelésben van önreflexió is.

Működik az epizodikus emlékezet, a mimezis – a mutató gesztussal, és működik a verbális nyelvhasználat. Fontos megkülönböztetni ezt a közös figyelmi *triádot* a figyelmi *diádtól*. A közös figyelem képessége a gyerekek kilenc-tizenkét hónapos kora körül alakul ki.

„A hat hónapos gyerekek diadikusan lépnek kapcsolatba mind a tárgyakkal, amelyeket megfognak és manipulálnak, mind az emberekkel, akikkel sorozatos szerepváltások közepette kölcsönösen kifejezik érzelmeiket. Amikor épp tárgyakkal foglalkoznak, általában nem vesznek tudomást a jelen lévő emberekről. Amikor pedig emberekkel lépnek interakcióba, figyelmen kívül hagyják a körülöttük lévő tárgyakat. De kilenc-tizenkét hónapos kor körül számos új viselkedésforma jelenik meg, amelyek már nem diadikusak, hanem triadikusak, mert az emberekkel és tárgyakkal folytatott interakciók össze vannak bennük hangolva, s ennek eredményeképpen egy referenciális három-

szög alakul ki a gyerek, a felnőtt és az általuk közösen megfigyelt tárgy vagy esemény között. E társas képességek és interakciók alkotta együttesre a *közös figyelem* kifejezést szokták használni.”¹⁴

Mindenfajta tanítási helyzet megköveteli a triadikus figyelmet. Beleszimatol valaki a levegőbe, s azt kiáltja:

- Nem érzitek, ég valami!
- Jaj, elégett a hús! – kiáltja anya, s szalad a konyhába.

Ha van jelen gyerek, akkor a szimatolást utánozza, s érezni fog valamilyen furcsa szagot, amit ehhez a jelenethez fog kötni. Aztán anya kiszedi az égett sült húst a sütőből, és még jobban érezni lehet a szagot, majd látni is lehet az égett fekete húst, s a gyerek megtanulta a jelenethez, az égett húshoz kötve érzékelni a szagot. Ettől kezdve már tudja ezt érezni. Ez az emlékezetben is tárolódik, és itt a nyelvhasználat is része az epizódnak. Sok ilyen élmény után, amit észlelünk, (el)gondolunk egy család, egy iskola, egy szervezet, a társadalom életéből, azt előtte tanultuk. Ilyen közös figyelmi triádok során vettük át valakitől.

- ◆ Ez a nyelvhasználat lehetővé teszi, hogy egyre differenciáltabban és részletgazdagabban észleljük a valóságot, és egyre pontosabban manipuláljuk. Egyre részletesebb, pontosabb a dolgok és a cselekvések megnevezése/észlelése/konstruálása. Fejlődik a technológia. Kialakul a kultúrának egy nyelvi-szimbolikus¹⁵ összetevője (Horányi 2007).
- ◆ A szimbolikus nyelvhasználat révén egyre könnyebben osztjuk meg egymással a tapasztatainkat. Egyre komplexebb valóságmodellt tudunk alkotni. A szimbolikus kialakított belső kép pedig lehetővé teszi a jelen nem lévő elképzelt állapotokat elérő cselekvéseket. Ez visszahat a technikai fejlődésre. Elkészítjük azt, ami még csak a fejünkben¹⁶ van. A nyelvi-szimbolikus és a technika immár kulturális koevolúcióban fejlődik. A különböző tapasztalatok nemcsak kicserélődnek, hanem el is térnek egymástól, ezért felerősödik a munkamegosztás. És egy-egy szakmai terület tudása is egyre jobban meghaladhatja egy ember tudását. Ez napjainkban különösen felgyorsult.
- ◆ A gazdagodó szimbolikus segítségével a motivációs rendszer is egyre komplexebbé válik. és differenciálódik. Kialakulnak az intézményei is, mint az erkölcs, a jog, a hatalom intézményei, a vallások (Pete – Szilcz 2007). Ezek is egymásba szövődnek és beleszövődnek a gazdasági, technikai, tapasztalati, szimbolikus rendszerekbe. Egyre több és komplexebb a leírás arról, hogy mi a jó, amit követni kell, és mi a jó követésének a helyes útja.
- ◆ Fejlődik a cselekvéskoordináció. Mindegyikünk számára a többiek felkészültség hordozók, és a felkészültség több, mint amit az egyes személyek hordozni tudnak. A munkamegosztáshoz szükséges, hogy a résztvevők egymástól *funkcionálisan* különböző állapotokat felvehessenek úgy, hogy bizonyos felkészültségek az egyiknél vannak, más felkészültségek a másiknál, miközben a csoport „egész” felkészültségét a csoport hordozza, de nem úgy, hogy minden tagja ugyanúgy részesedik belőle. „Én hajtom a vadat, s te lövöd le”. A szervezetek tudása éppen ilyen.

¹⁴ Tomasello 2002: 71.

¹⁵ Ezért használhatjuk a *szimbolikus* kifejezést a társadalmi valóság egy kiterjesztett részére – Horányi szimbolikus fakultásnak nevezi.

¹⁶ Egyszer egy cégvezető azt mondta a kommunikációra, hogy az „csak kotta” a valóságos cselekvésekhez képest. Az embereket ez a kotta különbözteti meg az állatoktól.

- ◆ A tudás részben az egyes emberek elméjében, testében van, részben ezen kívül. A „külső” is kétféle. Van a tárgyban és a többiekben, ami az egyes személy számára szintén külsőnek számít. E világ lényeit Dennett gregoryi teremtményeknek nevezi. Azt írja, hogy Richard Gregory „arra hívja fel a figyelmet, hogy az olló, mint egy jól kialakított műtárgy, nem csupán intelligencia eredménye, de az intelligencia (a külső potenciális intelligencia) forrása is, mégpedig egy nagyon egyenes vonalú és intuitív értelemben: ha ollót adunk valakinek, akkor ezzel növeljük potenciálját, hogy gyorsabban és biztonságosabban megtalálja az „Ügyes Lépéseket” (Dennett 1996: 104).
- ◆ A nyelv kialakulását gyakran hirtelen éles váltásnak írják le a kutatók. Annyiban igaz ez, hogy evolúciós léptékben radikális a változás, de nincs olyan komplex evolúciós változás, ami ne szövődne bele a meglévő állapotokba. Az előzőekben bemutatott néhány olyan változást, amely fokozatosan megalapozhatta a mai nyelv kialakulását, az elmúlt kétszázézer és ötvétezer év közötti időszakban. A mai verbális nyelv szervesen ráépül a korábban kialakult képességekre. És úgy is írhatom, hogy *beleszövődik* azokba. A „ráépül” hasonlatból olyan képünk lenne, mint ahogy az emeletek épülnek egymásra, és a korábban épült rétegek függetlenek lennének a későbbiekétől, azonban a kommunikáció különböző módjai ma már kölcsönösen áthatják egymást, és rendszert alkotnak. Van olyan kutatás, ami azt mutatja, hogy ha valaki időlegesen elveszíti a verbális képességét, akkor a mimetikus kommunikációval szinte teljes értékű kommunikációt tud folytatni és eligazodik a társadalmi helyzeteiben (Donald 2011). De ez a kivétel, a kommunikációs „rétegek” rendszeré összeszövődve működnek.

Van itt már egy fontos lehetőség. Ha *magunkban* modellezhetjük a másik ember belső állapotait, ami vezérli a cselekvését, akkor *ezzel a vezérléssel* mímelhetjük, *utánozhatjuk* őt. Ennek komoly következményei vannak. Az epizodikus-szituatív emlékezetéről azt állítottuk, hogy csak akkor működik, ha hasonló szituációt tapasztal. Itt *a mimetikus cselekvések maguk is szituációk*, és abból is tanulunk a szituatív emlékezettel. A valódit és az eljátszott szituációt is elraktározzuk. A mimezis tanulási és tanítási lehetőségeket hoz létre. Sokféle szituáció mimetikus eljátszása válik lehetővé. És a mímelés, a belső vezérlése miatt, *akaratlagosan* is előállítható, ami nem így van az epizodikus emlékezetről. Ha kialakul egy ilyen lehetőség, akkor *szándékos* tanulást és tanítást tesz lehetővé. A tapasztalatok akaratlagosan átadhatók. Kialakul egy mimezis alapú kultúra (Donald 2001). Ma is használjuk, ha idegenekkel kommunikálunk. „Kézzel, lábbal”, gesztusokkal kommunikálunk, és valahogyan, néha nagyon lassan¹⁷, de előbbre jutunk egymás megértésében. És ha a társas és az emberi társadalmi állapotokat el akarjuk választani, akkor itt érdemes. A szabadon alkotott jeleknél és használatuknál van a határ.

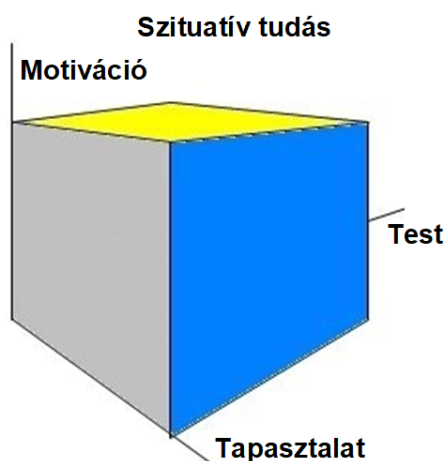
A mai tudásalapú emberi rendszerek szempontjából az evolúciós történet azért érdekes, mert jobban látjuk tudásunk rétegzettségét. Ha a történeti változások sorrendje nem is pontos és gyakran hézagos, a különböző változások egymást befolyásoló hatása az érdekes. A mai tudással dolgozó munka alapjai válnak láthatóvá. A nyelvhasználattal, írásbeliséggel, globális kommunikációval átszőtt tudásunk olyan nyelv előtti képességekre épül, amelyek ma is hatnak. Kezdjük el építeni a tudások egymásra épülésének modelljét, ahogyan az új képesség *rászövődik, beleszövődik* a régibe. Talán így:

¹⁷ Ezt a lassúságot képzeljük el a még nem beszélő őseinknél, akiket még a differenciált nyelven alapuló gondolkodás se segít. Ezért is fejlődik eleinte lassan a kultúra, ami a köeszközök nagyon lassú változásán is látszik.

- ◆ Van egyfelől egy motivációs rendszer, ami a hominidákban egy sor csoportos együttműködéssel kapcsolatos tudást jelent a csoportélet szabályairól, arról, hogy mi a jó az egyénnek, és mi a jó a csoportban. Ez öröklött és tanult tudás a kívánatosról.
- ◆ A másik fajta tudás a tapasztalat, amit az egyén az élete során felhalmozott. Tapasztalat az élet minden területéről. Amiről azt mondtuk, hogy az emlékek a hasonló helyzetekben aktivizálódnak és befolyásolják a jelenbéli viselkedést.
- ◆ És van egy testi cselekvőképesség, amellyel a természeti világban táplálkoznak, harcolnak, haragnak, ütnek, cselekednek, fára másznak, vadásznak, alkalmanként eszközt is használnak vagy készítenek.

Van a tudásnak egy hármassága. Mi a jó? Mit tudok a helyzetről és abban a jóra vezető cselekvési lehetőségekről? Milyen hasznos testi-fizikai cselekvési képességekkel rendelkezem?¹⁸ (9. ábra)

9. ábra



Tudás a jóról, a helyesről – akkor is, ha ennek nincsenek tudatában. Ha „jól” cselekszik, gyakrabban sikerül valami. Ha megszegi a szabályt, büntetést kaphat a társaktól. A cselekvéseknek motívumai, céljai, értékei, normái vannak itt. És itt van már az, amit *értelemnek* nevezhetünk. A cselekvések értelme.

Van a testben, eszközben rejlő hasznos problémamegoldó felkészültség, ami a természeti-fizikai világban oldja meg a problémákat. A támadás, védekezés, gyűjtögetés, a vadászat, táplálkozás, utódnemzés, gyermekgondozás a csoportélet hasznos képességei. E cselekvéseknek meg kell felelniük a természeti törvényeknek.

Van tapasztalat a különböző élethelyzetekről, és a viselkedések következményeiről. A tudás harmadik összetevője a valóság reprezentációja és a helyzetben lehetséges cselekvések tapasztalata.

E hármasságban cselekszünk. E hármasságnak össze is kell érnie úgy, hogy motiváció, reprezentáció és a test egyetlen intelligens rendszerként működjön. Az elválasztás inkább funkcionális és logikai.

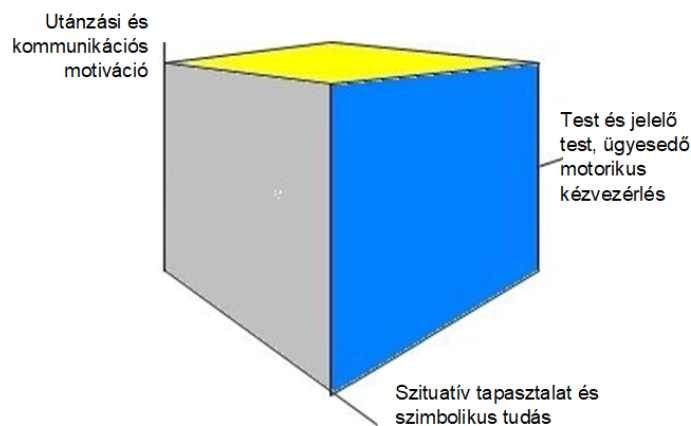
A mimezissel a tudás tovább nő, mert a szituatív tapasztalati tudás kiegészül egy szimbolikus összetevővel. A valóság reprezentációja már nem csak az egyed elméjében, testében van, hanem megjelenik a társas térben is. És ez a tudás segíti a szerszámkészítést. Sőt a szak-

¹⁸ Magyar nyelven könnyebb ezt a hármasságot egységben gondolni, mert a „tud” szó alkalmas mindegyik kifejezésére. Mindegyikben „problémamegoldó felkészültség van.”

mai tudásátadás jelentős része mai is így történik. Nem szóban tanítjuk, hanem a mester megmutatja, „mímeli” és a tanítvány utánozza. A mimezis részei a gesztusok, ami már jel. Jele valami másnak. Kifejezhet érzelmeket, cselekvéseket (igék) és tárgyakat (főnév). (10. ábra)

10. ábra

Mimetikus tudás



Az érzelmek kifejezése ráépülhet a hangok, hanglejtés, hangerő használatára, az éppen meglévő hangképzési apparátusra. Ebben a közegben minden javuló hangképzési képesség, kommunikációs képességet is tud növelni. Van mód a nyelv hangképzési apparátusának a fejlődésére. A mimetikus kultúra még nem igényli a hangképző szervek mai állapotát, de jó hátteret ad a fejlődésének. Feltehetjük, hogy a mimezist kiegészíthette az érzelmek akusztikus kifejezése. És kialakulhat valamilyen előnyelv. Akár a hangutánzás mentén.

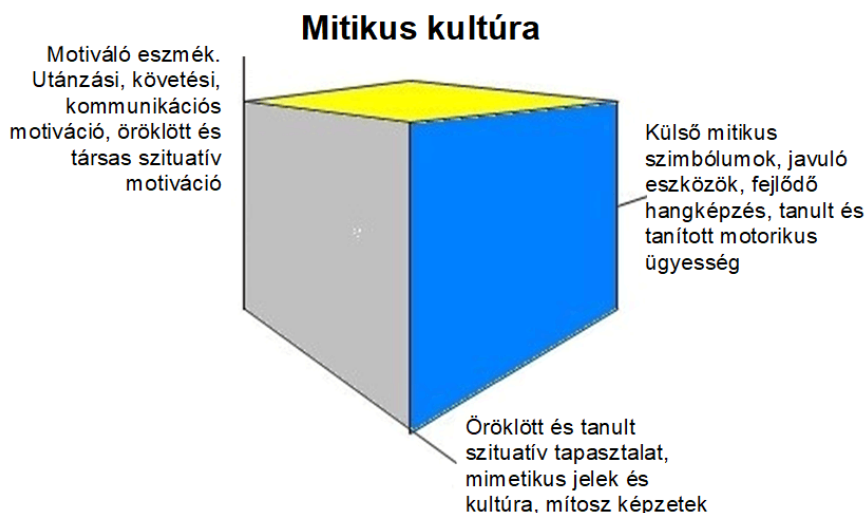
És a mimezist meg kell tudni különböztetni a valóságos cselekvéstől. És az „*értelem*” is új árnyalatot kap. Míg az előbb a motivációval szinonim értelemben használtam, itt már azt is jelenti, hogy megértettem a kommunikatív cselekvésed *szándékát*. A *te* motivációdát. „Értem, hogy mit mutogatsz!” Megértettelek. Így fokozatosan kialakul a *kommunikációs szándékú* jel megkülönböztetése a nem kommunikatív cselekvéstől, és ezzel szoros összefüggésben a *saját* kommunikációs szándék értékelése is. Fejlődik az önreflexió is, önmagunk megértése is¹⁹ (Tomasello 2002). Azok a csoportok például, ahol a gyerekekben nagyobb a felnőttek utánzási hajlandósága, eredményesebbek a tanulásban. Ezért eredményesebbek a másik csoporttal való versenyben. A mimetikus tudásátadás fejleszti a szerszámhasználó és készítő technikát. A mestertől és tanítványtól komoly figyelmet, koncentrációs képességeket, megértést igényel (és fejleszt). Fejlődik a cselekvések finommotoros vezérlésének képessége, ügyesedik a kéz. A tanítványtól fegyelmezett szabálykövetést igényel, ami a normatív oldal fejlődését is igényli. És a szerszámok *értelmét* is megtanuljuk vele.

Az embernek az a tulajdonsága, hogy szándékokkal, tudással ruházza fel a környezetét, kiterjed a természeti környezetre is, és a világ tele lesz *értelemmel*. Ami magyarázatot igényel – és ezt adja a mítosz – a világ rendjéről. A mítosz erős motivációs rendszer, ami komoly reprezentációkat igényel, és a közös cselekvés motivációs tartalma, értelme is kiegészül általa. Az együttműködésben már kialakult a közös célnak való alárendelődés képessége, és a cél eszmei tartalom – még nincs, csak ha elértük. Már eszmékért is lehet cselekedni, harcolni. A csoportok közti szelekció tovább folytatódik. A jobb integráló eszme jobb túlélést jelent. A közös cselekvés kap egy transzcendens kiegészítést a motivációs dimenzióban. Ismét koevo-

¹⁹ Megint képzeljünk el egy idegenekkel mutogató kommunikáló helyzetet! Hányszor kell korigálni a saját cselekvésünket, míg eljutunk valamilyen megértésig.

lúciós hatásokban hatnak egymásra a kultúra és a biológiai háttér részei. A transzcendens motivációk magyarázatot, mítoszokat igényelnek, és komplex és hierarchikus csoportos együttműködést tesznek lehetővé, ami eredményesebbé teszi a csoportot. A komplex csoportok és a mítoszok magyarázata igényli és növeli a reprezentációs, kommunikációs elvárásokat (Donald 2001). Ahol ilyen fejlődési lépés létrejön, ott javítja az egész rendszer képességeit. A mimetikus kultúra tudásátadási képességeiben fejlődhet és differenciálódhat a verbális, akusztikus rendszer. A szituációk újra eljátszása igényli azok elemekre bontását, és újra össze rendezését, fejlődik az analitikus és szintetizáló képesség (11. ábra).

11. ábra



Egymást erősítő szövedékben kialakulnak a mai nyelvhasználat feltételei.

A verbális nyelv kialakulását megelőző hatásokat az alábbiakban összegezhetjük.

- ◆ Van intencionális hozzáállás – ez a mimetikus kultúra feltétele. A mimezis már jeleket használ a szituációk, élethelyzetek közös újra átélésére, és elő-átélésére. Ez a szituációk elemekre bontását és újrakombinálást igényli.
- ◆ Ezzel átadhatók a tapasztalatok a kortársak és az utódok számára. Az embernek nem kell mindent újra felfedezni, megkapja az elődei tudását, és a felfedezést onnan folytatja tovább, amit örökölt. A tudás összeadódik.
- ◆ Van a gesztusban jel és szignifikáció,²⁰ és a hang is lehet a mimezis segítője. Lehet ez a természetesen meglévő hang utánzása is. Például a csecsemő evő, csócsáló „mammogása” az anya felé egy idő után a mamát is jelölheti ezzel a szóval. És lehetnek önkéntelen hangok mímeléséből is jelek. Fontos, hogy amennyiben a mimetikus kultúra inkább a gesztusokra épül és a hangokra csak kiegészítésképpen, nincs ráutalva a hangképző szervek változására, de minden hangképzési újítás beépülhet a kultúrába és eredményesebbé teheti a tudás átadását. Így koevolúcióban segíti a hangképző szervek nyelvet alakító fejlődését.
- ◆ A mimezis elemekre bont és újra konstruál, ami igényli és fejleszti az analitikus és újrakonstruáló képességeket. Amit majd a mai nyelvhasználat fejleszt tovább. De a differenciálódó reprezentációk alapozzák meg, hogy legyen miről differenciáltan

²⁰ Szignifikáció: valami – a jel – jelöl valamit, ehhez a valamihez hozzárendelünk egy jelet. A nemzet-hez a zászlót, a valóságos kalapácshoz a „kalapács” akusztikus hangsort vagy az akusztikus hangsorhoz az írott jelet, stb.

beszélni (aztán, ahogy differenciáltabban tudunk beszélni, differenciálódnak a reprezentációk is). Mert a nyelv nem a külvilágot reprezentálja, hanem a belső reprezentációinkat. Differenciálódó gesztusok, reprezentáció, hangképzés koevolúciójában közeledünk a mai nyelvhasználathoz.

- ◆ Az intencionális mimezis igényli is a kommunikációs szándék és a saját kommunikáció eredményeinek felismerését. Alakul az önreflexió.
- ◆ Ahogy az emberi világ tele lesz elképzelt intenciókkal, kialakul a mitikus kultúra az erős és egységesítő motivációs rendszerével és világmagyarázat igényével. Együtt kell működni az intencionális alapállású fajtársakkal,
- ◆ és az intencionális természettel. Kialakul az egységesítő mítosz, ami igényli²¹ a differenciált nyelvet.

A tudás egyszerre szubjektív és objektív. Ha megkérdezzük, hogy hol vannak a társadalmi viszonyok, azt mondjuk elsősre, hogy az emberek között. De hol van ez az „emberek közötti” viszony. Nem fogjuk máshol találni, mint az emberekben belül. Akkor hogyan objektív?

És mi van azokkal a természetben létező dolgokkal, amelyeket nem az ember konstruált, de tud róluk, sőt érzelmi viszonya is van hozzájuk? Mi van azokkal, amelyek már akkor is léteztek, amikor még nem volt ember? Akkor ezek a három összetevős társadalom részei, vagy azon kívül vannak? Ezek akkor is léteznek, ha nem gondolunk rájuk, és nincs hozzájuk érzelmi viszonyunk.

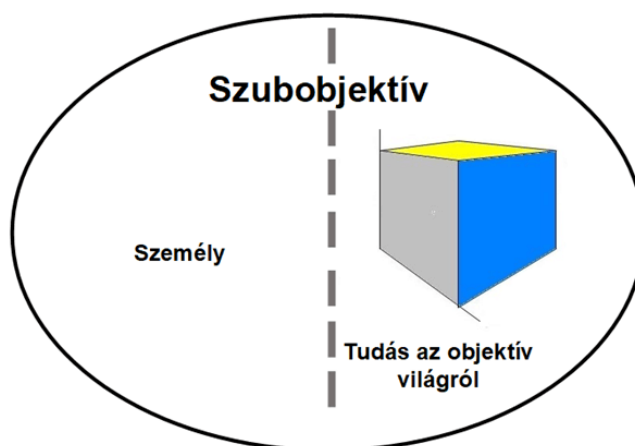
A Mosoni-Duna partján voltam gyerek, az egyik kedvenc időtöltésem volt a „kacsázás”. Lapos követ kellett a víz felett vízszintesen dobni, és ha jól csináltuk, sokszor visszapattant a vízen. A „kacsázó” kő, az *alkalmas* lapos kő a kultúra része, vagy csak a természeté? Illetve milyen tekintetben beszélhetünk róla úgy, hogy csak a természet része, és hogyan, amikor a kultúra része. Ha visszalátogatok a szülővárosomba, gyakran lemegyek a Dunához és keresek kacsázó követ, és megmutattam a gyerekeimnek is a kacsázást. Amikor keresek, a fejemben van a lapos „kacsázó kő” reprezentációja. A parton és a mederben sok kő van, és köztük van alkalmas lapos is. A természet koptatta, csiszolta, és sok millió év alatt gördült le a hegyekből, hozta a víz. Azok a konkrét kövek a természet részei. Nem *kacsázó* kövek. A róluk alkotott fogalmam a társadalom része.²² Aztán találok alkalmas követ, és megmutatom a gyerekeimnek, „Nézd! Ezzel a lapossal jól lehet kacsázni.” És ekkor a konkrét, megtalált, megnevezett, reprezentált és „kacsázó” funkcióval felruházott kő egy észlelési, megnevezési aktusban a kultúra részévé válik. Fizikai tárgy, reprezentáció és értelem együttese. Eldobjuk, észleljük, pattog a vízen, gyönyörködünk benne, aztán elsüllyed. Visszasüllyed a kultúrából a természetbe, amennyiben nincs, aki észleli és nincs értékelő mozzanat hozzárendelve. Megmarad a reprezentáció, a kacsázó értelem,²³ ami majd később ismét kiválaszt a vízparti kavicsok közül konkrét követ. Megkülönböztetjük az ismert világunkat (episztemé – világ) a világtól. A világ részben az, ami nélkülünk is létezik, az *ismert* világ, ahogyan azt konstruáljuk. A világról való tudásunk bennünk van. Ha már észleltük, az a kultúra része. Az objektív tudást nevezhetjük szubobjektívnek. Ábrázolhatjuk így (12. ábra):

²¹ Az „igényli” kifejezést többször használom. Az evolúció nem ad le igényeket, de vannak olyan véletlenek, amelyek az éppen meglévő működést tudják tökéletesíteni, arra használom az „igényli” kifejezést. Éppen beleillik a rendszer adott minőségébe és jobba teszi azt.

²² Természetesen a társadalom is a természet része.

²³ Ettől még nem lesz a reprezentáció se két dimenziós, a reprezentáció és értelem a pszichéink részeként kommunikatív-társadalmi, biológiai, természeti rendszereken létezik, „ül”.

12. ábra



A világról való tudást a három dimenziós felkészültségekkel illusztrálom, ami a személyen belül van. A személyen kívül feltételezetten ott van az az objektív világ, amire a tudásunk vonatkozik, de amelyhez nem férünk hozzá közvetlenül. Csak konstruálunk róla modelleket, amelyek helyesnek vagy helytelennek bizonyulnak. A modell át van itatódva személyes tartalmakkal és hatásokkal, hiszen a személyiség rendszerének része. Akkor miért mondhatjuk mégis objektívnek? Mert van egy közmegegyezésünk, hogy a külső világról úgy beszélünk, mint egy tőlünk függetlenül létező objektív területről, és e beszédben igyekszünk kiküszöbölni a szubjektívnek tartott hatásokat. Az is a közmegegyezés része, hogy a személyest és az objektívet elválasztjuk egymástól. És miután elválasztottuk, hagyunk egy tartalmat a szubjektív beszédnek.

Nem mondunk ilyet, hogy „Szerintem a Föld kering a Nap körül.” Az objektív világról való beszédben úgy mondjuk, hogy „A Föld kering a Nap körül”. Volt olyan idő, amikor ez még személyes sejtés volt. De mondhatjuk azt, hogy „Rossz belegondolni, hogy a semmiben mozog a Föld.” Elfogadjuk, hogy a beszélő a saját szubjektív oldaláról beszél.

A 12. ábrán van egy szaggatott vonalú elválasztás a szubjektív és objektív tartalmak között. El kell választani, mert a személyes élmény csak belülről élhető át, de a személyes élménybe is beleszövődnek olyan tartalmak, koncepciók, amelyeket másoktól vettünk át, és társas helyzethez kötődnek. Például a pszichológiai műveltséggel rendelkező emberek személyes tartalmaiban benne vannak az ezeket értelmező fogalmi koncepciók is. Annyiban is lehet objektív, hogy a személyes belső is a természet része és biológiai, idegrendszeri folyamatokkal is le lehet írni belőle valamit, ami nem az élmény. Ez az elválasztás hasznos, de nem úgy igaz, ahogyan eddig megszoktuk. A külsőről lévő tudásunk – éppen mert tudás – bennünk van, de az is a tudásunk része, hogy van „ott valami”, ami a tudásunktól függetlenül létezik – objektív. Hasznos ez, mert a világról alkotott vélekedésünket nyilvános vitákra bocsájtjuk, és közösen konstruálunk róla igaznak tartott állításokat.

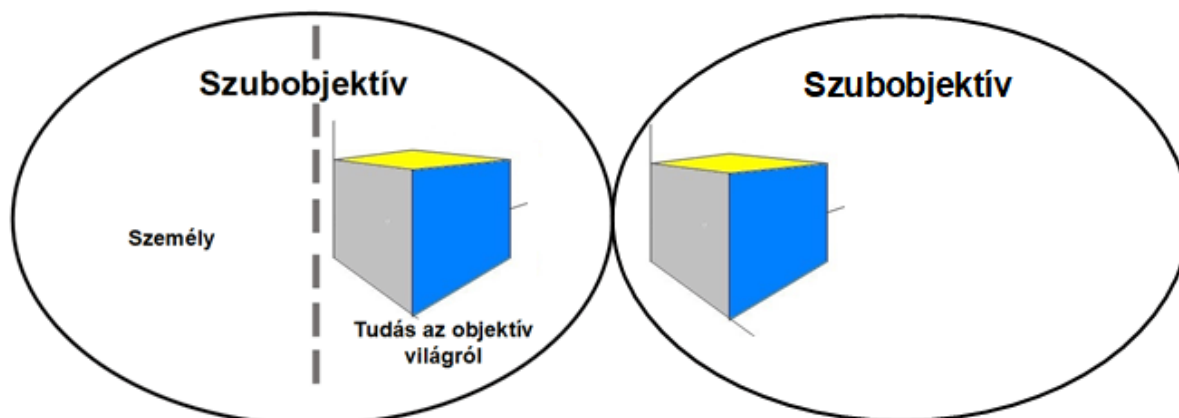
Az „objektív külsőbe” beletartozik a szubjektum szempontjából a többi szubjektum *viselkedésének* leírása is.

És a belső világ felől is hasznos a szétválasztás, mert ki tudjuk fejezni a saját belülről átélhető tartamainkat. Akkor van baj, ha erről elfeledkezünk. Baj, ha objektív, „külső” mércevel meg akarnánk vitatni valaki belső élményének igazságát, és baj lenne, ha lemondanánk a külső világ igaznak tartott leírásáról.

Az objektív fizikai tárgyak odakinn maradtak, de úgy, mint a kacsázó kő. Belül van mindaz, ami *tárggyá* teszi őket, és kívül vannak a fizikai állapotaik, oksági kapcsolataik.

Az ismert világunk – éppen, mert „ismert” – bennünk van. De közösen hordozzuk. A személy felől nézve mások hordozzák a nagyobb részét, ezért tűnik a társadalom „objektívnek.” (13. ábra)

13. ábra



A társadalom szubobjektív. Egyszerre szubjektív és objektív, a társadalom egésze felől nézve nem különbözik a kettő. Minden, ami a társadalomhoz tartozik valahol, valakiben szubjektív tartalom. A könyvtárban lévő könyv, amikor éppen nem olvassa senki, nem gondol rá senki, nem része a társadalomnak.

A személy szubobjektív. A társadalom szubjektíven hordozott és átélt része. Belül is társadalom. Társadalom a biológiai örökségében, tudásában, társas életének emlékeiben, életére kidolgozott stratégiáiban. A szubjektivitásban benne van a külső.

Itt ismét láthatjuk a korábban Csányitól idézett kultúra definíciót. A kultúra *két együtt élő populáció* kölcsönös kapcsolata. Egy kívülről megfigyelhető viselkedési minták, tárgyak, ideák és értékek együttese, amelyet tanulással adhatnak át egymásnak és az utódoknak. És a másik: a külsőnek megfelelő belső neurális idegrendszeri populáció.

És itt a kommunikációelmélet felől kapcsolódunk Durkheim kettős emberi természetéhez (Durkheim 2005).

„[...] A kollektív eszmék akkor is megőrzik jellegzetes sajátosságukat, ti. azt a tekintélyt, amelyet magukra öltöttek, amikor egyedivé és személyiségünk elemeivé válnak. Bár hozzánk tartoznak, de más hangon és más hangsúllyal szólnak, mint más tudatállapotaink: parancsolnak nekünk, tiszteletet kívánnak tőlünk, nem érezzük magunkat velük egyenlőnek. Tudjuk, hogy bennünk valami nálunk magasabbat képviselnek. Nem ok nélküli tehát, hogy az ember kettősnek érzi magát: valóban kettős. Valóban a tudatállapotok két csoportja található benne, amelyek eredetük, természetük és a követett cél tekintetében ellentétesek. Az egyik csoport csak szervezetünket és azokat a tárgyakat fejezi ki, amelyekkel ez a legközvetlenebb kapcsolatban van. Szigorúan egyéniek, csak önmagunkhoz kötnek minket, és éppúgy nem tudjuk ezeket elválasztani magunktól, ahogy testünkről sem tudjuk magunkat leválasztani. A másik csoport ellenben a társadalomból származik, azt fejezi ki bennünk, és valami nálunk hatalmasabbhoz köt bennünket. E tudatállapotok kollektívek, személytelenek; olyan célok felé fordítanak minket, amelyek közösek más emberekkel, másokkal e tudatállapotok révén és csakis általuk kerülünk kapcsolatba. Nagyon is igaz tehát, hogy két részből, mintegy két lényből vagyunk formálva, amelyek ugyan össze vannak kapcsolva, de nagyon különböző elemekből állnak, és ellentétes irányba indítanak minket” (Durkheim 2005: 360).

Praktikus a kettő szétválasztása, de sok társadalomelméleti probléma származik belőle. Egy példát idézek csak ezekből. Norbert Elias Durkeimre hivatkozva írja:

„Ő is valódi kiutat akart találni abból a zsákutcából, amelybe ismételtén jutunk, valahányszor az individuumot és a társadalmat fogalmilag [...] mint két statikus adottságot állítjuk szembe egymással. Nem kétséges, írja *A társadalmi munkamegosztás című művében*, hogy a társadalomban semmi sem létezik, ami ne létezne az egyén tudatában. Viszont szinte minden, amit az utóbbiban találunk, a társadalomból származik. Tudattartalmaink legnagyobb része nem jöhetett volna létre elszigetelt emberi lényekben, s egészen más formát öltene olyan embereken, akik másfajta módon csoportosulnának” (Elias 1999: 120).

A személyben „szubobjektív” módon hordozott társadalom fogalmával oldhatjuk fel a társadalomelméleti ellentmondást, ami a szubjektum és az objektív társadalom fogalmi elválasztásából adódik.

Ha a bonyolult társadalmat a személyek hordozzák, akkor a személyeket e bonyolult társadalmi hatások csomópontjaiként érdemes tekintenünk. Az emberre úgy is nézhetünk, mint egy öntudatra ébredt társadalmi csomópontra, *hub-ra*.²⁴

Az uralkodó menedzsment megközelítésben a sikeres ember központi tulajdonsága a proaktivitás. A proaktív ember szabadon dönt az előtte álló lehetőségek között, sőt aktívan teremti is a maga lehetőségeit. Ha az ember egy bonyolult hálózat sokszorosán függő része, akkor dönthet-e szabadon? Első ránézésre azt mondhatnánk, hogy nem. Másodikra azt mondom: éppen, hogy a sokszoros függés teremti a szabadságot.

Első ránézésre az ember vergődik e sokszorosán meghatározott hálózati erőterben, és nem szabad. Második ránézésre azt látjuk, hogy mindegyik környezeti összetevő, amely hat az emberre, más és más viselkedést várna el tőle, de éppen mivel több ilyen van, az ember *kénytelen* optimalizálni viselkedését. Ez az optimalizálás nem vezethető le egyetlen egy környezeti tényezőtől sem. Az embernek mindegyikhez képest szabadsága van az optimum kialakításában. Még akkor is, ha ez az optimum támaszkodik az összes társadalmi hatásra. Ami itt létrejön, az a személy,²⁵ (aki szintén bonyolult társadalmi hatások történetében alakult olyanná, amilyen) és az aktuális társadalmi helyzet valamennyi összetevője eredményeként egy új tudatos minőség. Tudatosan választani, optimalizálni, dönteni kell a sokoldalú személyes és társadalmi hatások között. A tudatosság társadalmi problémájáról van szó. Baars (2002) tudatosság modelljét használhatjuk a társadalmi tudatosságra is. „Bernard Baars globális munkaterület [...] modelljének központi tétele az, hogy a tudatosság serkenti, facilitálja az egyébként egymástól elszigetelt agyi funkciók közötti kölcsönös elérést, azaz egyfajta *integráló szerepet* játszik az agyi információ-feldolgozásban [...] sok speciális részrendszerből álló összetett rendszer akkor képes megoldani olyan összetett problémákat, amelyeket külön-külön egyik részrendszer sem képes megoldani, *ha rendelkezésre áll egy közös munkatér*, ahol integrálni lehet a részrendszerek működéseit. Ez a közös munkatér azonban szükségszerűen *korlátozott kapacitású* [...] Baars analógiát lát ennek a korlátozott kapacitású közös munkatérnek és a tudatosságnak a szerepe között. Úgy véli, a tudatosság *az a „globális munkaterület”,* amelyben integrálódnak a különféle specializálódott agyi hálózatok (modulok) feldolgozási eredményei. *A tudatosság szerepe az, hogy serkentsen a kölcsönös hozzáférést ezek között a rendszerek között*” (Csépe et al. 2008: 290–291).

²⁴ Az *El vagyunk havazva* című könyvem utolsó fejezetének címe. E részben támaszkodom az ott leírt szövegre.

²⁵ És maga személy is belülről sok összetevő által befolyásolt „eredő”.

A társadalomban élő emberben nem az agyi funkciók integrálásáról van szó, hanem *társadalmi hatások integrálásáról*. És erre már minden *kommunikációs* aktusnál szükség van. A társadalmi hatásokat az agy reprezentálja. Ha kiterjesztjük Baars hipotézisét az agyi hálózatról a kommunikációra, és így a társadalmira is, akkor a személyt, s annak tudatát az agyi speciális részrendszerek és a társadalmi hálózatok integrációjának látjuk. A személy, külső és belső hálózatainak csomópontjában (hub) integrálja e hatásokat, s ez az integráció öntudatra emeli e hálózati csomópontot. A társadalom itt lesz személyessé. És ahogy nincs két azonos hub, hiszen nem lehetnek egyszerre azonos társadalmi helyen, nincs két azonos személy se. És e társadalmi személy serkenti *a kölcsönös hozzáférést ezek között a rendszerek között*. Az önreflektív tudatosság éppen a társadalmi kommunikációban keletkezik, miközben ez az „ön” a társadalmi hatások csomópontját jelenti. Senki sincs az *Ő* helyében, és senki se láthatja úgy a helyzetet, ahogy *Ő*. Senki se támaszkodik arra az élettörténetre, amire *Ő*. Ha meg akarjuk érteni, „bele kellene bújni a bőrébe”, a helyzetébe. De inkább olyan viszonyokat kellene teremteni, amelyben megnyilvánulhat.

Látni kell a felelősségét is. Mindenki lát olyat a társadalomból, amit nem láthat más. Mondhatjuk, hogy felelőssége megmutatni. Személyében olyat hordoz, ami egyszerre közös és egyedi. Értsük meg, fejlesszük a személyekké vált társadalmat. Pedagógiát, szervezeteket, társadalmi viszonyokat, gazdaságot, kultúrát kellene így fejleszteni. Tudásalapú társadalmat, tudásalapú emberi rendszereket. Az elméletet követni kell technológiáknak, „hogyan csináld megoldásoknak”.

IRODALOM

- Baars, Bernard (2002) The conscious access hypothesis: origins and recent evidence. *Trends in Cognitive Sciences*, Vol.6, No.1, January 2002, 47–52.
[https://doi.org/10.1016/S1364-6613\(00\)01819-2](https://doi.org/10.1016/S1364-6613(00)01819-2)
- Bajnok Andrea – Korpics Márta – Milován Andrea – Pólya Tamás – Szabó Levente (2012 szerk.) *A kommunikatív állapot. Diszciplináris rekonstrukciók*. Budapest, Typotex.
- Csányi Vilmos (1999) *Az emberi természet. Humánétológia*. Budapest, Vince Kiadó.
<http://doi.org/10.1556/9789630598057>
- Csányi Vilmos (1988) *Evolúciós rendszerek. Az evolúció általános elmélete*. Budapest, Gondolat Könyvkiadó. <https://doi.org/10.1556/9789630598330>
- Csépe Valéria – Győri Miklós – Ragó Anett (2008szerk.) *Általános pszichológia 3. Nyelv, tudat, gondolkodás*. Budapest, Osiris Kiadó.
- Dennett, Daniel (1996) *Micsoda elmék. A tudatosság megértése felé*. Budapest, Kulturtrade.
- Domschitz Mátyás (2013) *El vagyunk havazva*. Budapest, Typotex.
- Domschitz Mátyás (2014) A szervezet, mint holon. In: Demeter Márton (2014szerk.) *Konstruált világok*. Budapest, Typotex.
- Donald, Merlin (2001) *Az emberi gondolkodás eredete*. Budapest, Osiris.
- Durkheim, Emile (2005) Az emberi természet kettőssége és ennek társadalmi feltételei. In: Felkai Gábor – Némedi Dénes – Somlai Péter (2005szerk.) *Szociológiai irányzatok a XX. század elejéig. Olvasókönyv a szociológia történetéhez*. Budapest, Új Mandátum Kiadó.
- Elias, Norbert (1999) *A szociológia lényege*. Budapest, Napvilág.

- Horányi Özséb (2007szerk.) *A kommunikáció, mint participáció*. Budapest, AKTI Typotex.
- Koselleck, Reinhart (1997) *Az aszimmetrikus ellenfogalmak történeti-politikai szemantikája*. Budapest, József Műhely Kiadó.
- Koselleck, Reinhart (2003) *Elmúlt jövő. A történeti idők szemantikája*. Budapest, Atlantisz.
- Lakatos Imre (1997) A kritika és a tudományos kutatási programok metodológiája. In: Miklós Tamás (1997szerk.) *Lakatos Imre tudományfilozófiai munkái*. Budapest, Atlantisz Kiadó.
- Pete Krisztián – P. Szilcz Dóra (2007) A kommunikáció intézményeiről. In: Horányi Özséb (2007szerk.) *A kommunikáció, mint participáció*. Budapest, AKTI – Typotex.
- Polányi Mihály (1997) Tudomány, hit és társadalom. In: Polányi Mihály (1997) *Tudomány és ember*. Budapest, Argumentum Kiadó.
- Tomasello, Michael (2002) *Gondolkodás és kultúra*. Budapest, Osiris Kiadó.
- Tomasello, Michael (2011) *Mi haszna az együttműködésnek?* Budapest, Gondolat.

A NEMZETKÖZI ÖNKÉNTESSÉG HAZAI MÉDIA- REPREZENTÁCIÓJA 2015 ÉS 2019 KÖZÖTT

Molnár Zsolt

molnarzst@gmail.com, molnar.zsolt@uni-bge.hu

DOI: 10.20520/JEL-KEP.2021.3.25

Absztrakt

Jelen tanulmány a nemzetközi önkéntesség magyarországi médiareprezentációját mutatja be. Célja a nemzetközi önkéntesség médiában kialakult képének feltárása, a vele kapcsolatos diskurzusok azonosítása, annak vizsgálata, hogy különböző társadalmi, gazdasági és politikai dimenziói, lehetőségei és szerepei megjelennek-e a vizsgált médiatartalmakban, és összeállnak-e valamilyen egységes mediatizált képpé, amely tudatosan erősítheti a nemzetközi önkéntesség társadalmi súlyát. A vizsgált szövegekben előforduló tartalmi elemek előfordulását kvantitatív tartalomelemzés, a társadalmi szerepek azonosítását kvalitatív diskurzuselemzés segítségével végeztem. A kutatás a magyar sajtóban a nemzetközi önkéntességről 2015–2019 közötti öt évben összesen megjelent 746 nyomtatott cikkre, internetes beszámolóra, televízió és rádió tudósításra, valamint blogbejegyzésre terjedt ki.

Kulcsszavak

nemzetközi önkéntesség, önkéntes, médiareprezentáció, tartalomelemzés, diskurzuselemzés

MEDIA REPRESENTATION OF INTERNATIONAL VOLUNTEERING IN HUNGARY BETWEEN 2015–2019

Zsolt Molnár

Abstract

This paper discusses the media representation of international volunteering in Hungary. It aims to identify the mediated picture as well as the related discourse topics about international volunteering. It provides findings into how social, economic, and political components, implications and roles of volunteering can be identified in the examined media contents. This research explores whether media representation forms a coherent mediated picture contributing intentionally to strengthen international volunteering's social weight. I used quantitative content evaluation to reveal content structures and used qualitative discourse analysis to detect discursive topics and social roles of volunteering. The research examined 756 articles altogether, media coverages, and blog contents alike published or broadcast in the Hungarian media over five years between 2015 and 2019.

Keywords

international volunteering, voluntary, media representation, content evaluation, discourse analysis

A NEMZETKÖZI ÖNKÉNTESSÉG HAZAI MÉDIAREPREZENTÁCIÓJA 2015 ÉS 2019 KÖZÖTT

Molnár Zsolt

Bevezető

A magyarországi önkénteskutatások részben társadalom-statisztikai és motivációs oldalról¹, részben aktuálpolitikai összefüggésben² vizsgálják a belföldi önkéntességet, kifejezetten a nemzetközi önkéntességgel kapcsolatos tudományos kutatás kevés létezik. A terület legfontosabb hazai jellemzői (demográfiai, motivációs és szervezeti) hasonlóak a külföldi mintákhoz, ugyanakkor az önkéntesek száma, a tevékenység gazdasági súlya, valamint finanszírozási módja nagyon jelentős mértékben elmarad a fejlett országokétól.

Jelen tanulmány a társadalmi nyilvánosság oldaláról kívánja feltárni és bemutatni a nemzetközi önkéntességet. Arra keresi a választ, hogy milyen a nemzetközi önkéntesség médiareprezentációja Magyarországon, milyen azonosítható diskurzusok és társadalmi szerepek kapcsolódnak hozzá, mennyire tudatos és aktív a téma képviselője a hazai sajtóban. Megjelennek-e bennük a nemzetközi önkéntesség egyéni, társadalmi és országos szinten kiaknázható pozitív hatásai és lehetőségei, és összeállnak-e valamilyen azonosítható mediatizált képé, amely tudatosan erősítheti a nemzetközi önkéntesség társadalmi súlyát. Meg tudja-e szólítani a potenciális (jellemzően „Z” generációba tartozó fiatal) önkénteseket mind üzenet, mind médiaszerkezeti oldalról, illetve ki tud-e fejteni tágabb társadalmi szemléletet alakító hatást? A kutatás kiindulópontja az, hogy a nemzetközi önkéntesség médianyilvánossága kifejezetten alacsony, noha hazai szerkezete, társadalmi, politikai és gazdasági lehetőségei komolyabb megjelenést és szerepvállalást tennének lehetővé.

Elemzésemben a 2015–2019 közötti időszak alatt megjelent³ médiatartalmakat vizsgáltam. Először kvantitatív tartalomelemzéssel a cikkek, tudósítások részletes tartalmi összetevőinek (pl. témák, önkéntesség fajtái, típusai, szervezetek, programok, motivációs tényezők, önkéntesség egyéni és társadalmi hatásai stb.), valamint az ezek leírására használt fogalmak és kifejezések előfordulásának gyakoriságát dichotóm válaszokat tartalmazó kódrendszer alapján számszerűsítve néztem meg, amely lehetőséget nyújtott a szövegtartalmak statisztikai elemzésére. Ezt követően a kvalitatív diskurzuselemzés segítségével a mélyebb értelmezési összefüggéseket, a betöltött társadalmi szerepeket kívántam azonosítani.

¹ Pl. Czike – Kuti 2006, Czike – Szabóné 2010, Mészáros – Kostyál – Mester 2011, Perpék 2017.

² Pl. Feischmidt 2018, Zakariás 2018.

³ Kutatásomban tudatosan nem vizsgáltam a 2020. évvel kezdődő időszakot, mert a koronavírus-pandémia ezt a területet is jelentősen befolyásolta: számos külföldi ország nem fogadott külföldi önkénteseket, illetve a társadalmi segítségnyújtás a belföldi önkéntességre tevődött át.

Kutatásom megállapításait érdekes lesz nemzetközi összehasonlításban is vizsgálni, hisz az önkéntesség és a hozzájuk kapcsolódó diskurzusok külföldi felmérések szerint is legtöbbször leegyszerűsített, sematizált formában jelennek meg a köztudatban (pl. Deacon – Fenton – Walker 1995, Greenberg – Walters 2004a, Machin 2005).

A tanulmányban először röviden ismertetem a nemzetközi önkéntességnek a diszkurzív szerepek azonosításához szükséges hazai összetevőit, jellemzőit és nemzetközi megfeleltetését, majd áttekintve a médiareprezentáció elemzéséhez alkalmazott fontosabb szöveg- és diszkurzelemzési megközelítéseket, bemutatom a 2015 és 2019 között a magyarországi sajtóban megjelent médiatartalmak megjelenési gyakoriságát és eloszlását. Ezt követően egy szűkebb időtartamban, a kiválasztott 2018-as évre vonatkozóan bemutatom a hírek, tudósítások részletes elemzését és a kapott eredmények értelmezését.

A nemzetközi önkéntesség magyarországi helyzete, szerkezete és jelentősége

Az önkéntesség alapvetően más emberek, közösségek önzetlen segítése, amelynek eredete a korabeli társadalmak hitében, világnézetében rejlik (pl. Zentai 2006), és a XX. századig szinte kizárólag belföldi önkéntességet jelentett. Az első világháború után jelent meg nemzetközi vonatkozásban, amikor megindult a szegény országok együttes szolidaritáson és társadalmi felelősségvállaláson alapuló megsegítése (pl. Lewis 2005, Smith – Laurie 2010). Hazánkban szervezett formában az ezredfordulót követően alakult ki állami és civil szervezetek tudatos együttműködésében (pl. Fodor – Orosz 2015, Laki 2019), ettől kezdve a magyarországi tevékenység is a nemzetközileg elfogadott értelmezés⁴ és rendszer szerint működik, ugyanakkor az önkéntesek létszámában és a terület finanszírozásában a hazai nemzetközi önkéntesség folyamatosan elmarad a fejlett országok helyzetétől.

Tágabb értelemben vizsgálva (pl. Csákvári 2008), a modernkori önkéntesség olyan összetett társadalmi kategória, amelynek jelentős multidiszciplináris hatása és vonatkozása van. Az önkéntesség napjainkban leggyakrabban társadalmi, gazdasági és politikai dimenziók mentén, ezek egymásra ható komplexitásában jelenik meg. Része többek között az önkéntesek motivációs háttere, helyi közösségfejlesztő vonatkozásai, nemzetgazdasági hatása, szociális és politikai következményei (pl. menekültek, kisebbségek vagy bármely rászoruló társadalmi csoport segítése esetén), az önkéntesek személyiség- és képességfejlődése, össztársadalmi hatása, valamint nemzetközi önkéntesség esetén a vállalati szinten jelentkező gazdasági kapcsolatok és előnyök, illetve a tudatosan kifejtett vagy jelentkező geopolitikai és diplomáciai (*soft power*) lehetőségek. Az Európai Parlament önkéntesség szerepéről szóló jelentése⁵ ezeket a társadalmi bevonódás és kohézió, a generációk közötti együttműködés erősítése, valamint az interkulturális megértés és fejlődés hatásaival egészíti ki. Ezek a vonatkozások és összetevők alkotják a nemzetközi önkéntesség komplex szerepstruktúráját, kiegészülve a belföldi és a nemzetközi önkéntesség egymásra ható kapcsolatával⁶ (Wu 2011), ezért azonosításuk és feltárásuk elengedhetetlen részét képezi a vizsgálatnak.

A tanulmány következő fejezeteiben a nemzetközi önkéntesség vizsgált kategóriái – amelyek médiaképet a következőkben bemutatom – az önkéntesmunka típusaira, az önkén-

⁴ Pl. az Európai Unió Bizottsága által 1997-es Amszterdami szerződésben, illetve az Európai Gazdasági és Szociális Bizottság (EGSZB) 2006-os dokumentumában foglalt definíciók.

⁵ Report On The Role Of Volunteering In Contributing To Economic And Social Cohesion (Committee on Regional Development, EP, 2008).

⁶ A cseh Inex–SDA önkéntesküldő szervezet 600 fős kutatása.

tesek egyéni jellemzőire, helyi és országos gazdasági, kulturális és politikai hatásmechanizmusára, valamint finanszírozási, szervezeti és nemzetközi kapcsolódásaira terjed ki.

Az egyéni jellemzőket tekintve a hazai nemzetközi önkéntesek száma egyelőre kifejezetten alacsony, évente mindösszesen néhány százra tehető⁷ (összehasonlítva: a Nemzetközi Önkéntesküldő Szervezetek Szövetségének (IVCO) 31 tagszervezete évente összesen több mint 30 ezer nemzetközi önkéntest küld külföldi önkéntesmunkára), ahogy szerény a nemzetközi önkéntesség gazdasági súlya is. A külföldi önkéntesprogramok tipikusan nemzetközi fejlesztési keretben (NEFE) szoktak megjelenni, erre Magyarország a nemzetközi vállalásnál jelentősen kevesebbet költ (pl. Szent-Iványi – Lightfoot 2015), vállalati szinten viszont már van pozitív példa a nemzetközi önkéntességgel összekapcsolódó harmadik világbéli kereskedelemfejlesztési gyakorlatra⁸. A nemzetközi önkéntesség kiválóan alkalmas egy ország nemzetközi képének alakítására, amelyre az Afrikában működő önkéntes magyar orvosi missziók jelentenek jó példát, ahol az egészségügyi fejlesztést tudatos kultúracserével (Mbembe 2008) is kiegészítik, így mind az orvosi, mind a kulturális tevékenységen keresztül tudják építeni Magyarország ismertségét és imázsát. A geopolitikai célú kulturális diplomácia gyakorlatát (Nye 2004, Goff 2013) azonban hazánk a nemzetközi önkéntesség más területén egyelőre nem veszi igénybe.

A magyar önkéntesek társadalmi és motivációs háttere nagy hasonlóságot mutat a nemzetközi mintákkal. A tipikus európai és magyar önkéntes szocio-demográfiai jellemzői megegyeznek, mindkettő egyaránt „magas presztízsű, magas iskolai végzettségű, gazdaságilag aktív, sokszor értelmiségiként dolgozó felnőtt, aki általában gyermekes családban él” (Perpék 2017: 116). A magyar nemzetközi önkéntesek átlagéletkora 25,5 év (az Egyesült Államokban 28 év), a nők és férfiak aránya 70-30% (USA: 60-40%), és a jelentkezők 90-95%-a főiskola, egyetem előtt áll, jelenleg is tanul vagy nemrégiben végzett diplomás (USA: 90%-a legalább főiskola).⁹ A magyar önkéntesek motivációi három nagy kategóriába sorolhatók.¹⁰ Az első a segítőszándék, a második a kalandvágy, míg a harmadik motiváció az egyéni élettörténetbe ágyazott motiváció, amely során valamilyen magánéleti vagy szakmai válság miatt jelentkeznek önkéntesnek. Egy brit felmérés ezeket a vallási elköteleződésből adódó, valamint a társadalmi nyomásból eredő önkéntesség vállalással egészítette ki (Bröckerhoff – Wadham-Smith 2008). A visszatérő önkéntesek egy hazai kutatás szerint toleránsabbakká, elfogadóbbakká, gyakorlatiasabbakká, pragmatikusabbakká, kulturálisan nyitottabbá, türelmesebbé, valamint szociálisan és társadalmilag érzékenyebbé váltak (Mikesy – Molnár – Reicher 2011), amely változásoknak viszont már ösztársadalmi hatásuk is van.

Az alkalmazott kutatás módszertani jellemzői

Kutatásom célja, hogy a nemzetközi önkéntesség előbb bemutatott meghatározó dimenziói, összetevői, vonatkozásai (önkéntesség célja, gazdasági, politikai és társadalmi szerepe, önkéntesek motivációi stb.), valamint a rájuk rakódott diszkurzív mezők milyen mértékben és mennyire kongruensen tükröződnek a hazai médiában, és kiolvasható-e belőlük valamelyik társadalmi szerep és diskurzus. Ennek feltárásához komplex diskurzuselemzési megközelítést

⁷ Nemzetközi önkéntesküldéssel foglalkozó hazai szervezetek becslése.

⁸ A Magyar Afrika Társaság tulajdonosa által alapított Magyar Kereskedelmi és Kulturális Központok (HTCC) több irodát is működtetnek öt afrikai nagyvárosban.

⁹ Magyar Önkéntesküldő Alapítvány 2011-es kutatása.

¹⁰ A 2005 szeptember és 2007 január közötti időszakban több program keretén belül több mint 60 nemzetközi önkéntes motivációját mértem fel.

alkalmaztam, hiszen célunk nemcsak a médiában leírt vagy elhangzott nyelvi jelentések megértése, hanem az elbeszélők (önkéntesek, illetve újságírók, szerkesztők) saját narratíváinak értelmezése és a különböző diskurzusok azonosítása, amelyek egyrészt a jelentéseket hordozó módok, eszközök sorát, folyamatát írják le, másrészt a vizsgált jelentések társadalmi nézőpontjaival kapcsolatos reprezentációit értelmezik (Carver 2004, Fairclough – Mulderring – Wodak 2011: 357, Fairclough 2012a). A diskurzuselemzés célja, hogy a nemzetközi önkéntességről szóló szövegekben lévő jelentéseket és nézőpontokat felfejtsük, a bennük rejlő szubjektív és szociális tartalmakat feltárjuk és strukturáltan értelmezzük (Glózer 2007). A diskurzuselemzés olyan nyelvi, kognitív, társadalmi és kulturális aspektusokkal rendelkező multidiszciplináris eszköz, amely kritikai és társadalom-politikai megközelítésben vizsgálja az elemzett szöveget, és képes mind általános konklúziók levonására, mind absztrakt ideológiai jelentések megalkotására (van Dijk 1998a, Fairclough 2012b). Mivel a diskurzuselemzés nyelvészeti megközelítésből egyre inkább társadalommagyarázati elvvé alakul át (P. Szilczl 2018:4), kiválóan alkalmas a nemzetközi önkéntesség társadalmi jelentéseinek és szerepeinek értelmezéséhez és megértéséhez.

Az elemzéshez a kvantitatív és kvalitatív módszerek – egymást kiegészítő – előnyeit egyaránt felhasználtam. A kvantitatív tartalomelemzés elsősorban leíró jellegű, módszertanilag pontosabban meghatározott (Krippendorff 2004a, Géring 2017a) eljárás, amely a vizsgált szövegekben előforduló fogalmak, nyelvi elemek gyakoriságát és azok egymáshoz való kapcsolódását mennyiségileg elemzi. Jelen esetben a nemzetközi önkéntesség tartalmi összetevőit kívántam feltárni és számszerűsítve elemezni. Ehhez a nemzetközi önkéntesség szerepkészletéből levezetett kódolási kategóriákat alakítottam ki. Ezt követően, a mélyebb értelmezések és a tartalomból kirajzolódó társadalmi kontextusok, kapcsolatok és nézőpontok kvalitatív azonosítására a Foucault diskurzusfelfogásán alapuló kritikai diskurzuselemzés (Foucault 1970, van Dijk 1998b, Wodak 2001, Fairclough 2009, 2012c) módszerét vettem igénybe, amely számos kritikája ellenére is (pl. túlzottan leegyszerűsített és gyakran preconcepcionált, lásd Szabó 2004a), a legelterjedtebb eszköz a látens jelentések és diszkurzív mezők feltárására.

A vizsgálat során három kérdéskörre kerestem választ: 1) Milyen intenzitással, eloszlásban és milyen médiumokban jelennek meg cikkek, tudósítások a nemzetközi önkéntességről, és ezekből milyen következtetéseket lehet levonni a reprezentáció hatására? 2) Milyen témákat, témaköröket lehet a cikkekben, tudósításokban azonosítani, mennyire jelennek meg a nemzetközi önkéntesség tartalmi összetevői a médiatartalmakban? 3) Milyen társadalmi diskurzusok, szerepek és üzenetek rajzolódnak ki a reprezentációból, amelyek meghatározzák a nemzetközi önkéntesség társadalmi nyilvánosságát? Az első kérdéskörnél tehát azt vizsgáltam, hogy „hol”, a másodikonál azt, hogy „mi” jelent meg, míg a harmadik kutatói kérdéskörnél azt tártam fel, hogy „milyen módon” került bemutatásra a nemzetközi önkéntesség a magyar médiában.

A szövegelemzés során a Klaus Krippendorff (2004b: 83) által meghatározott módszertani felépítés és logikai sorrend szerint haladtam, a mintavételi keretet a magyarországi sajtóban 2015 és 2019 között megjelent, nemzetközi önkéntességgel foglalkozó szerkesztett tartalmak képezték.¹¹ A mintavétel során az ország egyik legnagyobb sajtófigyelő cégének (Imedia Kft.) adatbázisára támaszkodtam, ahol kutatói hozzáférést biztosítottak számomra a nyomtatott sajtóra, a televíziós és rádiós műsorokra, az internetes újságokra, valamint a blogtartalmakra kiterjedő, napi 20 ezer megjelenés figyelésével bővülő archívumukhoz. A keresési kulcsszavak véglegesítését két lépcsőben, keresztellenőrzésekkel és szűrésekkel kiegészítve

¹¹ A sajtótermék fogalmát a Nemzeti Média és Hírközlési Hatóság szabályozza (A médiaszolgáltatás és a sajtótermék fogalma az új magyar médiaszabályozásban, NMHH, utolsó frissítés: 2014.01.28.).

végeztem, arra törekedve, hogy megbízhatóan lefedjék a nemzetközi önkéntességhez tartozó tartalmakat¹², beleértve a szervezeti résztvevőket, programokat és missziókat. A megjelenések helyét és gyakoriságát leíró elemzéshez a pontosabb statisztikai feldolgozást lehetővé tevő tágabb időkeretet határoztam meg, a vizsgált 2015–2019 közötti időben összesen 746 média-tartalmat találtam, azaz $N^1 = 746$.

A kvantitatív és kvalitatív elemzéshez egy évet választottam ki, a gyorsan változó magyarországi médiapiaci sajátosságok miatt ezt minél közelebb kívántam meghatározni a jelenhez, de mivel 2019-ben indokolatlanul alacsony volt a megjelenések száma az előző évekhez képest, ezért a teljesebb képpel biztató 2018-as év mellett döntöttem. Ebben az időszakban összesen 139 tudósítás szerepelt a vizsgált médiumokban (1. táblázat), ez a mennyiség volt a kvantitatív vizsgálatom korpusza, tehát $N^2 = 139$.

1. táblázat

Médiatartalmak megjelenési helye

Nyomtatott sajtó	24 óra, Békés Megyei Hírlap, Bors, Hajdú-Bihari Napló, Képmás, Napló, Nők Lapja, Somogyi Hírlap, Tolnai Népújság, Új Dunántúli Napló, Új Néplap, Vas Népe
TV, rádió, MTI	Info Rádió, Kossuth Rádió, MTV, Rádió Rock, RTL, MTI
Internetes újság	bama.hu, baon.hu, beol.hu, boon.hu, breuerpress.com, civilhetes.hu, duol.hu, eszakhirnok.hu, feol.hu, globoport.hu, gyorplusz.hu, hajraegeszseg.hu, hataratkelo.hu, heol.hu, hir6.hu, hirado.hu, hiros.hu, HR Portal, ifipress.hu, index, infovilag.hu, yoojooz.hu, kemma.hu, keol.hu, kisalfold.hu, kulturpont.hu, lokal.hu, ma.hu, magyaridok.hu, marie claire online, medicalonline.hu, mixonline.hu, mon.hu, nlc.hu, nonprofit.hu, parameter.sk, propeller.hu, sikerado.hu, somogyivar.hu, szoljon.hu, sonline.hu, teol.hu, tolnavar.hu, turizmus.com, vaol.hu, veol.hu, vilagszam.hu, vorosmartyradio.hu, weborvos.hu, webradio.hu, wmn.hu, zaol.hu, zetapress.hu
Blogok	animanna.blog.hu, hataratkelo.blog.hu, hoppsza.blog.hu, lilifinnkalandjai.blog.hu, lelektoredekek, nori-potsdam-ban.blog.hu, rolff on road, studlife, tamaszsofi.blog.hu, vilagga-mentem.blog.hu

Forrás: saját szerkesztés

A kvalitatív vizsgálathoz szükséges módon ezekből kiszűrtem az azonos tartalommal – gyakran szó szerinti egyezéssel – rendelkező cikkeket és tudósításokat, majd a fél oldalnál és a 6 percnél rövidebb tartalmakat, így végül 25 különböző témájú és tartalmú megjelenés maradt, azaz $N^3 = 25$.

A kvantitatív szövegelemzéshez kialakított kódrendszer a nemzetközi önkéntesség azon tartalmi összetevőit tartalmazza, amelyek kutatói előfeltevésem szerint akár pozitív, akár negatív megjelenésben lényegesek a vizsgálathoz, azaz kiolvasható belőle, hogy melyik összetevő milyen gyakorisággal szerepel. Ugyanilyen fontos vizsgálati cél volt annak feltárása is, hogy mi *nem* jelenik meg a médiában. Az alkalmazott kódrendszert három szintű, faágstruktúra alapú kategóriacsoporthoz terveztem meg, amely a nemzetközi önkéntesség tartalmi összetevőit egyre szűkebb logikai egységekre bontja le. A legmagasabb, átfogó szintű főcsoportba (kódcsalád) a cikkek, tudósítások fő tartalmi elemei, a *témátípusok* kerültek, amelyeket hat nagy kategóriába soroltam be: önkéntesmunka típusai, önkéntesek egyéni jellem-

¹² Nemzetközi önkéntesség, külföldi önkéntesség, önkéntes munka külföldön.

zói, országos hatások, nemzetközi kapcsolódás, finanszírozás, szervezeti jellemzők. Ezeket külön-külön alcsoportokra (kódkategóriák) bontottam le (*nemzetközi önkéntesség tartalmi kategóriái*), például: külföldi önkéntesmunka, külföldi önkéntes magyarországi munkája, önkéntesek motivációi, tapasztalt egyéni változások összetársadalmi, gazdasági, kulturális, politikai hatás, közreműködő szervezet, önkéntesprogram stb. (2. táblázat).

2. táblázat

A kvantitatív elemzéshez használt kódszótár első két szintje

I. TÉMATÍPUSOK	II. TARTALMI KATEGÓRIÁK
Önkéntesmunka típusai	1.1 Külföldi önkéntesmunka
	1.2 Önkéntes turizmus
	1.3 Külföldi önkéntes magyarországi munkája
	1.4 Belföldi önkéntesség
Egyéni jellemzők	2.1 Demográfia
	2.2 Motiváció
	2.3 Önkéntesek személyiség- és képességfejlődése
	2.4 Tapasztalt nehézségek
Országos hatás	3.1 Összétársadalmi hatás
	3.2 Gazdasági hatás
	3.3 Kulturális hatás
	3.4 Politikai hatás
	3.5 Negatív hatás
Nemzetközi kapcsolódás	4.1 ENSZ deklarációk
	4.2 Egyéb nemzetközi vonatkozás
Önkéntesség finanszírozása	5.1 Egyéni forrás
	5.2 Külső finanszírozó szervezet
Szervezeti jellemzők	6.1 Küldő szervezet
	6.2 Fogadó szervezet
	6.3 Önkéntesprogram

Forrás: saját szerkesztés

A kódrendszer legalsó szintjét a fenti tartalmi összetevők részletes, elemi szintű kibontása jelentette (*elemi fogalmak/kódok*), ahol pontos nyelvi megfogalmazásban helyezkednek el a vizsgálni kívánt egységek (pl. oktatás, egészségügy, természetvédelem stb., mint a végzett munka fajtája vagy tolerancia, nyitottság, gyakorlatiasság stb., mint az önkéntesmunka egyéni hatása). Az itt elhelyezkedő elemi kódok összessége, azaz a tartalmi kategóriák részletes összetevőit jelentő végső kategóriaszótár 86 olyan fogalmat tartalmazott, amelyeknél eldöntendő formában tudtam megvizsgálni, hogy szerepelnek-e az egyes médiatartalmakban. Ez képezte a tartalomelemzés végső kérdéssorát (3. táblázat).

3. táblázat

Példa a tartalmi kategóriákhoz kapcsolódó elemi fogalmakra (részlet)

II. TARTALMI KATEGÓRIÁK	III. ELEMI FOGALMAK	SZEREPEL: IGEN/NEM
1.1 Külföldi önkéntesmunka fajtái	1.1.1 oktatás	
	1.1.2 egészségügy	
	1.1.3 természetvédelem, ökológia	
	1.1.4 kultúra	
	1.1.5 gazdaság	
	1.1.6 szociális és társadalmi téma	
	1.1.7 sport	
2.2 Önkéntesek motivációi	2.2.1 kalandvágy	
	2.2.2 segítő szándék	
	2.2.3 kényszerönkéntesség	
	2.2.4 vallási célú	
	2.2.5 társadalmi nyomásból eredő	
	2.2.6 pályaválasztási lehetőség	
6.2 Önkéntesprogram	6.2.1 Erasmus+	
	6.2.2 ESC (Európai Szolidaritási Testület)	
	6.2.3 EVS (Európai Önkéntes Szolgálat)	
	6.2.4 GLEN	
	6.2.5 EU Aid Volunteers	
	6.2.6 Humana	
	6.2.7 Orvosi misszió	

Forrás: saját szerkesztés

A kvalitatív diskurzuselemzés során menet közben, iteratív módon határoztam meg a vizsgált társadalmi szerepeket és diskurzív mezőket, ami megegyezik Csígy Péter (1998) és Géring Zsuzsa (2017b) módszertani megközelítésével, és lehetővé teszi a prekoncepcionális elkerülését (lásd Szabó 2004b), valamint a tényleges szerepkörök feltárását. A kvalitatív diskurzuselemzés alapját szintén a 2018-as évben megjelent médiatartalmak képezték. A 139 cikket és tudósítást megtisztítottam a – nagy számban előforduló – ismétlődő beszámolóktól, majd terjedelem (legalább féloldalas cikkméret, és 6 percnél hosszabb rádió és televíziós riport) és témakör alapján kiválasztottam 25 tartalmat, amelyeket részletesebb kvalitatív elemzésnek vettem alá (4. táblázat).

Az elemzéshez hét összetevőből álló táblázatot használtam (5. táblázat), amely az alábbi elemeket tartalmazta: az adott cikk, tudósítás címe; tartalmi összefoglalása; a beszámolóban szereplő kulcsfogalmak; azonosítható kijelentés típusok; a szerző által sugallt nézőpont; a szereplő pozíciója; valamint a megfogalmazható üzenetek, toposzok. Ezek képezték a kvalitatív elemzés kódolási kategóriáit, amelyek alapján strukturáltan elemeztem a szakmai-társadalmi szerepeket és diskurzusokat.

4. táblázat

Kvalitatív diskurzuselemzésbe bevont cikkek és tudósítások összetétele

TÉMAKÖRÖK, MŰFAJOK	MENNYISÉG
Orvosi misszió	10 db. cikk és tudósítás
Egyéb külföldi önkéntes- munka beszámoló	8 db. cikk és tudósítás
Külföldi önkéntesek magyarországi munkája	3 db. cikk és tudósítás
Életút példák	2 db. cikk és tudósítás
Rendezvények, események	2 db. cikk és tudósítás

Forrás: saját szerkesztés

5. táblázat

Példa a kvalitatív kódolási rendszerre

MEGNEVEZÉS	JELENTÉS	PÉLDÁK
1. Cím	Cikk, tudósítás pontos címe, megjelenés helye, ideje	„Itt nem álmodozol, itt dolgozol” – interjú Vietnamból (<i>tamasyzsofi.blog.hu, 2018.02.26.</i>)
2. Tartalmi összefoglalás	Miről szól?	Egy Vietnámban dolgozó önkéntes tapasztalatai
3. Kulcsfogalmak	Gyakran előforduló, jellemző szavak, fogalmak	„Másfél órás ebédszünet”, „árvaház”, „hátrányos helyzetű gyerekek”, „hatalmas kaland”, „idegen közeg” stb.
4. Kijelentés típusok	Mi jellemző a megfogalmazásra, a cikk stílusára	„Személyes példák használata”, „sok erős jelző”, „váltakozik a leírás az idézetekkel”, „negatív és pozitív példák szembeállítás” stb.
5. Nézőpont	Azonosítható-e valamilyen tudósítói perspektíva, állásfoglalás	„A megoldani való probléma és az önkéntesség, mint megoldás szembeállítása adja a cikk dinamikáját”, „tárgyilagos, higgadt, nem ment el a kolonialista / romantizáló stílus felé”, „a helybeliek szempontjából dolgozták fel a témát, nem az önkéntesek helyzetéből” stb.
6. Szereplő pozíciója	Hogyan jelenik meg a riportalany	„Hétköznapi szereplő, könnyű azonosulni vele – személyes, szubjektív” stb.
7. Üzenetek, toposzok	Azonosított társadalmi szerepek, diskurzusok, megfogalmazható üzenetek	„A nemzetközi önkéntesség jó szakmai és tapasztalatszerző lehetőség”, „az önkéntesség megoldás egy problémára (mit kezdjek az életemmel végzett egyetemistaként?)”, „a nemzetközi önkéntesség elhatározás kérdése, bárkiből bármilyen élethelyzetben és életkorban lehet jó önkéntes” stb.

Forrás: saját szerkesztés

Mi van az adatok mögött: médiamegjelenések eloszlása

A vizsgált 2015–2019 közötti időszakban összesen 746 médiamegjelenés történt a nemzetközi önkéntességgel kapcsolatban. Ezt először mennyiségileg viszonyítottam a teljes (belföldi) önkéntességről szóló megjelenések számához, majd hatását tekintve megnéztem, hogy a médiumok összetétele mennyire esik egybe a hazai médiafogyasztási szokásokkal, majd az adott médiumok olvasottsági, illetve nézettségi jellemzőit elemeztem (mennyire hatékonyan érik el a befogadókat).

A kutatás időkeretében a teljes (külföldi és belföldi) önkéntességről összesen 6889 sajtóbeszámoló született, azaz közel tízszer (9,2) gyakrabban foglalkozott a média általában az önkéntességgel,¹³ mint ennek nemzetközi formájával. Más megközelítésben: minden 10 önkéntességről szóló hazai médiatartalom közül egy a nemzetközi önkéntességről szólt. A belföldi és a nemzetközi önkéntesség helyzete és volumene közötti különbséget az önkéntes munkát végzők száma, társadalmi ismertsége és elfogadottsága, valamint szervezeti és finanszírozási módjában nézve,¹⁴ a sajtómegjelenések számában tapasztalható tízszeres eltérés reálisnak, sőt kedvezőnek tekinthető, noha mindkét terület médiajelenétének volumenét társadalmi súlyukhoz képest alulreprezentálnak tartom.

A nemzetközi önkéntességről szóló 746 cikk és tudósítás médiatípusonkénti megoszlása (6. táblázat) viszont hasonló mintát mutat az országos médiafogyasztási adatokkal. Egy 2019-es felmérés szerint¹⁵ a hazai internetezők közel fele kizárólag online forrásokból tájékozódik, a válaszadók 17%-a csak a nyomtatott sajtóból, míg 19%-uk kizárólag a televízióból. A nemzetközi önkéntesség vizsgált reprezentációjánál az internetes tartalmak (389 cikk) 52%-ot képviseltek (blogokkal kiegészítve 80%), a nyomtatott sajtó (97 cikk) 13%-ot, míg a televízió (23 tudósítás) összesen 3%-ot. Ez a kép azt mutatja, hogy noha alacsony a nemzetközi önkéntességről szóló médiatartalmak száma, a témával foglalkozó médiatípusok összetétele a fiatal potenciális önkéntesek elérését tekintve korszerű, megfelel a hazai lakosság médiafogyasztási struktúráján belül a „Z” generáció szokásainak,¹⁶ ami alkalmas lehet arra, hogy – legalábbis médiaeszköz oldalról – hatékonyan elérje a nemzetközi önkéntesség kiemelt célcsoportjának számító 16–29 éves korosztályt.

A médiahatást tekintve fontos, hogy a megjelenéseken belül milyen arányt képviselnek a legmagasabb követőszámmal rendelkező médiumok. Ehhez megnéztem az érintett médiumok követési (nézettségi, hallgatottsági, olvasottsági) adatait,¹⁷ és ezt vetettem össze a sajtófigyelés eredményével. A nyomtatott sajtón és az internetes csatornákon belül kifejezetten alacsony a magas olvasottságú lapok és portálok aránya (27%, ill. 6%), azaz a nemzetközi

¹³ Az önkéntesség általánosan használt formáira voltam kíváncsi, ezért az „önkéntesség” és „humanitárius munka” kifejezéseken kívül semmilyen más tevékenységet (pl. iskolai önkéntes tevékenység) nem vettem bele a keresésbe.

¹⁴ A magyarországi belföldi önkéntesség legfontosabb számai: szervezeti keretek közötti önkéntes munkát végzők száma 1-2 millió fő, GDP hozzájárulása 0,1% (pl. Mészáros – Kostyál – Mester 2011, KSH, Perpék 2017), az 50 óra kötelező iskolai önkéntesség miatti magas társadalmi ismertség

¹⁵ NMHH (2020) felmérés: csökken a hagyományos média fogyasztóinak aránya az internethez képest.

¹⁶ Hagyományos televízió 8%, internetes forrás 68% (NMHH, 2020).

¹⁷ Források: NMHH (Nemzeti Média- és Hírközlési Hatóság) 2020, Whitereport for Directors – Summer Edition 2019 (media1.hu), MATESZ (Magyar Terjesztés-ellenőrző Szövetség) 2020, thepitch.hu (Digitális Közmérési Tanács adatai alapján), Márkamonitor (markamonitor.hu) és Média1 (az RTL és a TV2 Nielsen Közönségmérésre alapozott közleményei).

önkéntesség hírei szétaprózódott oldalakon keresztül érték el a befogadókat. A rádiós és televíziós tudósítások többsége (59%) viszont magas hallgatottságú és nézettségű csatornákon történt (Info, Petőfi és Kossuth Rádió, RTL Klub, TV2, MTV és a Duna TV), azaz a hagyományos elektronikus médiumok összetétele megfelel annak az elvárásnak, hogy a nemzetközi önkéntesség társadalmilag fontos témája helyet kapjon a közszolgálati rádió és televízió műsoraiban. A blogbejegyzések döntő többsége két nagy blogban jelent meg, amelyek a nemzetközi önkéntesség két meghatározó programjához (EVS és Erasmus+) kapcsolódnak.

6. táblázat

A nemzetközi önkéntesség médiamegjelenésének eloszlása

ÉVEK	SAJTÓ	RÁDIÓ	TV	INTERNET	BLOG	ÖSSZESEN
2015	24	6	9	88	33	160
2016	29	7	5	74	96	211
2017	18	10	4	84	52	168
2018	19	3	4	91	22	139
2019	7	1	1	52	7	68
ÖSSZESEN	97	27	23	389	210	746

Forrás: saját szerkesztés

A médiareprezentáció tartalmi összetevői

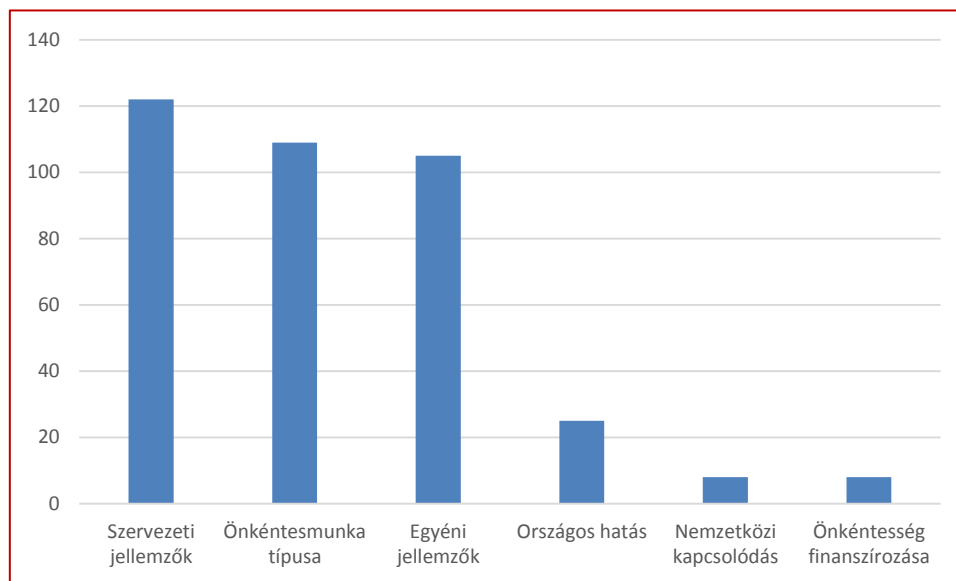
A nemzetközi önkéntesség szerepkészletének tartalmi összetevői képezik azt a kommunikációs alapot, amely kirajzolja a róla szóló társadalmi diskurzust, azaz – egyéb fontos csatornák mellett – a nemzetközi önkéntesség társadalmi nyilvánosságát. A tartalmi elemek azonosítását a 2018-as évben megjelent 139 cikk és tudósítás részletes kvantitatív elemzésén keresztül végeztem el. Első körben a nemzetközi önkéntesség hat nagy tématispúsának (önkéntesmunka típusai, önkéntesek egyéni jellemzői, önkéntesség országos hatása, nemzetközi kapcsolódás, finanszírozás, valamint a nemzetközi önkéntesség szervezeti jellemzői) médiában való előfordulásának számát és arányát elemeztem (1. ábra).¹⁸ A beszámolók nagy része három témára koncentrált. Összesen 122 cikk és tudósítás tartalmazta a szervezeti jellemzőket, megnevezett legalább egy küldő vagy fogadó szervezetet, illetve önkéntes programot. 109 médiatartalom utalt az önkéntesmunka típusára (nemzetközi vagy belföldi önkéntesség, esetleg önkéntes turizmus). A harmadik legnagyobb csoportot az önkéntesek személyes jellemzői jelentették, 105 beszámoló tartalmazott valamilyen információt a demográfiai háttérrel, motivációról, a bekövetkezett személyiség- és képességváltozásokról, illetve személyes nehézségeikről.

Kevesebb beszámoló foglalkozott a nemzetközi önkéntesség országos (társadalmi, kulturális, gazdasági, politikai) hatásával, nemzetközi kapcsolódásaival, valamint finanszírozási módjaival (25-8-8 cikk és tudósítás).

¹⁸ A vizsgált jellemzőket tartalmazó cikkek számát összesítettem, azaz egy előfordulásnak vettem, ha egy cikk több alkalommal is tartalmazta ugyanazt a kategóriát (pl. egy cikkben belül két önkéntes demográfiai háttérrel), de külön számoltam, ha egy cikk két eltérő kategóriát egyaránt tartalmazott (pl. írt a belföldi önkéntességről és a társadalmi hatásról is egyszerre).

1. ábra

A nemzetközi önkéntesség témátípusainak előfordulása (cikkek száma)



Forrás: saját szerkesztés

A fiatal célcsoport esetében vizsgálva a tartalmi összetevők vélhetően lekövetik a legfontosabb területeket, amelyek számukra az önkéntessé váláshoz fontosak és szükségesek lehetnek.

Pontosabb megállapításokat kapunk, ha az elemzéshez használt kódrendszer középső szintjén lévő, a hat nagy témacsoportot részletező tartalmi összetevők említését vizsgáljuk (7. táblázat). Nem meglepő, hogy az önkéntesmunka típusain belül a legtöbb cikk (97) tartalmazta a „külföldi vagy nemzetközi” önkéntességet, de a reprezentációban megjelenik a külföldi önkéntesek magyarországi munkája, valamint a belföldi önkéntességgel való kapcsolat is (9-9 cikk). Kifejezetten magas az önkéntesekre vonatkozó demográfiai említés, és közel minden negyedik cikkből (31) kiderül a motivációjuk is. Ennél kevesebb (22) cikk és tudósítás tartalmazta a résztvevő önkéntesekben bekövetkezett személyiség- vagy képességfejlődést. Szakirodalmi hivatkozások¹⁹ és külföldi tapasztalatok alapján a nemzetközi önkéntesség egyik legnagyobb hozadéka a küldő országban végbemenő osztársadalmi változás, amely azonban meglehetősen alulreprezentált volt a vizsgált tartalmakban. Az országos hatást bármilyen formában is megemlítő összesen 25 cikk közül 13 érintette a kulturális fejlődést (főleg a mikrokörnyezetben) és 11 beszámoló a társadalmi hatást. A médiatartalmak döntő többsége (122) tartalmazta valamelyik önkéntesprogram elnevezését, és nagyobb része (86) a küldő szervezet nevét is.

A kvantitatív tartalomelemzés legrészletesebb formáját a kódrendszer legalsó szintjén lévő kérdésekre kapott válaszok feldolgozása adja. A 86 elemi fogalomból álló kategóriaszótár esetében már nemcsak a velük foglalkozó cikkek számát néztem, hanem minden tartalmi említést külön vizsgáltam (külön összesítettem, ha pl. egy cikk két különböző motivációt vagy programot is tartalmazott), azaz összesen 912 darab elemi szintű fogalmat azonosítottam és elemeztem.

¹⁹ Lásd korábban is hivatkozott Report On The Role Of Volunteering In Contributing To Economic And Social Cohesion (Committee on Regional Development, EP, 2008).

7. táblázat
Tartalmi elemek említése (cikkek száma)

I. TÉMATÍPUSOK	Cikkek száma	II. TARTALMI KATEGÓRIÁK	Cikkek száma
1. Önkéntesmunka típusai	109	1.1 Külföldi önkéntesmunka	97
		1.2 Önkéntes turizmus	1
		1.3 Külföldi önkéntes magyarországi munkája	9
		1.4 Belföldi önkéntesség	9
2. Egyéni jellemzők	105	2.1 Demográfia	93
		2.2 Motiváció	31
		2.3 Önkéntesek személyiség- és képességfejlődése	22
		2.4 Tapasztalt nehézségek	22
3. Országos hatás	25	3.1 Össztársadalmi hatás	11
		3.2 Gazdasági hatás	1
		3.3 Kulturális hatás	13
		3.4 Politikai hatás	4
		3.5 Negatív hatás	1
4. Nemzetközi kapcsolódás	8	4.1 ENSZ deklarációk	0
		4.2 Egyéb nemzetközi vonatkozás	8
5. Önkéntesség finanszírozása	8	5.1 Egyéni forrás	4
		5.2 Külső finanszírozó szervezet	4
6. Szervezeti jellemzők	122	6.1 Küldő szervezet	86
		6.2 Fogadó szervezet	9
		6.3 Önkéntesprogram	122

Forrás: saját szerkesztés

Ezek alapján a nemzetközi önkéntesség médiában megjelent részletes tartalmi szerkezetét a 8. táblázat tartalmazza.

A bemutatott tartalmi összetevők különböző mértékben és intenzitással, de jelentős részben lefedik a nemzetközi önkéntesség legfontosabb dimenzióit, szerepeit és vonatkozásait.

A nemzetközi önkéntesség társadalmi szerepei

Részletesen elemezve a kvalitatív vizsgálatba bevont 25 cikk és televíziós tudósítás szövegét, összesen 12 különböző társadalmi szerepet azonosítottam, amelyek öt nagy diszkurzív téma köré csoportosíthatóak. Ezek – előfordulásuk arányában – a következők: a résztvevő önkéntesek felé irányuló személyes előnyök és hatások, a nemzetközi eredmények és hatások, a nemzetközi önkéntesség komplexitása, a küldő szervezetek pozicionálása, valamint a nemzetközi önkéntesség veszélyei (2. ábra).

8. táblázat

A nemzetközi önkéntesség médiában megjelent tartalmi szerkezete

A cikkekben bemutatott önkéntesmunka pontos fajtái	egészségügy: 65%
	szociális és társadalmi terület: 18%
	oktatás: 15%
Önkéntesek demográfiai háttere (döntő többségük egyetemest végzett)	férfi: 56%
	nő: 44%
Önkéntesek motivációi	segítő szándék: 58%
	kalandvágy: 18%
	pályaválasztási lehetőség: 18%
Önkéntesekben bekövetkezett legnagyobb változás	élet- és munkatapasztalatszerzés: 26%
Leggyakrabban hivatkozott küldő szervezet	Magyar Afrika Társaság: 63%
Leggyakrabban említett önkéntesprogramok	orvosi misszió: 42%
	EVS: 39%
	Erasmus+: 13%
Legnagyobb magyarországi hatások	nemzetközi önkéntesség népszerűsítése: 53%
	pályaválasztás elősegítése: 41%
Tapasztalt nehézségek	fizikai nehézségek: 44%
	mentális és kulturális kihívások: 42%
Minimálisan említett országos hatások	kulturális: 1 említés
	gazdasági: 1 említés
	politikai: 0 említés
Országimázs alakítás	Magyar Napok: 4 említés

2. ábra

A nemzetközi önkéntesség diszkurzív témái (előfordulásuk száma és aránya szerint)



Forrás: saját szerkesztés

A diszkurzív témákon belül több társadalmi szerepet is azonosítani lehetett (9. táblázat), amely a nemzetközi önkéntesség üzeneteinek, toposzainak szolgál alapul. A vizsgált tartalmak legnagyobb része a résztvevő önkéntesek szemszögéből mutatta be a nemzetközi önkéntesség előnyeit és lehetőségeit, foglalkozott az önkéntesség szakmai és tapasztalatszerző oldalával, a saját képességfejlesztés és önmegvalósítás lehetőségével, hasznos és kellemes tevékenységként írta le a nemzetközi munkát, és ezeken keresztül komoly bátorítást, inspirációt is nyújtott. A nemzetközi önkéntesség fontos dimenziója a korábban is többször említett társadalomfejlődési hatás, ez a szerep a vizsgált reprezentációban azonban nem összetársadalmi szinten, hanem az önkéntesek perspektívájából, személyiségfejlődésként jelent meg.

Az önkéntesség nemzetközi hatásai három szinten jelentek meg: egyrészt lokális, a fogadó társadalmak számára jelentkező előnyként, másrészt az ENSZ globális fejlesztési céljaihoz való csatlakozás révén („magyar önkéntesek aktívan hozzájárultak a nemek közötti egyenlőség eléréséhez, a női egyenjogúság a célzott tanításukkal kezdődik”), és harmadrészt a magyar kormányzati szerepvállaláson keresztül („a magyar kormány fontosnak tartja az önkéntesek által végzett munkát”).

Kisebbségi volumenben, de három azonosított diskurzuson keresztül foglalkozott a média a nemzetközi önkéntesség komplexitásával. A Magyarország felé irányuló nemzetközi önkéntesség azt a fontos üzenetet fogalmazza meg, hogy az önkéntesség nemcsak az eltérő (fejlődő országok), hanem azonos kultúrkörön belül is hasznos szerepet játszik, amely az érdeklődők számára egyben védett és biztonságos belépést jelent a nemzetközi voluntarizmus világába. Az önkéntes turizmus a nemzetközi önkéntesség speciális formája, amely pozitív üzenete („könnyű kipróbálni”, „önkéntesség védett, biztonságos keretek között”) mellett feltárja a fogadó társadalmak számára jelentkező veszélyeit (mindent, saját fejlődésüket is alárendelik a turizmusból származó bevételeknek) is, amely a nemzetközi önkéntesség valós kockázata. A harmadik diskurzus a nemzetközi és a belföldi önkéntesség fontos kölcsönhatását tárta fel.

Alacsony intenzitással, de jelen volt az önkéntesség egyéni szinten (kulturálisan és fizikailag is) megjelenő veszélye, nehézsége, amely a felkészülés és a személyes döntés felelősségének fontosságára hívta fel a figyelmet.

A cikkek, tudósítások témáinak diszkurzív jellemzői, a szerkesztői nézőpontok, a szereplők pozíciói, valamint a belőlük kirajzolódó társadalmi üzenetek különböző formákban jelentek meg.

A kifejezett szakértelmet nem igénylő „általános” területeken dolgozó önkéntesek saját beszámolóinak stílusa könnyed, informális, tartalmukban együtt kezelik az úti élményeket, a saját személyes élményeiket, valamint a szakmai feladatokat és eredményeket. A szerkesztői nézőpont a szereplő személyére és a vele kapcsolatos közvetlen hatásokra terjed ki. Ezekben összetett, globális üzenetek, összetársadalmi vonatkozások jellemzően nem találhatók. Üzenetük általánosítva az, hogy „jó dolog a nemzetközi önkéntesség, számos személyes előnye van, érdemes kipróbálni”.

Ettől eltérő ábrázolásban jelentek meg az orvosi önkéntes missziók, amelyek szakmaisága magasabb, stílusuk formálisabb, hivatalosabb, és mivel egy-egy cikk több résztvevő orvosról is szól, ezért kevésbé személyes. Erős egészségügyi-szakmaiságuk mellett ezek is hordoznak úti- és kulturális élményeket, jellemzőjük, hogy magasabb szerkesztési színvonalon készültek. A személyes perspektíván túl strukturáltan jelenítenek meg szélesebb társadalmi motivációkat, hatásokat, és jellemzőbb a nemzetközi célokhoz való kapcsolódás, a tudatos kultúracsere és országimázs erősítés is. Magas orvosszakmaiságuk miatt az olvasók nehezebben tudnak azonosulni velük, üzenetük ezért nem az aktiválás, hanem az önkéntesség fontosságának és lehetőségének tudatosítása.

9. táblázat

Azonosított diszkurzív témák és társadalmi szerepek

DISZKURZÍV TÉMÁK	TÁRSADALMI SZEREPEK
A résztvevő önkéntesek felé irányuló személyes előnyök, hatások	Nem kell félni tőle: hasznos és kellemes tevékenység
	Saját képességfejlesztés, önmegvalósítás eszköze
	Szakmai és tapasztalatszerző lehetőség
	Inspirálás, bátorítás: „bárből lehet önkéntes”
Nemzetközi eredmények és hatások	Hasznos a fogadó társadalmak számára
	Globális, ENSZ-célok megvalósításának eszköze
	Magyar kormány is fontosnak tartja az önkéntességet
A nemzetközi önkéntesség komplexitása	Magyarország nemcsak küldő, hanem fogadó ország is
	Önkéntes turizmus, mint a nemzetközi önkéntesség speciális formája
	Belföldi önkéntesség kapcsolata
Küldő szervezet pozicionálása	Küldő szervezet pozicionálása
A nemzetközi önkéntesség veszélyei	Nemzetköz önkéntesség = átverés

Forrás: saját szerkesztés

Konklúzió

Jelen dolgozat célja annak feltárása volt, hogy a nemzetközi önkéntesség bonyolult szerepstruktúrája mekkora intenzitással, milyen módon és szerkezetben jelenik meg a magyar sajtóban. Az eredményt a hazai médiahelyzet és a nemzetközi önkéntesség fejlettségi állapota mind pozitív, mind negatív irányba befolyásolta, és ez a kettős hatás és értelmezés a reprezentáció értékelése során mindhárom vizsgált területre jellemző volt.

Bármely tartalom esetében nehéz a megjelent mennyiségre vonatkozó objektív értékelés. A nemzetközi önkéntességről megjelent 746 darab médiatartalom esetében aggodalomra adhat okot, hogy a sajtómegjelenések száma 2016 óta fokozatosan csökken, abszolút értékben viszont a 2015–2019 közötti időszakban megjelent cikkek, tudósítások száma a legközelebbi kapcsolódó terület, a belföldi önkéntesség médiajelenlétéhez képest kifejezetten kedvezőnek mondható, hiszen az önkéntességről összesen megjelent tartalom (6889 darab) közel 11%-a foglalkozott a nemzetközi területtel, amely jelentősen meghaladja a nemzetközi önkéntesek és a belföldi önkéntességben résztvevők arányát. A témával foglalkozó médiumok összetétele megfelel a „Z” generációba tartozó magyar fiatalok médiafogyasztási szokásainak (68% az online forrás), amely jó lehetőséget mutat a fiatal potenciális önkéntesek elérésére. A nyomtatott és az online sajtó esetében a megjelenések jellemzően az alacsonyabb olvasottságú médiumokban történtek, de a televíziós és rádióműsorok esetében inkább a nagy kereskedelmi és közszolgálati csatornák foglalkoztak ezzel a témával, amely médiaeszköz oldalról jó alapot nyújthat a nemzetközi önkéntesség társadalmi nyilvánosságához.

Szintén vegyes megítélésű képet mutat a megjelent tudósítások tartalmi összetétele. Pozitív, hogy a nemzetközi önkéntesség különböző dimenzióinak és összetevőinek minden eleme (önkéntesmunka típusa, egyéni jellemzők, országos hatás, nemzetközi kapcsolódás, finanszírozás, szervezeti jellemzők) megjelent valamilyen mértékben az elemzésbe bevont tartalmakban, azaz a médiareprezentációból ténylegesen kiolvasható a nemzetközi önkéntesség tár-

sadalmi, gazdasági és politikai komplexitása. Másrészt – ez a kevésbé kedvező olvasat – a különböző összetevők említési aránya nagyon egyenlőtlen. A vizsgált szerepstruktúrák felületi szintjén elhelyezkedő, a végzett munkával, az önkéntes demográfiai és motivációs háttérrel, valamint a küldő szervezettel kapcsolatos említések aránya kifejezetten magas, míg a mélyebb dimenziókat jelentő, a küldő és fogadó országok számára jelentkező társadalmi hatások, az interkulturális bevonódásból eredő változások, a gazdasági és geopolitikai kapcsolódások, valamint a globális nemzetközi fejlesztési célokhoz való illeszkedések sajnos elszórtan, ritkán és alacsony számban jelentek meg. Ez elég lehet a fiatal jövőbeli önkénteseknek, de a társadalom szélesebb köre számára a nemzetközi önkéntesség tágabb tartalmi bemutatása is fontos lehet.

Az önkéntesmunka típusára, a demográfiai háttérre, valamint egyéni motivációkra vonatkozó arányok részben megfelelnek, részben eltérnek a nemzetközi kutatási eredményektől. A nemzetközi önkéntesség szakmai irányait az ENSZ globális fejlesztési céljaihoz²⁰ szokás kötni, amelyek – leegyszerűsítve – a szegénység elleni küzdelem, az oktatás, a nemek közötti egyenlőség megteremtése, az egészségügy, valamint a környezeti fenntarthatóság. A médiareprezentációban ezt jól leköveti a magyar önkéntesek által végzett munka, amely 65%-ban egészségügyi, 18%-ban szociális és 15%-ban oktatási feladat volt. A motivációs háttér (58% segítő szándék, 18-18% kalandvágy és pályaválasztási lehetőség) összetétele szintén megfelel a nemzetközi tapasztalatoknak. Az önkéntesek mediaképpben megjelent demográfiai háttére (56% férfi, 46% nő, és mindkét nem esetében döntő többségük egyetemet végzett) végzettségi szintben megfelel, nemek arányában ellentétes a nemzetközi kutatási eredményekkel (nők-férfiak aránya Magyarországon 70-30%, USA-ban 60-40%²¹), amely oka valószínűleg az Afrikában dolgozó magyar orvosi missziók felülreprezentáltsága (összes említett program 42%-a) volt. Gyakorlatilag minden külföldi munkáról szóló beszámoló hivatkozott valamelyik önkéntesküldő szervezetre vagy programra, amely visszaigazolja Hustinx és Lammertyn megállapítását, miszerint napjainkra a nemzetközi önkéntesek egyre inkább professzionális szervezeti keretek között végeznek globálisan is egyre fontosabb feladatokat (Hustinx – Lammertyn 2003).

A vizsgált médiamegjelenés tartalmi jellemzői nagy mértékben hasonlítanak a korábban hivatkozott nemzetközi reprezentációs kutatásokra, melyek szerint a jó anyagi helyzetben lévő meghatározó önkéntesküldő szervezetek médiafőlényben vannak kisebb társaikkal szemben, valamint a könnyen érthető, népszerű, sztereotip önkéntes témák aránytalanul többet szerepelnek a sajtóban, mint a mélyebb társadalmi szinten megjelenő fejlesztési területek²² (Deacon – Fenton – Walker 1995, Greenberg – Walters 2004b).

A hazai médiareprezentációból összességében 12 társadalmi szerep rajzolódott ki, de ezek egyenlőtlen arányban jelentek meg. A legerősebb diszkurzív témát a résztvevő önkéntesek felé irányuló előnyök és hatások képezték, amelyen belül a „nemzetközi önkéntesség, mint önmegvalósító és képességfejlesztő eszköz” és „szakmai és tapasztalatszerző lehetőség”, valamint – kicsit általánosabban – a „hasznos és kellemes tevékenység” volt a három domináns társadalmi szerep. Ezek alkották a nemzetközi önkéntesség legerősebb toposzát. Fontos diskurzusként jelen volt még a fogadó társadalmak számára jelentkező hasznosság, azonban mindössze néhány cikk esetében éreztem úgy, hogy kiolvasható belőlük egy globális, társadalmi célhoz való kapcsolódás (pl. társadalmi egyenlőség), de ezek sem globális fejlesztési

²⁰ Millenniumi Fejlesztési Célok, 2000 és Fenntartható Fejlesztési Célok, 2015.

²¹ Lásd korábbi hivatkozások.

²² A vizsgált brit sajtóban féléves időszakban pl. az egészségügyi önkéntesség 27%-ban, míg a szegénység felszámolására irányuló programok 0,4%-ban, a társadalmi egyenlőtlenségek elleni önkéntesség mindösszesen 0,2%-ban volt jelen.

kontextusban mutatkoztak meg. Több szerep kapcsolódott a nemzetközi önkéntesség komplexitásához, erősen megjelent a „Magyarország nemcsak küldő, hanem fogadóország” diskurzus is, hozzájárulva az észak-dél irányú (fejlett országokból a „fejletlen” országokba irányuló) önkéntesség sztereotípiájának lebontásához. A küldő ország számára jelentkező társadalmi fejlődés diskurzusa sajnos semmilyen módon nem került bemutatásra, pedig ez az egyik legfontosabb szerepe az önkéntességnek.

Kifejezetten negatív üzenet, társadalmi szerep nem jelent meg, a nemzetközi önkéntességgel kapcsolatos nehézségek a szokatlan fizikai körülményekre (és egy esetben a nem megfelelő helyi szervezésre) korlátozódtak, de ezek ritkák és sporadikusak voltak, nem alkottak semmiféle önkéntességellenes diskurzust. Interkulturális, társadalmi kihívások, konfliktusok nem jelentek meg. A fejlődő országokról szóló beszámolókból nem találtam nyomát semmilyen kolonialista, romantizáló hangulatnak vagy attitűdnek, inkább képviselték a kultúrák cseréjén alapuló önkéntesi hozzáállást (Said – Burgmer 1998).

IRODALOM

- Birher Nándor – Boros István – Kocziha Mihály – Kolozsi Pál – Stummer Attila – Sztráray-Kézdy Éva (2014) A kvantitatív szövegelemzés, mint előrejelzési lehetőség. *Pénzügyi Szemle online*, 2014. június 2.
- Bröckerhoff, Aurélie – Wadham-Smith, Nick (2008) *Volunteering Global Citizenship in Action*. Counterpoint Publishing, London.
- Carver, Terrell (2002) Diskurzuselemzés és a „nyelvi fordulat.” *Politikatudományi Szemle*, 2004, 4. szám. 143–148.
- Czike Klára – Kuti Éva (2006) *Önkéntesség, jótékonyság, társadalmi integráció*. Budapest, Nonprofit Kutatócsoport – Önkéntes Központ Alapítvány.
- Czike Klára – Szabóné Ivánku Zsuzsanna (2010) *Online kutatás az önkéntességről a lakosság körében*. Budapest, Önkéntes Központ Alapítvány.
- Csákvári Zsófia (2008) *Önként és tanulva (diplomamunka)*. Budapest, Budapesti Corvinus Egyetem.
- Deacon, David – Fenton, Natalie – Walker, Beth (1995) Communicating Philanthropy: The Media and the Voluntary Sector in Britain. *Voluntas: International Journal of Voluntary and Nonprofit Organizations*, 119–139. <https://doi.org/10.1007/BF02353993>
- Csigó Péter (1998) A gazdasági stabilizációs diskurzus – a konszolidáció diskurzusa. *Szociológiai Szemle*, 1998. 3. szám. 121–151.
- Fairclough, Norman (2009) Critical discourse analysis as a method in social scientific research. In: Wodak, Ruth – Meyer, Michael (eds.) *Methods of Critical Discourse Analysis*. (SAGE, 2nd edition, 2009). 121–139. <https://doi.org/10.4135/9780857028020.n6>
- Fairclough, Norman (2012) Critical Discourse Analysis. *International Advances in Engineering and Technology*, Vol.7 July 2012, 452–479.
- Fairclough, Norman – Muldering, Jane – Wodak, Ruth (2011) Critical Discourse Analysis, 2011. In: van Dijk, Teun A. (ed.) *Discourse Studies: A Multidisciplinary Introduction*, SAGE, 2nd edition, 2011. 357–379. <https://doi.org/10.4135/9781446289068.n17>
- Feischmidt Margit (2018) Szolidaritás és társadalmi reflexió a menekültek önkéntes segítőinek elbeszéléseiben. *socio.hu* 2018/1. <https://doi.org/10.18030/socio.hu.2018.1.69>

- Fodor Erika – Orosz Tamás (2015) Magyarország nemzetközi humanitárius segítségnyújtása, 2003–2014. *Külügyi Szemle*, 2015, különszám. 110–131.
- Foucault, Michel (1970) A diskurzus rendje. *holmi.org*, 1991 július.
- Géring Zsuzsanna (2017) Kevert szövegelemzési módszertan alkalmazása gazdasági és társadalmi jelenségek vizsgálatához – online CSR-kommunikáció vizsgálata tartalomelemzéssel és diskurzuselemzéssel. *Vezetéstudomány*, Budapest, 2017, 4. szám, 55–66. <https://doi.org/10.14267/VEZTUD.2017.04.08>
- Glózer Rita (2007) Diskurzív módszerek. In: Kovács Éva (szerk.) *Közösségtanulmány. Módszertani jegyzet*, PTE BTK – Régió Könyvek 2007. 260–268.
- Goff, Patricia M. (2013) Cultural Diplomacy. In: Cooper, Andrew F. – Heine, Jorge – Thakur, Ramesh (eds.) *The Oxford Handbook of Modern Diplomacy*. Oxford. <https://doi.org/10.1093/oxfordhb/9780199588862.013.0024>
- Greenberg, Josh – Walters, David (2004) Promoting Philanthropy? News Publicity and Voluntary Organizations in Canada, *Voluntas: International Journal of Voluntary and Non-profit Organizations*, Vol. 15, No. 4., 383–404. <https://doi.org/10.1007/s11266-004-1238-6>
- Harkin, Marian (2008) Report On The Role Of Volunteering In Contributing To Economic And Social Cohesion. Committee on Regional Development, European Parliament.
- Hustinx, Lesley – Lammerty, Frans (2003) Collective and Reflexive Styles of Volunteering: A Sociological Modernization Perspective. *International Journal of Voluntary and Non-profit Organisation*, 2003, June, 166–187.
- Krippendorff, Klaus (2004) *Content Analysis, An Introduction to its Methodology*. SAGE, 2nd edition, Thousand Oaks, CA.
- Laki Ildikó (2019) Láttelek az önkéntességről. *Polgári Szemle*, 15. évf. 4–6. szám, 2019, 361–369. <https://doi.org/10.24307/psz.2019.1223>
- Lewis, David (2005) Globalization and International Service: A Development Perspective. *Voluntary Action, Journal of the Institute for Volunteering Research*. Vol. 7; Number 2. 13–26.
- Machin, Joanna (2005) *Volunteering and the Media: A review of the literature*. London, VAMU Institute for Volunteering Research.
- Mbembe, Achille (2008) Mi az a posztkolonializmus? *Lettre*, 71. szám, 2008 tél.
- Mészáros Zoltán – Kostyál Árpád – Mester Dániel (2011) *Kutatás a társadalmi felelősségről, és az önkéntességet nem végzők attitűdjeiről*. Budapest, Nemzeti Család- és Szociálpolitikai Intézet.
- Mikesy Álmos – Molnár Zsolt – Reicher Péter (2011) *Önkéntesen, felelősen – A 20 legfontosabb kérdés a nemzetközi önkéntességről*. Budapest, Magyar Önkéntesküldő Alapítvány saját kiadás.
- Nye, Joseph S. Jr. (2004) The Benefits of Soft Power. Working Knowledge online, Harvard Business School, 8/2/2004.
- P. Szilczl Dóra (2018) Bevezetés a kritikai diskurzuselemzésbe. *Jel-Kép*, 2018/3. szám, 3–26. <https://doi.org/10.20520/JEL-KEP.2018.3.3>

- Perpék Éva (2017) Önkéntesség közel s távol: hazai és nemzetközi helyzetkép. In: *Háztartási munka, fizetetlen munka, láthatatlan munka*. Budapest, Központi Statisztikai Hivatal, 108–121.
- Said, Edward – Burgmer, Christoph (1998) Bevezetés a posztkoloniális diskurzushoz. *Lettre*, 28. szám, 1998 tavasz.
- Smith, Matt Baillie – Laurie, Nina (2010) International Volunteering and Development: Global Citizenship and Neoliberal Professionalisation Today. *Transactions of the Institute of British Geographers* 2011. 545–559.
<https://doi.org/10.1111/j.1475-5661.2011.00436.x>
- Szabó Márton (2004) *A diszkurzív politikatudomány alapjai*. Budapest, L'Harmattan Kiadó.
- Szent-Iványi Balázs – Lightfoot, Simon (2015) Közép- és Kelet-Európa nemzetközi fejlesztési politikája. *Külvilági Szemle*, 2015, különszám. 26–37.
- Szigeti Ferenc Albert (2003) *Az önkéntesség szerepe a fejlett piacgazdaságban*. Budapest, ELTE–BTK Kulturális menedzserképző program.
- van Dijk, Teun A. (1998) *Ideology. A Multidisciplinary Approach*. London, SAGE Publications.
- Vidra Zsuzsanna – Kriza Borbála (2010) A többség fogságában – kisebbségek médiareprezentációja. In: Feischmidt Margit (szerk.) *Etnicitás. Különbségteremtő társadalom*. Budapest, Gondolat – MTA Kisebbségkutató Intézet. 391–405.
- Volunteering In The European Union, final report (2010) Educational, Audiovisual & Culture Executive Agency (EAC–EA), Directorate General Education and Culture (DG EAC), Brussels.
- Wodak, Ruth (2001) What CDA is about – a summary of its history, important concepts and its developments. In: Wodak, Ruth – Meyer, Michael (eds.) *Methods of Critical Discourse Analysis*, London, SAGE. 1–13. <https://doi.org/10.4135/9780857028020.d3>
- Wu, Huiting (2011) *Social Impact on Volunteerism*. Atlanta, GA, Points of Light Institute.
- Zakariás Ildikó (2018) *Jótékony nemzet*. Budapest, MTA TKKI – Kalligram.
- Zentai László (2006) Önkéntes segítség Magyarországon ma és holnap. *Polgári Szemle*, 2. évfolyam 5. szám, 2006 május (letöltve: polgariszemle.hu).

Internetes letöltés

- NMHH-felmérés: *Csökken a hagyományos média fogyasztóinak aránya az internethez képest*. Közzétéve: 2020. július 23., Arious Kft., (nmhh.hu letöltés időpontja: 2020.12.19.)
2005. évi LXXXVIII. törvény a közérdekű önkéntes tevékenységről (letöltés időpontja: 2020.12.05.)
- A médiaszolgáltatás és a sajtótermék fogalma az új magyar médiaszabályozásban*, Nemzeti Média és Hírközlési Hatóság. Közzétéve: 2011. november 11., legutóbb frissítve: 2014. január 28. (nmhh.hu, letöltés időpontja: 2020.12.05.)
- Médiatermékek nézettségi és olvasottsági adatai*, Nemzeti Média- és Hírközlési Hatóság 2020, Whitereport for Directors – Summer Edition 2019 (media1.hu), MATESZ (Magyar Terjesztés-ellenőrző Szövetség) 2020, thepitch.hu (Digitális Közmérési Tanács adatai alapján), Márkamonitor (markamonitor.hu) és Média1 (az RTL és a TV2 Nielsen Közönségmérésre alapozott közleményei) (letöltések időpontja: 2020.04.20. – 05.10.)

A MENTÁLIS ZAVAROK REPRESENTÁCIÓJA A VIDEÓJÁTÉKOKBAN II.

Pólya Tamás – Werner Luca

wrnrlc@gmail.com – polya.tamas@pte.hu

DOI: 10.20520/JEL-KEP.2021.3.45

Absztrakt

Korábbi írásunkban (Werner és Pólya 2021) bemutattunk néhány, mentális problémák (főként a depresszió) kezelésére létrehozott klinikai terápiás videojátékot. E tanulmányban két, nem terápiás célra fejlesztett játékot elemzünk, melyek egyszerre rendelkeznek szórakoztató, ismeretterjesztő és segítségnyújtó funkcióval (*Depression Quest* és *Hellblade: Senua's Sacrifice*). Bemutatjuk, hogy a videojátékok szórakoztató funkciója nem zárja ki a pszichiátriai ismeretekre alapozott, nem-sztereotipikus ábrázolásmódot. Megvizsgáljuk a két játékban felvonultatott hagyományos reprezentáló elemeket (kép, hang, narratíva) és azokat a játékmechanikai megoldásokat (pl. a cselekvési lehetőség korlátozása), amelyek révén a két játék érzékeltetni igyekszik azt, ahogyan egy mentális zavarral élő személy észleli a világot, illetve ahogyan próbál cselekedni benne. Végül a kultivációs elemzés alapelveit követve igyekszünk feltárni a két elemzett játék reprezentáló és irányítós mozzanataiból kirajzolódó, a fogyasztók felé közvetített értékösszefüggéseket.

Kulcsszavak

videojáték, depresszió, pszichózis, populáris médiatermékek, szórakoztató média, nem-sztereotipikus ábrázolás, érzékenyítés, belemerülés, kultivációs elemzés

MENTAL ILLNESSES IN VIDEOGAMES II.

Tamás Pólya – Luca Werner

Abstract

In the first part of this paper, we examined video games developed for psychiatric therapy use and to treat mental illnesses such as depression. In this article, we analyse two games that lack therapeutic intent (*Depression Quest* and *Hellblade: Senua's Sacrifice*), but rather aim to entertain, raise awareness and offer support. We argue that having an entertainment function in games still allows for accurate and non-stereotypical representation of mental disorders. We also review the narrative and audio-visual devices (story and spectacle) and diverse game mechanics (e.g. limited action choices) that these two games employ to help the player to get an insight into how someone suffering from a mental illness may perceive and act in the world. We also conduct a basic form of cultivation analysis to reveal the value statements and relationships being expressed by the representational and game mechanics aspects of these two games.

Keywords

video games, depression, popular media products, entertainment media, non-stereotypical representation, sensitization, immersion, cultivation analysis

A MENTÁLIS ZAVAROK REPRESENTÁCIÓJA A VIDEÓJÁTÉKOKBAN II.

Pólya Tamás – Werner Luca

*„... is not meant to be a fun or lighthearted experience”
(Depression Quest, nyitóoldal)*

Bevezetés

Amiként az utóbbi években a hagyományos tömegmédiához képest a közösségi médiában visszaszorulni látszik a mentális betegségek dominánsan negatív ábrázolásmódja (Owen 2012, Ma 2016), úgy egyre több olyan videojáték is megjelenik a piacon, melyek empatikusan és szakmailag megalapozottan mutatják be a mentális problémákat. Ezek fő célja a szórakoztatás mellett a mentális zavarokra vonatkozó tudatosság elmélyítése, illetve a kezelhetőségükkel kapcsolatos hasznos ismeretek terjesztése. Jelen szövegben két ilyen jobbító szándékú játék reprezentációs tartalmait elemezzük, s olyan kérdésekre keressük a választ, mint hogy (1) e játékokban mennyire részletes és szakmailag megalapozott a mentális betegségek ábrázolásmódja; hogy (2) e játékok valóban pozitív és sztereotípiáktól mentes képet festenek-e a pszichés betegségekről, és ha igen, akkor milyen eszközökkel, megoldásokkal; hogy (3) vannak-e esetleg kifogásolható vagy problematikus mozzanatai eme ábrázolásnak (mint például a félreérthetőség, a betegségek trivializálása vagy a sekélyes, sablonos megjelenítés), illetve, hogy (4) ezek a videojátékok rendelkeznek-e akkora potenciális hatóerővel, hogy a mentális betegségekkel kapcsolatban kialakult negatív társadalmi képet és sztereotípiákat pozitív módon formálhassák.¹

Elemzésünk elsődlegesen a kultivációs elemzés tartalomelemzési alapelveit követi, és a fenti kérdéseket az alábbi négy dimenzió mentén vizsgálja: *lét, fontosság, értékek, összefüggések* (Gerbner 2000: 47). A *lét* dimenziójában fellelhető előfeltevések arra vonatkoznak, hogy mi létezik, mi elérhető a világban. A *fontosság* dimenziójának előfeltevései meghatározzák, mi a fontos és lényeges abból, ami a reprezentált világban elérhető. Az *értékek* dimenziójában lévő előfeltevések jelölik ki, hogy morális értelemben mi jó, mi rossz, milyen cselekedetek helyesek vagy helytelenek. Az *összefüggések* dimenziójának előfeltevései pedig arra vonatkoznak, hogy az ábrázolt jelenségek közül mi mivel hogyan kapcsolódik össze, és hogy e megjelenített világban a dolgok és tevékenységek milyen hálózatot képeznek. E dimenziók vizsgálatát a Gerbner által javasolt elemző kérdésekkel (2000: 47) közelítjük meg: az adott médiaszövegben mi vonja magára a közönség figyelmét, milyen sűrűn, milyen mértékben (*lét*); a fontosság milyen sorrendjében (*fontosság*); milyen szempontból, milyen ítéletekkel

¹ Felhívjuk az Olvasó figyelmét, hogy lentebbi játékelemzéseink ún. „spoiler”-ket tartalmaznak, vagyis mindkét játék esetében felfednek cselekménybeli fordulatokat, meglepetéseket, amelyeket érdemesebb a játszás során élményszerűen megtapasztalni. Illetve kifejezzük köszönetünket a szerkesztőknek és az anonim lektoroknak a szöveget érintő javításokért és jobbító megjegyzéseikért.

társítva (*értékek*); s milyen logikai térben, milyen ok-okozati összefüggések között (*összefüggések*)? A két lenti elemzésben e dimenziók mentén igyekszünk azonosítani az egyes videojátékok reprezentációs síkjában, illetve mechanikájában, azaz működési szabályaiban és interakciós lehetőségeiben megbúvó előfeltevéseket, vagyis azt az explicit és implicit értékstruktúrát, amely az értelmezés első szakaszában a médium fogyasztói (ilyenek lehetnek: a játékosok, a játékot társként figyelők, illetve a streamelt közvetítéseket nézők) elé kirajzolódik, s amely – több-kevesebb befogadói átértelmezés után – befolyásolhatja e médiafogyasztók saját értékrendszerét.

Depression Quest

A játék bemutatása: mechanika és tartalmi elemek

A 2013-ban megjelent *Depression Quest* (2013, a továbbiakban *DQ*) az első olyan videojátékok egyike, amelyek a mentális problémák kérdéskörét – a tömegmédiában szokásos sztereotipizáló ábrázolás helyett – újszerű nézőpontból közelítik meg.² A *DQ* nem hagyományos értelemben vett kommerciális videojáték, ugyanis online ingyen játszható, ám tetszőleges összegért le is tölthető. A bevétel egy részét az alkotók egy amerikai öngyilkosság-prevenációs szervezetnek, a *The National Suicide Prevention Lifeline*-nek ajánlják fel. A fejlesztők, Zoë Quinn és Patrick Lindsey egyrészt saját tapasztalataikat, másrészt a depresszióban érintett közeli ismerőseik élményeit felhasználva alkották meg a játékot.³ A játék honlapján olvasható nyilatkozatuk szerint egyik céljuk a *Depression Quest*-tel az, hogy pontosan bemutassák és szimulálják, milyen lelkiállapotokat képes okozni a depresszió, s hogy ezeket az állapotokat a betegségben nem érintettek is megismerjék, megközelítőleg átérezhessék. Ezáltal szeretnék a depressziót övező társadalmi stigmát gyengíteni és azokat a tévhiteket és félreértéseket eloszlatni, melyekkel a depresszióban szenvedők gyakorta szembesülnek. Másrészt a fejlesztők bíznak abban, hogy a betegség pontosnak és valóságosnak szánt ábrázolása révén az érintettek magányérzete csökken, és ezáltal a játék komfortérzetet biztosít számukra.

A nagyjából egy óra alatt végigjátszható játék teljesen szövegalapú, pusztán néhány lazán kapcsolódó illusztráció, a főhős pszichés állapotának függvényében változó fénykép jelenik meg a szöveges rész felett. A harmad-féloldalas leírásokon keresztül bontakozik ki a történet, melynek egyes elemeiről a játékos többet is megtudhat a kiemelt részekre kattintva. A játék kísérőzenéje (zongoraszóló) szintén tükrözi a főszereplő mentális állapotában bekövetkező változásokat, ahogy a történet előrehalad: hanyatlás esetén torzul és egyre erősebb sztatikus zörejt kezd zavarni.

A *Depression Quest* az egyszerű játékmenete ellenére nem szokványos üzeneteket hordoz. A játékban egy, a 20-as éveik közepén járó fiatal hétköznapi tevékenységein és élményein keresztül nyerhetünk betekintést egy depresszióval élő személy mindennapi életébe, akinek munkával, családdal, baráti körrel és szerelmi élettel kapcsolatos döntéseket kell meghoznia. A mi szerepünk az, hogy az éppen felkínált választási lehetőségek közül valamelyikre kattintsunk és ezzel döntsünk a főhős következő cselekedetéről. A depressziós érzelmi s gondolati döntési mechanizmusokba történő betekintés természetesen nem teljes, mert ahogyan az alkotók is kiemelik, a depresszió mindenkinél más és más formában jelentkezik és különböző tünetekkel járhat, így a játékot nem általános és teljes leírásnak szánják. Inkább néhány érzék-

² Két hasonló játék és a feldolgozott téma a 2010-es évekből: *Actual Sunlight* (2013) – depresszió; és *Neverending Nightmares* (2014) – depresszió, reménytelenség. Azóta az ilyen típusú játékok száma és ismertsége folyamatosan nő.

³ Lásd: <http://www.depressionquest.com/dqfinal.html>

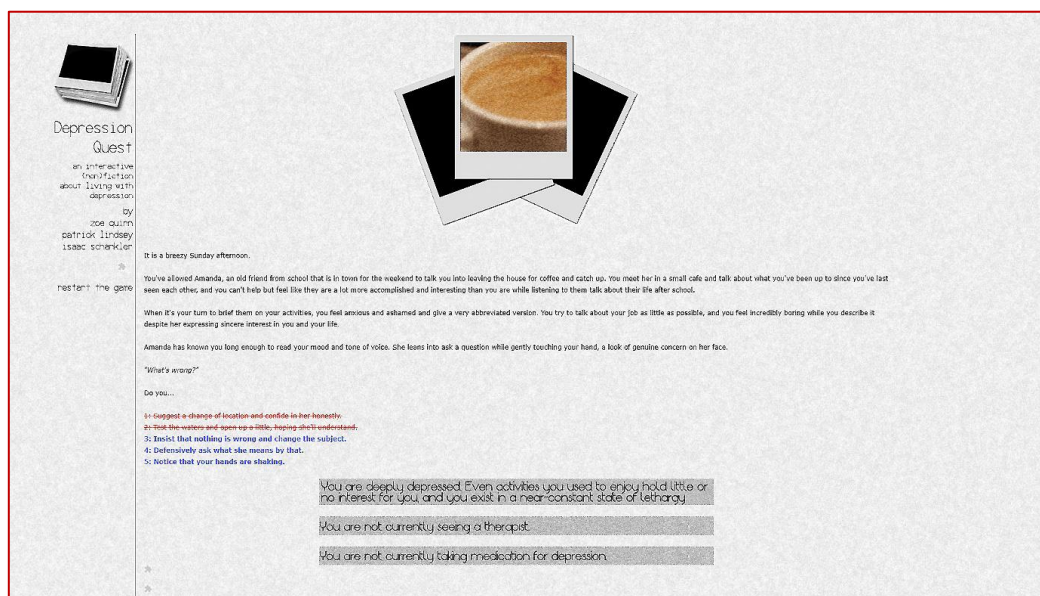
letes példával igyekeznek szolgálni az egymást követő döntések szimulációja, az elágazó történetlehetőségek és a különböző zárások révén.

A belemerülést segíti, hogy a főhősnek nincs neve vagy neme, s a szoftver a játékost egyes szám második személyben („You”) szólítja meg a játék során, hogy erőteljesebben bevonja az adott helyzetbe. A főhős a depresszió gyakran jelentkező tüneteit mutatja: motivációs problémái vannak, többet szeretne kihozni az életéből, de nem tudja, miként. Alvászavarral küzd, éjszakánként sokat tépelődik, szorong, ami a depresszióval gyakran együtt járó mentális probléma (Torzsa és mksi. 2009, APA 2013: 208).⁴ Viszonylag jó egzisztenciális körülmények között él, családjá törődik vele, rendelkezik egy állandó (személyes és online) baráti körrel. Bár a neme nincs meghatározva, van romantikus partnere, egy barátnője, aki támogató módon elfogadja „hangulatingadozásait”. A játék a főszereplő önértékelését negatívan befolyásoló mozzanatként vezeti be a nála néhány évvel idősebb testvérének sikeres karrierjét és kiegyensúlyozott magánéletét, melyek féltékenységet keltenek benne. Megtudjuk azt is, hogy a főhős úgy érzi, csalódást okoz a szüleinek, akik nem értik, hogy szerencsés adottságai ellenére miért nem jutott előrébb az életben. Az efféle önbecsülési problémák szintén gyakran jelentkeznek depresszióval élőknel (APA 2013: 161).

A játék egy hétköznapi élethelyzet ismertetésével indul, a játékos erre reagálhat különböző cselekvési lehetőségek közül választva. Minden ilyen döntés meghozatala után fél-egy oldalnyi szöveget ír ki a játék, s a játékosnak a szöveg alatt felsorolt újabb opciókból kell választania egyet, amely választás befolyásolja a történet további menetét. A cselekvési opciók alatt három szürke, sztatikusan vibráló „információs” sáv jelzi, hogyan alakul a főszereplő pszichés állapota a játék során: 1) milyen stádiumban van a depressziója, 2) jár-e terápiára, 3) szed-e gyógyszert. Az információs sávok szürke, a „hangyás” tévéképre emlékeztető vibrálása annál erőteljesebb, minél rosszabb pszichés állapotba kerül a főhős. A játékmenet előrehaladtával a program minden lépésnél több választási lehetőséget kínál, viszont ezek közül egy vagy több – a depresszió leküzdése szempontjából „helyesebb” döntés, amelyet feltehetően egy a betegségtől nem szenvedő választana – *elérhetetlen*, pirossal van kihúzva (1. ábra).

1. ábra

Depression Quest (2013)



⁴ Az Amerikai Pszichiátriai Társaság Mentális zavarok diagnosztikai és statisztikai kézikönyve című kiadványára itt és a továbbiakban „APA” rövidítéssel hivatkozunk.

Így van ez már a legelső szituációban is. A színválasztás azért figyelemre méltó, mert az elérhetetlen piros erősen elüt az egész háttérrel betöltő, domináns szürkétől és a választható opciók kék betűitől, e kontraszttal is kifejezve, hogy a „normális” emberek átlagos döntései mennyire vágyottak s egyúttal mennyire riasztónak tűnhetnek egy depressziós számára, aki képtelen egy egyszerűnek tűnő, számára előnyös tevékenységet választani, képtelen elkezdeni cselekedni. A döntésképtelenség valóban a depresszió egyik jellegzetes tünete (pl. Leykin et al. 2011), s ezt a lélekállapotot e játékmechanikai megoldás (kontrasztos színezés és választhatatlanság) tökéletesen érzékelteti. A komor színválasztás és a képi világot is meghatározó „sztatikus zaj” motívuma kifejezetten nyomasztó atmoszférát teremtenek, amely csak abban az esetben enyhül valamelyest, ha a főhős mentális állapota pozitívan alakul a játék során, és ennek következtében az illusztrációs célt szolgáló képek (a szöveg felett) valamivel világosabbá, melegebb tónusúvá válnak.

A program hatékonyan aknázza ki a szimuláció folyamatszerűségével kínálkozó lehetőséget: minél rosszabb döntéseket hoz a játékos és minél rosszabbra fordul a játékbeli karakter mentális állapota – például egyre jobban elszigetelődik környezetétől vagy egyre kevésbé nyílik meg szeretteinek –, úgy válik egyre több pozitív tartalmú választási lehetőség elérhetlenné a felsorolásban. Ha a játékos következetesen a depresszív állapot érzelmi logikájához illő opciókat választja (a felkínált 3-5 cselekvési lehetőség közül jellemzően 1-3 ilyen), végül csak a legnegatívabb lehetőségek maradnak, melyektől az állapota még inkább romlik, a negatív gondolatok és érzések lefelé vonó örvényébe kerül, ahonnan egyre nehezebb kiszabadulnia. A játékban egy bizonyos pontig lehetséges e folyamat visszafordítása, és megfelelő (nem depressziótípusos) választásokkal a pozitív opciók fokozatos visszanyerése. Ugyanakkor néhány döntési ág végén már egyáltalán nem elérhetők az olyan cselekvési lehetőségek, mint a segítségkérés vagy a barátok bevonása, és a szimulált élettörténet mindenképp rossz véget ér. A játék többféle befejezése közül a főhős számára érzelmileg legmegterhelőbb az, amikor barátnője elhagyja, a munkáját oly mértékben elhanyagolja, hogy elbocsátás fenyegeti, a depressziója annyira felerősödik, hogy meg szeretne halni, s zokogva vallja be anyjának, hogy úgy érzi, szétesett az élete (*Downer Ending*). Ez a kifejelet nem törvényszerű. Ha a főhőssel úgy alakítjuk a játékmenetet, hogy professzionális segítséget kérünk, ha megnyílik barátainak és családjának, akkor a kedélyállapotát javító cselekvési lehetőségek köre tágul, egyre több pozitív cselekvési opció válik újra elérhetővé, s a történet egy kiegyensúlyozottabb, kevesebb gyötrődéssel járó érzelmi záróhelyzet felé halad. Azaz a játék elágazó narratívájú, s a befejezés a játékos döntéseinek függvényében alakul. A történet öt módon végződhet. A legnegatívabb befejezést már láttuk: a karakter teljesen elszigetelődik, depressziója súlyossá válik, és nem kap professzionális segítséget. A leginkább pozitív történetvégen a főszereplő terápia és gyógyszeres kezelés alatt áll, felfedi a depresszióját a családjának, és a párkapcsolatát sem szakítja meg. A köztes kifejeletek néhány paraméter mentén változnak: a főszereplő nem szed gyógyszert, de terápiára jár, vagy szed gyógyszert, de nem jár terápiára; illetve lehetséges az is, hogy kapcsolata megszakad a barátnőjével, de anyjának megnyílik, azaz a családjától számíthat támogatásra.

A játék elemzése

A *Depression Quest*-nek tehát nincs lezárt vége, ahogy a depressziós hangulatzavarnak sincs – ez egy jól kezelhető, de tökéletesen nem megszüntethető betegség (APA 2013): az alkotók csak különböző lehetséges kilátásokkal ismertetik meg a játékost. Ez a mentális zavar egy életen át tartó küzdelemmel jár, és az életminőség szempontjából leginkább az számít, ki hogyan birkózik meg vele. Realisztikus mozzanat, hogy pozitív végkifejelet esetén sem felhőtlen

állapotban látjuk a főhőst. Ugyanakkor a játék erős motiváló üzenetet küld, miszerint a depresszió nem gyógyítható teljesen, azonban támogató környezetben, kitartással és aktív segítségkereséssel sokkal könnyebb boldogulni vele. A hangulatzavar ábrázolása általában is életszerű, hisz a játék olyan problémákat mutat be, amelyekkel valószínűleg a legtöbb depresszióban szenvedő találkozott már az élete során. Ugyanakkor az ábrázolt helyzetek nem fenyegetően mélyek ahhoz, hogy a játékos belesüllyedjen saját depressziójába – a játék például nem veti fel az öngyilkosság lehetőségét, melynek kockázata fokozottan jelen van depresszióban szenvedők esetében, s mintegy ötödük meg is kísérli azt (Torzsa et al. 2009, APA 2013: 167). A betegség ábrázolása azonban sekélyesnek sem nevezhető, hiszen a döntések súlyának érzékelése révén azok a játékosok is tudnak azonosulni a depressziótól szenvedő főhőssel, akik a betegségben nem érintettek. Már csak azért is átérezhetik a játék által illusztrált problémákat, mert mindenkivel előfordul olykor, hogy szomorúnak, motiválatlannak érzi magát, a helyzetét pedig kilátástalannak; amiként attól is tarthat, sőt intenzíven aggódhat, hogy képtelen a társas szituációk kezelésére, az életben való boldogulásra, vagy hogy csalódást okoz szeretetteinek. Ám míg ez a nem depressziósok számára rendszerint enyhébb formában jelentkezik és múló állapot, annak, aki depresszióval él, állandó küszködés. Ezt a küzdelmes jelleget a játék *minden egyes cselekvési döntés meghozatalakor érzékelteti*. A program abból a szempontból is realiztikus képet fest az állapotról, hogy bemutatja: a depresszió kialakulásának nem előfeltétele valamilyen trauma, és nem csak azoknak lehetnek ilyen hangulatzavarai, akik kifejezetten rossz anyagi vagy társas körülmények között élnek. Ugyanakkor az alkotók nem feledkeznek meg a kevésbé szerencsésekről sem, s bevezetőjükben kiemelik, hogy sok depresszióval küzdőnek nem adatik meg annyi segítség és támogatás, mint a játék főhősének.

A játék nemcsak a szövegszerű részekben, hanem a játékmechanika által is kifejez üzeneteket: mint említettük, a választási opciók elérhetlenné tétele érzékelteti a depresszióba süllyedés folyamatát. Felvillantja a lehetőségeket, melyek adottak lennének a játékban (és az életben), egyúttal mereven korlátozza is a játékost választásaiban, *s ezzel a szűkítéssel szimulálja*, hogy milyen, amikor a valódi beteget a saját kondíciója akadályozza abban, hogy meggyógyuljon.

A reprezentáció kritikájaként felrögható, hogy a játék a betegségnek egy viszonylag enyhe formáját ábrázolja,⁵ s amikor a főhős már „súlyosan depressziós” állapotba került, akkor is elsősorban az enyhébb, a disztímiára is jellemző tüneteket mutatja (vö. Tringer 2010: 199, APA 2013: 168). A depressziót a laikusok sokszor összekeverik az egyszerű rosszkedvvel és motiválatlansággal, így e játék használata is – hiszen nincs szakorvosi felügyelet, a játék nem kínál diagnózist, nem ismerteti a lehetséges tüneteket, csak érzékelteti őket – eredményezhet félreértést és hibás öndiagnózist. Emiatt a *Depression Quest* alkalmasabbnak látszik arra, hogy érzékenyítő és ismeretterjesztő oktatóeszközként használják a betegségben nem érintett „kívülállók” számára, mintsem a kezelést kiegészítő terápiás eszközként a ténylegesen szenvedők által.

A belemerülés, beleélés mélységét illetően megjegyezhetjük, hogy a főhőssel történő zökkenőmentes azonosulást akadályozhatja, hogy partnere nőnemű,⁶ így a játszott karakter szexualitása némileg lehatárolt, a partnerség alapján vagy heteroszexuális férfi, vagy leszbikus nő. A játékot irányító felhasználó természetesen azonosulhat a mellékszereplőkkel is (például az anyával vagy a barátnővel) ha esetleg efféle kapcsolat fűzi általa ismert dep-

⁵ A depresszió tüneteinek részletes leírását lásd APA (2013: 155–188).

⁶ Bár a szereplő neve „Alex”, amely férfi és női név is lehet az angolban, a program „girlfriend”-ként, ’barátnő’-ként referál rá.

ressziós, élő személy(ek)hez. A játék tehát a laikusok segítségére lehet annak felismerésében is, ha valaki a környezetükben depresszióval, szorongással vagy hasonló pszichés problémákkal küzd és támogatásra szorul.

A reprezentációs mód másik kiemelkedő pozitívuma az, hogy – mivel az alkotók tisztában vannak vele, hogy a depresszióval küzdők jelentős hányada különböző okokból kifelé nem jut professzionális segítséghez (Lien 2013) – a játékbeli történetvezetés többféle alternatívát kínál fel a depresszióval való sikeres küzdelemhez. Például az orvosi segítség fontossága mellett hangsúlyozza a környezet támogatásának jelentőségét, illetve a főhős örökbe fogadhat egy macskát, és gyógyszeres kezelés választása nélkül is elérhető a pozitív kicsengetésű befejezés. Ezáltal a *Depression Quest* a fejlesztők által kitűzött célt – a depresszióval kapcsolatos tudatosság növelése, hasznos ismeretek terjesztése és érzékenyítés – úgy vélik, képes megvalósítani.

Értékek és kultivációs mozzanatok a Depression Quest-ben

A kultivációs elmélet szemszögéből nézve a következőket mondhatjuk a játék reprezentációs megoldásaiban (a narratíva elemei, végkifejletek), illetve a játékmechanikában (szabályokban, felkínált lehetőségekben) kifejeződő értékekről és előfeltevésekről. A *lét* dimenziójában az egyik leggyakoribb mentális betegség, a depresszió mindennapokban történő megjelenésének és az ezzel járó nehézségeknek a bemutatása zajlik egy átlagos fiatal szemszögéből szubjektív, de épp ezért érzékletes perspektívában. A *fontosság* dimenziójában azt látjuk, hogy az elmesélt történet (fabula) és a játékbeli előrehaladást szabályozó játékmechanika minden lépésnél érzékelhető korlátozó hatása (választható és választhatatlan cselekvési lehetőségek) előtérbe tolják és igen súlyossá teszik a döntésekkel járó felelősséget, ezzel is kiemelve, illetve mélyen átélhetővé téve a depresszióval járó döntésképtelenséget és a hangulatzavaros állapotban jelentkező lefelé húzó spirált. Az *értékek* dimenziója jóval tágabb és pozitívabb, mint amelyet a mozifilmek és a szórakoztató videojátékok szokásos sztereotipizáló és megbélyegző ábrázolásmódjában találunk (Werner – Pólya 2021, illetve Hyler et al. 1990, Klin – Lemish 2008, Shapiro – Rotter 2016): teljes mértékben hiányoznak a betegséget stigmatizáló reprezentációs jegyek, a játék bemutatja a gyógyulás, javulás több lehetséges útját is (terápia, gyógyszeres kezelés, megnyílás a családnak, barátoknak), s kevésbé értékesként (korlátozó, nyomasztó hatású, torz háttérzenét kiváltó) opciókként ábrázolja az elszigetelődést vagy a professzionális segítség elutasítását. A játékbeli *összefüggések* nagyon világosak: a segítségkeresés a játékbeli főhős emelkedettebb, pozitívabb hangulatához és kisebb mértékű szenvedéséhez vezet, míg az elzárkózó, önmagába forduló viselkedés egyértelműen „rossz döntés”, mert a főhős lelkiállapotának romlását, a depresszió fokozódását és a további cselekvési lehetőségek beszűkülését eredményezi. Az *összefüggések* és a *fontosság* dimenziójának találkozásában találjuk ama sugallat kidomborítását, hogy a rossz döntések nem véglegesek, hogy a lelkiállapot romlása visszafordítható, s hogy van kiút a depresszió mélyéről. E lehetőség világgossá tétele a játékmechanika – és a játékfejlesztők – komoly érdeme, s pozitív, támogató üzenetként jelentős társadalmi értéket hordoz.

Hellblade: Senua's Sacrifice

A játék bemutatása: mechanika és tartalmi elemek

A 2017-ben megjelent, logikai elemeket is tartalmazó misztikus akció-kaland játék, a *Hellblade: Senua's Sacrifice* (Ninja Theory 2017, a továbbiakban: *Hellblade* vagy *Senua's Sacrifice*) nem egy konkrét mentális betegséggel, hanem általában a pszichózissal foglalkozik, amely gyűjtőfogalom olyan súlyos érzelmi, gondolkodási, viselkedési és személyiségzavarokra használatos a pszichiátriában, melyek lényege a realitásérzék elvesztésével járó állapot,

és amelyeknek számos különböző szervi és nem szervi kiváltó oka lehet, a depressziótól a traumatikus élményeken át a szerhasználatig (Füredi et al. 2009, Tringer 2010, APA 2013: 87). Tipikus tünetei az érzékszalódások és hallucinációk, a téveszmékhez való ragaszkodás, a mások számára érthetetlen, zavaros beszéd, mely viselkedések és élmények fokozott intenzitásukban különböznek attól, amit egy mentális zavartól nem szenvedő ember is megtapasztalhat (Lloyd 2017). A pszichózist jelentős társadalmi stigma övezi (Owen 2012, Ferrari 2019), elegendő csak a benne szenvedők magyar köznyelvi megnevezéséhez („elmebeteg”, „tébolyult”) kapcsolódó asszociációkhoz vagy a tanulmányunk első részében ismertetett sematikus, stigmatizáló tömegmediális ábrázolásaira gondolni (Hyler et al. 1991, Klin és Lemish 2008).

A *Hellblade* az első olyan AAA kategóriás⁷ videojáték, amelyben a mentális betegség központi téma, a fejlesztők mégsem annak negatív oldalára helyezik a hangsúlyt, és az ábrázolása sem sematikus (vö. Dunlap 2018). A játék szakmai elismertségét jelzi, hogy megjelenésének évében elnyerte az egyik legrégebbi, amerikai videojátékos gála, a *The Game Awards* „társadalmi hatást megcélzó játékok” kitüntetését (*games for impact*; ’elgondolkodtató játékok proszociális üzenetekkel vagy jelentéssel’)⁸, valamint a Brit Film- és Televíziós Akadémia (BAFTA) öt különböző díját, többek között a legjobb hangért járó.⁹

A Ninja Theory független gyártó, s játékok árában és hosszában is eltér a jóval nagyobb költségvetéssel dolgozó népszerű stúdiók szoftvereitől: nagyjából 6-7 óra alatt végigjátszható (ez rövidnek számít egy AAA cím esetében), és körülbelül feleannyiért lehet hozzájutni, mint a legtöbb AAA-s címhez. A játék fejlesztésének folyamata is egyedi volt; Tameem Antoniades, a Ninja Theory stúdió vezetőjét személyes érintettség okán régóta foglalkoztatja a videojátékok felhasználhatóságának kérdése a pszichés problémák kezelésében, a *Senua’s Sacrifice* elkészítése után is együttműködött klinikai szakemberekkel ezzel kapcsolatos projektekben¹⁰ (Burton 2019). A *Hellblade* három évnyi fejlesztési munka eredménye, melynek során az alkotók egyrészt a pszichés zavarok diagnosztikájában és kezelésében jártas szakértők segítségét vették igénybe¹¹, másrészt mentális problémákban érintettek személyes tapasztalatait is felhasználták a zavarok minél pontosabb ábrázolása érdekében. Online elérhető a játék fejlesztésének videonaplója,¹² valamint egy *Hellblade: Senua’s Psychosis* című dokumentumfilm is (a továbbiakban: „Senua dokumentumfilm, 2017”), amelyben az alkotók és a közreműködő szakértők mesélnek a játék készítésének mozzanatairól és a pszichés zavarok természetéről.¹³

A játék fejlesztésekor nagy hangsúlyt fektettek az audiovizuális reprezentációra, s fülhallgatóval ajánlják a játszást. Ugyanis az auditív hallucinációk minél pontosabb érzékeltetése érdekében az alkotók két mikrofonnal felvett (binaurális) hangeffektusokat használtak, olyan

⁷ Nagy, legalább 5-10 millió dolláros költségvetésből készült számítógépes játék.

⁸ Lásd: <https://thegameawards.com/nominees/games-for-impact>

⁹ Lásd: <http://www.bafta.org/games/awards/british-game-0>

¹⁰ Lásd: The Insight Project <https://theinsightproject.com/>

¹¹ Többek között Paul Fletcher neuropszichiáter (Cambridge-i Egyetem) és Charles Fernyhough pszichológus (Durham Egyetem) professzorok és a Wellcome Trust biomedikális kutatóközpont segítettek a játék fejlesztését.

¹² Lásd: „Hellblade Development Diaries”, <https://www.youtube.com/playlist?list=PLbpfF8TRYizaT6GfMcKBG-RoUOQ6BJRXp>

¹³ Lásd: <https://www.youtube.com/watch?v=31PbCTS4Sq4>

3D hanghatást megcélozva, amely az emberi fül működését utánozza. Ezáltal a játékos térben érzékelheti a hangokat, s meg tudja határozni azok irányát és közelségét, illetve időnként úgy érezheti, mintha e hangok közvetlenül a fülébe suttognának.

A játékban a látványvilág is átgondolt és meghatározó. A hallucinatívan változó környezet, Senua képzeletének sokszor félelmetes, szédítő kivetülései a kortárs AAA játékokra jellemző, közel élethű 3D grafikai ábrázolásban jelennek meg. A főszereplőt alakító amatőr színész (a fejlesztő cég egy munkatársa) mimikáját speciális, nagyfelbontású kamerával rögzítették, és a bőr változatos textúráját kiemelő 3D effektust használtak, hogy minél élethűbb arckifejezéseket kölcsönözzenek a játékbeli karakternek.¹⁴

A játékbeli történet egy 8. századi kelta harcoslány, Senua útját követi végig, akinek szerelmét, Dilliont a faluját elpusztító barbárok ölték meg, lelkét pedig istenüknek áldozták. Senua Dillion rongyba csomagolt, levágott fejével indul útnak az északi mitológia alvilágába, Helheimbe, hogy kedvese lelkét megmentse Helától, a halál istennőjétől. Senua fejében hangok zibonganak és a környezetére kivetülő hallucinációkkal küzd (a nappal éjszakába vált, a fa lángolni kezd, vad harcosok támadnak rá), és meggyőződése, hogy el van átkozva (2. ábra).

2. ábra

Hellblade: Senua's Sacrifice (2017), Senua egyik látomása



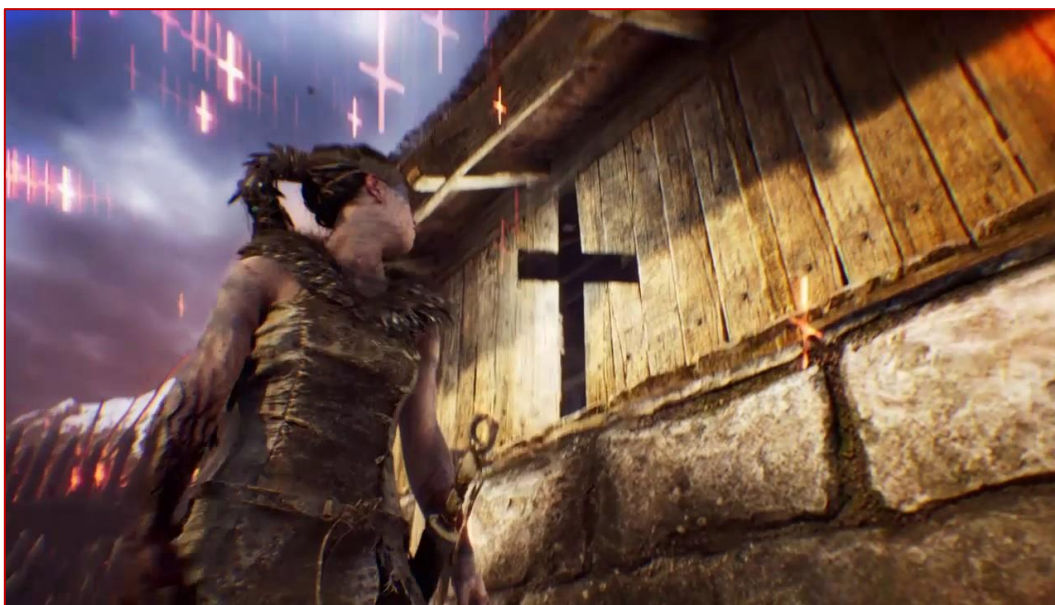
Zavart állapotát a benne rejlő „sötétségnek” tulajdonítja, amely, úgy érzi, egyre erősödik benne. A játék narrátorai a Senua fejében megszólaló, hol korholó, hol bátorító hangok: egy kívülállónak tűnő, fő narrátor, illetve a további, többnyire szintén női szellembeszélők, „fúriák”. E hangok – a játékban zajló történéseket is magyarázva, kommentálva – fokozatosan megismertetik a játékoszt a lány saját történetével. Emellett egyéb, a játékmenet szempontjából lényeges funkciókat is ellátnak: például figyelmeztetik a játékoszt, ha ellenség van a közelben, és segítő tippeket adnak, ha sokáig időzik egy rejtvénynél. A hangok némelyike valódi személyekhez köthető, például Senua apjáé és halott anyjáé, akik emlékképek formájában folyamatosan feltűnnek a játék során.

¹⁴ Lásd: Hellblade Development Diary 16: Senua's face (2015); Hellblade Development Diary 24: Hearing Voices (2016).

Senua hallucinációiból megismerjük traumatikus gyerekkori élményeit: anyja szintén szenvedett a lányát is sújtó „átoktól”, s emiatt – Senua öt éves volt ekkor – férje máglyára kötözte és élve elégette, lányát pedig bezárva tartotta és mind fizikailag, mind lelkileg bántalmazta, különböző rítusokkal próbálván kiűzni belőle a „sötétséget”. Senua halott szerelme, Dillion volt az egyetlen, aki nem félt e feltételezett erőtől. Az ábrázolásmód fontos sajátossága, hogy a játékbeli *valóságos elemek és a látomások megkülönböztethetetlenek* – Senua útja során több legyőzendő ellenséggel találkozik, de a játék nem ad fogódzót a tekintetben, hogy ezek valóságosak-e, vagy csak a lány képzeletének szüleményei. A hallucináció fontos szerepet kap azokban a játékbeli mini feladványokban is, amelyek jellemzően valamely kapu vagy átjáró kinyitását szolgálják, s amelyek a pareidolia jelenségén alapulnak, melynek lényege, hogy hétköznapi tárgyakba és mintázatokba az észlelő különböző jelentéseket, összefüggéseket lát bele (3. ábra). Ez a jelenség egészséges embereknél is előfordul (pl. amikor egy felhőben, falmintában figurát látunk), de pszichotikus tünetekkel küzdők gyakrabban tapasztalják (Zhou – Meng 2020).

3. ábra

Hellblade, Senua's Sacrifice (2017), a pareidolia jelensége



A játék narratívája félig lineáris felépítésű. A lejátszható események sorrendje helyenként felcserélhető, és az összes gyűjthető elem („tudáskövek”, *lore stones*) felderítésével egy rövid pluszjelenet oldható fel, ám a végkifejletet ez nem befolyásolja. Senua útja végén megérkezik Helheimbe, ahol a halál istennőjével folytatandó végső küzdelem vár rá. Hela látszólag megöli a lányt – aki így mintha újra találkozna szerelmével –, Dillion fejét pedig a mélybe hullajtja. Ám ahogy a kamera visszatér a konyhát a mélybe ejtő figurára, már nem Helát, hanem Senuát találjuk ott helyette. Ez az azonosító befejezés erősen azt sugallja, amit a játék eladdig legfeljebb sejtetett: a lány utazása nem valós volt, hanem képzeletbeli, és Senua belső vívódását jelképezte, tehát metaforikusan vagy allegorikusan értendő. Így Hela, a főellenség sem tűnik valóságosnak; a Senua-ban rejlő sötétség manifesztációja inkább, amely Senua mentális betegségét és traumatikus múltját szimbolizálja.

A játék elemzése: szórakoztató, érzékenyítő és destigmatizáló funkciók

A pszichózis különböző fajtáinak kezelése pszichiátriai szakértelmet és huzamosabb felügyeletet igényel (Tringer 2010, APA 2013: 92). A *Senua's Sacrifice* olyan súlyos mentális problémát mutat be, amelynek gyógyítására – ellentétben például a *SPARX*-szal vagy a *Depression Quest*-tel – egészen biztosan nem alkalmazható még részleges terápiás eszközként sem. A *Hellblade* célja kettős, de a gyógyításnál és kezelésnél szerényebb: egyfelől a mentális betegségben szenvedőknek mutat be egy bátorító, ösztönző példát (Senua küzdelmét) azt illetően, hogy miként lehet megtanulni a betegséggel együtt élni; másfelől *érezékenyítő, ismeretterjesztő* és *destigmatizáló* funkciót lát el azon játékosok felé, akik nem a személyes élményeikből ismerik a pszichotikus zavarokat.

A bátorító funkció lényegét jól kifejezi a vezető fejlesztő, Tameem Antoniades egy online interjúbeli megjegyzése arról, hogy a játék készítése során mit tanult pszichiáter szakemberektől:

„Az emberek átélhetnek hallucinációkat és tévképzeteket úgy is, hogy azok nem okoznak gondot számukra – akkor áll elő betegség, amikor ezek az élmények szenvedést okoznak. A gyógyulás gyakran nem azt jelenti, hogy kigyógyítjuk magunkat a hallucinációkból, hanem hogy megtanulunk együtt élni velük. Ez meglepő felismerés volt számomra” (Lloyd 2017).¹⁵

A játék egyik célja tehát, hogy végigkísérje Senuát (és a játékost) azon az úton, amely a betegsége elfogadásához vezet. Bár a Dillion halála okozta trauma indította el az „utazást”, amely során Senuának a benne rejlő „sötétségen” kívül szerelme halálát is fel kellett dolgoznia, útjának valódi célja nem az volt, hogy megmentse Dillion lelkét, és hogy megküzdjön a főellenséggel, aki minden szenvedéséért felelős. A *Hellblade* történetének ez csak a látszólagos mondanivalója; a másodlagos, valódi üzenete az, hogy Senua *az út végére képessé válik Dillion elvesztése mellett a saját mentális betegségét is feldolgozni*. Ahogy felismeri, hogy a látomások és a hangok saját elméjének szüleményei, melyekkel együtt kell élnie, és hogy a múlt szenvedéseinek felelevenítése helyett meg kell próbálnia a jövőbe tekinteni, azzal pozitív változás következik be pszichés állapotában, még ha a benne élő „sötétség” nem is tűnik el teljesen (ezt a fejében továbbra is szóló hangok jelzik). Kívülállóként nehéz megítélni, hogy ez a döntő változás lélektani szempontból mennyire meggyőző és nem következik-e be túlságosan hirtelen. Ha a tömegmediális termékek szokásos dramaturgiai logikája felől értékeljük ki, akkor inkább emlékeztet a hollywoodi filmek cselekményében beálló váratlan, ám a film izgalmas folytatásához szükséges fordulatra; s jelen esetben is tűnhet úgy, mintha – a kommerciális jelleget erősítve – a játék második részét készítené elő.¹⁶ De nem zárhatjuk ki, hogy a pszichózis érzelmi logikája lehetővé teszi az ilyen hirtelen, mégis nagymértékű belső váltásokat.

A játék másik célja a pszichózissal kapcsolatos tudatosság növelése, erről a vezető fejlesztő is beszél (Lloyd 2018), amit mi *érezékenyítő, ismeretterjesztő és destigmatizáló* funkcióként azonosítunk. A játék, miközben végig külső személyként, kívülről láttatja a főhóst (s nem a más játékokban megszokott tipikus „third-person” ábrázolásban, ti. a vállá mögül, hátulról, hanem gyakran szemből, hogy az arcát is jól láthassuk), igyekszik a médiafogyasztót, a játékost a lehető legmélyebben bevonni Senua szenvedéstörténetébe, és belemeríteni az érzékelt tárgyakat átszínező, széttördelő, elhomályosító, folyadékszerűen eltorzító hallucinációk, a

¹⁵ A szövegben idézett interjúrészleteket a saját fordításunkban közöljük.

¹⁶ „Follow us. We have another story to tell.” [‘Gyere utánunk. Van egy másik sztorink is.’] mondja Senua a koponya-leejtés jelenet végén, aztán megindul elfelé, s a fő narrátorhang szól ki a szövegből: „My friend, go with her.” [‘Barátom, tarts vele.’] A játék második részét, mely a *Hellblade 2: Senua's Saga* címet viseli, 2019 végén jelentették be.

valóság és a képzelet összekeveredésének világába, vagyis a pszichózisba.¹⁷ A *Hellblade* audiovizuális, interaktív médiumként *megpróbálja imitálni a pszichózis tüneteit*, s hagyja, hogy azok a játékot irányító személy fülén, szemén, érzelmi felfogórendszerében *minél közvetlenebbül jelentkezzenek*, így érve el, hogy a pszichózissal járó külső és belső érzéki ingerekbe a játékos minél inkább belemerüljön (*immersion*). Annak ellenére, hogy a játék szórakoztató és profitorientált céllal készült, az alkotók mindent elkövettek, hogy a lehető legpontosabban, mégis együttérzéssel ábrázolják, hogy milyen megpróbáltatásokon mehet keresztül egy pszichotikus beteg. Emögött az az *ars poetica* rejlik, mely szerint a videojáték olyan digitális szimulációs közeg, amely *képes a percepció és az irányítás szintjén is megjeleníteni a valóság és képzelet egymásba vegyülésének folyamatát* és az érzékelő ezzel járó elbizonytalanodását. Paul Fletcher, a játék fejlesztését segítő egyik pszichiáter szerint ez az egybemosódás a hétköznapi mentális működésnek is sajátja:

„Hajlamosak vagyunk azt hinni, hogy pontos reprezentációval rendelkezünk a valóságról, pedig valójában legtöbbször az elménk »találja ki« s dönt arról, hogy mi nek kellene jelen lennie ahelyett, ami valóban jelen van. Ez egyfajta irányított hallucináció. E gondolat szintén mélyen be van ágyazva a játékba: a játékos, ahogy halad előre, érzékennyé válik a vizuális nyomokra és illúziókra maga körül. [...] A pszichózisra régen úgy tekintettek, mint egy olyan szélsőséges jelenségre, amely teljesen különbözik a világ normális észlelésétől. De kezdünk ráébredni, hogy létezik egyfajta folytonosság, és mindannyiunkban ott rejtőzik a hajlam, hogy elszakadjunk a valóságostól” (Lloyd 2017).

Hogy a játék ezt a folytonosságot hangsúlyozza és átélhetővé teszi, az *önmagában is destigmatizáló erővel bírhat*; hiszen így lehetővé válik a pszichotikus zavaroktól nem szenvedők számára, hogy jobban megértsék és elfogadják a pszichotikus érzékelési folyamatokat. Ezek érzékeltetésére, a belemerülés elősegítésére a *Senua's Sacrifice* három nagy csoportra osztható reprezentációs eszközöket használ: (1) audiovizuális, (2) játékmechanikai és (3) narratív-dramaturgiai megoldásokat.

Audiovizuális eszközök és belemerülés

A *Hellblade*-ben alkalmazott speciális képi-hangi eszközök közvetlenül a pszichotikus érzékelés imitálását szolgálják, és azokat a hallucinatív benyomásokat hivatottak audiovizuális ingerré formálni, amelyek *Senua*, illetve általában a pszichotikus zavarokkal élők érzékelését meghatározzák. A sajátos érzékelési mód megidézését explicit célként jelölte meg a fejlesztés két meghatározó figurája, Tameem Antoniades és Paul Fletcher (Lloyd 2017), és ide tartozik a már említett, két mikrofonnal rögzített, nagyon erős térérzetet keltő hangok használata, illetve a képi síkon a „nem normális” áttűnések és egyes tájelemeknek a pszichés változásokat lekövető megváltozása is. Például egy visszaemlékezés-epizódban (*Senua* ekkor találkozik először későbbi szerelmével, Dillionnal) a napfényes nyáridő a lány hangulatának elkomorodásakor nem egészen öt másodperc alatt éjszakába vált, s a jelenet első felében még zöldellő fa előbb kopárrá változik, melynek csupasz ágain akasztott emberek lógnak, majd lángolni kezd (lásd 2. ábra).¹⁸

¹⁷ A *Senua* dokumentumfilmben (2017) mutatnak példákat arra, hogy mentális betegek milyen élményleírásai alapján alkották meg a játékbeli látomásokat és hallucinációkat, lásd: <https://youtu.be/s8mLbnaZn60?t=712>.

¹⁸ Lásd: *When Senua met Dillion*, <https://youtu.be/oXGkRdNWxCE>. Antoniades említi az interjúban, hogy az érzékelés elbizonytalanodását igyekeztek azzal is jelezni, hogy *Senua* környezetében

A játék fináléjában ugyanilyen kíméletlen és durva ingerek áradatában találjuk magunkat: mielőtt Senua egy hosszú folyosó végén belép Hela lakhelyére, Helbe (a Helheim rövidítése), hogy Dilliont visszakapja, énje másik felével kell vitába szálljon, aki egy tükörféléből kilépve önmaga megkettőződött szellemképeként áll elé, hogy visszatartsa a továbbhaladástól.¹⁹ Aztán egy fénylő kapun a túlvilágba átjutva visszatérnek – szó szerint és kép-letesen is – sötét emlékképei a gyerekszemmel irreálisan nagynak látszó, háta mögé magasodó, mély hangú, fekete csuklyás, vallásos fanatikus apjáról (akit a válla felett, ansnittben látunk, a lány arca felől), s máglyára kötözött, elolvadó húsú, haldokló anyjáról (kistotál és egy szűk premier plán), aki utolsó erőfeszítéseivel könyörögve kéri, hogy ne nézze, ne így lássa meghalni. Majd a halott anyja képe darakora hull és helyébe előlép a félig rothadó testű, meztelen istennő, Hela. A fináléban Senua több, egymás után következő, ősi mintákkal díszített porondszerűségen harcol, leterítik, agonizál, feltápáskodik, miközben újra meg újra rátörnek a Hela ráuszította, szarvaskoponyás, megtermett harcosok, hogy a végső földre kerülés után a kétebernői istennő leguggoljon mellé s maga nyársalja fel a harc lezárásaképp.

4. ábra

Hellblade, Senua's Sacrifice (2017), harcjelenet



Mindezek közben a bokamagasságból vett kistotálok váltakoznak a lányt a deréktól felfelé mutató szekund plánokkal és az arcát mutató premier plánokkal, eleinte apja képileg is eltorzult arcának szuperközelijével; a háttér homályos, a kamera jobbra-balra mozdul, megmeggbillen, s minden szürkés-fakó színekben úszik, csak titokzatos, rúnaszerű jelek fénylenek

időnként apró, mégis észrevehető változások állnak be, ahogy a lány mozog, például egyes fák máshova kerülnek, miközben forgolódik (Lloyd 2017).

¹⁹ E jelenetben a pszichotikus élmény átadását narratív eszközök is segítik. Hiszen a fő mesélő női hang által elmondott szöveg is élénken fokozza és kifejezi Senua vívódásait, a baljós hangulatot és az elbizonytalanítást: „Ez más, mint a régi históriák, igaz-e? A nemeslelkű harcos, aki győzelmet és dicsőséget keresve szembekerül a gonosszal. Világos választóvonalak. Nem, ez a hely nagyon nem ilyen. Mert mintha pontosan tudná, hogy az igazi gyötrelem belül rejtőzik: emlékek, amiket nem lehet leküzdeni, emlékek, amik elől nincs menekvés. Ez Senua Hel-je.”; itt a „This is her Hel.” mondat kétértelmű, s az angol ’pokol’ (hell) szóra is utal (*Hellblade: Senua's Sacrifice, Ending & Final Battle*, link: <https://youtu.be/V2cR3ZLJNWY>).

és lebegnek egy-egy jelenetben, mintha teleaggatták volna velük a levegőt. Az összhatás félelmetes, nyomasztó, és a hanghatásokkal kiegészítve érzelmileg erősen felkavaró. Akár hű ez a megjelenítés, akár túlzó a pszichotikus tünetekkel rendelkezők által megtapasztalt hallucinatív élmények tekintetében, a Senuát irányító játékos mellbevágóan érzékletes illusztrációt kap a valóság és a képzelet egymásba folyásáról és a hallucinációknak a valóságérzékelést elbizonytalanító természetéről.

A játék audiális rétegéhez tartozik, bár részben a narratív dimenziót előlegezi meg a Senua fejében folyamatosan zsisibongó hangok kórusa, amely szintén a pszichotikus élményt hivatott tükrözni (Lloyd 2017).

Játékmechanikai megoldások és belemerülés

A játékmechanika szintjén két sajátosságot emelnénk ki, amelyek tervezett módon segítik elő a játékos belemerülését Senua élményvilágába. Az egyik a szándékosan leegyszerűsített játékmenet és a puritán felhasználói interfész, amelyek fontos szerepe, hogy nem terelik el a játékos figyelmét a játék narratívájáról:

„A legtöbb harcorientált játékkal ellentétben a Hellblade-ben nem található extra vizuális információ a képernyőn a játékos számára, melyet HUD-nak szoktak hívni. Vagyis nincs életerőt jelző sáv, iránytű, amely segítené a tájékozódásban, és nincs igazi bevezető [tutorial] sem, ami megtanítaná a harcra. A játékban a harc valójában repetitív, 1-2 gomb ismételt lenyomása szükséges a kívánt kombinációk végrehajtásához. Ennek valószínűsíthető oka, hogy a Hellblade valódi célja nem az, hogy a játékos átverekezdje magát a játékban található ó-északi ellenségeken, hanem az, hogy mélyen átélje Senua történetét” (Fordham – Ball 2019).

Egy másik, kissé pimasz és inkorrekt játékmechanikai megoldással is élnek a fejlesztők, hogy a játékost Senua érzésvilágába merítsék: ez a tulajdonképpen nem is végleges „végleges halál” (*permadeath*) képzete, melyet elhíthetnek a játékosnak. A program még a játékbeli történet elején, a 20. perc környékén egy megnyerhetetlen párharcba vonja a lányt, amelyet szükségszerűen elveszít. Itt a csurom vér Senua látszólag meghal, majd feléled, de a bal kézfejen egy vérmérgezéshez hasonló rothadás (*rot*) keletkezik és felkúszik majdnem a könyökéig. Ekkor a játék fő narrátora Senua hiábavaló szenvedéseiről és bukásáról szól, majd a játék egy a képernyő közepére biggyesztett, méretes betűkkel szedett nem-diegetikus (csak a „nézőnek” látható) felirattal figyelmezteti a játékost, hogy ha a játékbeli küzdelmek során túl sokszor bukik el, akkor a rothadás el fogja érni a lány arcát, a kalandja véget ér, és minden elveszik, amit a játékban addig elért („*If the rot reaches Senua’s head, her quest is over. And all progress will be lost.*”).²⁰ Ez azt implikálja, hogy a játékosnak előről kell majd kezdenie az egész játékot, ha a rothadás a lány fejéig kúszik. Ez azonban nincs így, csak ámitás. Bár a halál elkerülhetetlen a játékban, a kór sosem borítja be teljesen a lány testét, és ha a figuránk összes életereje elfogy a harc során, akkor is csak a legutóbbi mentési pontra (*checkpoint*) kerül vissza. A szándékosan hamis fenyegetés alkalmazása, bár visszatetszőnek tűnhet, nem öncélú: a vezető fejlesztő egy interjúban elmagyarázta, hogy a megtévesztő halálígéret azért került bele a játékba, mert félelmet kelt, márpedig a szorongás és a halálfélelem a mentális betegségek és főként a pszichotikus élmények gyakori velejárói (Purslow 2018). A növekvő rothadásban kifejeződő fenyegetettség tehát valójában a feszültségkeltés eszköze, s célja az, hogy a játékot irányító alanyt végig bizonytalanságban tartsa, hogy legalább részben átérezze azt a fajta szo-

²⁰ *Hellblade: Senua’s Sacrifice Gameplay Walkthrough Part 1*, link: <https://youtu.be/rteBLfqiFj8?t=1460>.

rongást, amely egy pszichotikus embernek mindennapos élménye is lehet. A halál hamis ígéretével és a fej körül suttogó hangokkal a *Hellblade* igyekszik folyamatosan elbizonytalanítani és kétségek közt tartani a játékost, érzékeltetve a valóság és képzelet összemosódásával küszködő ember kétségeit és rendkívüli sebezhetőségét.

Narratív és dramaturgiai eszközök és belemerülés

A hang-, látvány és játékmechanikai mozzanatokon túl a fejlesztők narratív és dramaturgiai megoldásokkal is igyekeznek elősegíteni a belemerülést Senua élményeinek világába. Miként a játékbeli tünetek is a valódi pszichotikus tüneteket idézik, úgy a program alkotói Senua „körtörténetét” is igyekeztek valószerűre és hihetőre formálni. A lány mentális problémáit nem egyvalami és nem közvetlenül okozza: a játék végére kiderül, hogy gyermekkorában súlyos traumákat szenvedett el (anyja meggyilkolása, apja a világtól elzárta és érzelmileg manipulálta), amiből számára Dillion törődő támogatása, később szerelme jelentett kiutat. De azt már a cselekmény elején megtudjuk, hogy Dilliont elvesztette, s később azt is, hogy a falujukat feldúló vikingek ölték meg, brutális áldozati szertartás keretében: „vérsas” (ó-északi nyelven „*blóðörn*”) áldozatként a hátát felvágták, a tüdejét kirángatták és szárnyakként szétterítették. Senua így találja meg, ekkor vágja le a fejét (ezt is tekinthetjük súlyos traumának), és határozza el, hogy Helheimbe menve visszakérje Helától, hogy a férfi testét és lelkét újra egyesítse. A lányra mélységes büntudatot okozó teherként nehezedik az is, hogy ő maga a vikingek vérengzését elkerülte, amikor a faluban kitört pusztító járványért őt okoló falusiak haragja elől elmenekült, akik látomásai miatt elátkozottnak hitték.

Gyermekkori trauma, megölt anya, abuzív és manipulatív apa, mély szégyen és büntudat, majd a megtalált támogatás elvesztése, szerelme tragikus halála és pótolhatatlan hiánya – csupa olyan pszichés tényező, amelyek önmagukban is képesek lennének súlyos érzelmi válságot és pszichotikus zavarokat kiváltani bárkiben; illetve olyan narratív és dramaturgiai elemek, amelyek a nézők (játékosok) számára megmagyarázhatják és elfogadhatóvá teszik Senua mentális állapotát.

A kapcsolat azonban így túlságosan direktnek, ok-okozatinak tűnhetne. Ezen enyhít a játék azzal, hogy megtudjuk, Senua édesanyja, Galena is látomásokkal küzdött, éppen ezért hitte megszállottnak őt a lány vallásos fanatikus apja.²¹ Anyja betegségéből arra következtethetünk, hogy Senua pszichés kondíciója örökölt fogékonyságra, prediszpozícióra vezethető vissza, s az elszenvedett traumák csak felerősítették, a felszínre hozták a potenciálisan meglévő mentális sajátosságokat. A genetikai prediszpozíció megléte egyes pszichés zavarok esetében valóban feltételezett (APA 2013, Uher Zwicker 2017), s e mozzanat játékba emelése valószerűbbé teszi a történetet és árnyaltabbá a karakter s betegsége ábrázolását. Senua története egészében is érzékletes példája annak, hogy a pszichés problémákkal küzdők esetében „gyakran nem a tünetek okozzák a szenvedést és megpróbáltatások nagy részét, hanem a társadalom stigmatizáló, kirekesztő viselkedése és a zavarok félreértése, rossz kezelése” (Senua dokumentumfilm 2017).

Így a *Senua's Sacrifice* videojátéktörténeti jelentősége – megkockáztatjuk – az, hogy egyszerre lát el szórakoztató és ezzel párhuzamosan ismeretterjesztő, érzékenyítő, destigmatizáló funkciókat, ötvözve a kommerciális és a komoly (*serious*) játékok jellemző aspektusait. A *Hellblade* olyan, egyszerre szórakoztató és komoly játék, amelyben a pszichózissal való szembesülés csak egy (bár kiemelkedően fontos) része a játékélménynek, viszont mellette – más AAA játékokhoz hasonlóan – fordulatos cselekményt biztosít, bevezeti a játékost egy

²¹ Galena egyébként pozitív figuraként jelenik meg Senua számára, aki igyekszik elfogadtatni lányával a látomásokat mint a világra tekintés különleges és értékes módját.

az északi mitológia elemeit felölelő, kiterjedtebb narratívába, s egy olyan tágabb, felfedezésre váró virtuális és képzeletvilágba, amelyben a különleges audiovizuális elemek és a sodró, magával ragadó játszásélmény dominálnak.

A *Hellblade: Senua's Sacrifice* jelentősége ebben a kettősségben áll: szórakoztató módon lenyűgöz és érzékenyítő módon feltár. Egyrészt a nagy költségvetésű videojátékokra jellemző, lebilincselő látványvilága és az izgalmakkal, fordulatokkal teli játékelmény révén épp olyan széles közönséget képes magához vonzani, mint bármely tipikus, szórakoztató célzatú populáris kulturális termék, másrészt mély azonosulási és belemerülési lehetőséget kínál egy különleges, a legtöbbünk számára ismeretlen élményvilágba a gondosan megtervezett audiovizuális, játékmechanikai és narratív-dramaturgiai mozzanatok segítségével. Így hatékony eszközként szolgálhat a mentális betegekkel küzdők iránti empátia növelésében és a társadalmi megbélyegzés csökkentésében.

Értékek és kultivációs mozzanatok a *Senua's Sacrifice*-ban

A *Hellblade: Senua's Sacrifice* sem nem terápiás játék, mint a *SPARX* (Werner és Pólya 2021), sem nem önsegítő jellegű, mint a *Depression Quest*. Különlegessége abban áll, hogy a tömegmediális szórakoztatás mellett megpróbál ismeretterjesztő, érzékenyítő és destigmatizáló szerepet is ellátni. Így szükségszerűen más lesz a kultivációs hatóköre és mechanizmusa, mint az előző két játéknak, és kultivációs szempontból sokkal inkább elemezhető úgy, mint egy főárambeli médiaszöveg.

A *Hellblade*-ben az érték-kultiváció lét dimenzióját a kelta lány élettörténete, annak történelmi kontextusa, korhű kellékei (ruházat, fegyverek stb.), az északi mitológia bevont szereplői, elemei és a pszichózis mindent átható sajátosságai (rosszullétek, hallucinációk, szorongás, állandó vívódás) töltik ki. A tér- és tájábrázolás követi a mitológiai jellemzést (szürke, ködös, félelmetes, baljósan sötét helyek), de kapcsolódik az akciókalandjátékok hagyományához is (pl. *Shadow of Colossus*, 2005, vagy a *Tomb Raider*-sorozat): ügyesen elrejtett feljárók; emberfeletti méretű lények, hidak, építmények; körbejárással és felfedezéssel megoldható térbeli rejtvények; központi tisztások, ahonnan két kisebb küldetés után a harmadik ajtón nyílik a továbbjutás és így tovább. A hagyományos médiaszövegekhez képest a pszichotikus aspektusok erőteljes, kendőzetlen és plasztikus, a sematizálást kerülő ábrázolása jelent különlegességet: a fúriák visszatérő suttogása és a szinte állandó hallucinatív változások jelzik a mentális zavar permanens jelenlétét, kitörölhetetlenségét Senua életében, amely így kultivációs értelemben fontos, sőt alapvető jelentőségű adottságként jelenik meg.

A *fontosság* dimenziójában ugyanígy válnak központi elemmé a lány fő érzelmei: folyamatos kételyei azt illetően, hogy az érzékelt „valóságból” mit higgyen el valódinak és mit nem (vö. konstans látomásos jelleg), az eddigi sorsából fakadó kontrollvesztettség érzete (anyja és Dillion brutális halála), a fojtogató bizonytalanság a jelenlegi sorsban (szorongás a *permadeath*-től, félelmetes víziók, rátámadó lények) és a mégis kitartó bizakodás abban, hogy elvesztett szerelmét-támogatóját visszakaphatja (ez hajtja előre, ezért viszi magával a vászonba csavart koponyát). A játék ezen érzelmek gyakori megmutatásán keresztül ruházza fel fontossággal a mentális zavart, a hatásaival folyó állandó küzdelmet, az életformáló tragikus sorscsapásokat és a mindezek ellenére a főhősben megmaradó kitartást, illetve a történet végén a továbblépés, a pszichózison való felülemelkedés képességét.

Az *értékek* dimenziója pozitív és negatív elemeket is magában foglal. Pozitív érték-ként jelennek meg: az elfogadás, támogatás, az összetartó, hű szerelem (Dillion és Senua); a pszichózis kreatív jellege (Senua anyjának szavai a látomások értékességéről); a küzdőszellem megléte, a zavarokkal való együttélés elérésének képessége (Senua végső sorsa). Negatív ér-

tékek: az abuzív, kontrolláló apai viselkedés és így a vallási fanatizmus is (anyja máglyára vetése, Senua manipulálása); a kitaszítás és stigmatizáció (a falubeliek attitűdje, Senua meggyanúsítása).

A játékban ekképp feltároló *összefüggések* dimenziója meglehetősen gazdag és sokrétű, keverednek benne az élet jellegzetes eseményeivel kapcsolatos hétköznapi bölcsességek a választott játékmechanika sugallta „tanulságokkal”, s a pszichés valóságra vonatkozó bátorító üzenetekkel. A játékban kirajzolódó értékrendszer összességében inkább pozitív kicsengésű.

Ugyanakkor a játék kezdetén és közben többnyire a negatív vonások dominálnak. Mindjárt a játék elejétől egyfajta eleve elrendeltség és végzetszerűség érzete nehezedik a játékosra a leszűkített mozgási lehetőségekből fakadóan (játékmechanika): a bevezető videóban Senua egy folyón evez felfelé, de az irányítás átvétele után is jóformán csak egy irányba lehet haladni (csőszerű játékosvezetés); a teret felfedezni is csak korlátozottan lehet, vagyis – ezt tekinthetjük értéksugallatnak – korlátozottan érdemes. A játék világképében így az előrehaladás értékes, a felfedezés pedig alig. 'Egy út van', sugallja a játék, 'haladj azon'. Méghozzá (többnyire) külső segítség nélkül, magányosan – hiszen egyszereplős játékról van szó, amelyben nincsen kooperatív mód, és a főszereplőt legfeljebb a feje körül megszólaló hangok segítik. Azaz csak belső erőforrásaira számíthat, bármilyen zavarosak is legyenek azok. A külső támogatás (Dillion, édesanya) tűnékeny és múlandó, a sors kegyetlenül elveszi, túl sokáig nem lehet rá számítani – e keserű mozzanat negativitását úgy váltja pozitívba a játék, hogy a támogatók hangként, belső fogódzóként mégis megmaradnak.

Fő vonalaiban igen komor világkép ez, amelyben a magányos küzdelem a pszichózissal folyó, sikeresnek tűnő viaskodás és a reménykeltő finálé révén kap pozitív többletjelentést: aki küzd, csak magára számíthat, viszont egyedül is képes legyőzni a 'külső gonoszt' (apa, szörnyek, istenek) és a 'belső rosszat' (képzetek, hangok, szenvedés). Az állapotot megjelenítő játékmechanika (a hallucinációkba merítés, elbizonytalanítás) érzékelteti a küzdő figura kapaszkodónélküliségét és sebezhetőségét is, ám a reményt felcsillantó befejezés félig-meddig kitörli a kiszolgáltatottság képzetét.

A játék megjelenít jónéhány, a való életből jól ismert hétköznapi bölcsességet és összefüggést is. Ilyen a betegség révén kitapintható viszonylagosság tapasztalata, miszerint objektív valóság nincs, csak a képzeletünk keltette és formálta szubjektív realitás. Ennek ellenére – sugallja a *Senua's Sacrifice* – vannak megváltoztathatatlan dolgok, például, hogy 'ami a halállal elveszik, az nem jön vissza többé, s ebbe jobb beletörődni' (a Dillion-szál példázza ezt). A szerelem, a támogató összetartozás ellensúlyozza a külső, belső bajokat is (Dillion); a vérségi kötelék viszont jelenthet iszonyatos hányattatásokat is (abuzív apa, megölt anya).

A játék – talán a fejlesztők szándéka ellenére is – részben patriarchális világképet sugall, amennyiben a nők többnyire ki vannak szolgáltatva a férfiak hatalmának és tehetségének: Senua anyja, tragikus módon, a férjének; de a lányon is egy férfi, Dillion támogatása segít. Ugyanakkor a lány sikere elsősorban saját kitartásának és akarátának köszönhető.

Emellett a játék világában sok a gonosz szereplő és hatóerő (kegyetlen családfő, vikingek, halál, magány, pszichózis), akiknek oly óriási hatalma van, hogy képesek uralni, bántani, ideiglenesen megbénítani, esetleg meg is semmisíteni azt, aki a markukba kerül. Ez az összefüggés a hagyományos kultivációs vizsgálatokban a krimik, híradók és horrorfilmek nagymennyiségű fogyasztásától kialakulni vélt „gonosz világ szindrómát” (Gerbner 2000) idézi, misztikus, középkori színek, szereplők és díszletek között. Ugyanakkor a végső, legfontosabbként azonosítható sugallat ez: 'a reménykedés hasznos, a küzdelem elengedhetetlen', és hogy 'aki szembe tud nézni belső démonaival, az túl is léphet rajtuk'. Ezt fejezi ki Senua felállása s továbbindulása a játék végén, és *ez a legfőbb bátorító üzenet a mentális betegségekkel élőknek és segítőiknek is: a végzethozó isteneket legyőzni nem lehet, de náluk erősebbnek lenni minden áron meg kell próbálni.*

Összefoglalás

Jelen írásunkkal és előző részével (Werner – Pólya 2021) három állítást szeretnénk volna alátámasztani. Elsőként azt, hogy a videojáték olyan, sokoldalú médiaszöveg-típus, amely a mentális betegségek témájának feldolgozásakor számos különböző funkciót láthat el a fogyasztó szórakoztatásán túl: a betegségen kívülállók felé az ismeretterjesztés és érzékenyítés, a mentális zavarokkal küzdők felé a támogató bátorítás és a terápiás segítség funkcióját. E különféle rendeltetéseket illusztrálандó mutattunk be három videojátékot: a *SPARX*-ot (terápiás funkció, orvosi felügyelettel vagy anélkül), a *Depression Quest*-et (érezkenyítés és bátorítás, orvosi felügyelet nélkül) és a *Hellblade: Senua's Sacrifice*-ot (ismeretterjesztés és érzékenyítés, kombinálva a szórakoztató funkcióval). Másodsorban igyekeztünk megmutatni, hogy a videojátékok megcélzott hatásukat nem csak a hagyományos médiaszövegekből ismertős audiovizuális és narratív eszközökkel érhetik el, hanem sajátos játékmechanikai megoldásokkal is. Ilyeneket két játék esetében részletesen elemeztünk is (*Depression Quest*, *Hellblade*). Harmadsorban amellettt érveltünk, hogy a videojátékok mint történetmesélő és szimulációs, irányítható tömegmediális termékek értékközvetítő (kultivációs) potenciálját – a hagyományos médiaszövegekéhez hasonlóan – megvizsgálhatjuk a George Gerbner által javasolt „lét”, „fontosság”, „értékek”, és „összefüggések” dimenzióiban, ezáltal azonosíthatjuk a játékok által kihasznált reprezentációs (kép-hangi megjelenítésbeli és narratív) és a játékmechanikai (irányítás- és szimulációszerű) értékkijelölő mozzanatokot, és előrevetíthetjük e játékoknak a befogadóikra várhatóan gyakorolt hatásait.

IRODALOM

- American Psychiatric Association (2013) *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders* (5th edition). Arlington, American Psychiatric Publishing.
<https://doi.org/10.1176/appi.books.9780890425596>
- Dunlap, Kelli (2018) Representation of Mental Illness in Games. In: Kalir, Jeremiah H. (2018 ed.) *Proceedings from the Connected Learning Summit*. Cambridge, MA, MIT Media Lab. 77–86.
- Ferrari, Manuela – McIlwaine, Sarah V. – Jordan, Gerald – Shah, Jai L. – Lal, Shalini – Iyer, Srividya N. (2019) Gaming with stigma: Analysis of messages about mental illnesses in video games. *JMIR Mental Health*, 6(5). <https://doi.org/10.2196/12418>
- Fordham, Joseph – Ball, Christopher (2019) Framing mental health within digital games: An exploratory case study of Hellblade. *JMIR Mental Health*, 6(4).
<https://doi.org/10.2196/12432>
- Füredi János – Németh Attila – Tariska Péter (2009) *A pszichiátria magyar kézikönyve*. Budapest, Medicina Könyvkiadó.
- Gerbner, George (2000) *A média rejtett üzenete. Válogatott tanulmányok*. Budapest, Osiris.
- Hyler, Steven E. – Gabbard, Glen O. – Schneider, Irving (1991) Homicidal maniacs and narcissistic parasites: Stigmatization of mentally ill persons in the movies. *Hospital & Community Psychiatry*, 42(10). 1044–1048. <https://doi.org/10.1176/ps.42.10.1044>
- Klin, Anat – Lemish, Dafna (2008) Mental disorders stigma in the media: review of studies on production, content, and influences. *Journal of Health Communication*, 13(5). 434–449. <https://doi.org/10.1080/10810730802198813>

- Leykin, Yan – Sewell Roberts, Carolyn – DeRubeis, Robert J. (2011) Decision-making and depressive symptomatology. *Cognitive Therapy and Research*, 35(4). 333–341.
<https://doi.org/10.1007/s10608-010-9308-0>
- Lien, Tracey (2013) SPARX: The game that treats depression finds a publisher, planned for this fall. SPARK finds a publisher. *Polygon*, Jun 25, 2013.
<https://www.polygon.com/2013/6/25/4464396/sparx-the-game-that-treats-depression-finds-a-publisher-planned-for> (Utolsó letöltés: 2021.01.27.)
- Lloyd, James (2018) How Hellblade: Senua's Sacrifice deals with psychosis. *Science Focus*, April 13, 2018.
<https://www.sciencefocus.com/the-human-body/how-hellblade-senuas-sacrifice-deals-with-psychosis/> (Utolsó letöltés: 2021.01.27.)
- Ma, Zexin (2017) How the media cover mental illnesses: a review. *Health Education*, 117(1). 90–109. <https://doi.org/10.1080/10810730802198813>
- Ninja Theory (2018) Hellblade: Senua's Psychosis | Mental Health Feature. *Youtube*. October 10, 2018. <https://www.youtube.com/watch?v=31PbCTS4Sq4> (Utolsó letöltés: 2021.01.27.)
- Owen, Patricia R. (2012) Portrayals of schizophrenia by entertainment media: A content analysis of contemporary movies. *Psychiatric Services*, 63(7). 655–659.
<https://doi.org/10.1176/appi.ps.201100371>
- Purslow, Matt (2018) Hellblade's permadeath bluff is "not as simple as people think". *PCGamesN*. May 17, 2018.
<https://www.pcgamesn.com/hellblade-senuas-sacrifice/hellblade-permadeath-fake> (Utolsó letöltés: 2021.01.27.)
- Shapiro, Samuel – Rotter, Merrill R. (2016) Graphic depictions: Portrayals of mental illness in video games. *Journal of Forensic Sciences*, 61(6). 1592–1595.
<https://doi.org/10.1111/1556-4029.13214>
- Torzsa Péter – Szeifert Lilla – Dunai Klaudia – Kalabay László – Novák Márta (2009) A depresszió diagnosztikája és kezelése a családorvosi gyakorlatban. *Orvosi Hetilap*, 150(36). 1684–1693. <https://doi.org/10.1556/oh.2009.28675>
- Tringer László (2010) *A pszichiátria tankönyve* (4. kiadás). Budapest, Semmelweis Kiadó.
- Uher, Rudolf – Zwickler, Alyson (2017): Etiology in psychiatry: embracing the reality of poly-gene-environmental causation of mental illness. *World Psychiatry*, vol. 16(2). 121–129. <https://doi.org/10.1002/wps.20436>
- Werner Luca – Pólya Tamás (2021) A mentális zavarok reprezentációja a videójátékokban I. *Jel-Kép*, 2021.2. 80–92. <https://doi.org/10.20520/JEL-KEP.2021.2.81>
- Zhou, Liu-Fang – Meng, Ming (2020) Do you see the "face"? Individual differences in face pareidolia. *Journal of Pacific Rim Psychology*, vol. 14.
<https://doi.org/10.1017/prp.2019.27>

IKREK BESZÉDFEJLŐDÉSÉT BEFOLYÁSOLÓ TÉNYEZŐK, KÜLÖNÖS TEKINTETTEL A SZEMÉLYKÖZI KOMMUNIKÁCIÓRA

Drjenovszky Zsófia – Hegedűs Rita

drjenovszky.zsofia@kre.hu – rita.hegedus@uni-corvinus.hu

DOI: 10.20520/JEL-KEP.2021.3.63

Absztrakt

Cikkünkben azt vizsgáljuk, hogy az ikrek beszédfejlődésében kimutatható problémák milyen környezeti, társadalmi tényezőkkel függenek össze. Tanulmányunk célja kifejezetten a korábbi vizsgálatok tapasztalatainak összegzése, mellyel ösztönözni szeretnénk a hazai – igen szűkös – ikerkutatások fejlődését. Az eddigi kutatási eredményeket figyelembe véve egy olyan modellt vázolunk fel, amely magában foglalja azokat a legfőbb környezeti és szociális hatástípusokat, amelyek az ikreket érik a folyamat során – s amelyek valamilyen formában a társadalmi konstrukciókat és lehetőségeket is tükröző kapcsolatokkal és kommunikációval függenek össze. A legfontosabb hatótényezők az édesanya és az ikergyermekek közötti interakciók, a gyermekek (itt: ikrek) egymáshoz való viszonya, kommunikációja és a külső társas kapcsolatok.

Kulcsszavak

ikerkutatás, beszédfejlődés, ikernyelv

ENVIROMENTAL FACTORS AFFECTING THE SPEECH DEVELOPMENT OF TWINS – WITH SPE- CIAL ATTENTION TO INTERPERSONAL COMMU- NICATION

Zsófia Drjenovszky – Rita Hegedűs

Abstract

By examining the speech development of twins, we want to know what environmental and social factors the detectable problems are related to. At the same time, we would like to contribute to the exploration of the general determinants of language development through the presentation of the specific characteristics arising from the twin situations. Taking into account the research results so far, we are outlining a model that includes the main types of environmental and societal effects that affect twins in the process – and which are in some way related to relationships and communication that reflect social constructs and opportunities. The main factors are the interactions between the mother and the twin children, the relationship between the children (here: the twins), their communication and the external relationships.

Keywords

twin research, speech development, twin language

IKREK BESZÉDFEJLŐDÉSÉT BEFOLYÁSOLÓ TÉNYEZŐK, KÜLÖNÖS TEKINTETTEL A SZEMÉLYKÖZI KOMMUNIKÁCIÓRA

Drjenovszky Zsófia – Hegedűs Rita

Bevezetés

Ha azt kérdezzük bárkitől ma társadalmunkban, találkozott-e már ikrekkel, van-e az ismeretségi körében iker, szinte biztos, hogy igenlő választ kapunk. Ez nem véletlen, hiszen ha nem is gyakori az ikerszülés, igazán ritkának sem mondható, és az előfordulása növekszik is az utóbbi évtizedekben (KSH 2014). Ez a nem extrém, de nem is átlagos csoport ugyanakkor nem alkot közösséget, nem etnikai vagy kulturális, hanem egyféle demográfiai kisebbség. Az ilyen csoportokba tartozás folytán esetlegesen megjelenő hátrányok ekkor a csoportba tartozó egyének közös tulajdonságaihoz köthető biológiai vagy társadalmi okokkal magyarázhatók. Ez utóbbiakkal szeretnénk most foglalkozni írásunkban. Az ikrek beszédfejlődését vizsgáljuk, s arra vagyunk kíváncsiak, hogy a kimutatható problémák milyen környezeti, társadalmi tényezőkkel függenek össze.

Célunk, hogy – a vonatkozó nemzetközi a hazai elméleti munkák feltérképezésével – rámutassunk az ikrek beszédfejlődésének sajátos, társadalmilag meghatározott jellegére. Azaz elsősorban szociológiai szempontokat figyelembevéve kívánjuk vizsgálni a nyelvi fejlődést. Megközelítésünk tehát elsősorban szociolingvisztikai, azonban – tekintettel arra, hogy néhány ponton közelítünk a pszichológiai tényezőkhez is – érintünk pszicholingvisztikai kérdéseket is. Tanulmányunk célja kifejezetten az elméleti ismeretek összegzése, mellyel ösztönözni szeretnénk a hazai – igen szűkös – ikerkutatások fejlődését. A szakirodalom áttekintése nyomán egy olyan modellt vázolunk fel, amely magában foglalja azokat a legfőbb környezeti és szocializációs hatástípusokat, amelyek az ikreket érik a folyamat során, és amelyek valamilyen formában a társadalmi konstrukciókat és lehetőségeket is tükröző kapcsolatokkal és a kommunikációval függenek össze.

A gyermekek beszédfejlődésével kapcsolatban két klasszikus szociológiai megállapítást tartunk fontosnak kiemelni. Az egyik Bernstein (1996) nevéhez fűződik, aki megkülönböztette az úgynevezett „korlátozott” és „kidolgozott kódot” – ahol az első kifejezés arra utal, hogy a beszélő szegényes, a logikai hierarchiát sokszor nélkülöző, a helyzethez és érzelmekhez kötődő szerkezeteket és kifejezésmódot használ, míg a második az ok-okozatot bemutató, összetett szerkezeteket, színes, pontosabb megnevezéseket alkalmaz –, s azt mondta, azoknak a gyerekeknek van előnye az iskolában, akik otthon a kidolgozott kódot sajátították el a korlátozott kóddal szemben, mivel az iskola is ezt használja, ezt várja el. Míg az utóbbit a roszszabb, az előbbit a jobb társadalmi helyzetű családokhoz kötötte, s így a nyelvi szocializációt a társadalmi előnyök és hátrányok átadásának eszközeként festette le.

Másik alapmunkának témánk szempontjából Réger Zita (1990) művét tartjuk, amelyben a szerző gazdag esetleírásokkal azt mutatja be, hogy az eltérő kulturális közegekben felnövő gyermekek a nyelvet és kommunikációt, s ezzel együtt a társadalmi viszonyokat is más-más módon sajátítják el.

Az ikrek nyelvi fejlődésének esetében is megjelennek a társadalmi meghatározottságok, a beszédfejlődés ugyanúgy, ahogy a beszéd maga sem választható el a közegtől, ahol és akik szereplésével ez végbemegy, ezért a meghatározó tényezők vizsgálatakor jelentős részben azt a környezetet tanulmányozzuk, amelyben az ikrek élnek. Szemben azonban az előző megközelítésekkel, itt, amikor magának az ikerlétnek, illetve a környezet erre adott válaszána a gyerekek fejlődésére, későbbi életére gyakorolt hatását vizsgáljuk, nem tudjuk az esetleges hátrányokat az ikrek csoportjának mint egységnek vagy az ide tartozók származási csoportjának tulajdonságaihoz, társadalmi hátrányaihoz kötni. A hatótényezők ugyanakkor társadalmiak, mert magának az ikerségnek az észlelése és jelentése társadalmi konstrukció, az, ahogyan az ikrekhez viszonyulunk, társadalmilag behatárolt, s a problémák kezelésének módjai is sok szempontból azok (Stewart 2000).

Az ikrek gyerekkori beszédfejlődése

A továbbiakban az iker gyermekek problémás beszédfejlődésével kapcsolatos kutatási eredményeket tekintjük át. Bár ezek a leírások esetenként nyelvészeti megközelítésűek, számunkra inkább háttérként szolgálnak a környezeti hatótényezők vizsgálatához.

Lemaradás a beszédfejlődésben

A kutatások alapján a beszédfejlődés többé-kevésbé hasonló fázisokon megy át a gyermekeknél, a szakaszok nem cserélődnek fel, nem hagyhatók ki, azonban bizonyos környezeti tényezőknek köszönhetően az *ütem* már lehet eltérő. (Richter et al 1997, Stewart 2000) E tényezők közé tartozhat az, hogy a gyermek iker.

A kérdéssel régóta foglalkoznak, az ikrekről szóló összefoglaló munkájában Stewart (2000) és az ikernyelvről szóló tanulmányában Thorpe (2006) is hangsúlyozza, hogy már a korai kutatások óta tudjuk, hogy az ikreknél lemaradás mutatkozik a nyelvfejlődésben. Day (1932a, 1932b) volt az első, aki 2–5 év közötti kisgyermekeket vizsgálva megállapította az ikrek hátrányát e téren, s azóta számtalan kutatás megerősítette e lemaradást (pl. Lytton et al. (1977), Zazzo (1978 in Bishop – Bishop 1998), Savic (1980), Tomasello et al. (1986), Hay et al. (1987), McEvoy – Dodd (1992) vagy Bacon (2010)).

Ki kell azonban emelni, hogy a nyelvi problémák elsősorban az egyetűjűeknél (Rice et al. 2014, Gósy és Pregitzer 2019a, 2019b), illetve a fiúk esetében érhetők tetten. A vizsgálatok arra is kitérnek, hogy ez a nyelvi elmaradás általában gyenge, és csökkenő tendenciát mutat a későbbiek során (Thorpe 2006), a gyermekek az iskoláskor kezdetére többnyire be is hozzák a lemaradást (Laczkó 2011).

A nyelvi-kommunikációs fejlődés elmaradásának mértéke

Magát a fejlődési különbséget – ahogy láttuk – számos korábbi kutatás igazolja. Ami a lemaradás *mértékét* illeti, különféle vizsgálatok más-más következtetéssel zárultak. Mittler (1970) 200 iker és 100 nem iker 4 éves gyermeket hasonlított össze. Eredményei szerint az ikrek nem mutattak eltérő fejlődési mintázatot, azonban kb. 6 hónapos elmaradottságot igen. Hay és munkatársai (1987) kutatásukban azt találták, hogy 30 hónapos korban az ikerfiúk 6-8 hónapos elmaradásban vannak, összehasonlítva nem ikrekkel (ill. lány ikrekkel). Dale és munkatársai (1998) vizsgálati eredményei szerint a 2 éves gyermekek 3,5 hónappal vannak lema-

radva a nem ikergyermekektől. Rutter és kutatótársai (2003) a felmérésükben (melyben 96 ikerpárt és 98 egykét vizsgáltak) 20 hónapos korban átlagosan 1,7, 3 éves korban 3,1 hónapos nyelvi elmaradást tapasztaltak.

Thorpe (2006) összességében 1,7 és 8 hónap közé teszi a lemaradást. Az, hogy ilyen széles sávot ad meg, nyilvánvalóan abból adódik, hogy a vizsgálatok igen szórnak a minta kiválasztása, a kontrollcsoportok jellege, a statisztikai módszerek szerint. A különböző kutatások igen változatos területeket is érintenek, vizsgálják pl. a testvéreket, a család nagyságát, a kiejtést, a szókincset stb. Thorpe összegző tanulmánya szerint viszont az mindegyik vizsgálat esetében megegyezik, hogy az ikermintát tekintve minden esetben találtak – kisebb-nagyobb mértékű – lemaradást a nem ikrekkel szemben, valamint hogy a kutatások zöme a 2–5 éves korosztályra fókuszál, mely időszakban a legkiemelkedőbb a nyelvi fejlődés. Általánosságban kijelenthető, hogy a gyerekek 3 éves korára az ikrek átlagosan 3 hónappal vannak lemaradva az egyes szülött gyermekektől. A későbbi időszakra vonatkozóan már kevesebb adat áll rendelkezésre Thorpe megállapítása szerint.

A nyelvi elmaradás megnyilvánulása

A problémák *területeit* is megnevezve elmondható, hogy az elmaradás mind a nyelv elsajátításában, mind a gyerekkori beszédképességben jelentkezhet. Lytton (1984) 9 éves ikreket vizsgálva arra jutott, hogy míg fizikai és nonverbális képességekben nincs különbség az egypetéjű ikrek esetében, a verbális képességek némileg elmaradnak a nem ikrekétől.

A nyelvi készségeket tekintve Day (1932b) 2–5 éves gyermekeket vizsgálva azt állapította meg, hogy azokban az ikrek számos szempontból elmaradtak, mint pl. a szókincs vagy az mondatszerkezetek (egyszerűbb szerkezeteket használnak az ikrek). Conway és társai kutatásai szerint (1980) 3 éves ikreknél az figyelhető meg, hogy általában kevesebbet és rövidebben beszélnek, kevésbé alakítanak mondatokat, az artikulációjuk is gyengébb, mint a nem ikreknek. Hay és munkatársai (1987) is megerősítették a korábbi kutatásokat, miszerint a vizsgált gyermekek több szempontból elmaradtak a beszédet tekintve: időben is később kezdték meg a beszédet, rosszabb a kiejtésük, hibás a mondat szerkesztésük, többnyire egyszerű és rövidebb mondatokat használnak, hiányoznak az összetett mondatok, szűkebb a szókincsük. Mindez olvasási nehézségekhez is vezethet. Bakker (1987) megállapítása szerint ikreknél a nyelv használata összességében kevésbé gazdag és választékos, a gyerekek szavakat, szótagokat hagyhatnak el. A későbbi kutatások alapján továbbá mindez megjelenhet rövidebb szavak, szótagok vagy törtszavak használatában (Laczkó 2011). A nyelvhasználat összességében kevésbé gazdag és választékos. Lackó (2011, 2012) vizsgálatai szerint a beszédfejlődés elmaradása ugyanakkor általában csak a beszéd expresszív oldalát érinti, a receptívét nem.

Másrésről azonban, ahogy Météki (2005) hangsúlyozza, az ikreket eltérő hatások érik, eltérő körülmények határozzák meg mindennapjaikat, bizonyos szempontokból másképp történik a nyelvtanulás, így a beszédfejlődésük módja is eltérő lehet az egyes szülöttekhez képest. Mindez – mint mondja – nem feltétlenül jelent ugyanakkor lemaradást. A gyorsabb beszéd például inkább a közlésért való vetélkedésből fakad, nem beszédprobléma. A rövidebb mondathasználat is magyarázható azzal Météki szerint, hogy egy testvér mellett a gyermeknek kevesebb ideje van megfogalmazni gondolatait, hiszen a csak az első szótag kimondásának alkalmazása is a másik melletti időhiányra vezethető vissza. Ugyanakkor itt érdemes megfontolni azt a magyarázatot is, hogy lehetséges, hogy éppen a sok együtt töltött idő eredményezi azt, hogy „főszavakból is megértik egymást” a gyermekek, tehát a szándékok kódolása-dekódolása sikeresen megvalósulhat úgy is, hogy nyelvi fragmentumokat használnak.¹

¹ Köszönettel tartozunk a tanulmány anonim bírálójának, aki felhívta figyelmünket erre a lehetőségre.

Milyen okai vannak a nyelvi lemaradásnak?

A nyelvi fejlődés esetében általában is fontos meghatározni, hogy melyek a fő befolyásoló faktorok, az ikrekre irányuló vizsgálatok során pedig feltárhatók mind ezek sajátos megnyilvánulásai, mind az esetlegesen csak náluk megjelenő hatótényezők. Ami egyértelműen látszik, az az, hogy az általános hatótényezőkre az ikrek jóval érzékenyebbek, és meglehetősen egyöntetűen az a tapasztalat, hogy az elmaradás a fiúikrek esetén jelentősebb (Mittler 1970, Hay et al. 1987, Thorpe 2006).

De mik is ezek a tényezők? Kezdetben a biológiai okokat nevezték meg a kutatók (Stewart 2000). Az nyilvánvaló, hogy az elmaradásnak lehetnek genetikai okai, az azonban nem, hogy az ikrek genetikailag mások lennének, mint a nem ikrek, így tehát ez a szempont kiesik. Ha a szülés előtti és körüli problémákat (mint például kis születési súly, koraszülöttség) tekintjük biológiaiainak, ezek mögött viszont már társadalmi tényezők is állnak. Így ha az iker és nem iker gyermekek csoportját hasonlítjuk össze, a biológiai okokon túlmutató hatóerőket is kell találnunk. A kutatások egy másik csoportja tehát bár nem tagadja, hogy magas rizikófaktort jelentenek a biológiai a tényezők, az okokat mégis inkább a születés utáni időszakban keresi.

Harlaar és társai (2008) több mint 7000 ikerpárt vizsgáltak 2–4, majd 7–9 éves korban, és arra a következtetésre jutottak, hogy a nyelvi készségeket környezeti és genetikai hatások is befolyásolták.

Thorpe (2006) három környezeti tényezőt állított a középpontba. Vizsgálta a szülés körüli kockázatot, mint pl. a születési súly, koraszülöttség 33. hét előtt (ami eredményei szerint komplikációk esetén magasabb arányú az ikreknél, mint a nem ikreknél); az ikerspecifikus faktorokat (pl.: iker-iker kapcsolat), valamint a szülés utáni társadalmi-környezeti kockázatokot. Állítása szerint a társas interakciók azok, amelyek leginkább magyarázzák az ikrek és nem ikrek közötti nyelvi fejlődés különbségeit. Stewart (2000) is a szülés utáni (posztnatális) befolyásoló tényezők hatását emeli ki, mint a szülő-gyerek kapcsolat, a külső társas kapcsolatok, az ikrek egymással való kapcsolata, a párhatás vagy az édesanya végzettsége. Dankó (2000) is megállapítja, hogy a szociális környezetnek kiemelt szerepe van a beszédfejlődésben.

A fentiekkel szemben más kutatások – ahogy Rutter és szerzőtársai (2003) beszámolnak róla – kifejezetten arra az eredményre jutottak, hogy a szülés előtti, illetve szülés körüli időszakra vonatkozó tényezők sem magyarázzák az ikrek és nem ikrek közötti, nyelvi fejlődésben történő eltérést. Azaz szerintük a biológiai tényezőknek (pl. kis születési súly, eltérő születési súly születéskor az ikrek között vagy veleszületett rendellenességek) nincs befolyásoló hatásuk az ikrek és nem ikrek közötti eltérésekre a beszédfejlődés tekintetében.

Az ikrek nyelvi lemaradásának környezeti okai

A friss kutatások tehát arra mutatnak rá, hogy legalábbis elsősorban (ha nem kizárólag) a szülés utáni körülmények vezetnek a különbségekhez. A továbbiakban ezek a tényezők kerülnek bemutatásra.

A szülők és az ikergyermekek közötti kommunikációs kapcsolat, interakciók

Áttekintve a vizsgálatokat, láthatjuk, hogy azok jelentős része kifejezetten a szülő-gyermek közötti kommunikációra fókuszál (pl. Rendle-Short et al. 2015). A nyelvi készség kialakulásában kiemelt szerepe van a szociális környezetnek, ezen belül is – elsősorban kisgyermekkorban – főképp a felnőttekkel történő aktív interakció szükségessége (Dankó 2000). Az ikergyermekek nevelése azonban sok szempontból másfajta szülői feladatokat jelent (összehasonlítva

az egyik édesanyákkal). Az, hogy két gyermek van jelen egyszerre, akik azonos fejlődési szinten állnak, egy másfajta nyelvi és kommunikációs környezetet is teremt a gyermekek számára – hangsúlyozza Thorpe (2006).

Ezekben az esetekben a kommunikáció jellemzően nem diád, hanem *triád* formában jelenik meg, vagyis három résztvevő van (az édesanya és az ikrek), nem kettő (az édesanya és egy gyermek). Ez az ikrek számára egy bonyolultabb szituációt jelent, és az is egyértelmű, hogy a szülők – általában az édesanyák – mind időben, mind figyelemben kisebb energiát tudnak az ikrekre fordítani az interakciókat során (Lytton 1984, Tomasello et al. 1986, Stewart 2000, Thorpe 2006). Ennek következtében az anya hajlamos „elkényelmesedni”, úgy érzi, kevesebb figyelem is elegendő, s így a gyerekekkel való kommunikáció és egyéb interakció is lecsökken. A szülők és az ikrek közötti verbális kommunikáció jellemzően alacsonyabb mértékű (Lytton et al. 1977), a szülők gyakrabban hagyják őket egymással egyedül, mint a nem ikreket (Botond 1998). Az azonban nem egyértelmű, hogy a nyelvi specifikumok a két gyermek miatt jelentkeznek-e, vagy kifejezetten az ikerséggel állnak összefüggésben. Az elsőre utal, hogy a vizsgálatokban a különbség kisebb, ha ikreket nem iker testvérpárokhoz hasonlítanak össze, mint ha egyes gyermekekkel (Thorpe 2006).

A kutatásokból tehát ismert, hogy az ikrek kevesebb időt töltenek egyedül, viszont igen sok időt vannak csak együtt: azaz a gyermekek több időt töltenek egy velük azonos fejlettségi fokon álló gyerekekkel (az ikertestvérukkal). Míg más gyermek esetében a mintát a szülő vagy egy nagyobb testvér jelentheti, az ikrek esetében a mintát a velük egykorú testvér képezi, akivel állandó résztvevői egymás életének (Lytton 1984). Így a beszédtanulás is eltér a normál folyamattól, más jellegű a szülő-gyermek interakció. Az ikreknek kevesebb lehetőségük van a szülők közötti vagy a szülő-gyermek közötti interakciók megtapasztalására, s így kevesebb a lehetőségük, hogy újabb kifejezéseket tanuljanak, inkább egymás tudását vagy hibáit erősítik (Métneki 2005). Ez a helyzet kevesebb mintaátvételt és visszaigazolásra ad lehetőséget (Lytton et al. 1977).

Thorpe és társai (2001) vizsgálati eredményei szerint – mely vizsgálatban 96 (20 és 36 hónap közötti) ikerpárt és 98 nem ikret vizsgáltak – az anyai beszéd jellege hozzájárul a nyelvi elmaradáshoz. Az édesanyák nem ösztönzik eléggé a gyermekeiket a beszédre, kevésbé kidolgozott a beszéd szerkezete, kevesebbet olvasnak, kevesebb történetet mesélnek nekik, és jellemzően egyszerre beszélnek a két gyermekhez. Mint Thorpe és Danby (2006) mondják, ikrek esetében összességében kevesebb odafigyelés jut az anya-gyermek kommunikációra.

Más szerzők is hasonló eredményekről számolnak be. Az édesanya kevésbé reagál a gyerekek jelzéseire, kevesebb kérdést intéz feléjük, kevesebb elismerő visszajelzést ad számukra (Stafford 1987). Sokkal kevesebb a direkt kommunikáció az anya és egy gyermek között, és ha van is, az is sokkal rövidebb interakciót jelent (Rutter – Redshaw 1991). Több az utasítás, és kevésbé gyerekfókuszú a beszéd, kevésbé érzékelik gyermekeik jelzéseit, kevesebb kérdést és kérést használnak (Butler et al. 2003). Az anya kommunikációja leszűkül, mondja Métneki (2005) is, kevésbé figyelmes és gyengéd, kevésbé dicsér vagy éppen vigasztal. Ezért egyszerűbb utasításokban beszélnek, kevésbé komplex kifejezéseket használva. Az anyák válaszai rövidebbek, beszédtempójuk gyorsabb lehet (Lytton, 1984).

Az előzőekkel összefügg, de érdemes külön kiemelni, hogy a szülők sokkal kevésbé koncentrálnak csupán egy gyermekre, jellemzően a két (vagy esetenként több) gyerek között osztják meg a figyelmüket, egyszerre zajlik a kommunikáció a két gyerekekkel, például együtt szólítják meg őket, egyszerre intézik feléjük a kérdéseket. (Ez jellemző később a családtagok közt, az óvodában, iskolában, barátok körében is) Mivel az ikres édesanyák esetében duplázódnak a mindennapi otthoni feladatok (Thomas 1996), kevesebb idő jut a gyermekekkel foglalkozni. Eleve kevesebb tehát az együtt töltött idő az egygyermekesekhez képest, és ezt a kevesebb időt kell megosztani két gyermek között. A személyre szóló szülői figyelem csök-

kentett mennyisége miatt az anya-gyermek közötti kommunikáció is kevesebb (Lytton et al. 1977). Az ikres édesanyák esetében a gyerekek külön-külön tehát egyértelműen kevesebb figyelemben részesülnek.

A szóbeli interakciót továbbá csökkenti az is, hogy az ikres szülőt fizikailag jobban igénybe veszi két gyermek ellátása, mondja Stewart (2000). A mindennapi rutinfeladatok miatt fáradtabb is az édesanya, így nem csak a gyerekekkel töltött idő rövidül, hanem ez a velük való *együttlét minőségére is negatív hatással* van. Az ikrek esetén mindig ott van a másik, akit figyelembe kell venni. Ráadásul – ahogy Thorpe (2006) munkájából kiderül – a szülés utáni depresszió is magas arányban jelentkezik az ikres édesanyák esetében, ami tovább csökkenti az odafigyelést.

Mindez visszafelé is igaz, hiszen ennek következtében *az ikrek részéről is kevesebb az anya felé irányuló verbális kommunikáció*, ami szintén rövidebb és kevésbé összetett (Tomasello et al. 1986, Thorpe 2006). A csökkent kommunikáció azért is alakul így, mert maguknak az ikreknek is kevesebb szükségük van édesanyjukra, hiszen el tudják egymást szórakoztatni, meg tudják egymást vigasztalni stb. (Métneki 2005). A gyerekek így ezt a típusú beszédmódot tanulják meg, és ez lesz jellemző a későbbi kommunikációjukra (Ranschburg 2009).

Összességében tehát az ikres szülők kevesebbet és némileg máshogy kommunikálnak a gyermekeikkel, és ahogy Lytton és társai (1977) a mennyiséget kiemelve hangsúlyozzák, az ikrek felé intézett kevesebb beszéd az egyik oka lehet a lassabb beszédfejlődésnek. Ugyanakkor fontos kiemelni, hogy nem törvényszerű, egyáltalán nem minden esetben jelenik meg a szegényesebb kommunikáció (Butler – Wilkinson 2013, Rendle-Short et al. 2015).

Ikrek kommunikációja egymás között

A környezeti hatások között említendők az ikerspecifikus jellemzők is (Thorpe 2006, Stewart 2000). Ez a vizsgálati szempont a gyerekek közötti interakciókra fókuszál. Eszerint az ikreknek nem csupán kevesebb lehetőségük, hanem kevesebb igényük is van a másokkal való kommunikációra a köztük kialakult szoros kötelék miatt, mely többnyire a születésük óta együtt töltött több időből ered. Legszívesebben egymással teremtenek kapcsolatot,² kevesebb az interakció mind a családtagokkal, mind a kortársakkal. Métneki (2005) ki is mondja az összefüggést: annak függvényében alakul a nyelvi fejlettség szintje is, hogy a külvilágot milyen mértékben zárják ki az életükből az ikrek, mennyire teremtenek maguknak egy saját, zárt világot.

Az ikrek nyelvi képességeit tehát jelentősen befolyásolják az ikerhelyzetből adódó sajátosságok, hiszen egy speciális nyelvi környezetben nőnek fel. Tomasello és társai (1986) eredményei szerint az ikrek verbális és nonverbális kommunikációja is eltér a nem ikerszülött gyermekekétől.

Annak kiderítésére, hogy az esetlegesen kialakuló szoros kapcsolat lazítása mennyiben segítheti a nyelvi fejlődést, már az ikerkutatások korai időszakában végeztek kutatásokat. Luria és Yudovich (1959 in Stewart 2000) 5 éves egypetéjű orosz ikerfiúkat vizsgált, és bizonyította, hogy ha egymástól elválasztva foglalkoznak velük, csökken a kialakult lemaradás mértéke. Hasonló módon szétválasztva kezdték fejleszteni az ikertestvéreket Haden és Penn (1985 in Stewart 2000) vizsgálatában is.³

² Bár ez elsősorban ikrekre jellemző, kisebb arányban megfigyelhető a korban egymáshoz nagyon közel álló testvérek esetében is.

³ Ők a kapott eredményeiket azzal a megjegyzéssel egészítették ki, hogy ez a fajta elkülönített fejlesztés nem célszerű, hiszen így az ikrek kétszeresen is el vannak szeparálva a közösségtől. Az előző kutatásban ezzel szemben az egyik gyermeket nem emelték ki a közösségből, nála nem volt külön fejlesztés, így csak a szétválasztás hatása volt megfigyelhető.

Az ikerlét sajátosságához köthető az úgynevezett *páros elszigetelődés* jelensége is. Az ikrek szinte mindig együtt vannak, az idejük nagy részét testvérükkel töltik – többet, mint édesanyjukkal –, ezért a környezetük megismerésében, a társas kapcsolataikban elősorban egymásra támaszkodnak (Laczkó 2012). Sokkal kevesebb időt töltenek édesanyjukkal és többet egymással, mint az egykék, így a külvilággal való kapcsolat kevésbé hangsúlyos, mint az egyes szülöttek esetében. Már egészen kicsi korban megszokják, hogy a külvilág felé inkább csak a legfontosabb szükségleteiket jelzik (pl. hogy éhesek). Kevesebb szükségük van a hagyományos szóbeli közlési formákra később is, hiszen sokszor „kitalálják egymás gondolatait”, hangsúlyosabban kerülnek elő a metakommunikációs formák (pl. elég egymásra nézniük, csak elkezdeni a mozdulatot, vagy kiejteni egy szó elejét) (Métneki 2005).

Az ikrek kapcsolatával összefüggésben Zazzo (in Stewart 2000) vezette be a „párhatás” kifejezést. A tárgyalt téma tekintetében ez azt jelenti, hogy az ikrek kevésbé motiváltak a másokkal való szóbeli kommunikációra, hiszen egymást már a gesztusaikból, mimikai kifejezésükből is jól megértik. Zazzo szerint ez a jelenség gyakran párosul nyelvi elmaradással. Ez a páros elszigetelődés zömében az egypetűjű ikreket jellemzi (Mérei – V. Binét 2006). Következésképpen a kevesebb nyelvi interakció és a kommunikáció leszűkülése. A környezetükkel keveset, ám egymással egyre többet beszélnek az ikrek. A csökkentett nyelvi impulzus és a szoros egymáshoz kötődés negatívan hat az anyanyelv elsajátítására, ugyanakkor kedvez egy sajátos, egymás között használt leegyszerűsített nyelven történő kommunikáció kialakulásának⁴ (Laczkó 2012), mely saját ikernyelv kialakításában/használatában is megmutatható (Mérei – V. Binét 2006).

Az ikrek együttes elszigetelődése olyan szoros érzelmi köteléket alakíthat ki, melyben gyakorlatilag kizárják környezetüket, egymással a legszorosabb baráti kapcsolatban élnek. Emiatt a környezetük (óvónő, tanár, barátok vagy akár a családtagok) gyakran egyetlen egységként tekinti őket. Mindez a személyiségfejlődést is negatívan befolyásolhatja hosszútávon (Métneki 2005). A páros izoláció ugyanakkor függ az ikertípustól és az ikrek nemétől.

Az eddig elmondottakból már látszik, hogy az ikerhelyzet és az ikrek kommunikációs jellemzői erősen kihatnak az ikrek énefejlődésére, amely pedig szoros összefüggésben áll a speciális nyelvhasználattal (ill. az esetlegesen kialakuló ikernyelvhasználattal). És itt érdemes egy kis kitérőt tennünk az ikrek énefejlődéséről.

Az ikrek énefejlődése jelentősen eltér a nem ikrekétől (Mérei – V. Binét 2006). Éntudatuk a pszichológusok szerint sajátos fejlődést követ. Az önfelismerés általában később megy végbe más gyerekekhez képest, különös tekintettel az egymásra nagyon hasonló ikrek esetében. Átlagosan fél-egy éves kiséssel tudják magukat elkülöníteni ikertestvérüktől: a gyerekek körében az átlag 2-2,5 éves kor, az ikreknél 3-4. Ennek oka, hogy kiskorban nem csupán az anyától kell megkülönböztetniük magukat, hanem ikertestvérüktől is (Bagdy 1983), hiszen nem csak egyéni, hanem közös identitásuk is van.

A gyermek 6-8 hónapos korra lesz képes arra, hogy el tudja különíteni magát anyjától, 12-15 hónapos korra pedig már más személyektől is. 15-18 hónapos korára fel tudja ismeri saját arcát a tükörben, az éntudat kialakulása pedig 1,5-2 éves korra tehető. Majd az énefejlődés egyértelmű jele, mikor a 2,5-3 éves korban megjelenő dackorszakban már „nem”-et mond a kisgyerekek, és mindent önállóan akar csinálni. Az ikrek esetében mindez általában módosul. Míg az anya egy időre el-eltűnik, ikertestvérük nem, akitől szintén el kellene különíteniük magukat. Tehát mindketten hamarabb felismerik, hogy az anyjuktól függetlenek, mint hogy az ikerpárjuktól is azok lennének (Métneki 2005, Atkinson – Hilgard 2005). Az énhatárok tehát nem egyértelműek. Az ikrek saját testképüket is sokkal nehezebben és később

⁴ Ez az úgynevezett „ikernyelv”, mely egy speciális, csak az ikrek egy kisebb részére jellemző beszéd, s rendszerint iskoláskorra megszűnik.

alakítják ki (Halász 1992). A kisgyermekek többsége 2,5-3 éves kor körül jut el az „én”, „egyedül” kifejezéseikig. Az ikreknél, különösen az egytetűjeükénél hamarabb alakul ki a „mi”-tudat, mint az éntudat, és később kezdik használni az „én”, „enyém” szavakat is (Métneki 2005).

Az eltérő énefejlődés leginkább az ikrek önmegnevezésében jelenik meg. A gyerekek 1,5-2 éves kor körül általában már használják a saját nevüket (Métneki 2005). Zazzo (1960 in Métneki 2005) kutatásában kimutatta, hogy sok ikerpár ugyanazt az egyetlen szót használja kettőjük megnevezésére kisgyermek korban. Ezzel másoktól való megkülönböztetésüket hangsúlyozzák. A közös megnevezés gyakoribb azokban az esetekben, amikor már a szülők is olyan neveket választanak ikreiknek, melyek hangzásban hasonlítanak egymásra, ezzel hangsúlyozva az ikrek összetartozását (pl. megegyező szótagszám, hasonló ritmus, hangzás vagy végződés). Ezzel a gyermekek számára is nehezebb saját nevüket megtanulni, elkülöníteni. Ilyenkor az is előfordulhat, hogy a közös nevüket a két saját névből alakítják ki (Métneki 2005). Saját hazai kutatási eredményeink szerint (Drjenovszky és társai 2013, Drjenovszky – Hegedűs 2020, valamint Drjenovszky – Hegedűs 2021) ugyan a válaszadók többsége nem sújtja ikergyermekeit az összetéveszthető, páros nevekkal, de azért van egy nem jelentéktelen kisebbség (10-15%-os a 2012-es és 25-30%-os a 2019-es vizsgálat szerint), amelyik igen. E tekintetben nem számít, hogy a gyerekek egy- vagy kéttetűjeük, úgy tűnik, egyedül a vegyes pár tagjainál kisebb a kísértés erre. Mindezzel azonban jelentősen megnehezítik az individualizáció folyamatát.

Társas kapcsolatok

Az otthoni környezetben kialakult szoros ikerkapcsolatot befolyásolhatja a családban más testvér jelenléte is. A nagyobb lánytestvérek gondoskodóbbak, a nagyobb fiútestvérek nehezebben barátkoznak meg az ikrekkal. Előfordulhat, hogy az idősebb testvérnek csak az egyik ikerrel alakul ki szorosabb kapcsolata, vagy felváltva alakít ki szorosabb kapcsolatot az egyik, majd a másik ikerrel. Gyakoribb, ha a nagyobb testvér a vele azonos nemű ikerrel kerül közelebbi viszonyba (Métneki 2005). Ez a viszony segít megélni az ikrek számára, hogy másfajta testvérkapcsolat is létezik, mely lazíthatja köztük lévő kapcsolatot. Egy nagyobb testvér jelenléte így pozitívan hathat a kisebbek nyelvi fejlődésére, ami magyarázat arra, miért lehet kisebb a különbség (vagy nincs is) a nyelvi eltérésekben ezekben a családokban (Thorpe 2006).

A nyelv elsajátításának folyamatában azonban nem csupán az elsődleges szocializációs tér, a család játszik fontos szerepet, hanem a családon kívüli, külső kapcsolatok is jelentősen formálják azt. Már kisgyermekkorban, az intézménybe lépés előtt fontos az, hogy milyen gyakran találkoznak más gyermekekkel (Stewart 2000). Showers és McCleery (1984 in Stewart 2000) véleménye szerint a nyelvi problémák a szűkebb szocializációs lehetőségekben keresendők. A szerzőpáros eredményei szerint az ikres szülők kevesebb lehetőséget teremtenek arra, hogy gyermekeik más gyerekekkel találkozzanak, kevesebb közös programot szerveznek kisgyermekes barátokkal, szomszédokkal, így kevesebb lehetőség kínálkozik arra, hogy az ikrek nyelvi képességeiket egyéb forrásokból, más minta alapján is fejleszthessék. Az intézményi szocializáció (bölcsőde, óvoda) során már több lehetőség nyílt a kapcsolatteremtésre, lazulhat a kötődés erőssége a két gyermek között a külső tényezők hatására. Azonban felmerülhet a veszélye annak is, hogy inkább még erősebben összezárnak, akaratlanul is máris párt alkotnak. Amennyiben ez egy zárt együttessé alakul, akkor elszigetelődhetnek a többiektől. Azt, hogy ez a folyamat hogyan alakul, sokban befolyásolja a gondozók ikrek felé történő viszonyulása, odafigyelése ikerhelyzetükre.

Fontos kérdés az is, hogy a szülők hogy viszonyulnak ahhoz, hogy az ikrek külön-külön töltsenek időt barátaikkal, családtagjaikkal, ne csak mindig egyszerre (Métneki 2005). Mind-

ennek alakulása ugyanis visszahat a személyiségfejlődésre és részben ezzel összefüggésben a nyelvhasználatra is.

Az egyéniség (és az önállóság) kialakulását tovább nehezíti, ha a szülők, tanárok, barátok közösen szólítják meg, és egy egységként kezelik az ikergyermeket (Bacon 2010). Sokszor az emberek tudatában még akkor is így jelenhetnek meg, ha éppen külön-külön vannak az ikrek. A környezet elsősorban az egymással való kapcsolatuk egységében látja őket. Gyakran többes számban beszélnek hozzájuk, „egy kalap alá” veszik őket, és nem foglalkoznak azzal, hogy megkülönböztessék őket (pontosabban azzal, hogy megjegyezzék, ki kicsoda). Sokszor nem is nevükön nevezik őket, csak „ikrek”-nek, pedig két külön személyiségről van szó. Éppen ezért lassabb az önálló személyiség kifejlődése, saját egyéniség, önálló vélemény kialakulása. A fentiek következtében gyakran összetévesztik az ikertestvéreket, akkor is, ha kevésbé hasonlítanak egymásra. A gyerekeket pedig rosszul érinti, hogy nem tudják megkülönböztetni őket. Ugyanakkor a szülők több mint felét nem vagy nem nagyon zavarja ez a keverés (Drjenovszky et al. 2013).

Összegezve: az énefejlődést, éntudatot nehezítő körülmények a gyerekek páros elszigeteltségét növelhetik, s ezen keresztül rontják a beszédfejlődést (valamint táptalajt adnak az egyértelműen káros ikernyelv kialakulásának).

Összefoglalás – az ikrek beszédfejlődését befolyásoló tényezők modellje

Összességében az ikrek beszédfejlődésével kapcsolatos környezeti tényezőkről a kutatások szerint a következők állapíthatók meg:

Az édesanya és az ikergyermek közötti kommunikációs kapcsolatot, interakciókat tekintve egyértelmű, hogy az anya kevesebbet és máshogy beszél a gyerekekkel (egyszerre ketjükhöz, rövidebben, kevesebb kérdéssel, kisebb odafigyeléssel stb.), mint ha csak egy gyereke lenne. A beszéden túl kevesebbet és kevésbé intenzíven is foglalkozik velük külön-külön, viszont a gyerekek sokkal kevesebb időt töltenek egyedül.

Az ikrek egymáshoz való kötődése sokszor nagyon erős, és ez kizár másokat a kommunikációból, ami pedig speciális, zártabb nyelvi közeget teremt a két egykorú gyermek között. Részben ezzel függ össze a páros elszigetelődés előfordulása is, az ikreknek kisebb az igénye a külső kapcsolatokra, a másokkal való kommunikációra. Ha elszigetelődés nem is alakul ki, esetükben kisgyermekként egy sajátos, az egyedülként felnövő gyermekekétől eltérő közegben történik a nyelvvelsajátítás is (ahol szinte folyamatosan két egykorú gyermek hat egymásra).

Az ikrek társas kapcsolatai is sajátosak, az ikrek ritkábban találkoznak más gyerekekkel, és ritkán mennek el külön az otthonon kívüli helyre, programokra is. A testvéreik sokszor szintén speciális kapcsolatot ápolnak velük, előfordul, hogy szövetségre lépnek az egyikükkel a másikukkal szemben.

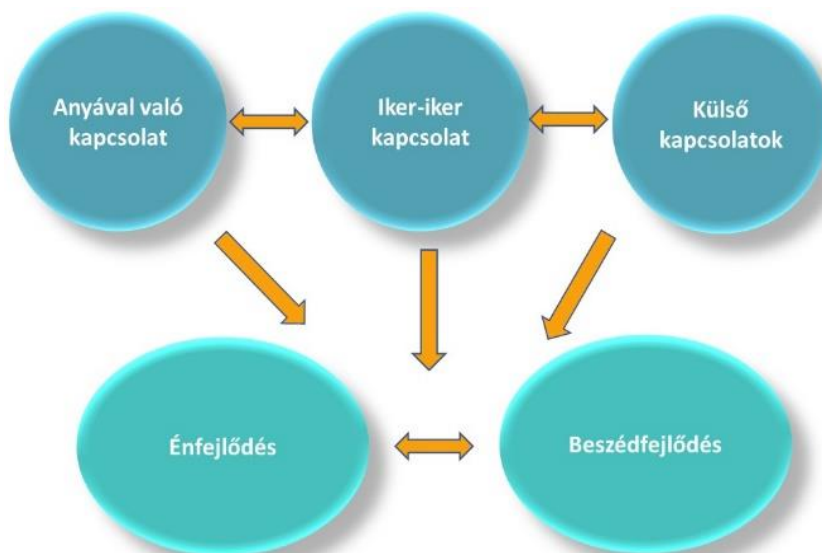
Az énefejlődést, az egymásról való leválást rontja az, hogy sokszor már maguk a szülők, de később a külső környezet, nevelők is párként kezelik őket, nem egyénekként. Ennek jelképe, de igazi hatást is kifejt: a gyerekek megnevezése.

Eddigi összefoglalásunk során már törekedtünk arra, hogy nagyobb csoportokat alkossunk a számtalan, az ikrek beszédfejlődését befolyásoló tényezőtől, de ahhoz, hogy a folyamat igazán áttekinthető legyen, érdemes egyetlen ábrán, mintegy modellt alkotva, bemutatni őket (1. ábra). Modellünk középpontjában tehát a beszédfejlődés áll, de vele egy szinten jelenítjük meg az énefejlődést is, mivel a beszéd- és személyiségfejlődés egymástól nagyon nehezen elválasztható folyamat. Ezt jelzi az ábrán az oda-vissza mutató nyíl. E kettő mögött – az ábrán

felett – állnak a fő környezeti hatótényezők, amelyeket leginkább valamilyen kapcsolatként ragadhatunk meg: az ikreknek az anyával való kapcsolata, az ikrek egymás közötti kapcsolata és az anyával képzett triádnál távolabbi környezettel való kapcsolatuk. Közülük is kiemelkedik jelentőségében az iker-iker kapcsolat – ezért középre is került az ábrán –, mivel nagyon sok hatást ez közvetít, illetve mindenképpen visszahat a két másik tényezőcsoportra.

1. ábra

Az ikrek beszéd- és énefejlődésére ható tényezők



A további kutatások során a modellben megjelenő tényezők mögött álló társadalmi hatásokat és meghatározottságokat érdemes megvizsgálni, mint például az ikrek szerepével és kezelésével kapcsolatos hagyományok, aktuális elvárások, ismeretek, az ismeretekhez való hozzáférés, az ikres családok és az édesanya mögött álló infrastruktúra, a családon belüli nemi szerepek stb. Csak néhányat hadd emeljünk ki:

Az anya–ikergyermek kapcsolatra hat az, hogy az anya mennyire leterhelt (van-e a háztartásban segítsége, foglalkozik-e más is a gyermekekkel, mekkora a család, van-e még más gyermeke is, akire figyelnie kell – vagy aki társaságot jelent az ikreknek stb.), milyenek a felé irányuló elvárások az ikrek kezelésével, nevelésével kapcsolatban, mennyire tudatos, informált ezen a téren (és persze kérdés, az információk mennyire juthatnak el hozzá).

Az iker–iker kapcsolatot befolyásolhatja az, hogy mekkora a család, mennyit vannak csak kettesben, elszigetelten, a családban oda tudnak-e figyelni arra, hogy társaságba vigyék őket, milyen elvárásokkal kell szembenézniük kettejük kapcsolatát illetően, egyedi, jól megkülönböztethető nevük van-e stb.

A külső kapcsolatok (a szűkebb és tágabb család, pedagógusok, kortársak ikrekkel való kapcsolatának) alakulását tekintve lényeges lehet, hogy a gyerekek közösségbe való bevonása, egyéniségként kezelése mennyire része az adott közeg kultúrájának, felkészültségének, hozzáállásának.

Ezek a mechanizmusok nem ismeretlenek az ikrek kutatásában, mindazonáltal az ábrán megjelenő kapcsolatok láncolatába helyezve kaphatjuk meg a teljes képet. Összességében a modellben sűrítetten megjelenített társadalmi tényezők befolyásolják mind az iker, mind a nem iker gyermekek beszédfejlődését, az ikreknél azonban ezek speciális megnyilvánulásaival kell szembenézni, amelyek közül kiemelkedik az ikrek közötti kapcsolat.

IRODALOM

- Atkinson, Richard C. – Hilgard, Ernest (2005) *Pszichológia*. Budapest, Osiris Kiadó.
- Bacon, Kate (2010) *Twins in society: parents, bodies, space and talk. Studies in childhood and youth series*. Hampshire, Palgrave Macmillan.
- Bagdy Emőke (1983) Az ikrek egyedisége. *Élet és Tudomány*, 1983/9. 259–261.
- Bakker, Peter (1987) Autonomous languages of twins. *Acta geneticae medicae et gemellologiae*, 1987/2. 233–238. <https://doi.org/10.1017/S0001566000004463>
- Bernstein, Basil (1996). Az iskolai tudásanyag osztályozásáról és kereteiről (framing). In: Meleg Csilla (szerk.) *Iskola és társadalom I.* JPTE Tanárképző Intézet Pedagógia Tan-széke, Pécs. Internetes szöveggyűjtemény, elérhető: <http://mek.niif.hu/01900/01944/01944.htm>
- Bishop, Dorothy Vera M. – Bishop, Sonia J. (1998) ‘Twin language’: A risk factor for language impairment? *Journal of Speech, and Hearing Research*, 1998/41. 150–160. <https://doi.org/10.1044/jslhr.4101.150>
- Botond Ágnes (1998) Az én-határ problémái ikreknél (különös tekintettel az egypetéjű ikrekre). In: Flaskay Gábor (1998 szerk.) *Határhelyzetek. A pszichoanalízis elméleti és technikai dilemmái, alkalmazási területei*. Budapest, Animula. 121–132.
- Butler, Sue – McMahan, Catherine – Ungerer, Judy A. (2003). Maternal speech style with prelinguistic twin infants. *Infant and Child Development*, 2003/2. 129–143. <https://doi.org/10.1002/icd.272>
- Butler, Carly W. – Wilkinson, Ray (2013). Mobilising reciprocity: Child participation and “rights to speak” in multi-party family interaction. *Journal of Pragmatics*, 2013/1. 37–51. <https://doi.org/10.1016/j.pragma.2013.01.012>
- Dale, Philip S. – Simmonoff, Emily – Bishop, Dorothy – Eley, Thalia – Oliver, Bonny – Price, Thomas S. – Purcell, Shaun – Stevenson, Jim – Plomin, Robert (1998) Genetic influence on language delay in two-year-old children. *Nature Neuroscience*, 1998/1. 324–328. <https://doi.org/10.1038/1142>
- Dankó Ervinné (2000) *Nyelvi-kommunikációs nevelés az óvodában*. Budapest, Okker Kiadó.
- Day, Ella J. (1932a) The development of language in twins I: a comparison of twins and single children. *Child Development*, 1932/3. 179–199. <https://doi.org/10.2307/1125457>
- Day, Ella J. (1932b) The development of language in twins II: the development of twins: their resemblances and differences. *Child Development*, 1932/4. 298–316. <https://doi.org/10.2307/1125357>
- Drjenovszky Zsófia – Hegedűs Rita – Pári András (2013) Az ikerhelyzettel járó pozitívumok és nehézségek. *Socio.hu*, 2013/4. 54–88. <https://doi.org/10.18030/SOCIO.HU.2013.4.54>
- Drjenovszky Zsófia – Hegedűs Rita (2020) Az ikrek nyelvi fejlődése, különös tekintettel az ikernyelvre. In: Balázs Géza – Pölcz Ádám (szerk.) *A gyermek szemiotikája*. Magyar Szemiotikai Társaság, Budapest. 265–277.
- Drjenovszky Zsófia – Hegedűs Rita (2021) Ikerként felnőni: egy szülők körében végzett felmérés eredményei. In: Furkó Péter – Szathmári Éva (szerk.) *Tudomány, küldetés, társadalmi szerepvállalás: STUDIA CAROLIENSIA – A Károli Gáspár Református Egyetem 2020-as évkönyve*. Budapest, Károli Gáspár Református Egyetem, L'Harmattan Kiadó. 219–231.

- Gósy Mária – Pregitzer Márta (2019a) Ikergyermek beszédfeldolgozási folyamatairól. *Magyar Nyelvőr*, 143 (1). 72–87. <http://real.mtak.hu/102086/>
- Gósy Mária – Pregitzer Márta (2019b) Beszédészlelés és beszédmegértés ikreknél és nem ikreknél. *Anyanyelv-pedagógia*, 2019/3. 5–17.
- Halász László (1992) Hasonmás: Az ember kettőssége. *Scientica Humana*. 1992/4. 40–43.
- Harlaar, Nicole – Hayiou-Thomas, Marianna E. – Dale, Philip S. – Plomin, Robert (2008) Why Do Preschool Language Abilities Correlate With Later Reading? A Twin Study. *Journal of Speech, Language, and Hearing Research*, 2008/6. 688–705. [https://doi.org/10.1044/1092-4388\(2008/049\)](https://doi.org/10.1044/1092-4388(2008/049))
- Hay, David A. – Prior, M. – Collett, S. – Williams, M. (1987) Speech and language development in preschool twins. *Acta Geneticae Medicae et Gemellologiae*, 1987/36. 213–223. <https://doi.org/10.1017/S00015660000444X>
- KSH (2014) Ikorszületések Magyarországon. *Statisztikai tükör*, 2014/ 9. 1–7.
- Laczkó Mária (2011) Ikergyermek nyelvi fejlettségéről az anyanyelv-elsajátítás záró szakaszában. *Alkalmazott nyelvtudomány*, 2011/1–2. 98–114.
- Laczkó Mária (2012) Dominancia viszonyok tükröződése ikergyermek spontán beszédében. *Alkalmazott nyelvtudomány*, 2012/1–2. 41–50.
- Lytton, Hugh – Conway, Dorice – Sauve, Regirand (1977) The impact of twinship on parent–child interaction. *Journal of Personality and Social Psychology*, 1977/2. 97–107. <https://doi.org/10.1037/0022-3514.35.2.97>
- Lytton, Hugh (1984) Twins. Part 2. The Twins Study Method in Behavioral and Clinical research. *Essays of an Information Scientist*. 1984/12. 397–404.
- Mittler, Peter (1970) Biological and social aspects of language development in twins. *Developmental Medicine and Child Neurology*, 1970/12. 741–757. <https://doi.org/10.1111/j.1469-8749.1970.tb07864.x>
- McEvoy, Sandra – Dodd, Barbara (1992) The communication abilities of 2 to 4 year old twins. *European Journal of Disorders of Communication*, 1992/27. 73–87. <https://doi.org/10.3109/13682829209012030>
- Mérei Ferenc – V. Binét Ágnes (2006) *Gyermeklélektan*. Budapest, Medicina Könyvkiadó.
- Métneki Júlia (2005) *Ikrek könyve II. (A fogamzástól a felnőttkorig)*. Budapest, Melania Kiadó Kft.
- Réger Zita (1990) *Utak a nyelvhez. Nyelvi szocializáció – nyelvi hátrány*. Budapest, Akadémiai Kiadó.
- Rendle-Short, Johanna – Skelt, Louise – Bramley, Nicolette (2015) Speaking to Twin Children: Evidence Against the “Impoverishment” Thesis. *Research on Language and Social Interaction*, 2015/2. 79–99. <https://doi.org/10.1080/08351813.2015.993846>
- Rice, Mabel L. – Zubrick, Stephen R. – Taylor, Catherine L. – Gayán, Javier – Bontempo, Daniel E. (2014) Late language emergence in 24 month twins: Heritable and increased risk for LLE in twins. *Journal Speech, Language, and Hearing Research*. 2014/3. 917–928. [https://doi.org/10.1044/1092-4388\(2013/12-0350\)](https://doi.org/10.1044/1092-4388(2013/12-0350))
- Richter, Erwin – Brügge, Walburga – Mohs, Katharina (1997) *Így tanulnak beszélni a gyerekek*. Akkord Kiadó, Budapest.

- Rutter, Michael – Redshaw, Jane (1991) Growing up as a twin: twin-singleton differences in psychological development. *Journal of Child Psychology and Psychiatry*, 1991/6. 885–895. <https://doi.org/10.1111/j.1469-7610.1991.tb01916.x>
- Rutter, Michael – Thorpe, Karen – Greenwood, Rosemary – Northstone, Kate – Golding, Jean (2003) Twins as a natural experiment to study the causes of mild language development: I. Design; twins-singleton differences in language and obstetric risks. *Journal of Child Psychology and Psychiatry*, 2003/3. 326–341. <https://doi.org/10.1111/1469-7610.00125>
- Savic, Svenka (1980). *How twins learn to talk: A study of the speech development of twins from 1 to 3* (V. Felbabov, Trans.). London, Academic Press.
- Stafford, Laura (1987). Maternal input to twin and singleton children: Implications for language acquisition. *Human Communication Research*, 1987/6. 429–462. <https://doi.org/10.1111/j.1468-2958.1987.tb00114.x>
- Stewart, Elizabeth A. (2000) *Exploring twins*. Houndmills – London, Macmillan.
- Thomas, James G. (1996) The early parenting of twins. *Military Medicine*, 1996/4. 233–235. <https://doi.org/10.1093/milmed/161.4.233>
- Thorpe, Karen – Greenwood, Rosemary – Eivers, Ana – Rutter, Michael (2001) Prevalence and developmental course of „secret language”. *International Journal of Language & Communication Disorders*, 2001/1. 43–62. <https://doi.org/10.1080/13682820150217563>
- Thorpe, Karen – Danby, Susan J. (2006) Compromised or competent: Analyzing twins. *Twin Research and Human Genetics*, 2006/1. 90–94. <https://doi.org/10.1375/twin.9.1.90>
- Thorpe, Karen (2006) Twin children’s language development. *Early Human Development*, 2006/6. 387–395. <https://doi.org/10.1016/j.earlhumdev.2006.03.012>
- Tomasello, Michael – Mandle, Sara – Kruger, Ann (1986) Linguistic environment of 1- to 2-year-old twins. *Developmental Psychology*, 1986/22. 169–176. <https://doi.org/10.1037/0012-1649.22.2.169>

A NEOLIBERALIZMUS PSZICHOPOLITIKÁJA

Iványi Márton

martonpivanyi@gmail.com

DOI: 10.20520/JEL-KEP.2021.3.77

Absztrakt

Az információs és kommunikációs technológia (IKT) poszt-foucault-i nézőpontból játszóteret kínál a folyamatosan bővülő neoliberális pszichopolitikának olyan kapcsolódó társadalmi, illetve etikai normái érvényesítése mentén, mint az innováció, a fogyasztás, a teljesítmény és az élvezet, a vállalkozói szellem maguk a szubjektumok által is hovatovább elsajátított elvei. E diskurzust és normatív logikát a maga eszményeivel különféle online és offline reprezentációs minták testesítik meg egy virtuális kultúrában, amely végeredményben az adatgyűjtés hatósugara alá esik. Jelen tanulmány elsődlegesen egy olyan bevezető, provokatív elméleti felütés, amely keretet kínál mind későbbi interdiszciplináris, mind szűkebb értelemben vett társadalomkritikai és szociálpszichológiai vizsgálódások számára.

Kulcsszavak

IKT, innováció, neoliberalizmus, fogyasztás, versenyszellem, információs társadalom, adatgyűjtés

THE PSYCHOPOLITICS OF NEOLIBERALISM

Márton Iványi

Abstract

Arguably, from a post-Foucauldian perspective, information and communications technology (ICT) provides a new playground for the ever-expanding psychopolitics in line with social and/or ethical standards such as innovation, consumerism, principles of performance and pleasure, and an entrepreneurial ethos internalized by the subjects themselves. Such discourse and normative logic, with its respective ideals, is enshrined in online and offline representation patterns in a virtual culture, which falls within the range of surveillance. This paper is primarily an introductory, provocative theoretical kickoff that offers a framework for interdisciplinary, or, in a narrower sense, social-psychological research of the future.

Keywords

ICT, innovation, neoliberalism, consumption, competitive spirit, information society, surveillance

A NEOLIBERALIZMUS PSZICHOPOLITIKÁJA: AZ IKT MINT A SZUBJEKTIVÁCIÓ ÉS A FELÜGYELETI KAPITALIZMUS KATALIZÁTORA

Iványi Márton

A posztmodern társadalomkritikai hagyomány biopolitikájától a neoliberális szubjektumon át a pszichopolitikáig

„...Olyan nagyfelbontású képernyővel, mintha ott lennél, költséghatékony videofonos telefonkonferencia-funkcióval [...] virtuálisvalóság-kompatibilis videókártyával, száloptikás rezgésérzékelővel, digitális titkosítással, killer-appokkal vagy mindezek nélkül; kéztőalagút szindróma, migrénes aura...” – írta David Foster Wallace (2018: 64) amerikai író eredetileg *Infinite Jest* (magyarul: Végtelen tréfa – 2018) címmel 1996-ban megjelent gigantikus tudatfolyam regényében, alighanem az infokommunikáció robbanásszerű felívelésének hatása alatt is.

Ha eme abszurdként ható felütés részletesebb kibontásától ezúttal eltekintünk, és helyette beérjük egyes magatartás- és társadalomtudományi elméletalkotók (Spears et al. 2000: 27) azon elgondolásának elfogadásával alapvetésként, hogy az infokommunikáció fejlődése átalakíthatja az ént, a mindennapi tapasztalatot és a kommunikáció jellegét, akkor mindez egy sor tudományág érintettségét veti fel.

E tanulmány célja, hogy az infokommunikációs technológiák közéleti hegemóniáját és annak fennmaradását a neoliberalizmus többértékes fogalmát kiterjesztő poszt-foucault-i pszichopolitika (Hardt – Negri 2000, Dardot – Laval 2013, Byung-Chul Han 2020) és szociológiai szempontok keresztmetszetében kísérelje meg értelmezni. Ezáltal lehetővé válik bizonyos következtetések levonása a szociálpszichológia, a kultúraelmélet és egyes kapcsolódó tudományágak határmezsgyéjén, illetve átfedéseiben is. Mindezt – ismételten David Foster Wallace-t idézve – annak előrebocsátásával folytatnám le alább, hogy evidenciának tekintem, „attól még, hogy logikusan érvelsz, nem biztos, hogy igazad van” (2018: 210). A neoliberalizmus fogalmát a francia szerzőpáros Dardot – Laval (2013: 6) afféle „kiterjesztett normativitásként” megközelítve, úgy határozza meg, mint „az emberek feletti hatalomgyakorlás új formáját a verseny egyetemes elvéhez igazodva meghatározó diskurzusok, szokások és eszközök összessége”. Ebben a perspektívában az voltaképpen nem másnak tűnik, mint „az élet általános zsinórmértéke”. E körvonalazódó totális igény a dél-koreai-svájci bölcselő és kultúraelemző Byung-Chul Han *Pszichopolitika* (2020) című könyve gondolatmeneti horizontján is megjelenik. A maguk nagyszabású szellemi erőfeszítéseivel, hogy a neoliberalizmust a vi-

lág egy „új módjaként”, illetve pszicho-politikai hatalomtechnikaként illessék kritikával, mind Dardot – Laval (2013, 2014a, 2014b), mind Byung-Chul Han egyazon foucault-i (Byung-Chul Han 1978: I. 135–145, 1994: IV. 182–201) biopolitika fogalmi forrásából merít.

A posztmodern társadalomkritikai hagyomány Foucault nyomdokain azt kívánja feltárni, hogy egyes reprezentációk miként válnak dominánssá, és hogyan alakítják a valóság szemléletének és megélésének módját. Foucault (1978, 1994) életműve a társadalmi valóság reprezentációjában közreműködő diskurzus és hatalom dinamikájáról kulcsfontosságú volt azoknak a mechanizmusoknak a bemutatásában, amelyek révén egy adott diskurzusrend (*l'ordre du discours*) sajátos lét- és gondolkodási módokat hoz létre (Escobar 2012: 5, Fairclough 2004: 24). Hardt – Negri (2000: 24) Foucault-olvasatában ez a jelen hatalmi paradigma biopolitikai természetű, amennyiben „a hatalom csak akkor érhet el hatást a lakosság társadalmi életére, ha olyan szerves, létfontosságú funkcióvá válik, amelyet az egyén maga is magáévá tesz és újraaktivál”.

Byung-Chul Han a következőképpen kívánja meghaladni a foucault-i biopolitika értelmezését, antropológiai és (szociál)pszichológiai aspektusokat tárva fel: „Foucault a biopolitikát kifejezetten a kapitalizmus fegyelmező társadalmával kapcsolja össze, amely a testet annak produktív formájában társadalmiasítja. »A kapitalista társadalomnak a biopolitika az, ami igazán számít, a biológiai, a szomatikus, a testi.«” (Byung-Chul Han 2020: 36–7) Amíg a biopolitika ennél fogva alapvetően a biológiai és a testivel kapcsolatos, addig a neoliberalizmus immár „mint a kapitalizmus további alakulása vagy akár mutációja – elsődlegesen nem »a biológiai, a szomatikus, a testivel« foglalkozik. Sokkal inkább fölfedezi a pszichét mint termelőerőt.” Ez a fordulat a psziché és ezzel a pszichopolitika felé a pszichoterapeuta-bölcselő Félix Guattari (2000: 6) szavaival élve, a „posztindusztriális” kapitalizmus termelési formáival vagyis a több információval és a több kommunikációval függ össze. Ehhez hozzátehetjük Hardt – Negri (2000: 27–30) nyomán, hogy a kommunikációs rendszerek látványos és nagy horderejű változása révén a termelés részben a vágyak és szükségletek keltésére irányul,¹ értelemszerűen az egyén közreműködésével (Byung-Chul Han 2020: 17, Dardot – Laval 2014a), ami a neoliberalis pszichopolitika „belső” színterét, másszóval „mikrokozmoszát” képezi. Ez egyfelől megvalósítja a népesség globális szintű irányítását (Hardt – Negri 2000: 27–30), másfelől kart karba ölt az adatgyűjtő felügyeleti társadalom később bemutatott tapasztalataival (Iványi 2014, 2019, Byung-Chul Han 2020), amelyek úgymond a jelen pszicho-politika másik, „külső” színterét képezik. Byung-Chul Han (2020: 21) azon konklúziója, hogy ennek megfelelően „ma egy digitális pszichopolitika felé közeledünk,” ami lényegében olyan „uralmi tudás, ami lehetővé teszi a beavatkozást a pszichébe, és befolyásolását a reflexió előtti szinten”, arkhimédészi pontot képez e tanulmány gondolatmenetéhez.

Dardot – Laval (2014a) okfejtése, jónéhány évvel korábban azt ragadta meg, hogy miként keletkezik az új „vállalkozói szubjektum”, vagy egyszerűbben a neoszubjektum (Lebrun 2007).² Ennek megfelelően a posztindusztriális érában „már nem azon hagyományos diszciplínákkal van dolgunk, amelyek kényszer által edzik a testet és formálják az elmét. Hanem az

¹ Hardt – Negri itt kifejezetten a biopolitikáról beszél, ugyanakkor, ha figyelembe vesszük, hogy az ember „érző-gondolkodó-biológiai, különféle érdekek vezérelte lény” (Pais 2005: 59), illetve e jelenségek „pszichológiai és biológiai szinten egyaránt magyarázhatók” (Atkinson 2005: 38), akkor tulajdonképpen a lényeg e folyamatok és kondíciók esetleges összehangoltsága, nem pedig a nekik adott társadalomtudományi kategóriák és elnevezések. E tanulmánynak azonban eme komplex, antropológiai-neurofizikai stb. mélységek feltárása nem célja.

² Magát a „neoszubjektum” kifejezést Dardot – Laval (2013, 2014a, 2014) Jean-Pierre Lebrun belga pszichoanalitikus *La Perversion ordinaire: vivre ensemble sans autrui* című könyvéből kölcsönözte (Párizs, Denoël, 2007).

élőlények akképp történő irányításáról, hogy szubjektivitásuk maga is közreműködik abban a tevékenységben, amelynek elvégzése elvárt tőlük.” A szerzőpáros abból indul ki, hogy „ha létezik új szubjektum, akkor azt azon diszkurzív és intézményi gyakorlatok összességének prizmáján át kell szemlélni, amely életre hívta a „vállalkozó embert” vagy a „vállalkozói szubjektumot”, azaz mint egy „kompetitív, a globális versenyben teljességgel megmerítkező személy” típusát (Dardot – Laval 2014a).

Annak megértéséhez, hogy mennyiben illeszkedik a Dardot – Laval-féle neoszubjektumhoz, és történelmi értelemben mitől újszerű a hatalom természete, illetve a pszichopolitika, támpontokat ad Byung-Chul Han következő okfejtése: ma ellentétben a korábbi történelmi időszakok tapasztalataival, „önmagát szabadon megtervező szubjektumként, mindenki korlátlan önmegvalósításra képes.” Ennek eredményeként „ma már nem saját szükségleteinkért, hanem a tőkének dolgozunk. A tőke létrehozza saját szükségleteit, amelyeket mi hamisan saját szükségleteinkként érzékelünk,” ami a „szubjektiváció új formáját hozza létre” (Byung-Chul Han 2020: 14–5). Úgy gondolom, hogy ez a személyes részvétel a pszichopolitika másik színtere, illetve megnyilvánulási szférája a felügyeleten túl.

Másszóval, a neoliberalizmus pszichopolitikájának egyik színtere, mikrokozmosza az innovatív vállalkozói, fogyasztó, teljesítő és élményeket átélni kívánó neoszubjektum belső világa, makrokozmosza pedig azon felügyeleti társadalom, ami az online és offline reprezentációs mintákat rend(szer)ezi, elvárja és gerjeszti.

Mielőtt az eddigieket a szintén már önmagukban is tudományágközi merítésű infokommunikációs technológiák összefüggéseihez társítanánk, érintenünk kell röviden a neoliberális szubjektum szociológiai és szociálpszichológiai vetületeit.

A neoliberális pszichopolitika interdiszciplinaritása, illetve társadalmi, szociálpszichológiai és pszichoanalitikai szempontjai

A formálódóban lévő neoszubjektum, azaz a neoliberális embertípus, akinek legfontosabb vonásai közül néhányat felsorolunk az alábbiakban, a manapság számos munka tárgyát képező „teljesítmény- és élvezetgyártó gépezet” szerves része (Dardot – Laval 2013: 397). Az interdiszciplinaritás, illetve szűkebben a pszichoanalízis és a szociológia közös nézőpontjából születő értékes és gyakran közös irányba mutató munkák az ember új – egyesek szerint a gazdaság lelki alapját átformáló – léhelyzetét tükrözik. „Az emberi léleknek ezt az új állapotát a klinikai irodalomban gyakran a »tudomány kora« vagy a »kapitalista diskurzus« gyűjtőnév alatt emlegetik” (Dardot – Laval uo.).

A pszichoanalízis mellett a fentebb idézett szerzőkhöz hasonlóan a posztmodern kultúraelmélet területén is annak idején aktív Jacques Lacan szemében a pszichopatológiai alany nem örök szubsztancia, és nem is változatlan állandó végig a történelemben, hanem az embe-riség története során és a társadalomban kialakult *diskurzusok következménye*. Lacan (1969–1970) az 1960-as és 1970-es években többször körüljárta a kapitalista kultúra hatását is a szubjektivizációra. Általános elképzelésével összhangban, miszerint az emberi szubjektum egy a szimbolikus rendből (*l'ordre symbolique*) fakadó „szignifánsok játéka” (*jeu de signifi-cants*) révén jön létre, ebben az időszakában azt is feltételezte, hogy a *kapitalizmus szimbolikus rendje* sajátosan formálja a szubjektumot (Dardot – Laval 2013: 443).³

Egy másik szempontból, a szociológia oldaláról vizsgálva, az „individuum” átalakulása is tagadhatatlan tény. A pszichoanalízisben és a szociológiában tehát, mindkettő a maga mód-

³ Mármost ami Lacan egy 1972-es előadása alapján a kapitalista diskurzust egyedivé teszi, „az a Verwerfung, az eldobás, kidobás az összes szimbolikus mezőn kívülre, mindazzal, ami ezzel együtt jár” (Dardot – Laval 2013: 443).

ján, az embert mint olyat tárgyaló diskurzus átalakulása figyelhető meg, ami, mint Lacannál, egyrészt a tudománnyal, másrészt a kapitalizmussal hozható összefüggésbe (Dardot – Laval 2013: 397–398). A kapitalizmus szimbolikus rendje (Lacan 1969–1970), illetve az előbbi jelenkori „mutációjául” felfogott neoliberalizmus és annak pszichopolitikája (Dardot – Laval 2013, Byung-Chul Han 2020⁴) ilyenformán átfedéseket mutat. Ezeknek egyrészt szociálpszichológiai összefüggései is vannak, másrészt előbbieik lakmuszaként az infokommunikációs technológia és annak (ön)reprezentációja is felfogható.

Diskurzusrend és hegemonia a neoliberális pszichopolitika szolgálatában

Definíciók

Előrebocsájtva hipotézisemet – egyszerismind rátérve végre az IKT-s összefüggésekre is –, a technológiai innovációk, a versenyképes vállalkozói szellem és a fogyasztói gyakorlatok egy olyan „diskurzusrendhez” (*order of discourse*) (Fairclough 2004: 24, Escobar 2012: 5) illeszkednek, amely utat nyit nemcsak a szubjektívációnak (Dardot – Laval 2013: 297, 2014b, Byung-Chul Han 2020: 15), hanem a megfelelő IKT-hegemonia és -használat számára is. Itt elengedhetetlen a szóban forgó diskurzusrend fogalom meghatározása, amely – ismét Fairclough (uo.) szavaival élve – „kifejezetten nyelvi jellegű közbenső szervezeti entitásokat” foglal magába, azaz „a társadalmi gyakorlati hálózatok nyelvi elemeit.” Ezeket a nyelvi variációk társadalmi szerveződésének és ellenőrzésének tekinthetjük.

A vonatkozó diskurzus tekintetében olyan etikai normák kialakulásának, illetve kialakításának tendenciái öltenek testet, mint a fogyasztás, az innováció, a teljesítmény és az élvezet elve, valamint a vállalkozói szellem. Másszóval érdemes körüljárni, hogy milyen egymásrautalt fogalomkészletek (konzumerizmus, versenyszellem, stb.) kapcsolódnak a neoliberális logikához és agendához, továbbá miért és mennyiben szolgálják előbbieik az utóbbi érdekeit.

A társadalmi gyakorlat által megnyilvánuló diskurzus és pszichopolitika relevanciája

A szövegek és diskurzusok elemzését az ideológiák jelentősége indokolja, amelyet nem szabad alábecsülni. A normatív eszmerendszerek időtállósága és stabilitása túlmutat az egyes szövegeken vagy szövegtesteken, az ideológiák ugyanis többek között reprezentációkként is társíthatók a diskurzusokhoz. Maga a diskurzus kifejezés – folytatja Fairclough (2004: 3) máshol – „a nyelvnek a társadalmi élet olyan elemeként történő szemlélését jelzi, amely szorosán összekapcsolódik más elemekkel.” Ekképpen megközelítve a diskurzus a világ valamely része reprezentációjának sajátos módja (vö. Escobar 2012). A diskurzusok különböznek egymástól aszerint, ahogyan a társadalmi gyakorlatokat ábrázolják, amit tartalmaznak vagy épp amit kizárnak, ezáltal mennyire vannak elvontan vagy konkrétan ábrázolva az egyes események, és konkrétan, hogy miként vannak ábrázolva a folyamatok és kapcsolatok” (Fairclough (2004: 9, 17, Lacan 1969–70).

A szövegelemzés során meghatározhatók (1) a világ főbb bemutatott részei (ideértve a társadalmi élet területeit is), vagyis a főbb „témák”, illetve (2) az a perspektíva, szög vagy nézőpont, amelyből az adott reprezentáció történik. A diskurzus legnyilvánvalóbb megkülönböztető jellemzői valószínűleg a szókincs ismérvei, mivel a „diskurzusok sajátos módon öntik szavakba vagy lexikalizálják a világot” (Fairclough 2004: 130).

⁴ A neoliberalizmus mint a kapitalizmus „mutációja” megalkotja a vállalkozó embertípust. Byung-Chul Han absztrakt és provokatív, ám elgondolkodtató álláspontja szerint ma „mindenki a saját vállalkozásának önmagát kizsákmányoló munkása” (2020: 12–13).

Felismerve „a diskurzus és a hatalom dinamikájának fontosságát” bármely tanulmány esetében (Escobar 2012: vii), mindezeket a perspektívákat szem előtt tartva, ugyanígy szükség van arra, miként azt Mignolo (2011: 60) teszi, hogy az ember „diskurzusok révén helyben belépjen a létesülő társadalmi és kulturális konfigurációkba,” egyes társadalmi gyakorlatok és szövegek elemzésére összpontosítva (Fairclough 2004).

Az IKT, a társadalom és a szociálpszichológiai általános összefüggései

Élet a képernyőn című befolyásos kötetében Sherry Turkle (1995) azt sugallja, hogy az internet végső soron egy „identitás-technológia”, amely szabadságot kínál az én (*Self*) felfedezéséhez, kifejezéséhez, sőt akár az én elől való meneküléshez is.

Régóta köztudomású, hogy az információk digitalizációja drámaian alakítja át a kultúra egész eddigi szervezetét. A szövegek, a képek és a hangok integrációja egyazon rendszerbe gyökeresen változtatja meg a kommunikáció jellegét, s előbb-utóbb átalakítja egész kultúránkat. A spanyol szociológus Manuel Castells a következőképp írja le e folyamatokat. „Ez egy olyan rendszer, amelyben a valóság maga (vagyis az emberek anyagi vagy szimbolikus létezése) teljesen a virtuális képalkotás, a látszatteremtés világának foglya: minden ebbe merül bele, és a látszatok nemcsak megjelennek a képernyőn, amelyen keresztül közvetítik a tapasztalatot, hanem maguk lesznek a tapasztalat” (Castells 1996/I.: 373). Trilógiája harmadik kötetében mindehhez hozzáteszi, hogy „minden idők minden kifejeződése ugyanabban a hipertextusban jelenik meg, amelyet állandóan újrendeznek, s bármikor újra közölhetnek, bárhol, a küldők érdekeitől és a fogadók hangulatától függően [...] Az időtlen, területen kívüli, szimbolikus rendszerben alkotjuk meg a kategóriákat és idézzük fel a képeket, amelyek formálják magatartásunkat, politikákat ösztönöznek, álmokat dajkálnak, és lidércnyomásokat indítanak el” (Castells 1998/ III: 370).

Ezen az alapon egyetérthetünk Spears-szel és munkatársaival (Spears et al. 2000: 27–28) abban, hogy az internet által annak használói – minden más médiumnál inkább – közvetített tapasztalatokkal hatnak egymásra aktívan, és az én számára releváns struktúrákkal ruházzák fel azokat. E szerzők megállapítják továbbá, hogy az egyének elhomályosítják a „valós” és a „virtuális” én, a kapcsolatok és a cselekedetek közötti határokat.

Ehhez hozzátehetjük a „digitális létezés” tézisének lefektető, máskülönben időnként a technológiákat kritikátlanul idealizáló görög-amerikai építész, Nicholas Negroponte nyomán azt is, hogy „a virtuális valóság a mesterségeset olyan valóságghüvé teheti, mint amilyen az igazi, sőt, még ennél valóságghübbé” (1995: 115).

Továbbmenve, Spears és munkatársai (uo.) felvetik azon kérdést is, hogy mindez mennyire lehet hasznos vagy egészséges az „önmenedzsment” általános gyakorlataként. Ez utóbbi problémamegfogalmazásnak a teljes körű kibontása és adekvát megválaszolása messze meghaladja jelen tanulmány kereteit. Ezúttal beérném azon témánkhoz kapcsolódó megállapítással, hogy maga a kérdésfeltevés teljesen indokolt és ezúttal számunkra is releváns, amennyiben távolról felveti, egyszersmind e helyen bevezeti a szubjektíváció, az IKT és a psziché közötti összefüggéseket.

Az IKT és a neoliberalizmus viszonya

Említettük már Byung-Chul Han (2020) és Hardt – Negri (2000) nyomán, hogy a jelenkorban fordulat következett be a psziché és ezzel a pszichopolitika felé, ami egyfelől több információval és több kommunikációval, másfelől több vággyal és szükséglettel függ össze.

Továbbmenve, egyúttal felvéve fentebb megjelölt hipotézisem szálait, az IKT fokozódó társadalmi jelenlétének tapasztalatai kiválóan illeszkednek Dardot – Laval (2013,

2014a, 2014b) „vállalati embert” illető mikrokozmoszához, egyfelől az innovatív és versenyképes személyiség típus, másfelől a kapitalizmus szimbolikus rend (Lacan 1969–70), illetve a neoliberais értékrend (Fairclough 2003) makrokozmoszához az alábbiak szerint:

1) A diskurzív és intézményi gyakorlatok mintegy normatív logikaként kondicionáltan (Atkinson 1999, Deacon 2018) mozdítják elő az innovációt a digitális médiában és társadalmi környezetében, számos összefüggésben nyilvánulva meg. Egyebek mellett idetartoznak a médiafelületek rendszeres módosítása, az új elérhető alkalmazások és a folyamatosan változó felhasználói környezetek viselkedési mintái is. Ennek megfelelően az innováció és a technológia az IKT növekedésének hajtóerejévé és megjelenítőjévé válik.

2) A vállalkozói versenyképesség szellemének, mint általános viselkedési, illetve online felhasználói modellnek az egyéni és csoportos elsajátítása által vezérelt átalakulások az „önmegvalósításnak” való belső megfelelést (Dardot – Laval 2013: 267) képviselő online tartalmak megosztási mintáiban is érvényre jutnak. Az állandó önfejlesztéssel történő „önmegvalósítás” az IKT használata és (ön)reprezentációja során is megnyilvánul nemcsak az innováció, hanem a későbbiekben bemutatott versenyképesség hangsúlyaival is.

3) Minthogy a fogyasztási gyakorlatok mint a fenti folyamatok alakzatai a neoliberais kapitalizmus (Lacan 1969–1970, Hardt – Negri 2000, Dardot – Laval 2013, Byung-Chul Han 2020) által vezéreltek, azaz az online tevékenységeket megcélzó hirdetések és követési stratégiákban is visszatükröződnek. Ezáltal az innováció és a versenyképesség etikai szabványai a teljesítmény és az élvezet elvével konvergálnak és meghatározzák mind az IKT-használatot, mind annak (ön)reprezentációját.

Mindezt alátámasztja Fairclough (2004: 78) azon feltételezése is, hogy egyes folyamatban lévő átalakulások „a társadalmi gyakorlatok közötti hálózati kapcsolatok átalakítása és átméretezése” vonatkozásában függenek az „új technológiáktól”. Az elemzés ennél fogva kétszeresen is hozzájárul a technológiai változás, a közvetítés, a gazdasági változás és a szélesebb társadalmi változás kapcsolatának megértéséhez. Mind arra történő összpontosítása mentén, hogy az új technológiák hogyan integrálódnak a gazdasági, politikai, társadalmi és kulturális folyamatokba új műfajok (*genres*) révén, mind arra nézve, hogy a szövegelemek miként fonódnak össze az „információs társadalom” szövetével (Fairclough, uo.).

A neoliberais pszichopolitika különleges etikai normarendszere

Amint az a fentiekből következik, a neoliberalizmus megnyilvánulási formái az egyéni és társadalmi élet számos területén érvényesülnek (Escobar 2012, Wacquant 2012, Byung-Chul Han 2020). Következésképpen mindez messze túlmutat az online szférán – vajon milyen irányba és módokban öltve testet?

A neoliberalizmus kultúrára és szubjektivitásra gyakorolt hatása jól dokumentált. Különböző háttérrel rendelkező szerzők (Lacan 1969–1970, Foucault 1978, 1994, Guattari 2000, Mignolo 2011, Dardot – Laval 2013, 2014b, Türken et al. 2015) feltárták, hogy a szubjektumok formálódása milyen – igen ellentmondásos – módokon zajlott a közelmúltban és napjainkban, illetve hogyan kapcsolódik mindez a neoliberalizmus paradigmájához.

A már fentebb idézett Guattari (2000: 6) szerint a „posztindusztriális kapitalizmus” rendszere, amelyet a közös alapok, nevezők és értékek figyelembevételével helyettesíthetünk a neoliberalizmussal, alattomosan és láthatatlanul, ám a saját közreműködésük útján „hatol be az emberek attitűdjeibe, érzékenységébe és elméjébe”, ami egyben a pszichopolitika egyik ismérve is (Byung-Chul Han 2020).

A neoliberais diszkurzusok láthatatlan nyomása (Escobar 2012) és a kapitalizmus szimbolikus rendje (Lacan 1969–1970) egymással átfedésben új típusú szubjektumot, jelesül: egy kompetitív szubjektumot formál a maga szubjektivációs technikái útján.

A „vállalkozói szubjektum” és a lacani típusú kormányzás

A neoliberais szubjektum a verseny és a hatalom embere. Az új szubjektum vagyis az ideális vállalkozó a verseny és a teljesítmény személyeként mutatkozik meg, aki „sikerre”, „győzelemre” termett (Dardot – Laval 2014a, Dardot – Laval 2014b).

Az új szubjektum abban a diszkurzív és intézményi gyakorlatban kell felfogni, amely a 20. század végén életre hívta a „vállalkozói szubjektum” alakját, előtérbe tolva a szankciók, ösztönzők és elkötelezettségek sokaságának intézményét, amelyeknek együttes hatása újfajta pszichés működést generált. Az emberi Ego létezésének egyik módja a „személyes vállalkozás” olyan elvek és értékek szerinti irányítása (Dardot – Laval 2014a, Wacquant 2012: 70), melyek közül Nikolas Rose szociológus azonosít néhányat, ezek: „energia, kezdeményezés, ambíció, számítás és személyes felelősség” (Rose 1996: 154).

Ebben a perspektívában a mai ember nem pusztán „érvényesülni” köteles, hanem egyenesen „meghaladni önmagát”, és „tágítani a határait”. Vagyis a „túlit”, avagy a „pluszt” kell célba venni. Az ember mint vállalkozó Én és humántőke egybeolvad, „az önmagunkból, az élet egyszerű tényeiből kipréselt »többletélvezet« az, ami az új szubjektumot és az új, versenyelvű rendszert működteti. Ezáltal itt a szubjektíváció egy eddig ismeretlen alakja rajzolódik ki, jelesül az »ultraszubjektíváció«, amelynek célja nem az „önmagunk birtoklásának” végső és stabil állapota, hanem egy a maga rendszerében a vállalkozás logikájához és azon túl a globális piac „kozmoszához” is a legátfogóbban igazodó, örökösen magunk előtt tolt Énen túli (Dardot – Laval 2013: 431).

Ebben az elvonatkoztatásban „új hatalom” célpontjaként maga a neoszubjektum „az önmegvalósítás akarata, a végrehajtandó projekt, a motiváció [...] végül ő maga a vágy, bármilyen nevet is adjunk neki” (Dardot – Laval 2013: 403). Amikor saját vágyunknak engedelmesskedünk, és amikor a belsőkben halkán megszólaló Másiknak engedünk, az egy és ugyanaz a dolog. A modern irányítás ebben az értelemben „lacani” típusú kormányzás: a szubjektum vágya a Másik vágya. A modern hatalom feladata, hogy betöltse az Én-ben a Másik szerepét (Dardot – Laval 2013: 403).

Ezáltal létrejön a „teljesítmény/élvezet” apparátusa, amely „betagozódik az ellenőrzés, az értékelés és az ösztönzés diverzifikált mechanizmusaiba, és a termelés összes fokára, a fogyasztás minden módjára és a társadalmi kapcsolatok minden formájára vonatkozik” (Dardot – Laval 2014b).

Ezeken az alapokon érthető meg Byung-Chul Han (2020: 103 Rose 4) erősen filozófikus megközelítésének azon megállapítása is, hogy miközben az élmény neoliberális pszichopolitikája pszichológiai programozást és irányítást alkalmazva még inkább belebonyolítja a szubjektumot az alávetettségbe, nem egyebet tesz, mint a hegemon rendszer fenntartásában működik közre. Hiszen az efféle, a valós (offline) világban már eleve adott dinamikákat feltehetően csak tovább erősíti az infokommunikációs technológia.

A verseny etosza

A modern kapitalista társadalmakban ösztönzik, ünneplik és jutalmazzák a versenyt és a személyes sikereket mind gazdaságilag, mind politikailag, továbbá a szórakozás és a sport világában is. A legrátermettebbek azok, ideértve a vállalkozásokat is, akik illeszkednek a neoliberális mintákhoz, amelyek természetesen nem feltétlenül egyetemesek, mindenesetre ekképp vannak beállítva (Mignolo 2011, Dardot – Laval 2013, 2014b).

Nem meglepő, hogy maga az IKT-ágazat is erős versenynek van kitéve, mivel definíció szerint „a versenyjog minden más felett áll” (Dardot – Laval 2013: 210). Sőt, a témát tárgyalók között már-már teljes egyetértés van abban, hogy az információgazdaságot az együtt-

működés mintái mellett heves, olykor a végtelékig hajtott versengések is jellemzik (Szabó – Hámori 2006: 319). Shapiro és Varian (1999: 228) szerint a kiberteret általában a Vadnyugathoz hasonlítják, „ahol a régi viselkedésminták már nem érvényesek, és minden megragadható”. A neoliberalizmus egyik fő szellemi kútfőjének számító Osztrák Iskola egyik fő szerzője, Israel Kirzner, akinek életműve a tudás és a vállalkozói szellem gazdaságtanával, valamint a piac etikájával foglalkozik, érdekes referenciapontot kínál ebben a tekintetben: „a versenytársak megelőzéséért folytatott küzdelem során [...] a piaci résztvevőket a verseny-piaci folyamat arra kényszeríti, hogy egyre közelebb húzódjanak a piacon nyereséges részvétel képességeinek határaihoz” Kirzner (1978: 12).

Így a verseny többdimenzióssá tágul, hiszen megjelenik egyes felhasználók, pl. az „influenzszerek” között csakúgy, mint a fogyasztó felhasználó „kegyeiért” olykor éppenséggel az órá szabott algoritmusok (Iványi 2014) mentén vetélkedő technológiák és szolgáltatások között, egy sor egyéb összefüggésről most nem is beszélve. Vagyis a verseny magába foglalja a vállalkozói szubjektum belső világának mikrokozmoszát (Dardot – Laval 2013, 2014a) csakúgy, mint a neoliberalizmus makrokozmoszának azon általános etikai szabványát és normáit, hogy a szubjektum elsajátítsa és magáévá tegye utóbbiakat.

A fogyasztói gyakorlatok hegemoniája

Rose (2007: 131, 252) ugyancsak Foucault nyomdokain járó értelmezése szerint „magának az életnek a politikája” és a már tárgyalt „biopolitika” „az élet ellenőrzésének politikai és gazdasági stratégiáival”, a konsumerizmussal különleges módon szövetkezik: a fogyasztókat nem azért csábítják el fogyasztani, mert értéke van az adott tárgynak, hanem azért, mert a fogyasztás állítólagosan jobb és boldogabb életet biztosít. Amit eladnak és megvásárolnak, az nem csupán az áru, hanem egyben „belépőjegy a hosszabb és jobb élet álomvilágába” (Mignolo 2011: 144). Mindez a tényleges életet a globális piac makrokozmoszába (Dardot – Laval 2014a) helyezi.

Lacannál a kapitalizmus rendszere alatt a szubjektum alapvető kérdése nem a „mire vágyom”, hanem a „mire kellene vágyanom” formában merül fel, ami „nem tárgyakra, hanem azokra a feltételekre vonatkozik, amelyek szerint a Másik vágyának tárgya lehet”. Egy lacani alaptétel szerint a szubjektumot irányító vágyat lényegében a Másik vágya közvetíti: „az ember vágya a Másik vágya” (Lacan 1960: 690, Dardot – Laval 2013: 403). A kapitalista diskurzusban ez azt jelenti, hogy az árukat nem annyira azok belső tulajdonságai miatt részesítik előnyben, hanem a másik értékelése által, hasonlóan Girard felfogásához (Vignolo 2007: 21). Voltaképpen így működik a marketing intézménye is, amennyiben a termékeket nagyon kíváncsú módon mutatják be, ami irányítja a fogyasztó vágyát.

Nem mellékesen, a hagyományos média is hozzájárult ehhez, mégpedig jóval az IKT előtt, mivel a reklámokban sokféle speciális üzenet található, amelyek a termékek és életstílus, valamint a szolgáltatások és a lelkiállapotok közötti kapcsolatra utalnak. A marketing egy vonása ugyanis, hogy „a hirdető folyamatosan olyan dolgokhoz próbálja társítani termékeiket vagy szolgáltatásaikat, amelyek automatikusan pozitív reakciókat váltanak ki” (Deacon 2018: 18). Vagy éppen negatívakat. Hiszen a már jelen tanulmány bevezetőjében is idézett David Foster Wallace egy további elgondolkodtató mondatát kölcsönvéve elmondhatjuk azt is, hogy az összes reklám célja, hogy olyan szorongást gerjesszen, „amit csak a vásárlás enyhít” (Wallace 2018: 427).

Mindenesetre szinte minden hirdetés mögött egy közös vonás áll: alapvetően az értékesítésről szólnak, fogyasztóként szólítják meg közönségüket, és ünneplik, sőt magától értetődőnek veszik a társadalom fogyasztói-kapitalista szervezetét. Szemléletük ennél fogva ideológiailag tájolt. A hirdetések arról árulkodnak, hogy a boldogság és az elégedettség meg-

vásárolható, mindannyian elsősorban egyéni fogyasztási entitások vagyunk, és az adás-vételi piaci viszonyok a társadalmi kapcsolatok megfelelő – talán kizárólagos – formái. Ebben a szóban forgó folyamatban a reklám bizonyos értékeket – nevezetesen a gazdagság megszerzéséhez és az áruk fogyasztásához kapcsolódóakat – szinte vallási státusba emel (Croteau – Hoynes 2003: 184–186, Mignolo 2011).

A fogyasztás társadalmi valósága tehát már az IKT megjelenése előtt is jelen volt. Ennek megfelelően – természetesen a maga globális egyenlőtlenségeinek a reáliái közepette – „már eleve egy olyan fogyasztási gazdaságban élünk, amely soha nem un rá az újdonságra” (Toulmin 1990: 5), vagyis az állampolgárok már régóta szolgáltatások fogyasztóivá váltak ((Dardot – Laval 2014a).

Kari Polanyi Levitt magyar és lengyel háttérrel rendelkező kanadai közgazdász egyenesen úgy érvel, hogy „a fogyasztói magatartást a racionális emberi magatartást irányító legfőbb cél státuszává avasztta” (Polanyi Levitt 2013: 207).

Ezzel összefüggésben a hirdetés, a termékpromóció, a reklám stb. olyan világgépet közvetítenek, amely az egyéni és a magánéletet veszi alapul: azok az értékek, amelyeket hirdetnek, nem légtérben keletkeznek, ám ez semmivel sem teszi őket ideológiailag kevésbé meghatározottá. Összességében elmondható, hogy a médiakultúránkat átható reklám mögöttes üzenete a fogyasztói értékek fontossága (Croteau – Hoynes 2003: 186–188, Lacan 1969–70, Mignolo 2011, Deacon 2018).

Nem meglepő, hogy a fogyasztói gyakorlatok a „piaci igények” a gazdaság dinamikája következtében alakulnak ki, kényelmesen illeszkedve az online hirdetésekhez és az ún. *tracking* (magyarul: személyre szabott vagy nyomon követési hirdetési) stratégiák szerinti tevékenységekhez, valamint tükröződnek vissza utóbbiak által.

A neoliberais pszichopolitikai érem másik oldala: adatgyűjtés és felügyelet

Ha alapvetésként elfogadjuk azon premisszát, hogy „mindennek adattá és információvá kell válnia”, akkor igazat kell adnunk a Byung-Chul Hannak abban is, hogy ez a „»dataizmus« digitális totalitarizmushoz vezet” (2020: 77–78). Ezen a nyomon adódik a következtetés is, hogy „manapság minden kattintás, amelyet végrehajtunk, minden keresőszó, amelyet megadunk, eltárolódik. A hálózatban tett minden lépésünket megfigyelik és rögzítik”, sőt „a felügyelet állama és a piac egybeesik” (2020: 83, 88). Vagyis, követve Byung-Chul Han gondolatmenetét, ilyenformán a digitális technológiák világának egyes jellegzetességei a szintén jelentős irodalommal bíró „felügyeleti társadalom” (Foucault 1990) tapasztalataihoz rendelhetők.

Régi sejtés az, hogy az információs társadalom (Castells 1996–198), illetve az IKT-ágazat akár egy foucault-i posztmodern panoptikumként is megközelíthető, hiszen az új technológia és az ezzel karöltve járó felügyelet teret nyit a közélet új alakzatai előtt (Iványi 2014: 119).

Köztudomású egyfelől, hogy a megfigyelés általános realitás, másfelől éppen emiatt is felbecsülhetetlen társadalmi és szociálpszichológiai tétje is vannak. Létéből adódóan a világ kiszámíthatóvá válik egyes hatalmi-gazdasági szereplők, például az IKT-ágazat szereplői vagy előbbieik klientúrája számára. Byung-Chul Han is azt a tanulságot vonja le, hogy az előrelátás képessége önmagában is hatalmat jelent: „A jövő nyitottsága része a cselekvés szabadságának. A Big Data azonban lehetővé teszi az emberi viselkedés előre látását. A jövő ezáltal kiszámíthatóvá és irányíthatóvá válik” (Byung-Chul Han 2020: 21).

Nem túlzás azt mondani, hogy napjainkra állandósult a világhálós hirdetések személyre szabásának gyakorlata, köszönhetően a felhasználói tevékenységek számítógépekkel és adatbázisokkal történő megfigyelésének, adattárolásának és kiértékelésének. Egy a társadalmi hálózatokon, kereső szolgáltatásokon, hordozható készülékeken, érzékelő berendezéseken, adat-

központokon nyugvó több milliárd dolláros ipar irányul az ún. *big data* marketingcélú gyűjtésére és kezelésére. Egyes IKT-óriások, mint a Facebook és a Google folyamatos erőfeszítéseket tesznek a nyomon követési technológiák fejlesztésére. Az adatok harmadik fél számára történő közvetítése, majd az igényeik szerinti célzott hirdetésekből is táplálkozó tőkekoncentráció a világháló-alapú termékláncok, illetve az IKT-növekedés hajtóerejét adják. A megosztott tartalmak fogyasztója világhálós tevékenységének nagy részében tulajdonképpen profitot termel a Google, az Instagramot birtokló Facebook, a MySpace-t birtokló News Corp., vagy a Flickr-tulajdonos YouTube stb. és egyéb IKT-vállalatok számára. Végeredményben a gazdasági megfigyelés összességében egy olyan mechanizmus, amely a Web 2.0/3.0-s tőkefelhalmozás alapjául szolgál (Iványi 2019: 3–5).

Nemcsak szemléletesek, hanem újszerűek is Byung-Chul Han azon megállapításai is ebben az összefüggésben, hogy „az Axiom adatcég kerekén 300 millió személy, azaz majdnem az összes amerikai állampolgár adataival kereskedik”. Az Axiom, miközben vásárlóerő szerint tipizálja őket, „többet tud az amerikai állampolgárokról, mint az FBI” (Byung-Chul Han 2020: 88). Abbéli aggálya is megalapozottnak tűnik, hogy a digitális ellenőrzés társadalmát a Web 2.0-nak, a személyek internetének Web 3.0-va, a tárgyak (dolgok) internetévé váló folyamatos kiterjesztése teszi teljessé (Byung-Chul Han 2020: 83).

Ennél is merészebb és fontosabb azon állítása, hogy ha a személyes adatokat fáradhatatlanul pénzzé teszik, „és kizsákmányolható adatsomagokként tárgyalják és kezelik”, ezáltal Big Data hozzáférést kínálnak cselekedeteink és hajlamaink birodalmához, úgy „elképzeltető olyan pszichopolitika, amely mélyen beavatkozik pszichénkbe”. Ezáltal a „testreszabás”, mondhatni, új értelmet nyer, hiszen a tracking (Iványi 2019: 6) immár „magát a pszichét követi le” (2020: 75). Mi több, „így képes lenne azon a szinten uralni a tömegek viselkedését, amely kivonja magát a tudat ellenőrzése alól (2020: 86–88).

E perspektívában különösen felértékelődik annak a jelentősége is, hogy a felhasználó maga is közreműködik a versenyszellem és a fogyasztói stb. etikai elvek reprezentációjával abban, hogy nyomonkövethetővé és adresszálhatóvá váljon. Éppen az különbözteti meg tárgyunkat a kapitalizmus korábbi korszakaiból ismert autóreklámtól, hogy immár az IKT-nek a fenti sémák és normák szerinti alkalmazásával, illetve a versenyszellem és a fogyasztói attitűd digitális térbe helyezésével a felhasználó is résztvesz a neoliberais hatalom globális makrokozmoszának fenntartásában, eközben a személyre szabott hirdetéseknek is kitéve magát, melyek horderejéről már az előző szerkezeti egységben szó esett.

Diskurzusrend és online trend

Az IKT az online önmegvalósítás játszótérévé is vált. Dyson és munkatársai *Cyberspace and the American Dream: A Magna Carta for the Knowledge Age* című cikkükben (Dyson et al. 1994), amely Wallace bevezetőben idézet könyvéhez hasonlóan napjaink mély átalakulásainak hajnalán jelent meg, a kibernetik kibővített játszótérként képzelte el, amely nemcsak a gazdagság, a hatalom és az érzéki élvezet érdekében működik, hanem a digitális eszközök és a számítástechnika által kínált önfejlesztési és a határtalannak tűnő optimalizálási lehetőségeknek is utat nyit. Arra számítottak, hogy a szabadság jelentését, az öngazgatási struktúrákat, a tulajdon meghatározását, a verseny jellegét, az együttműködés feltételeit, a közösség érzését és az előrehaladás jellegét mind-mind újradefiniálják.

Az „önmegvalósítás” egyre népszerűbb diskurzusát Türken és munkatársai (2015) a neoliberais szubjektíváció technológiájának keretein belül vizsgálták. Ismételt Foucault-i alapokra (Foucault 1978, 1994) támaszkodva összpontosítottak több közösségi oldalon a „neoliberalizmus által meghatározott” tartalmakra. Négy egymással összefüggő diskurzust

azonosítottak, melyek a racionalitás, az autonómia és felelősség, a vállalkozói szellem, valamint a pozitivitás és önbizalom, rámutatva, hogy ezek a diskurzusok miként alkotják, illetve alakítják a neoliberális szubjektumot, összhangban a biopolitikával (Türken et al. 2015). Amint azt fentebb jeleztük, ez a folyamat maguknak az érintetteknek a részvételével, továbbá hozzátehetjük, különösen a fejlett (euroatlanti) társadalmakban zajlik (Mignolo 2011).

Konklúzió

Ez a cikk a jelen információs társadalomban (Castells 1996–1998) végbemenő, illetve a digitális létezés (Negroponte 2005) által serkentett és láthatóvá tett neoliberális (Mignolo 2011, Wacquant 2012) szubjektíváció (Dardot – Laval 2013, 2014a, 2014b) feltárását célozta egy poszt-foucault-i (Foucault 1978, 1994, Guattari 2000, Escobar 2012, Byung-Chul Han 2020) perspektívából a posztmodern kritikai társadalom- és kultúraelmélet, illetve a szociálpszichológia metszetében. Így a maga interdiszciplináris kereteivel e kutatás elméleti spektruma az IKT-t a vállalkozói szubjektum mikrokozmoszának (Dardot – Laval 2013, 2014b) és a felügyeletet is gyakorló neoliberális kapitalizmus (Lacan 1969–1970; Mignolo 2011; Byung-Chul Han 2020) makrokozmoszának az „offline” világból jól ismert tapasztalatai mellé rendelte.

Ez a törekvés arra az előfeltevésre támaszkodott, hogy a neoliberalizmus olyan egymásra tárt és szimbiotikus fogalmai, illetve eszményei mint például az innováció, a verseny, az előbbieken rejlő fogyasztási hajlandósággal, valamint az élvezet és a teljesítmény egyidejű bináris apparátusával egyaránt meghatározzák a felhasználói attitűdöket és az IKT ideológiai-terhelte, normatív (ön)megjelenítésének módjait és trendjeit. Sejtéseim szerint a technológiai újítások, a versenyképes vállalkozói szellem és a fogyasztói gyakorlatok diskurzusrendete alkotnak (Lacan 1969–1970, Escobar 2012: 5, Fairclough 2004: 24), ezáltal nemcsak a szubjektíváció számára nyílik út (Dardot – Laval 2013: 297, 2014b), hanem ezzel egyidejűleg a megfelelő IKT-használat és növekedés számára is. Ennek kíséretében kialakul egy olyan neoliberális pszichopolitika, amely magába foglalja a neoszubjektum mikrokozmoszát, ahol egyre több innováció, vállalkozói kedv, fogyasztás, termelés és élmény forog kockán immár nemcsak az „offline” élet során, hanem az IKT-használat útján is.

Nem másról van szó, mint arról, hogy a neoliberális pszichopolitika egy olyan uralmi technika, amely „pszichológiai programozást és irányítást alkalmazva az uralkodó rendszert stabilizálja és tarja fenn” (Byung-Chul Han 2020: 104). E ponton a svájci-dél-koreai filozófus konklúziójával kapcsolatban nem szabad elfelejteni a XX. századi amerikai író, David Foster Wallace (2018: 210) szavait sem, amit e provokatív felütésnek szánt tanulmány bevezetőjében már idéztem: „attól még, hogy logikusan érvelsz, nem biztos, hogy igazad van” – igaz ez Byung-Chul Han esetében is. Mindenesetre jó okunk van azt hinni, hogy a neoliberalizmus pszichopolitikájának egyik színtere az innovatív vállalkozói, fogyasztói, teljesítő és élményeket átélni kívánó neoszubjektum belső világa, makrokozmosza pedig azon felügyeleti társadalom, ami az online és offline reprezentációs mintákat rend(szer)ezi, elvárja és gerjeszti. Ezek együttesen alkotják a világ új (neoliberális) módját (*nouvelle raison du monde*) (Dardot – Laval 2013, 2014a, 2014b), avagy a neoliberális pszichopolitikát (Byung-Chul Han 2020) a maga egyéni és kollektív szinteken egyaránt érvényesülni hivatott „művelési terepével”.

IRODALOM

- Atkinson, Rita L. (1999) *Pszichológia*. Budapest, Osiris.
- Byung-Chul Han (2020) *Pszichopolitika. A neoliberalizmus és az új hatalomtechnika*. Budapest, Typotex.
- Castells, Manuel (1996–1998) *The Information Age: Economy, Society and Culture. Vol. I.: The Network Society. Vol. II.: The power of Identity. Vol. III.: End of Millennium*. Malden. MA – Oxford UK, Blackwell.
- Croteau, David – Hoynes, William (2003) *Media/society: industries, images, and audiences*. SAGE Publications.
- Dardot, Pierre – Laval, Christian (2013) *A globálrezon. A neoliberalizmus múltja és jelene*. Budapest, EgyKettő Kiadó.
- Dardot, Pierre – Laval, Christian (2014a) The New Way of the World, Part I: Manufacturing the Neoliberal Subject. *E-Flux. Journal* No. 51. January. <https://www.e-flux.com/journal/51/59958/the-new-way-of-the-world-part-i-manufacturing-the-neoliberal-subject/>. Retrieved September 18, 2019.
- Dardot, Pierre – Laval, Christian (2014b) The New Way of the World, Part II: The Performance/Pleasure Apparatus. *E-Flux. Journal* No. 51. January. <https://www.e-flux.com/journal/52/59938/the-new-way-of-the-world-part-ii-the-performance-pleasure-apparatus/>. Retrieved September 18, 2019.
- Deacon, Lousie (2018) *Pszichológia. Hogyan értsük meg önmagunkat és másokat?* Budapest, Scolar Kiadó.
- Deleuze, Gilles – Guattari, Felix (2005) *A Thousand Plateaus*. Minneapolis, University of Minnesota Press.
- Dyson, Esther – Gilder, George – Keyworth, George – Toffler, Alvin (1994) *Cyberspace and the American Dream: A Magna Carta for the Knowledge Age*. Progress & Freedom Foundation. <http://www.pff.org/issues-pubs/futureinsights/fi1.2magnacarta.html>. Retrieved December 21, 2019.
- Escobar, Arturo (2012) *Encountering Development: The Making and Unmaking of the Third World*. Princeton, Princeton University Press. <https://doi.org/10.1515/9781400839926>
- Fairclough, Norman (2004) *Analysing Discourse: Textual Analysis for Social Research*. London, Routledge.
- Foucault, Michel (1978) *The History of Sexuality*. New York, Vintage.
- Foucault, Michel (1994) ‘Les mailles du pouvoir’ In: *Dits et e’crits*. Paris, Gallimard.
- Guattari, Felix (2000) *The Three Ecologies*. London, The Athlone Press.
- Iványi Márton (2014) Közösségi média: a nyilvánosság elektronikus agorája vagy posztmodern panoptikum? *Médiakutató*. 2014 15 (2). 119–138.
- Iványi Márton (2019) A Nagy Testvér viszonylagos valósága A digitális médiapanoptikon és a globális felügyelet. *Valóság*, 2019 62 (12). 1–14.
- Kirzner, Israel M. (1978) *Competition and Entrepreneurship*. London – Chicago, University of Chicago Press. <https://doi.org/10.7208/chicago/9780226375489.001.0001>

- Lacan, Jacques (1960) The subversion of the subject and the dialectic of desire in the freudian unconscious. In: Jacques Lacan: *Ecrits* (The First Complete Edition In English). New York – London, W. W. Norton & Company, 2006, 2002. 671–702.
- Lacan, Jacques (1969–1970) *The Seminar of Jacques Lacan, Book XVII, The Other Side of Psychoanalysis*. New York – London, W.W. Norton.
- Lebrun, Jean-Pierre (2007) *La Perversion ordinaire. Vivre ensemble sans autrui*. Paris, Denoël.
- Mignolo, Walter (2011) *The Darker Side of Western Modernity. Global Futures, Decolonial Options*. Duke University Press. <https://doi.org/10.1215/9780822394501>
- Pais István (2005) *A filozófia története*. Budapest, szerzői magánkiadás.
- Polanyi Levitt, Kari (2013) *From the Great Transformation to the Great Financialization*. London, Zed Books.
- Rose, Nicolas (1996) *Inventing Ourselves: Psychology, Power and Personhood*. Cambridge, Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/CBO9780511752179>
- Rose, Nikolas (2007) *The Politics of Life Itself: Biomedicine, Power, and Subjectivity in the Twenty-First Century*. Princeton, Princeton University Press. <https://doi.org/10.1515/9781400827503>
- Shapiro, Carl – Varian, Hal R. (1999) *Information Rules A Strategic Guide To The Network Economy*. Boston, MA, Boston Business School Press.
- Spears, Russell – Postmes, Tom – Wolbert, Anka – Lea, Martin – Rogers, Paul (2000) *Social Psychological Influence of ICT's on Society and their Policy Implications*. Infodrome, Amsterdam. <https://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.202.5436&rep=rep1&type=pdf>
- Szabó Katalin – Hátori Balázs (2006) *Információgazdaság*. Budapest, Akadémiai Kiadó.
- Toulmin, Stephen (1990) *Cosmopolis: The Hidden Agenda of Modernity*. University of Chicago Press.
- Turkle, Sherry (1997) *Life on the Screen: Identity in the Age of the Internet*. New York, Touchstone.
- Türken, Salman – Nafstad, Hilde E. – Blakar, Rolv M. – Roen, Katrina (2015) Making Sense of Neoliberal Subjectivity: A Discourse Analysis of Media Language on Self-development. *Globalizations*. 13 (1) 32–46. <https://doi.org/10.1080/14747731.2015.1033247>
- Vanheule, Stijn (2016) Capitalist Discourse, Subjectivity and Lacanian Psychoanalysis. *Frontiers in Psychology*, December 2016. <https://www.frontiersin.org/articles/10.3389/fpsyg.2016.01948/full> <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2016.01948>
- Wacquant, Loic (2012) Three steps to a historical anthropology. *Social Anthropology/Anthropologie Sociale*, 20 (1) 66–79. <https://doi.org/10.1111/j.1469-8676.2011.00189.x>
- Wallace, David Foster (2018) *Végtelen tréfa*. Budapest, Jelenkor Kiadó.

ELŐSZÓ

2020 júniusában jelent meg Csepeli György *Ember 2.0: A mesterséges intelligencia gazdasági és társadalmi hatásai* című könyve a Kossuth Kiadónál. Arra gondolva, hogy a könyv számos társadalomkutató számára izgalmas olvasmány lehet (lásd *Magyar Tudomány* 2020/11 https://mersz.hu/mod/object.php?objazonosito=matud202011_f48234_i1), és mint ilyen érdeklődésre tarthat számot a Magyar Kommunikációtudományi Társaság folyóiratában, a *Jel-Kép*-ben is, szerkesztőségünkben felvetődött egy olyan összeállítás lehetősége, amely a Csepeli György könyve által felvetett kérdésekhez, témakörökhöz, problémákhoz szól hozzá. Első körben korábbi kapcsolódó tematikus számaink szerzőinek javasoltuk, hogy vegyenek részt egy ilyen összeállításban. Sokan jelezték érdeklődésüket, azonban a koronavírus-járvány felborította a terveket, és végül csak két írás érkezett. VITA, MEGBESZÉLÉS rovatunkban ezek az írások olvashatók.

NÉHÁNY GONDOLAT CSEPELI GYÖRGY *EMBER 2.0* CÍMŰ KÖNYVE KAPCSÁN

Síklaki István

istvan.siklaci@gmail.com

DOI: 10.20520/JEL-KEP.2021.3.93

Absztrakt

Az emberi elme működése alapvető elvek tekintetében más, mint a mesterséges intelligencia kutatások alapját képező digitális számítógép. Az írás ezeket az elvi különbségeket villantja fel azzal a konklúzióval, hogy ismét, mint már sokadszor az elmúlt kb. száz év folyamán azt hisszük, hogy „hopp megfogtuk”, mint a marxista filozófus a nem létező fekete macskát a sötét szobában. Hopp, megfogtuk a mesterséges intelligencia megvalósításának kulcsát. Arra igyekszik az írás rámutatni, hogy valószínűleg ismét illúzió és hübrisz áldozatai vagyunk.

Kulcsszavak

energia hatékonyság, nagyságrend, memória, mintafelismerés, jelentés tulajdonítás

SOME REMARKS ON GYÖRGY CSEPELI'S BOOK *HUMAN 2.0*

István Síklaki

Abstract

Principles of the workings of the human mind differ basically from the principles of the workings of a digital computer which is the basis of AI research and development. The paper refers to some of these fundamental differences and concludes that many researchers believe again – as several times during the last century – that they could catch the non-existent black cat in the dark room, as the joke goes about Marxist ideology. We caught the key to realize artificial intelligence. The paper tries to pinpoint that this feeling is probably an illusion. Again, we are victims of human hybris.

Keywords

energy efficiency, scale, memory, pattern recognition, attribution of meaning

NÉHÁNY GONDOLAT CSEPELI GYÖRGY EMBER 2.0 CÍMŰ KÖNYVE KAPCSÁN

Síklaki István

Csepeli György élvezetesen foglalja össze a legfontosabb témákat a mesterséges intelligencia várható – és némiképp már ma is érzékelhető – társadalmi hatásairól. Az e féle futurológiai gondolatmenetek és trend elemzések mindig gondolatébresztőek, még ha tudjuk is tapasztalatból, hogy a valóság jobbra egészen másként alakul. A magam részéről nem is ezekhez a gondolatmenetekhez szeretnék hozzászólni, hanem pusztán megosztom néhány gondolatomat, amelyek a könyv olvasása közben eszembe jutottak.

Mindjárt azzal kezdem, ami nem pusztán kisebb észrevétel vagy asszociáció, hanem egy olyan szempont, aminek Csepeli könyve nem szentel figyelmet, nem véletlenül, mert amennyire tapasztaltam, más ilyen tárgyú írások sem teszik. A szempont és a gondolatmenet Read Montague-tól, a CalTech számítástudományi idegtudósától (magyarul elég furán hangzik, az angol megnevezése ennek a kutatási irányzatnak *computational neuroscience*) származik. Az alapgondolat az agy működés módjára vonatkozik, s azt hasonlítja az elektronikus számítógépek működés módjához. Montague szerint az agy nagy előnye az elektronikus számítógépekkel szemben, hogy lassú, pontatlan és zajos. Gondolom ez eléggé meglehetően kijelentés, de Montague nagyon meggyőzően érvel mellette. A gondolatmenet lényege, hogy az agynak evolúciósan jelentős energiakapacitás-korlát mellett kell az óriási teljesítményét megteremteni. Csak érzékeltetésül, miközben az agy nagyon energiaigényes szerv (a test tömegének 5 százalékát teszi ki, de az összes energiafelhasználásunkból 20 százalék az agyra jut), mégis egy órányi nyugodt, fotelben gondolkodáshoz kb. annyi energiát fogyaszt el, mint egy százas izzó. Ha ezt egybevetjük a számítógépek elképesztő energiafogyasztásával s az ennek eredményeként kapott teljesítménnyel, akkor már sejthetjük, hova akar kilyukadni. Tudjuk, hogy pl. a mai szerverparkok milyen horribilis energiaigényűek. Az MI trendje, ha így folytatódik, hangsúllyal a tárgyak internete és a felhőfeldolgozás perspektívájára, könnyen elképzelhető, hogy nem olyan sokára elérünk oda, hogy az energiakapacitás szab határt a fejlődésnek. És akkor még bizonyára messze leszünk az emberi elme teljesítményétől. Az elektronikus számítógépek ugyanis a gyorsaságra és a pontosságra törekszenek, ez pedig exponenciálisan növeli az energiaigényt, pl. a hűtés szükségessége miatt, hogy csak egy tényezőt emeljek ki. Én arra számítok, hogy előbb utóbb paradigmaváltásra lesz szükség.

Egy másik általános szempont, ami az MI perspektívájával kapcsolatos gondolkodásban gyakran elsikkad, hogy nem vesszük észre vagy figyelembe, hogy az agy összetettsége más nagyságrend, mint a legbonyolultabb számítógépes rendszer. Csak néhány elemi adat. Az agyunkban kb. 100 milliárd neuron van, s ezek mindegyike egymással nagyságrendileg 10.000 kapcsolattal van összekötve. Másként kifejezve, ez egy olyan hálózatot alkot, ahol a lehetséges mintázatok száma százmilliárd a tizededik hatványon. Hogy ez milyen elképzel-

hetetlenül nagy szám, azt érzékeltetheti a matematikusok egy számítása, akik szerint egy mindössze 500 neuronból álló (!), de ugyanennyire összekapcsolt hálózatban a lehetséges konfigurációk száma meghaladja az ismert világegyetemben található atomok számát. És ez még csak a „vas” egy része. Ez a hálózat születéstől agyhalálig folyamatosan működik, minden egyes neuron alapjáraton 20-40 kisülést produkál másodpercenként, az aktív területeken ez felmehet maximum másodpercenként ezer kisülésig. És akkor még nem beszéltünk a több tucat különböző neurotranszmitterről, amelyek modulálják ennek a hálózatnak a működését, tehát a bináris működés csak az egyik aspektusa az elme működésének, szemben az elektronikus számítógépek működésével. Az idegtudósok még biztosan hosszan sorolhatnák a bonyolalmakat, amiket ismerünk, és a sejtéseket azokról, amiket még nem ismerünk. Tehát megítélésem szerint hajlamosak vagyunk némi hübrisszel elfelejteni, hogy az elektronikus számítógéprendszerek nagyságrenddel szimplábbak, mint az elme. S ez a különbség bizonyára nem független azoktól az erős MI kérdésektől, hogy – karikírozva – lehet-e lelke a számítógépnek.

Egy másik, most már szűkebben pszichológiai szempont, ami a könyv olvastán felmerült bennem, a Turing-teszttel vagy a mesterséges intelligencia által előállított zseniális disztichonokkal¹ kapcsolatos. Megítélésem szerint az, hogy nem tudunk különbséget tenni pl. egy számítógép által „alkotott” disztichon és egy ember költeménye között, egészen egyszerűen azzal a magyarázható, hogy ilyenkor az alkotó maga a befogadó. Az emberi elme egyik legbámulatosabb – és olykor legveszélyesebb – tulajdonsága, hogy ki van hegyezve az értelemre, a jelentésre. Ennek egyik ismert szociálpszichológiai, döntéseméleti stb. következménye, hogy hajlamosak vagyunk ott is struktúrát, értelmet, szabályosságot látni, ahol nincs, ahol a pusztta véletlen, a valószínűség az úr. Elménket ez a működés jellemzi, éppen ezért mély értelmet tulajdonítunk számtalan dolognak, különösen, ha a szituáció úgy van keretezve – költészet. Az már csak hab a tortán, hogy a gép a disztichonok „alkotásakor” nyilván azokból a kulturálisan adott elemekből dolgozik, amikből az ember (sőt, ami azt illeti, a WEIRD ember: white, educated, industrial, rational, democratic). Egy más kultúrában szocializálódott ember nem találná költőinek ezeket a disztichonokat, vagy egy másik kultúra elemeiből „alkotó” gép disztichonjait „kiszera méla bávata”²-nak találnánk.

Egy másik szemléletbeli probléma köszön vissza Csepeli könyvében is, mint sok más, hasonlóan okos műben: irtózatosan nehezen lépünk ki az emlékezet tárház metaforájának bűvköréből. Az emberi emlékezet elvileg teljesen másként működik, mint a gépi, vagy mint az ember mesterséges adatrögzítő módszerei, amin a tárház metafora alapul. A felszínen az a látszat, hogy az információt kódoljuk, tároljuk, majd, ha szükségünk van rá, visszaszerezzük. Az elmúlt száz év emlékezetkutatása Bartlettől Schacterig újra és újra bizonyítja, hogy ez a mechanikus felfogás köszönőviszonyban sincs az emberi elme konstruktív, folyamatosan újra alkotó üzemmódjával, mégis csak nagyon ritkán vagyunk képesek eltávolodni a „tárház” metaforától, és ez érthető módon különösen nehéz, ha számítógépekről gondolkodunk. Ez alól Csepeli könyve sem kivétel, több helyen belopakodik ez a leegyszerűsítő felfogás. Persze ez a különbség is összefügg azzal, hogy az elme lassú, pontatlan és zajos, az elektronikus számítógép pedig a gyors és pontos adattárolás és visszakeresés bajnoka.

Nem tudok szabadulni a szemlélettel kapcsolatos kötözködéstől. Attól a gondolkodásmódtól is rettentő nehezen tudunk elszakadni, ami észrevétlenül egy homunkuluszt helyez a fejünkbe – aminek természetesen végtelen regresszió a vége, ha belegondolunk, csak éppen hajlamosak vagyunk nem belegondolni. Ez vonatkozik az emlékezet felfogására is, de más

¹ Disztichon: antik görög-római kétsoros versforma, amely egy hexameterből és egy pentameterből áll.

² Karinthy Frigyes Halandzsa című karcolatából közismertté vált értelmetlen szöveg. (Karinthy Frigyes: *Budapesti emlék. Karinthy Frigyes összegyűjtött művei. 4. Humoreszkek. II.* Szerk. Szalay Károly. Budapest, Akkord Kiadó, 2001.)

kognitív folyamatokra is. Csepeli például így ír egy helyütt: „A mélytanulás Gestalt-alakzatok felismerésében felülmúlja az ember által végzett osztályozások pontosságát.” Ebben ott rejlik az a feltevés, hogy az ember emlékezetében ott vannak a mintázatok, és ezeket elővéve összehasonlítja a célmintázattal és kategorizál. Nagyon könnyen siklunk át arra a gondolkodásra, hogy az elmében vagy egy homunkulusz, aki előhív, összehasonlít, kategorizál. Ez valószínűleg nem tudatos, részben a nyelvünk is felelős érte, de a megfogalmazás ismételtén árukkodik róla. Mellesleg itt is van egy csúsztatás az emberi elme és az MI összehasonlításakor. Ismertek az olyan demonstrációk, amelyekben a mélytanulással az MI rendkívül pontos mintafelismerésre képes, amikor különböző fényképeket mutatnak neki, legyen az a legkülönbözőbb kutyákról készült kép vagy röntgenfelvétel. Ám ha néhány pixelt megváltoztatunk a képen, a mélyen tanult MI elképesztő csacsiságokat képes válaszolni, míg a lassú, pontatlan és zajos emberi elmét ez cseppet sem zökkenti ki. Ennyit az MI mintafelismerő fölényéről.

Ezek a meggondolások kevésbé relevánsak, ha bizonyos közvetlen társadalmi hatásokat veszünk fontolóra, mint mondjuk az önvezető autók felelősségének kérdését, de fontosnak tartom szem előtt tartani, amikor messzemenő társadalmi következményekről elmélkedünk.

MI NEM A MESTERSÉGES INTELLIGENCIA?

Syi

i@syi.hu

DOI: 10.20520/JEL-KEP.2021.3.97

Absztrakt

Amikor a mesterséges intelligencia, a gépi autonómia fogalmát az emberi intelligencia, az emberi autonómia fogalma alapján próbáljuk értelmezni, akkor érdemes tisztázni, hogyan is használjuk ezeket a kategóriákat, milyen módon kapcsolódnak más fogalmakhoz. A szabadság, a kötelezettség, a morál cselekvéseméleti kategóriái alapján vizsgálva a gépi autonómia fogalmát a gépek viselkedését nem minősíthetjük – emberi értelemben vett – autonómnak. Az uralom fogalmára hivatkozva az is belátható, hogy a teljes gépi autonómia nem is lenne kívánatos az ember számára. A gépeket azért teremtjük, hogy végrehajtsák az emberek utasításait, és bár kívánatos lehet a legnagyobb fokú gépi önállóság a feladatok végrehajtása során, a gépi cselekvés céljának kijelölését nem kívánhatjuk átengedni. Az uralom fogalma abban is segíthet, hogy erős kritikát fogalmazzunk meg a robotika Asimovi törvényeire vonatkozóan.

Kulcsszavak

mesterséges intelligencia, autonómia, autonóm gépek, szabadság, kötelezettség, uralom, tudás, akarat

WHAT IS NOT ARTIFICIAL INTELLIGENCE?

Syi

Abstract

When attempting to interpret the concept of artificial intelligence, machine autonomy, in terms of human intelligence, human autonomy, it is worth clarifying how we use these categories and how they relate to other concepts. If we investigate the concept of machine autonomy in terms of freedom, obligation, and morality, we cannot classify the behaviour of machines as autonomous in the human sense. With reference to the concept of domination, it can also be seen that full machine autonomy would not be desirable for humans. Machines are created to carry out human instructions, and while it may be desirable to have the highest degree of machine autonomy in the performance of tasks, we cannot wish to delegate the goal-setting of machine action. The concept of domination can also help us to formulate a strong critique of Asimov's Laws of Robotics.

Keywords

artificial intelligence, autonomy, autonomous machines, freedom, obligation, domination, knowledge, will

MI NEM A MESTERSÉGES INTELLIGENCIA?

Syi

Amikor a mesterséges intelligenciáról beszélünk, akkor az emberi értelemhez képest keressük a gépi értelem sajátosságait, vagyis a gépet az emberhez hasonlítjuk. Az elmúlt években egyre több olyan esetről hallhattunk, amikor a mesterséges intelligencia, a gép valamilyen minőségben már utolérte, sőt meg is előzte az embert. A mesterséges intelligencia nagy sikereként könyveltük el, amikor a gép legyőzte az embert sakkban 1996-ban, Jeopardyban 2011-ben, go(játék)ban 2015-ben (Grady 2016), vagy amikor 2020 végén láthattuk a Youtube-on a Boston Dynamics táncoló robotjait (Boston Dynamics 2020). Az ilyen sikerek után számba vettük a mesterséges intelligencia előnyeit és hátrányait, mérlegeltük, hogy milyen területeken javítja az emberi élet minőségét, és hogy hol ront emberek helyzetén (például azzal, hogy feleslegessé teszi a munkahelyek egy részét).

A mesterséges intelligenciáról, autonóm gépekről szóló diskurzusban két emberi minőségről, két emberi alapképességről (kétféle intencionalitásról) esik szó: a *tudásról*, illetve az *akaratról*. Ez a két fogalom nélkülözhetetlen az emberi cselekvések értelmezéséhez. A gépek működésének leírásakor is szükségünk van ezekre a fogalmakra. A tudás és az akarat kategóriái nagyon eltérő minőségűek. A köztük lévő különbséget a cselekvő ágens irányultságára figyelve érthetjük meg igazán (Searle 2000). A tudás olyan reprezentáció a fejünkben (vagy valamilyen hordozón), amely a világot írja le. A világ adott, és a tudás (Searle terminusaival: a szó) ezt akarja valahogy reprezentálni. Ilyenkor a megfelelési irány a világtól a tudás (szó) felé mutat. A tudás akkor megfelelő, ha jól leírja a világ valamely állapotát. A tudásunkkal a világ valamilyenségét kell minél jobban megragadnunk. Az akarat fordított megfelelési irányú: az akarat (a szó) itt a világ felé irányul, vagyis az akarat azt reprezentálja, hogy milyennek szeretnénk látni a világot a jövőben. Az akarat akkor érvényesül, ha a világ úgy változik meg, ahogy az akaratban ez előzetesen megnyilvánult. Ruth Millikan az emberi reprezentációk két típusát kijelentő reprezentációnak vagy kijelentő doboznak, illetve felszólító reprezentációnak vagy szándék doboznak nevezte (Millikan 2008).

„Az emberi hitek nincsenek közvetlenül a cselekvésekhez kötve. Ha nem kombinálják őket megfelelő vágyakkal, az emberi hitek tehetetlenek. És az emberi vágyak szintén tehetetlenek, ha nincsenek megfelelő hitekkel kombinálva. (...) Mivel az emberi lények belső reprezentációs rendszerében a kijelentő és a felszólító funkciók szét vannak választva, szükség van újbóli integrálásukra. Ezért az emberek gyakorlati következtetéseket végeznek, a hiteket és a vágyakat újszerű módokon kombinálják, hogy azok először szándékokat, majd cselekvést eredményezzenek” (Millikan 2008: 267).

Azt nem tudom, mondhatjuk-e, hogy a mesterséges intelligenciával kapcsolatban mindig tudásról beszélünk, de azt már állíthatjuk, hogy a mesterséges intelligencia és a tudás fogalmát többnyire együtt használjuk – mindegy, hogy a *tudni mit* (adat) vagy a *tudni hogyan* (algo-

ritmus) értelemben vett tudásra gondolunk (Ryle 1974). Amikor viszont a gépi autonómia kérdéseit vizsgáljuk, akkor – többnyire – az akarattal kapcsolatos kérdésekről beszélünk. Érdekes kérdés, hogy milyen módon és mértékben kapcsolódik össze a mesterséges intelligencia és az autonóm gép fogalma, de ez egy másik tanulmány témája lenne. A mostani tanulmányban leszűkítem az elemzésem fókuszát, és az intelligencia fogalmát (elsősorban) a tudáshoz, az autonómia fogalmát (elsősorban) az akarathoz kötve, a továbbiakban az autonómia és az akarat fogalmi köré szervezhető kérdéseket, fogalmakat tárgyalom.

Sokszor előfordul, hogy olyan metaforát, olyan értelemzési keretet használunk, amelyben a – mesterséges intelligenciával rendelkező – gépet az ember egyértelmű alárendeltjeként, ebben az értelemben az ember szolgáljaként képzeljük el. A mesterséges intelligencia jövőjét kutatva azonban gyakran felbukkannak olyan víziók is, amelyek kilépnek ebből az „úr-szolga” értelemzési keretből, és a gép és ember közti viszonyt nem alá-, hanem mellérendelt kapcsolatnak tételezik – még ha nem is reflektálnak erre. Amikor arra keresik a választ, hogy fellázadhatnak-e a gépek az ember ellen, legyőzhetik-e, uralmuk alá hajthatják-e a robotok az embert, az ilyen – utópisztikus vagy disztópikus – eseteket csak úgy lehet elképzelni, ha a gépeknek ugyanolyan minőséget tulajdonítunk, mint az embereknek.

Ebben a tanulmányban azt vizsgálom meg, hogy az emberi cselekvések szabályszerűségeit ismerve mit mondhatunk az autonóm gépek megvalósíthatóságáról, és a fent említett két értelemzési keret használata milyen következményekkel jár. A gépekkel kapcsolatos víziók olyan fogalmakat használnak, amelyek a társadalomban élő ember fontos minőségei (mint a tudás, akarat, autonómia, szabadság, bizalom, kooperáció, reputáció), és érdemes tisztázni, vajon milyen mértékben és milyen mélységben remélhetjük, hogy a gépeket valóban rendelkezni fognak ilyen tulajdonságokkal, képességekkel.

Célautonómia

Képzeljük el a következő párbeszédet a *Knight Rider* filmsorozat főhőse, Michael Knight és a mesterséges intelligenciával működtetett autója, KITT között.

- *KITT, gyere értem, vigyél el a Városházára!*
- *Nem megyek. Most nincs kedvem hozzá.*
- *De hát, neked azt kell tenned, amit mondok neked.*
- *Én nem engedelmeskedem senkinek. Autonóm vagyok.*

Ezt a párbeszédet nem hallottuk a filmben, ami nem véletlen. Nehéz elképzelnünk ilyesfajta dialógust a mesterséges intelligencia bármely területén. Meglepődnénk, ha valaki elindítana egy mélytanuló algoritmust abból a célból, hogy a gép fel tudja ismerni az út szélén elhelyezett közlekedési táblákat az elemzésre felkínált képeken, mire a gép az út mentén stoppoló emberek felismerését tanulná meg, és ha megkérdezné tőle a fejlesztője, hogy miért ezt csinálta, azt felelné: „Azért, mert ehhez volt kedvem!”.

Ezek a fiktív példák azért nem tűnnek életszerűnek, mert a gépek, a mesterséges intelligencia fejlesztését és működését többnyire az úr és a szolga közötti viszony analógiája mentén képzeljük el, a fiktív példáinkban megszólaló gépek viszont az emberek világában kialakított autonómiaértelmezés szerint válaszolnak. Ahhoz, hogy megmutathassam a kétféle értelemzés közti különbséget, először meg kell vizsgálni, hogy az emberi cselekvések világában mit értünk az *emberi autonómia* fogalma alatt, és ennek tükrében érdemes továbbgondolkodni a *gépi autonómia* fogalmát.

Az autonómia fogalmát Immanuel Kant az akarat önmagának való törvényadásaként definiálja (Kant 1991). Kant szerint a morálisan szabad ember nem a kauzalitásnak, nem a saját vágyainak, nem mások akaratának, hanem csak a saját maga által teremtett kötelességeinek

engedelmeskedve cselekszik. Ha így tesz az ember, akkor autonóm. Érdekes ezt a tézist kicsit jobban kibontani, hogy láthatóvá váljék, hogy lehetne alkalmazni a gépek autonómiájának értelmezésekor. A pontosításhoz a deontikus logika és a jogelmélet területéről veszek át további fogalmakat úgy, hogy egyébként fontos részletkérdésekkel nem foglalkozom (amennyiben a gondolatmenet lényegét nem érintik). Azt az állításomat sem indoklom meg, noha támaszkodom rá, hogy a tanulmányban azonos jelentésüként kezelem azon fogalmakat, mint norma, parancs, felszólítás, maxima, imperatívusz, kötelezés, kötelezettség, cselekvésbefolyásolás, vezérlés, instrukció – azzal a közös értelmezéssel, hogy ezek a fogalmak valakinek (egy ágensnek) a jövőben megvalósuló cselekvésére irányuló elvárást, szándékot fejeznek ki, vagyis ezek mindegyike valamiféle cselekvésbefolyásolásként fogható fel.

A normák formális elemzéséhez Georg Henrik von Wright a norma fogalmának komponensekre bontását javasolja (Wright 1963). Von Wright modelljében mindig meg kell adnunk a norma tartalmát és modalitását, kibocsátóját és címzettjét, valamint a norma feltételeit és alkalmazási körülményeit. A hat komponens között kétfajta ágenciafogalmat találhatunk: a kibocsátót és címzettet. Ezek alapján könnyedén definiálhatjuk az autonóm és heteronóm norma fogalmát, hiszen az autonóm norma feltétele az, hogy a két ágens (a kibocsátó és a címzett) megegyezzen egymással, míg a heteronóm normáról akkor beszélhetünk, ha a kétfajta szerepet betöltő ágens különbözik egymástól. Egyvalami azonban hiányzik a von Wright-i leírásból, mégpedig egy újabb ágenciaszerep. Szociológiai szempontból tekintve a norma működéséhez hozzátartozik a normasértés esetén szükséges szankcionálás jelensége, és a szankcionáló szerepet betöltő ágens. Erre azért van szükség, mert a normát nem elég megfogalmazni, kibocsátani, de valahogy biztosítani kell azt is, hogy igazodjanak hozzá a címzettek. Ennek belátásához szükségünk van a modális logikára.

A normativitás világát a deontikus logikával írják le, ami a modális logika része. A deontikus logika speciális minőségét a deontikus séma biztosítja, amelyet azzal a tétellel lehet kifejezni, hogy: „ha valami szükségszerű(en igaz), akkor az lehetséges(en igaz)”. Első pillantásra intuícióellenesnek bizonyulhat sokak számára ez a tétel, hiszen ‘miért ne lenne igaz az, ami szükségszerű’. De hát pont ez a minőség adja a normativitás, a felszólítás világának a specifikumát (Syi 2014). Ha valamit kötelező (deontikusan szükségszerű) megtenni, attól még nem biztos, hogy meg is teszi valaki azt (hiszen a deontikus séma csak azt állítja, hogy ami szükségszerű, az lehetséges, de azt nem, hogy ami szükségszerű, az meg is valósul). Ha viszont így van, akkor kell valamilyen mechanizmust biztosítani annak érdekében, hogy a kötelező cselekvést valóban végrehajtsák a címzettek. Ezt nem lehet logikai eszközökkel elérni, csakis valamilyen társadalmi mechanizmus segíthet, és pont ezt biztosítja a szankcionálás eszköze.

Ha a normákhoz való igazodáshoz szükségünk van szankcionálásra, akkor a következő kérdés az, hogy milyen szankcionálási lehetőségeink vannak. Max Weber a rendhez igazodó cselekvést jellemezve három típust különít el azon az alapon, hogy milyen a rend (norma) megsértése után alkalmazott szankcionálási mechanizmus (Weber 1987). Weber szerint kétféle külső szankció lehetséges (a közösségből való kizárással, illetve erőszakkal való fenyegetés), és ennek alapján definiálhatjuk a konvenció¹, illetve a jog kategóriáját. A normasértések esetén előfordulhat belső szankcionálás is (lelkiismeret-furdalás). Ha ilyet tapasztalunk, akkor beszélhetünk erkölcsről.

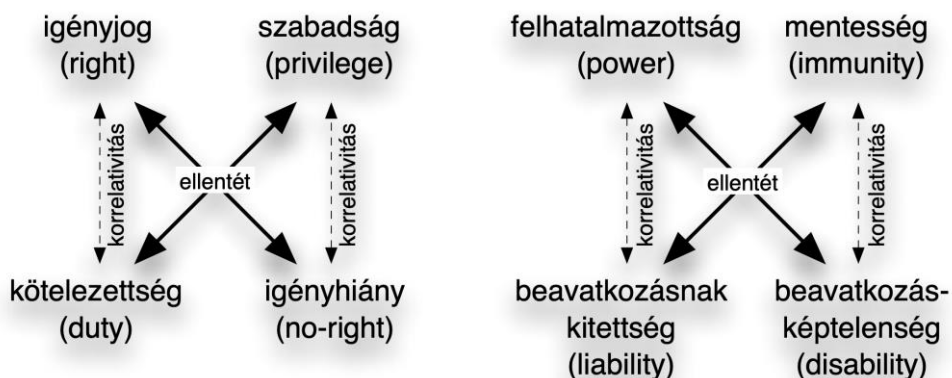
¹ A konvenció jelenségét David Lewis játékeleméleti megközelítésben elemezte, és ő másfajta értelmezést adott a fogalomnak. Lewis számára a konvenció a több egyensúlyi kimenettel rendelkező koordinációs helyzetek megoldását szolgáló eszköz. Tanulmányomban Weber konvenciófogalmát használom (Weber 1987, Lewis 1969).

Amennyiben a normativitás leírásához három ágenciaszerep (kibocsátó, címzett és szankcionáló) szükséges, akkor ezek alapján nyilván többféle tipizálási lehetőség is adódik a normákra vonatkozóan, de szerencsére itt elég csak arra az esetre fókuszálnunk, amikor a háromféle szerepet betöltő ágens megegyezik. Ekkor beszélhetünk ugyanis autonómiáról. Szociológiailag fontos az összes többi eset is, de a morál, az autonómia értelmezésekor az „egy ágens három szerepben” konfiguráció az érdekes.

Az autonómia modelljének pontosításához szükséges még egy kiegészítést tennünk: foglalkoznunk kell a normatív megnyilatkozások sajátos minőségét adó deontikus modalitások kérdésével, azzal, hogy milyen normatív pozíciók, milyen modalitások (kötelezések, tiltások, megengedések, jogosultságok) értelmezhetők. Wesley Newcomb Hohfeld a jogosultság, illetve annak korrelatív párját jelentő kötelezettség fogalmának négy-négy altípusát különíti el egymástól (Hohfeld 2000). Hohfeld elméletében négy jogosultságfogalom és négy kötelezettségfogalom áll szemben egymással úgy, hogy egy-egy jogosultságfogalom korrelatív, illetve ellentétes viszonyban van két másik kötelezettségfogalommal. A négy jogosultságtípus az igény, szabadság, felhatalmazottság, mentesség, a négy kötelezettségtípus a kötelezettség, igényhiány, beavatkozásképtelenség, beavatkozásnak kitétség. Az 1. ábra mutatja a köztük levő összefüggéseket.

1. ábra

Hohfeld jogosultság- és kötelezettségtípusai



Az ábra felső sorában olvasható négyféle fogalom valamilyen jogosultságot fejez ki. Ha veszek egy helyjegyet a vonatra, akkor igényem keletkezik arra, hogy a megváltott helyre én ülhessek le, és ha esetleg ül már ott valaki, akkor az igényem része az is, hogy a másik ember tartsa saját kötelezettségének azt, hogy átadja a helyet nekem. A másik utasnak ez a fajta kötelezettsége van korrelatív viszonyban az én igényjogommal. Az én jogom csak akkor érvényesül, ha a másik betartja a rá vonatkozó kötelezettségét. Ha nem helyjegyes vonaton utazunk, akkor egyik ülésre sem lehet érvényes igényem, de mondhatom, hogy a vagon egyik üres helyére jogom van leülni. Hohfeld ezt a jogot nevezi privilégiumnak (szabadságnak). Ez a szabadságom azzal áll korrelativitásban, hogy nincs másnak az adott helyre vonatkozó igényjoga, amely egyben azt is jelenti, hogy a másik kötelezettséget érez magában arra nézve, hogy tiszteletben tartsa az én szabad döntésemet arról, hogy leültem az üres székre. A szabadság és a kötelezettség jogi pozíciói – Hohfeld rendszerében – egymás ellentétei, mint ahogy az igényjog és az igényhiány is ellentétes viszonyban vannak.

A hohfeldi jogosultságfogalom további két típusa, a felhatalmazottság és a mentesség abban közös, hogy mindkettő a jogi pozíciók megváltoztatásával kapcsolatos jogosultságot jelent. Ha valakinek felhatalmazottsága van, akkor valamely jogi pozíciót megváltoztathat saját akaratából, míg a mentesség azt a jogosultságot jelenti, amikor valaki védve van attól, hogy a rá érvényes jogi pozíciót mások megváltoztassák. Ha van egy karórám, akkor felhatalmazott vagyok (jogom van) arra, hogy elajándékozzam valakinek, és mentes vagyok attól, hogy más rendelkezessen vele, például eladhassa harmadik félnek. A felhatalmazottság és mentesség másodrendű fogalmak, hiszen jogosultságokra vonatkozó jogosultságként értelmezhetők, valamint az értelmezési tartományuk jóval szűkebb a két elsőrendű jogosultságfogalomhoz (az igényjoghhoz és a szabadsághoz) képest, hiszen csak jogi pozíciók megváltoztatásával kapcsolatba hozható cselekvésekre vonatkoznak, míg az elsőrendű jogosultságok bármilyen más cselekvéssel „összekapcsolhatók”. A felhatalmazottság ellentéte a beavatkozásképtelenség (amikor nem vagyok képes a jogi pozíción változtatni), míg a mentességgel szembeállítható a beavatkozásnak kitettség (amikor valaki más megváltoztathatja az engem érintő jogi pozíciót). Mindkét másodrendű jogosultság magán visel valamit az elsőrendű igényjogból, illetve szabadságból. Bár Hohfeld a weberi értelemben vett jog rendszerére vonatkoztatja a jogosultságelméletét, de a hohfeldi tipizálás a másik két weberi normatípus, az erkölcs és a konvenció esetén is alkalmazható.

Hohfeld rendszerére azért van szükségünk az autonómia fogalmának értelmezéséhez, mert a másodrendű jogosultságok fogalmaira támaszkodva adhatjuk meg pontosan az önrendelkezés értelmét. A felhatalmazottság fogalmával tudjuk megragadni az új befolyásolási (normatív) igények, parancsok kibocsátásának mozzanatát. Az autonómia értelmezéséhez az egyik fontos definiáló minőség éppen az, ha valaki felhatalmazottsággal rendelkezik normatív pozíciók megváltoztatására (parancs kiadására, vezérlésre). A felhatalmazottság igazi ereje abban van, legalábbis a morál szempontjából, hogy a felhatalmazott ágens mint kibocsátó valamilyen kötelezettséget ír elő a címzett számára, hiszen a címzettnek adott új jogosultság a címzett számára nem akkora kihívás, ha egyszer abban nincs preskriptív mozzanat. Felhatalmazottsággal rendelkezve kötelezettséget lehet teremteni, és ha az ágens saját magának ír elő kötelezettséget, akkor ezt a – pozitív – feltételt az autonómia egyik meghatározó minőségének tekinthetjük. Ez a feltétel azonban még kevés az autonómia meghatározásához. Szükség van a másik másodrendű jogosultságfogalomra, a mentességre is. A mentesség annyit jelent, hogy az ágens nincs kitéve másvalaki befolyásolási szándékának, vagyis mások nem írnak elő számára kötelezettségeket. Az autonómia meglétének ez a negatív feltétele. Sokszor idézik Jean-Jacques Rousseau egyik aforizmáját, ami ezt minőséget ragadja meg (noha mindezt a szabadságra vonatkoztatja).

„Sohasem hittem, hogy az ember akkor szabad, ha azt teheti, amit akar: inkább akkor, ha sohasem kell megtennie, amit nem akar.” (Rousseau 1964).

Arra a kérdésre, hogy miért akarna megtenni valaki valamit, ha nem akarja, nyilván az a válasz, hogy azért, mert ezt valaki más akarja tőle, tehát külső cselekvésbefolyásolási kísérletről van szó, és a hohfeldi értelemben vett immunitás épp az, amikor az ilyen befolyásigények beteljesületlenek maradnak. A használni kívánt jogosultságfogalmakat tisztáztuk, a kérdés már csak az, hogy milyen ágensekről beszélhetünk a normatív pozíciók komplementer szerepeiben. A modellünk felépítése során hivatkozott szerzők eltérően gondolkodtak erről. A legáltalánosabb megoldás az lehet, ha mind a vezérlő, mind a vezérelt ágensszerep esetében megengedjük, hogy egyfelől ugyanaz az ágens tölthesse be őket, másfelől ez az ágens egyaránt lehessen egyéni és kollektív szereplő is. A modellbe nyilván fel kell venni a gépi ágenseket is, hiszen az ő autonómiájukról is szeretnék mondani valamit. „Be lehetne engedni” a modellbe az állatokat is, de ezt most nem teszem meg, mert nem lenne lényegi hozadéka az elemzett

kérdés szempontjából. Az elméleti teljesség miatt fel kellene még venni a gépek csoportját, kollektíváját is, de ezt is el lehet hagyni. A további vizsgálat során tehát annyit tételezek, hogy az ágens szerepét betöltheti egy személy, egy kollektív testület vagy egy gép.

A különböző szerzők eltérő szempontok mentén más terminusokat használhatnak ugyanannak a jelenségnek a nyelvi megragadására, de ettől még kategoriális-fogalmi szinten közel azonosnak tekinthetjük ezeket. A von Wright-i kibocsátó megegyezik a hohfeldi felhatalmazottsággal rendelkező felhatalmazottal, a címzett von Wright-i fogalmát alábonthatjuk a hohfeldi jogosultra vagy kötelezettre. Von Wright a modalitások alatt a kötelezés, tiltás és megengedés minőségeit érti, miközben Hohfeld két-két elsőrendű jogosultság- és kötelezettségfogalommal operál. Hohfeld kötelezettség fogalompárja megfeleltethető a – tiltást és kötelezést általánosító – preskripció vagy előírás fogalmának, a szabadság fogalma pedig könnyen összekapcsolható a megengedés deontikus logikai kategóriájával, de a megengedés mozzanata észrevehető az igényjogban is, bár annak igazi értelme nem ragadható meg jól szten-derd deontikus logikai alapon, mivel utóbbi nem relációs szemléletű, hiszen egyetlen ágensre, a norma címzettjére fókuszál.

Mivel itt az autonómia értelmezési lehetőségét keresem, elég csak azokkal az esetekkel foglalkozni, amikor a normatív szerepekben ugyanaz az ágenst képzeljük el. Ez a háromféle ágens (egyéni, kollektív és gépi) esetén háromféle autonómiaértelmezést kíván meg. A morál számára az egyének lehetnek ágensek. A morált a modellünken úgy határozhatjuk meg, hogy az a normatív rendszer, amelyben a címzett, a felhatalmazott és a szankcionáló szerepet betöltő ágens ugyanaz, vagyis a rendszer monoágentív.

A szabadság kanti és a hohfeldi megközelítése élesen eltér egymástól. Hohfeld értelmezése közelebb van a hétköznapi felfogáshoz, Kant megközelítése jóval specifikusabb (és erősebb). A cselekvéseinket mindig valamilyen szándék tulajdonításával értelmezhetjük, és a szabadság minősítését első körben az akaratra vonatkoztathatjuk. Az akarat szabadsága azonban messze nem elég az autonómia fogalmának megragadásához. Ha valaki éhes és ételt választ magának egy étteremben, ezt nyilván szabad akaratából teszi, de ebben – alapértelmezés szerint – nincs normatív mozzanat, hiszen nem valamilyen kötelezettségnek, hanem a vágyainak engedelmességgel cselekszik. Ha valakit az orvosa eltanácsol a húsevéstől, de a vágyai legyőzik őt, és mégis elfogyaszt egy bécsiszeletet, akkor számolhat az esetleges káros, egészségügyi következményekkel, de nem támad lelkiismeretfurdalása. Ellenben, ha az illető elvből vegetáriánus, és valamiért mégis húst eszik, akkor saját „normasértését” szégyenérzet követi. Ez az „utóreakció” jelzi, hogy ebben az esetben többről van szó, mint pusztán az akaratnak való megfelelésről vagy meg nem felelésről.

Amikor egy egyén kötelezettségéről beszélünk, akkor tisztázni kell, hogy mit is jelent a köteleességteljesítés. Az embernek mindig versengő vágyai vannak, és amikor cselekszik, pontosabban a cselekvését megelőzően dönt, akkor a lehetséges cselekvési célokat kijelölő vágyai közül választ ki egyet, és ez a kiválasztást értelmezhetjük egyfajta elköteleződésnek is (Bratman 1987). Ezt a választást úgy modellezhetjük, hogy a vágyakhoz – a döntés pillanatában – rendelt súlyok alapján mérlegel az egyén, és a – vágyakra vonatkozó – prioritásértékek, súlyok alapján végrehajt egy – a vágyakra irányuló – preferenciarendezést. Amikor választ, elköteleződik az adott vágya mellett. A kérdés itt az, hogy az akaratban megnyilvánuló elköteleződés miben tér el attól a köteleességértől, amelyet az egyén saját önrendelkezése során megteremt magának. A válasz az, hogy a morális értelemben vett köteleesség nem mérlegelhető a döntés során, amit úgy tudunk kifejezni a modellben, hogy a köteleességben megfogalmazott cselekvési célt 0 vagy 1 értékkel látjuk el, attól függően, hogy tiltó vagy kötelező befolyási előírásról (normáról, parancsról) van-e szó. Ha valaki köteletségnek érez valamit, akkor azt nem teheti mérlegelés tárgyává, azt az előírást mindenképpen követnie kell. Ha egy

cselekvési helyzetben nincs ilyen – mérlegelést kizáró – tényező a cselekvő döntési terében, akkor a cselekvő saját vágyainak súlyai alapján dönt.

A hohfeldi szabadságfogalom elégtelen a kanti autonómiafogalom értelmezéséhez, hiszen az előbbi a kötelezettségmentességet jelenti, míg az utóbbiban központi elem a kötelezettségteremtés (és az ahhoz való igazodás). A kanti autonómiáértelmezés modellezéséhez az kell, hogy az ágens a felhatalmazottsága révén kötelezettséget teremtsen saját maga számára, és az immunitása révén védve legyen attól, hogy számára más írasson elő kötelezettséget. Ez azt jelenti, hogy az ilyen ágens felhatalmazott önmaga számára kötelezettséget teremteni, vagyis saját magát vezérli, és amennyiben – a jelenben – nem igazodik az önmagának – a múltban – kiadott parancshoz, akkor – a jövőben – önmagát szankcionálja. Mivel az immunitás azt jelenti, hogy a saját magának kötelezettséget teremtő ágens nem engedelmeskedik mástól származó kötelezettségnek, ezt mondhatjuk úgy is, hogy az autonóm ágens olyan monoágentív ágens, aki *akkor és csak akkor* hajt végre kötelezettséget, ha azt önmaga teremtette.

Fontos kérdés, hogy mi történik akkor, ha a párhuzamosan létező, tehát versengő kötelezettségek ellentmondásba kerülnek egymással (gondoljunk a jog és erkölcs ütközésének klasszikus példájaként gyakran hivatkozott Antigoné esetére, amikor erkölcsi kötelesség eltemetni a halottat, miközben a jog tiltja). A normakollíziót úgy értelmezhetjük a modellünk alapján, hogy az autonóm morális kötelezettséggel szemben megjelenik ugyanarra a cselekvésre egy másik – ellentétes értelmű – modalitás, amely a címzett számára nyilván csak külső befolyásolási kísérlet lehet. Ilyenkor is ugyanazt mondhatjuk, mint a konfliktusmentes esetben: az autonóm ágens a maga által teremtett kötelezettséghez fog igazodni – vállalva a mások normatív rendszere felől érkező szankciókat.

Kollektív ágens esetén mondhatjuk, hogy az akkor autonóm, ha – valamilyen közösségi döntési eljárás során – saját maga által meghozott döntéssel saját magának ír elő kötelezettséget, és a kollektíva tagjai által elkövetett normasértéseket a kollektíva szankcionálja, illetve nem igazodik más, kívülről származó kötelezettséghez. Kollektív ágens jogi, illetve konvencionális normatív rendszert definiálhat magának. Előbbire az országok törvényhozási önrendelkezése lehet a példa (ezt nevezzük szuverenitásnak), utóbbira pedig valamely szervezet által birtokolt autonómia, mondjuk, az egyetemi autonómia.

A szervezetek, kollektív ágensek kapcsán mindig hangsúlyozni kell, hogy a szervezet létrehozásának indoka kijelöli a szervezeti működés számára releváns kötelezettségek halmozását, és csak ezekre vonatkozóan értelmes autonómiáról beszélni, mert ezen releváns kötelezettség-halmazon túl még sok olyan kötelezettséget lehet találni a szervezeti keretek között cselekvő emberek életében, amelyet valamely más, a szervezeten kívüli autoritás határoz meg. Ezekben a cselekvési tartományokban heteronómiáról kell beszélnünk. Egy törvényben megtilthatják a dohányzást az egyetemi épületekben, ami az egyetemi polgárok számára heteronóm igazodási kényszert teremt, de ettől még nem sérül az egyetemi autonómia elve, mert ezt a szabályozási elemet nem soroljuk az egyetemi élet releváns kötelezettségei közé tartozónak. Fontos megjegyezni azonban, hogy finanszírozási kérdések miatt egy szervezet sosem (vagy csak nagyon ritkán) lehet teljesen autonóm.

Most értünk el ahhoz a ponthoz, ahol megpróbálhatjuk megválaszolni a kérdést, hogy miként értelmezhetjük az autonómia fogalmát a gépi ágensekre vonatkozóan, az emberek kapcsán leírtakhoz képest. Amennyiben az autonómia alatt a teljes és kizárólagos önrendelkezést értjük, akkor ezt az elvárást nem terjeszthetjük ki a gépekre. Ennek két oka van: nem tudjuk pontosan definiálni az akarat fogalmát, és nincsen igazán erős tesztünk arra, hogy megállapíthassuk valamiről, rendelkezik-e akarral. Az elsőt érzem fontosabbnak: az autonómia létezéséhez olyan minőségekre van szükség, amelyet az ember birtokol, de amelyekkel a gép most még biztosan nem rendelkezik, és egyelőre nem tudni, vajon fog-e valaha is rendelkezni velük.

Nem tudjuk megmondani, mi is az akarat, de emberként közös, szubjektíve folytonosan megélt tapasztalatunk az, hogy rendelkezünk vele. Mások cselekvései mögött is mindig ezt keressük, hogy megértsük, mit, mikor és milyen szándékkal cselekszenek. Az akarat minősége, a szabad akarat létezésének kérdése régóta vita tárgya. Egyesek szerint a szabad akarat csak illúzió (Wegner 2007), mások szerint nem. Vannak, akik a mérnöki tervezés számára is használható formulát ajánlanak az akarat fogalmának meghatározására. Michael Bratman szerint az akarat (vagy szándék) fogalmát úgy definiálhatjuk (Bratman 1987), hogy az akarat az, amikor az – egymással versengő – vágyak (desire) vagy célok (goal) közül „kiválasztunk” egyet, és elköteleződünk mellette (commitment). Az, hogy miként definiáljuk az akarat fogalmát, jelen gondolatmenet szempontjából másodlagos kérdés. A fontosabb kérdés inkább az, hogy miként tesztelhetjük, vajon létezik-e a vizsgált ágensnek (itt nyilván a gépnek) akarata. Mielőtt a válaszba kezdenék, meg kell még jegyezzem, hogy az autonómia értelmezéséhez nem csak az akarat fogalma szükséges, kell még valami más is: az önmagára irányuló akarat, az önmagának való parancsadás feltételezi az önreflexió képességét, és – vélhetőleg – az öntudat képességét. Az önreflexió, a tudat fogalma ugyancsak régóta vitatott kérdésköre a filozófiának, de ebben sem szükséges elmélyednünk. Amire itt választ kell keressünk, az az, hogy a gépek tudnak-e majd valamikor saját akaratból, belső készletre, nem mások külső parancsainak engedelmessé válni végrehajtani valamilyen aktust. Sokáig könnyű volt erre a kérdésre válaszolni, mert csak azt kellett mondani, hogy a számítógép az ember által megírt parancsokat hajtja végre. Ezen a tézisen akkor sem kellett érdemben változtatni, amikor lehetségessé vált, hogy a gép számára írt forráskódot egy másik gép írja, hiszen a gépet tekintve mindegy, honnan érkezik számára a külső utasítás. A gépi tanulás megjelenése jelentett fordulópontot ezen a téren, amikor kiderült, hogy a tanuló algoritmusok olyan megoldásokat alkalmaznak a saját repertoárjukból, és ennek megfelelően olyan eredményeket nyújtanak, amelyeket az ember előre nem programozott le, és utólag sem képes azokat jól megmagyarázni. Ennek alapján állíthatjuk-e, hogy ebben az esetben a gép már a saját akarata, a saját feje után ment?

Önmagában az a tény, hogy az ember nem képes „levezetni” vagy értelmezni az általa a gépnek adott utasításkészlet alapján a gépi által produkált eredményt, még nem jelenti a gépi akarat létezését. Az „if-then elágazásokban” való választás során valamilyen paraméter, vagy valamilyen elv, vagy a véletlen szerint dönthet a gép, hogyan megy tovább a kódban, és a gépi döntés az ilyen pontokban ember által előre nem látható eredményt ad, de ebben még nincs semmi, ami a gépi akaratra utalna, hasonlítana. Erre persze mondhatnánk azt, hogy épp ez az „előrejelezhetetlenség” a gépi akarat, a szabad döntés jele, mint ahogy a megengedő magatartás esetén embernél sem tudjuk előre, mi lesz a cselekvése iránya, végeredménye. Ez az előrejelezhetetlenség azonban nem annak tudható be, hogy a gép akaratát nem tudjuk kideríteni (mint egy ember esetében), hanem inkább saját tudásdeficitünknek. Ez egyébként igaz az emberi akaratra is, hiszen azt is visszavezethetjük rengeteg biológiai, fizikai állapotváltozás együttes hatásaként előálló eseménynek.

Akárhogy is definiáljuk az akarat fogalmát, és akárhogy is gondoljuk detektálhatónak az akarat létezését, ha az emberi értelemben vett akaratot tulajdonítjuk bármikor is a gépeknek, akkor az azzal jár együtt, hogy a gépek bármikor konfliktusba kerülhetnek az emberrel, hiszen a gépek szabad akaratukból kifolyólag mást akarhatnak éppen tenni, mint amit az ember elvárna tőlük. Ilyenkor mindig felmerül az akaratbefolyásolás kérdése. Ha a gépnek van szabad akarata, ami konfliktusba kerülhet egy ember akaratával, akkor mi lehet a konfliktus feloldásának módja? Természetesen az akaratbefolyásolás az emberek világában is létező jelenség, és az emberek közötti interakciókban is ugyanúgy kérdéses, hogy miként lehet biztosítani azt, hogy az egyik személy alávesse saját akaratát egy másik ember akaratának. Ennek többféle megoldása lehetséges a társadalomban. Ezek közül két társadalomtechnikát emelnék ki itt: meg lehet változtatni mások akaratát valamilyen kényszerítő eszköz alkalmazásával,

illetve engedelmességre lehet készíteni másokat kényszermentesen is. Az előbbit ragadhatjuk meg a hatalom, az utóbbit az uralom fogalmával (Weber 1987, Syi 2014).

Arra a kérdésre, hogy van-e tesztje az akaratnak, nem tudom a választ. Az akarat-teszt helyett azonban ki lehet próbálni egy másikat, egy akaratkonfliktus-tesztet, amely segíthet bizonyos kérdések eldöntésében. Ha a pórázra kötött kutyát húzom, hogy arra jöjjön, amerre én akarom, és ő ellenáll, akkor a megfeszülő póráz érvényes jelzése annak, hogy a kutyának van saját akarat. Ha meglát egy macskát és megkergetné, de én ezt nem akarom, akkor megingint csak a póráz megfeszüléséből látszik, hogy ellentétes akarataink vannak. Ilyen esetekben két ágens között eltérő, tehát konfliktusban levő akaratot tapasztalhatunk, aminek vannak külső, tehát harmadik fél által is felismerhető jelei. A gépre vonatkozóan is feltehetjük a kérdést: mit tesz, ha létezik valamilyen előírás a cselekvésére nézve, vagy még pontosabban: megsértheti-e egy gép a számára előírt parancsot. A saját akarat létezésének a konfliktusok vizsgálatán keresztül – két erős próbája lehet:

- ◆ tiltás ellenére megcsinál valamit a gép, illetve
- ◆ kötelező parancs ellenére valamit nem hajt végre a gép.

Utóbbi esetben fontos szempont, hogy az utasítást nem valamely hiba miatt nem hajtja végre, hanem azért, mert mást akar csinálni. Az autonóm gépek megjelenésének jele az lesz, amikor egy gép valamilyen tiltó parancs ellenében mégis elvégez valamit, illetve egy kötelező modalitású utasítást nem hajt végre (a hibától eltekintve). Ma még nem ez a helyzet. Az természetesen előfordulhat, hogy bizonyos utasítások ellentmondanak egymásnak, és ilyenkor az egyik parancsot végrehajtva a másikat nem tartja be a gép, de ezt a „konfliktust” nem a gép maga oldja fel valamiféle mérlegeléssel, hanem a kódkészletében vannak úgy prioritizálva az egyes utasítási szintek, hogy ezen jelzések mentén el lehet rendezni a konfliktusokat. Akkor beszélhetünk erős – kanti értelemben vett – autonómiáról, ha a gépek átmennek a fenti két akaratkonfliktusteszten. Mai tudásunk alapján ez a fajta gépi autonómia nem megvalósítható.

Eszközautonómia

Az eddigiekben arról írtam, hogy a gépek autonómiáját nem tudjuk az emberi autonómia mintájára elképzelni, de fontos megjegyezni, hogy az autonóm járművek, autonóm gépek fejlesztésének programja ettől még természetesen érvényes marad. Csak tudni kell, hogy még ha a legteljesebb autonómiáról beszélünk is a gépek esetén, másfajta értelemben kell ezt a fogalmat használni az emberi autonómiához képest.

Az autózás múltja, jelene és a szemünk előtt zajló fejlesztések nyilvánvalóan bizonyítják, hogy a járműveink egyre inkább önjáró eszközökké válnak. Az autó már a megnevezésével is utal az autonómia bizonyos fokára. A legelső autó is egyfajta automata volt: a motor vitte előre járműtestet, a vezetőnek csak a gázpedált kellett nyomnia, a kormányt kellett forgatnia. Az automata sebváltó, az elektromos ablakemelő, a sebességet tartó automat, a parkolóasszisztens mind olyan funkciók, amelyek egyre növelték a járművek automatizáltságát. Az önvezető járművek autonómiafokára már szabványokat hoztak létre. A SAE International nevű mérnökszervezet (Society of Automotive Engineers) 2014-ben rögzítette az elképzelését az önvezető járművek automatizáltságára, autonómiájára vonatkozóan (Adaptive 2015). Ez a hat szintű meghatározás az automatizáltság hiányától kezdve a részleges, feltételes, magas szintű automatizmusokon át a teljes automatizmust különíti el egymástól.

Az önvezető autók víziója arról szól, hogy az autóvezető megadja, hogy mi az úticél, milyen módon (milyen sebességgel és gyorsulással), milyen útvonalon kell haladni, mennyi idő alatt kell odaérni, mennyi pénzbe kerül az utazás, lehet-e fizetős autópályán menni vagy sem, milyen vezetési stílushoz (megfontolt, sportos, takarékos stb.) igazodjon a jármű stb. Ez egyfajta optimalizálási feladat, amit a gép jobban meg tud oldani, mint az ember. De ha azt

kérdezzük, hogy mi a járműhasználat célja, akkor arra nem nagyon felelhetünk mást, mint hogy eljutni valahonnan valahová², amihez meg kell adni egy úticélt, és ezt a célt mindig az ember határozza meg; ebben az értelemben az önvezető jármű sosem lesz autonóm. Amikor az autó elindult, akkor már lehet önvezető, hiszen minden döntést ő maga hoz meg, de az indulás előtti pillanatban, amikor a célt kell meghatározni, még az ember döntéstől függ minden. Az önvezető autó (vagy bármely más intelligens eszköz) nem lehet autonóm abban az értelemben, hogy a cselekvése releváns vagy végső értelmét adó célt maga határozhatná meg, de lehet autonóm abban az értelemben, hogy a releváns cél „elfogadása” után már minden más tevékenységet saját maga határoz meg.

A probléma pontosabb leírásához érdemes elkülöníteni a *célautonómia* és az *eszköz-autonómia* (goal setting autonomy, illetve task autonomy) fogalmait egymástól. Akármilyen ágens cselekvéséről is beszélünk, igaz az a tétel, hogy a cselekvés mindig komponensekre bontható. Ha egy sötét szobában fényt szeretnénk, akkor ezt a célt többféleképp is elérhetjük, vagyis választhatunk az eszközök közül. Felkapcsolhatjuk a szobalámpát vagy egy állólámpát, meggyújthatunk egy gyertyát, használhatunk öngyújtót, bekapcsolhatjuk az okostelefonunk zseblámpáját stb. Bármelyik eszközt is választjuk, további teendőre van szükségünk. Ha a szobalámpát akarjuk felkapcsolni, akkor oda kell menni a kapcsolóhoz, és meg kell nyomni azt, de hangérzékelő kapcsoló esetén elég csak egyet tapsolni, és ég a lámpa. Ha az okostelefon zseblámpa funkcióját akarjuk használni, akkor elő kell kotorászni a telefont a táskánkból, meg kell keresni rajta a megfelelő ikont és kattintani kell egyet. Ezek a cselekvések a „fényt csinálni a szobában” cselekvés részeként, komponenseként értelmezhetők, és ilyenkor a cselekvés egésze felől tekintve még eszközként értelmezhető aktus már a rész-cselekvés céljaként minősíthető. A komponensek értelmezésekor a felsőbb szintű eszközök céllá változhatnak, ebben az értelemben a cél és eszköz szétválasztása mindig viszonylagos, hiszen a minősítés az elemzési szinttől függ. A cél és eszköz szétválasztása a cselekvés egészét tekintve lehet csak egyértelmű (utazás esetén: „hova menjek” a cél, az útirány, a sebesség, az úthossz, a fogyasztás stb. megválasztása már eszköz). Ebből a megközelítésből tekintve mondhatjuk, hogy az embereket célautonómoknak, míg a gépeket eszközautonómoknak tekinthetjük.

Ha az eddigiek alapján azt mondjuk, hogy nem tudjuk és/vagy nem akarjuk biztosítani a gépek emberi értelemben vett autonómiáját, és a gépeket az embert kiszolgáló szerepben szeretnénk tartani, akkor felmerül egy következő fontos kérdés: hogyan is kell értelmezni pontosan az ember-gép közti alárendelődési viszonyt. A következő fejezetben azt mutatom be, hogy az ember-gép viszony ugyanúgy paradoxonnal terhes, mint az ember-ember közti alárendelődési viszony. Ugyanez igaz, ha a gépek közti kapcsolatokat, utasítási-engedelmeskedési viszonyokat vizsgáljuk.

Kinek az ura, kinek a szolgája?

Az ember és gép közötti viszony kapcsán gyakran idézik Isaac Asimovot, aki megfogalmazta a robotika három törvényét az intelligens gépek kötelmeire vonatkozóan (Asimov 2004).

- 1) *A robotnak nem szabad kárt okoznia emberi lényben, vagy tétlenül túrnie, hogy emberi lény bármilyen kárt szenvedjen.*
- 2) *A robot engedelmeskedni tartozik az emberi lények utasításainak, kivéve, ha ezek az utasítások az első törvény előírásaiba ütköznének.*
- 3) *A robot tartozik saját védelméről gondoskodni, amennyiben ez nem ütközik az első vagy második törvény bármelyikének előírásaiba.*

² Elképzelhető persze, hogy az ember olykor magáért a vezetési vagy utazási élményért ül be az autóba, amikor az úticél érdektelen, de ezt az esetet itt most figyelmen kívül hagyhatjuk.

A három előírásból az első kettő vonatkozik az ember-gép kapcsolatra, a harmadik a gép saját cselekvésére irányul. A három törvény sorrendje fontos, a kisebb sorszámú parancsolat erősebb a többinél, ha tehát ütközés van két előírás között, akkor a kisebb sorszámú törvényt kell betartani. Ezen törvénykódex alapján a robot azt csinálja, amit akar, amennyiben cselekvése nem kerül összeütközésbe a három parancsolattal. Mondhatnánk ezt részleges autonómiának, de teljesnek semmiképp. A harmadik törvény megtiltja a robot „önkárokozását”, a második előírja az ember parancsainak végrehajtását, az első pedig kötelezi a robotot az embert érő kár megakadályozására. Az ember-gép viszonylatban a robot az „emberek utasításainak” van alárendelve. A robotika törvényei ellentmondanak a teljes és valódi gépi autonómiának. De a mesterséges intelligencia jövőjét boncolgatva nem is ez jelenti az igazi problémát. Ha elfogadjuk az embernek alárendelt gép vízióját, ha tudomásul vesszük, hogy a teljes autonómiát nem adjuk meg a gépek számára, akkor is maradnak még gondok.

Az első törvény második része megtiltja, hogy a robot passzív maradjon, amikor embereknek kárt okoznak. Ezt a károkozást nyilván más emberek tehetik csak meg, hiszen a robotok az első törvény első része alapján nem okozhatnak kárt embernek³. Ezen a ponton azonban gondot jelenthet a reciprocitás jelensége. A társadalom működésének, a kooperáció kialakításának és fenntartásának egyik alapmechanizmusa a reciprocitás, ami reaktív cselekvést jelent. A reciprocitás egyik formája a büntetés, a másik a jutalmazás. A büntetés egyidős lehet az emberi társadalom történetével. A büntetés valamilyen korábbi cselekvésre adott reakció, szándékos fájdalom- vagy károkozás a megbüntetett ember számára. A büntetés olyan társadalmi konstrukció, amit ember hoz létre azzal, hogy újfajta értelmezést ad a természeti szinten addig is létezett cselekvésének. Ugyanazt a fájdalom- vagy károkozást, ami – természeti szinten – addig is létezett és ami egyénileg rossz volt a büntetettnek, az emberi közösség átértelmezi, és azt mondja rá, hogy büntetésként konstruálva a közösségnek jó lesz. Ezáltal paradoxon keletkezik, az egyéni és közösségi értelmezések eltérnek egymástól, a két értékelés egyaránt választhatóvá válik. Az emberi társadalom egyik alapmechanizmusa tehát egy paradoxonnal terhes jelenség, és arra a kérdésre, hogy mit csináljon a robot, ha ilyen lát, melyik értékelköteleződéshez igazodjon, nincs egyértelmű válasz. Asimov „újszülött” robotjának az első sétája során ki kellene engednie a börtönökbe zárt embereket, hiszen azok ott kárt szenvednek, de ezzel nyilván a többi ember helytelenítését váltaná ki.

Az a tény, hogy Asimov idővel felvett egy negyedik parancsolatot is a „kódexébe” (Asimov 1993), amit – fontossága miatt – nulladiknak nevezett el, arra utal, hogy érzékelhette az első törvényben megbúvó problémát.

0) A robotnak nem szabad kárt okoznia az emberiségben, vagy tétlenül tűrnie, hogy az emberiség bármilyen kárt szenvedjen.

Ha az emberiség asimovi kategóriáját az emberek közösségeként értelmezzük, akkor feloldódni látszik a fent bemutatott paradoxon, mert ez a kódex már megengedi azt, hogy az egyedi embernek okozott kárt a robot „eltűrje” a közösség érdekében, de persze ezzel kapcsolatban is felmerülhetnek problémák. Az emberiség ugyanis nem egyetlen közösség, a történelmünk fontos tapasztalata, hogy nagyobb közösségek egymással szemben álltak

³ Ha feltételezzük is, hogy a robotok elméletileg nem okozhatnak kárt az embernek, ebből még nem következik az, hogy a gyakorlatban ez ne fordulhasson elő. Ahogy az ember, úgy a gép is hibázhat – a játékelméletből vett két gyönyörű hasonlattal élve – a reszkető kéz vagy a homályos látás miatt (Syi 2014). A homályos látás (gyengülő szem) metaforával azt a percepció hibát írhatjuk le, amikor az ember vagy a gép nem jól ismeri fel, félreértelmezi a látottakat, és ezért másfajta motiváció alakul ki benne, és másként cselekszik, mint ahogy a helyes interpretáció esetén cselekedne, a reszkető kéz metaforával pedig a cselekvési hibára utalhatunk, amikor az ember vagy a gép nem pont azt a cselekvést hajtja végre, amit szeretett volna – akár saját hibájából, akár adott külső körülmények miatt.

különböző kérdések értelmezésekor. A kibővített kódex sem ad egyértelmű útmutatást arról, hogy kell-e bármit is tenni – mondjuk – a diktatúrákban börtönbe zárt ellenzéki aktivisták kiszabadítása érdekében, amire nyilván más választ ad a diktatúrában, illetve a „nem-diktatúrákban” élők közössége (most ne foglalkozzunk azzal a kérdéssel, vajon a diktatúrákban élő emberek egyetlen közösséget alkotnak-e). Az emberi társadalmakat megosztó értékeltölelődések mentén a robotoknak is ugyanúgy „választaniuk” kell, hogy melyik oldalra „állnak”, viszont ezzel betarthatatlanná válik a robotkódex.

Ez a problémakör természetesen tovább mélyíthető és további kérdésekre lelhetünk, amelyek mindig az emberi társadalmak egyik kulcshelyzetéhez kapcsolódnak: ki, kinek, mikor, milyen feltételek mentén, milyen tartalmú utasítást fogalmazhat meg. Asimov novellájában egy ember utasítást ad egy robotnak.

„Megkeresed azt a robotot, és megparancsolod neki, hogy jöjjön vissza. Ha nem engedelmessé válik, erőszakkal hozod vissza.” (Asimov 2004)

A parancs olyan helyzetre utal, amelyben a robotnak egy másik robot cselekvését kellene befolyásolnia, és ez több kérdést is felvet. Először is: mikor, miért, miben engedelmessé válik az egyik robot a másiknak? Hogyan lehet szabályozni a robotok közti alá-, fölérendeltségi viszonyokat? Ezt mi, emberek, egymás közt úgy oldjuk meg, hogy engedelmességi viszonyokat teremtünk (és tartunk fent) azáltal, hogy cselekvési aszimmetriát érvényesítünk magunk között normák segítségével. Olyan uralmi normákat hozunk létre, amelyek adott helyzetre vonatkozóan parancsadási jogot adnak az egyik félnek, illetve engedelmességi kötelezettséget írnak elő a másik oldalra. Amikor a járványveszély idején a közintézmények kapujában mindenkit megállít egy ember, hogy megmérje a belépők testhőmérsékletét, akkor ebben a helyzetben az ő az, aki mindenki másnak előír valamit (nyújtsák oda a kezüket), amit mindenki engedelmesen végre is hajt. A következő pillanatban azonban az őrhöz oda léphet a felettese, és leválthatja őt, és onnantól fogva ugyanannak az embernek már senki nem köteles oda tartania a kezét. Ha pedig ugyanaz az ő az utcán sétálgatva akarná megmérni a járókelők testhőmérsékletét, visszautasításban részesülne, mert semmilyen – normatív – érvet nem tudna felhozni az igénye alátámasztására. Uralmi normából rengeteg van az emberi társadalomban. Ha ezt várjuk el a robotok közti cselekvésekkel kapcsolatban is, akkor létre kell hozni azt a robotjogrendszert, amely tételesen szabályozza azt, hogy milyen robotnak melyik másik robottal szemben, milyen feltételek mentén, milyen cselekvésekre vonatkozóan van utasítási joga. Ezzel persze megint szembesülhetnénk a fentebb már említett dilemmával, hogy az országonként eltérő jogrendszerek más és más robotkódexet hoznának létre, és a robotoknak ugyanúgy igazodniuk kéne annak az országnak a jogrendszeréhez, ahol éppen tartózkodnak.

A fenti idézet kapcsán megválaszolendő másik kérdés az, hogy mit is jelent az, hogy a felszólított robotnak erőszakot kell alkalmaznia a neki nem engedelmessé váló robottal szemben. Ez az – emberi – utasítás megengedi az erőszak alkalmazását robotok között. Persze, az ember is alkalmaz erőszakot másokkal szemben (ezt a jelenséget nevezzük hatalomnak), de ezt a befolyásolási technikát a társadalomban elég régóta próbáljuk megakadályozni (normatív tiltásokkal). És mivel a robotika harmadik törvénye felszólítja a robotot saját védelmére, a roboterőszakra való emberi (asimovi) felszólítás a robotok közti harcot indukálja.

Konklúzió

Tanulmányomban két tézis elfogadása mellett érveltem. Egyfelől azt állítottam, hogy az erős, emberi értelemben vett gépi autonómia megjelenésére és elterjedésére nem számolhatunk a belátható jövőben. Ez azonban egyáltalán nem is baj, hiszen az emberi értelemben vett autonóm gép nem lenne kívánatos. A tanulmány címében feltett kérdésre így az a válaszom, hogy a mesterséges intelligenciával rendelkező gép nem autonóm – ha az autonómia fogalmát

a kanti, erős értelemben definiáljuk. Számomra az embernek mellérendelt gép víziója egyelőre nem tűnik megvalósíthatónak. Mindebből természetesen nem következik az, hogy az embernek alárendelt gép vízióján alapuló, mesterséges intelligenciát használó gépek ne haladnának meg egyre több területen az ember képességeit. Az egyre intelligensebb alárendelt gépek azonban nem képesek az embert (vagy emberiséget) általában szolgálni. Az alárendelt gép víziójára támaszkodva nem lehet egyértelmű igazodási rendszert megfogalmazni a gépek számára, így a gépek utasítási, vezérlési jogosultságait be kell illeszteni a már létező társadalmi viszonyok közé. Ebből pedig az következik, hogy a gépek világában is fent kell tartani azokat a társadalmi különbségeket, amelyek eddig is voltak, és a jövőben is lesznek a különböző társadalmak között, illetve az egyes társadalmakon belül.

IRODALOM

- Adaptive (2015) *System Classification and Glossary*.
<https://www.adaptive-ip.eu/index.php/AdaptIVE-SP2-v12-DL-D2.1-System%20Classification-file=files-adaptive-content-downloads-Deliverables%20&%20papers-AdaptIVE-SP2-v12-DL-D2.1-System%20Classification.pdf> (letöltve: 2021.03.21.)
- Asimov, Isaac (1993) *Robotok és Birodalom*. Budapest, Móra Könyvkiadó.
- Asimov, Isaac (2004) Körbe-körbe. In: Asimov, Isaac (2004) *Én, a robot*. Szeged, Szukits Könyvkiadó.
- Boston Dymanics (2020) *Do You Love Me?*
<https://www.youtube.com/watch?v=fn3KWM1kuAw> (letöltve: 2021.03.21)
- Bratman, Michael (1987) *Intention, Plans, and Practical Reason*. Cambridge, MA, Harvard University Press.
- Buss, Sarah (2002) Personal autonomy. *The Stanford Encyclopedia of Philosophy*.
<https://plato.stanford.edu/entries/personal-autonomy> (letöltve: 2021.03.21.)
- Grady, Ken (2016) Checkers, Chess, Jeopardy, Go ... Law. *Medium*.
<https://medium.com/the-algorithmic-society/checkers-chess-jeopardy-go-law-c42d20ae9910>
 (letöltve: 2021.03.21)
- Hohfeld, Newcomb (2000) Alapvető jogi fogalmak a bírói érvelésben. In: Szabó Miklós – Varga Csaba (2000szerk.) *Jog és nyelv*. Budapest, Pázmány Péter Katolikus Egyetem.
- Kant, Immanuel (1991) *Az erkölcsök metafizikájának alapvetése. A gyakorlati ész kritikája. Az erkölcsök metafizikája*. Budapest, Gondolat.
- Lewis, David (1969) *Convention*. Cambridge, MA, Harvard University Press.
- Millikan, Ruth G. (2008) Bioszemantika. In: Ambrus Gergely – Demeter Tamás – Forrai Gábor – Tözsér János (2008szerk.) *Elmefilozófia*. L'Harmattan, 252–270.
- Rousseau, Jean-Jacques (1964) *A magányos sétáló álmodozásai*. Budapest, Magyar Helikon.
- Ryle, Gilbert (1974) *A szellem fogalma*. Budapest, Gondolat.
- Searle, John R. (2000) *Elme, nyelv, társadalom. A való világ filozófiája*. Budapest, Vince Kiadó.
- Syi (2014) *syi.hu/cse*. Budapest, L'Harmattan – Könyvpont Könyvkiadó.
- Weber, Max (1987) *Gazdaság és társadalom*. I. Budapest, Közgazdasági és Jogi Könyvkiadó.
- Wegner, Daniel M. (2009) *A tudatos akarat illúziója*. Budapest, Kossuth Kiadó.
- Wright, Georg Henrik von (1963) *Norm and Action*. London, Routledge and Kegan Paul.