

A virtuális heterotópiák kutatásának kihívásai

Tanulmányunk előkészítő részében a virtuális heterotópiák vizsgálatához Michel Foucault téziseire támaszkodunk. Foucault, aki a heterotópiák rendszerezett leírását próbálta megalkotni, hat alapelvet fogalmazott meg, amelyek segítségével ezek a „másfajta terek” leírhatók. A francia filozófus igen gondosan vázolja fel ezeket, főként irodalmi példákon keresztül, s mint arra Christine Boyer is rámutat, a kulturálisan egyetemesnek látszó igényt hangsúlyozza olyan izgalmas terek létrehozása, amelyek „ösztönzik a képzeletet, és a végtelenségig felhalmoznak mindenféle ötletet és képet egyfajta archívumban; mintegy nyaralóhelyeket hoznak létre, ahol az ember visszatérhet a primitív meztelesség állapotába”.¹ E tézis figyelembevételével az alábbiakban röviden kifejtjük Foucault elveit és azok relevanciáját.

I. Az első alapelvben Foucault azt állítja, hogy minden kultúrának vannak heterotópiái. Foucault szavaival élve, ezek „állandók”. Antropológiai szempontból olyan kulturális univerzálék, amelyek különböző formákat öltenek. Érdekes módon Foucault két fő kategóriába sorolja őket anélkül, hogy egyértelműen meghatározná az osztályozás kritériumát. (a) A „krízisheterotópiák” azok az „másfajta terek”, amelyeket olyan egyének számára tartanak fenn, akik krízishelyzetben vannak. Ezek a heterotópiák az úgynevezett primitív társadalmakban vagy kultúrákban találhatók meg. Példák erre a 19. századi bentlakásos iskola vagy a fiatal férfiak kötelező katonai szolgálatának helyszínei. (b) A „deviancia heterotópiái” a modern és posztmodern társadalmakban vagy kultúrákban fordulnak elő. Ezek olyan „másfajta terek”, ahova az egyéneket akkor helyezik, ha viselkedésük vagy más jellemzőik eltérnek az értelmes normától vagy a kontextuálisan meghatározott normalitás szintjétől.² Ebbe a kategóriába tartoznak például a börtönök, az elmeógyógyintézetek, a kórházak és a pszichiátriai intézmények.

Heidi Sohn heterotópiákról szóló elmélete szerint az első alapelv nagyjából egybeesik az általa meghatározott „első szinttel”, amennyiben különböző társadalmakban vagy kultúrákban egy adott időszakon belül átalakítja a normalitás és anomália

1 | C. M. Boyer: The Many Mirrors of Foucault and Their Architectural Reflections. In: *Heterotopia and the City: Public Space in a Postcivil Society*. Szerk. M. Dehaene–L. De Cauter. Routledge, London 2008. 53–73. 54.

2 | Michel Foucault: Of Other Spaces. In: *Heterotopia and the City...* 13–22. 18.

Kovács Attila (1974) – filozófus, egyetemi docens, Transilvania Egyetem, Brassó, kovattila74@gmail.com

Mihai Burlacu (1982) – szociológus, egyetemi docens, Transilvania Egyetem, Brassó, mihai.burlacu@unitbv.ro

<https://doi.org/10.36373/em-2024-4-7>

jelentését. A két heterotópiakategória közötti átmenet és a hozzájuk társított kritériumok illusztrálják „a tabu kulturális jelentésének átalakulását, [...] feltárva a benne rejlő különböző térbeli vonatkozásokat”.³ Ugyanakkor Sohn elméleti modellje metszésben van, de nem feltétlenül esik egybe Foucault „heterotopológiájával”.

II. A második elv azt állítja, hogy egy társadalom vagy kultúra hosszabb időn keresztül képes megváltoztatni egy heterotópia működését. Ezen elv illusztrálására Foucault a temető heterotópiáját hozza példaként, amely igen beszédes, mivel nemcsak a betegségről és a halálról alkotott társadalmi és kulturális nézetek alakulását tükrözi, hanem azt is, hogy a kulturális perspektívák változásainak térbeli következményei vannak. Ez az elv keresztezi Sohn „második szintjét”, mivel a „jelentés diakronikus átalakulását” foglalja magában. Michiel Dehaene és Lieven De Caeter a temetőről mint heterotópiáról szólva azt állítják, hogy azt a „város gyomrának” lehetne tekinteni, mintegy fordított földalatti világnak, amely „minden lakója testét” megemésztí. Ez az „alvilág” kezdetben a középkori városban belül helyezkedett el, és magában foglalta a „lehetséges temetkezési helyek hierarchiáját”.⁵ A 18. század végétől azonban, miután is a halált egyfajta „betegségnek” kezdték tekinteni, a temetőket a városok peremére helyezték.⁶ A „másik város”, a temető funkciója megváltozott: az örök nyugalom helyéből a betegség helyévé vált. Példája alátámasztja azt a tézist, hogy egy heterotópia működésének megváltozását mindig az idő és tér közötti bonyolult viszonyrendszer átalakulása határozza meg.

III. A harmadik elv arra utal, hogy egy heterotópia egyetlen valós helyen több teret is egymás mellé helyezhet; pontosabban a heterotópia egyetlen térben több, látszólag összeegyeztethetetlen helyet rétegezhet egymásra. Foucault két érdekes heterotópiát választ példaként erre az elvre. Először is arra utal, ahogyan egy színház a színpadon egymásnak idegen, sőt egymással összeegyeztethetetlen helyek sokaságát jeleníti meg. Ezt követően arról beszél, hogy a mozi is heterotópia, mivel a kétdimenziós vásznonra több háromdimenziós teret reprezentáló képet vetítenek. A Foucault által felhozott legfontosabb példa azonban a hagyományos perzsa kert, amely a világ négy részét foglalja magában és állítja egymás mellé, a közepén lévő szökőkút vagy medence pedig a világ köldökét jelenti.⁷ Ami azt illeti, a legtöbb heterotópiának van egy magja, illetve egy csomópontja vagy központja, amely a mássága forrásaként és a létezése motorjaként működik (még ha Foucault ezt nem is említi kifejezetten). Foucault Sohn harmadik és negyedik szintjét metszi a heterotópiák elgondolásában, (a) mint kulturális táj és (b) mint a tér, az idő és a jelentés szerveződése.⁸ A „jelentés átalakulása” új konnotációk megjelenését és ennek megfelelően teljesen új virtuális terek kialakulását eredményezi.

IV. A negyedik elv Foucault azon tézisének tartalmazza, miszerint a heterotópiák gyakran kapcsolódnak az „idő szeleteihez”.⁹ Az időnek ezek a Foucault által „heterokroniáknak” nevezett töredékei heterotópiákban testesülhetnek meg. A temető visszatérő

3 | H. Sohn: Heterotopia: Anamnesis of a Medical Term. In: *Heterotopia and the City...* 41–50. 45.

4 | In: *Heterotopia and the City...* 26.

5 | Foucault: *i. m.* 18.

6 | Uo. 19.

7 | Uo.

8 | M. Burlacu: The “Virtual Heterotopias”: Reimagining Nature-Culture Relations. *Český lid* 2017/104. 183–197. 188.

9 | Foucault: *i. m.* 20.

példa erre, mivel az élet elvesztése által generált „heterokróniát” testesíti meg, amelyet a feloldódás és az eltűnés kvázi örökkévalósága jellemez. A heterotópiák által előidézett idő- és téviszonyok összetettségét tárgyaló Foucault a virtuális heterotópiák által előidézett sokféleséget aligha láthatta előre. A múzeumokra és a könyvtárakra vonatkoztatva azonban bemutatta a „jelentés átalakulását” a 17. századi „egyéni választás kifejezőitől” a modernítésre és a posztmodernre jellemző „végtelenül felhalmozódó idő heterotópiáinak” státusáig, amely változás „a mindent felhalmozás gondolatának, egyfajta általános archívum létrehozásának” következménye.¹⁰ A „végtelenül felhalmozódó idő heterotópiáival” szemben léteznek ugyanakkor olyan heterotópiák is, amelyek az idő legműködőbb, átmeneti hiposztázisához, az ünnepi időhöz (*mode de la fête*) kapcsolódnak. Az „ünnep heterotópiái” mulandók ugyan, azonban – mint arra Dehaene és De Caetera rámutat – természetükénél fogva a ciklikusság is jellemzi őket.¹¹ Foucault nézete szerint ezt a fajta heterotópiát a vásárterek testesítik meg, ahol karneválok zajlanak. Létezik továbbá egy olyan heterotopia, amely az előző két típus fúzióját képviseli: a polinéziai üdülőfalvak, ahol „a polinéziai élet újrafelfedezésével az idő megszűnik; ugyanakkor ez az újra megtalált idő, az emberiség egész története visszatér a forrásához”.¹² (Érdekes módon részben ez az elv is egybeesik Sohn elméletének harmadik szintjével.)

V. Az ötödik elvben Foucault azt állítja, hogy a heterotópiáknak mindig van egy olyan nyitási és zárási rendszerük, amely egyszerre szigeteli el és teszi őket elérhetővé. A heterotópiák nem lehetnek olyan mértékben hozzáférhetőek, mintha nyilvános terek lennének. Ennek az elvnek a tisztázására több példát is felhoz. Így például a lakatnyitók és börtönök olyan helyek, ahova a belépés kötelező. Más heterotópiák esetében a bebocsátás különböző rítusokat és tisztulási folyamatokat igényelhet, amelyek által megszerzhető a szükséges engedély. Sőt, vannak olyan heterotópiák is, amelyek magának a tisztálkodási tevékenységeknek vannak szentelve. Ezek vallási és/vagy higiéniai dimenzióval rendelkeznek, mint például a muszlim hammamok vagy a skandináv szaunák. A heterotópiák ismét más típusai „egyszerű nyitásoknak” tűnnek, miközben „különös kizárásokat” is rejtenek.¹³ Az ilyen helyekre való bejutás pusztán illúzió. Mi több, a heterotópiába való bejutás paradox módon megegyezhet a heterotópiából való kirekesztéssel. Például a dél-amerikai farmok vendégszobái és az észak-amerikai motelszobák az egyidejű bebocsátás és kirekesztés, menedéknyújtás és elrejtés terei. A virtuális heterotópiák még rugalmasabb nyitási és zárórendszerekkel rendelkeznek. Egyrészt azért, hogy szinte bárhol elérhetőek különböző mobil platformokon, a „hely” fogalma szinte minden „valódi” térbeli dimenzióját elveszítheti, és teljesen „szimulákrummá” válhat. Másrészt a virtuális heterotópiáknak amőbaszerű, képlékeny határaik vannak, amelyek a felhasználó viselkedése nyomán tágulnak és zsugorodnak. Az RPG-k (számítógépes szerepjátékok, role-playing game-ek) – mint például a *Cyberpunk 2077* és a *World of Warcraft* – nyitott világai kiemelkedő példák erre az elvre.

VI. A hatodik alapelvben Foucault azt állítja, hogy a heterotópiáknak a többi térhez viszonyítva van funkciójuk, amely ráadásul két pólus közötti kontinuumon helyezhető el: (1) A heterotópiák funkciója lehet egy „illúziótér” létrehozása, amely

10 | Uo.

11 | In: *Heterotopia and the City...* 26.

12 | Foucault: *i. m.* 20.

13 | Uo. 20.

mintegy leleplezi a valós teret, ami által az összes olyan tér, amelyek közt az emberi élet megoszlik, még illuzórikusabbá válik. (2) Ezzel szemben a heterotópiák funkciója lehet olyan valós terek létrehozása is, amelyek gondosan úgy vannak elrendezve, hogy ellensúlyozzák a fennmaradó tér rendezetlenségét, mint például a 17. században Észak-Amerikában létrehozott puritán települések esetében. Hasonló példát képviselnek a jezsuiták által ugyanebben az időszakban Dél-Amerikában alapított kolóniák. A virtuális világokban pedig az összes helyszín, ahol a felhasználók tartózkodnak, gondosan elrendezett, még akkor is, ha a vizuális ábrázolás gyakran a káoszt szimulálja.

A két szélsőséges típus között másfajta heterotópiák kontinuumra húzódik. Ezek fogalmi jelentésekre, elvont gondolatokra vagy eszményekre reagálnak. Foucault utolsó elve a sohni heterotópiák elméleti modelljének negyedik szintjével kapcsolódik össze.

A fejtegetése végén Foucault a hajót mint a „heterotópia kitüntetett formáját” írja le. A hajó „a tér úszó darabja, olyan hely nélküli hely, amely önmagában létezik, önmagába zárkózik, ugyanakkor átadja magát a tenger végtelenségének”.¹⁴ Azáltal, hogy többféle helyet, időt és jelentést kötött össze, a hajó a gazdasági fejlődés legfontosabb eszközeit és az emberiség egyik legfontosabb imaginációs forrását jelentette. Mi több, a hajók sajátossága, hogy más típusú heterotópiákat is összekapcsolnak: kolóniákat, kerteket, bordélyházakat stb. Ez utóbbi tulajdonság egyébként a virtuális heterotópiákra is jellemző. Találkozási helyként oly módon kötik össze a tereket és az időket, amelyet évtizedekkel ezelőtt még nem lehetett előre látni. A felhasználók viselkedésének térbeliesítéseként, helyszíneiként a másság valóságos tárházai.

Tézisünk szerint a virtuális heterotópiák a tér legilluzórikusabb formában való megnyilvánulását jelentik. A Foucault által említett heterotópiák kapcsán ugyanis – amint azt Smaranda Spânu állítja – „a teret és annak működését elsősorban időbeli koordinátáin keresztül olvassuk”.¹⁵ Ennek megfelelően mindenki számára, aki elmerül a heterotópiában, a mindennapi életről való „időbeli leválás” következik be. Továbbá, mint az emlékezet és a képzeleti tartalmak tárai, a heterotópiák azt az ígéretet hordozzák magukban, hogy összekötik az embert az idő egy hozzáférhetetlen szeletével, még ha csak illuzórikus formában is.

A virtuális heterotópiák nemcsak az idő egy valós „szeletének” reprezentációjába való elmélyülést gyorsítják fel, hanem a fiktív idősíkok egyidejű kifejezését is lehetővé teszik. Példa lehetne erre a *Dishonored 2* videojáték *A Crack in the Slab* című küldetése, amely két idősíkot helyez egymás mellé a virtuális heterotópia keretében. A „valós” térbe helyezett heterotópiákban, mint amilyen például a temető, a hétköznapi időtől való elvonulás egyértelműen körülhatárolt: nyilvánvaló kezdete és vége van. A virtuális heterotópiákban a fizikai időtől való elhatárolódás, a visszavonulás nem ilyen szigorúan körvonalazott. Sőt, ezek némelyikét a játékfejlesztők kifejezetten azért találták ki, hogy „bevonzák”, és olyan időszetekbe csábítsák az embereket, amelyek nem a múlt különböző időszakainak reprezentációi, hanem illuzórikusak és fiktívek.

A szakirodalomban említett heterotópiák egyik legérdekesebb jellemzője a „tudásraktár”-funkció,¹⁶ amely Foucault „képzeleti tartalékról” kialakított koncepciójával is

14 | Uo. 22.

15 | Smaranda Spânu: *Heterotopia and Heritage Preservation: The Heterotopic Tool as a Means of Heritage Assessment*. Springer, 2020. 425.

16 | Uo.

összefügg.¹⁷ Időbeli szempontból a heterotópiák – mind az idő határtalanul felhalmozó, mind az ünneplés heterotópiái – hajlamosak magukba sűríteni a különböző időszakokban rejlő tudást.

A virtuális heterotópiák mindkét típusú heterotópia jellegzetességeit hordozzák, mivel a bennük elmerülő felhasználók elkerülhetetlenül több idősíkon mozognak. Először is, ott van a „valódi”, vagyis a játékkal töltött idő. Ennek folyama egyirányú és megváltoztathatatlan. Másodszor pedig ott van a játékidő, amely általában gyorsabban telik, mint a „valós” idő, és gyakran különböző módokon vissza is tekerhető. Ezenfelül a nyílt világú szerepjátékok (azaz az RPG-k) bizonyos helyszínein az idő másképp folyik mind a „valós” időhöz, mind a játék többi helyszínére jellemző „játék-idő” áramlásához képest.

Johannes Fabian „az egyidejűség tagadásával” kapcsolatos téziséhez hasonlóan azt állítjuk, hogy a virtuális heterotópiák tanulmányozásának egyik fő kihívása a kutatók és a játékosok, illetve felhasználók eltérő időreprezentációi. Fabian a következőképpen foglalta össze tézisét:

„Az antropológiát mint a tudás létrehozásának és reprezentálásának gyakorlatát ellentmondás jellemzi. Az antropológia empirikus alapját az etnográfiai kutatások adják, olyan vizsgálatok, amelyeket még a keményvonalas szakemberek is (akik szeretnek tudományos laboratóriumként gondolni a területeikre) kommunikatív interakcióként végeznek. Az ilyenfajta interakció által megkövetelt időmegosztás arra készteti az etnográfusokat, hogy a tanulmányozott embereket kortársaiként ismerjék el. Csakhogy – és itt keletkezik a ellentmondás – amikor ezek az etnográfusok a tudásukat tanításban és írásban reprezentálják, akkor ezt olyan diskurzus keretein belül teszik, amely következetesen a magukétól eltérő időbe helyezi azokat, akikről beszélnek. Ezeknek a stratégiáknak a hatását „az egyidejűség tagadásának” neveztem, és az eredményül kapott diskurzust „allokronikusnak” minősítettem.¹⁸

Itt van tehát egy nyilvánvaló hibaforrás, amelyre Fabian több mint négy évtizeddel ezelőtt a *Time and the Other: How Anthropology Makes Its Object* (1983) című művében mutatott rá. A gondolatmenete ezen kiterjesztését Fabian aligha láthatta előre: azt állítjuk, hogy a kortársiasság, avagy „az egyidejűség tagadása” még inkább felerősödik, amikor a kutató virtuális heterotópiát próbál tanulmányozni. Ez abból adódik, hogy ezek – Baudrillard terminológiájában – referencia nélküli jelek, más szóval olyan jelek, amelyek nem utalnak semmire a valós világban. Így az alteritás ezen helyszínei fokozzák a Másik teoretikus hiányát, miközben a Másik empirikus jelenlétének illúzióját keltik.

Tágabb értelemben azt mondhatnók, hogy a vizuális és auditív technológiai trükkök egy sor eszközön használatosak annak érdekében, hogy a Másik elfogadásának illúzióját keltsék a virtuális heterotópiában, miközben valójában kívül tartják a Másikat. Az MMORPG-k (massively multiplayer online role-playing game-ek, vagyis nagyon sokszereplős online szerepjátékok), például a *World of Warcraft* vagy a *Fallout*

17 | Foucault: *i. m.* 22.

18 | J. Fabian: *The Other Revisited: Critical Afterthoughts. Anthropological Theory* 2006/6(2). 139–152. 143.

76 heterotópiáiban a Másik reprezentációi szimulákrumok, a játékmechanizmusok pedig Baudrillard szimulációinak példáiként értelmezhetők.

Úgy véljük, hogy a virtuális heterotópiák kettős összetartó kapocsa az idő és a jelentés. Foucault ilyen értelemben azt állította: „A heterotópia akkor kezd el teljes mértékben működni, amikor az emberek az általuk megszokott idő abszolút megszakításával szembesülnek”.¹⁹ Lieven De Cauter és Michiel Dehaene tovább viszik Foucault gondolatát azzal az állítással, hogy: „A heterotópia talán inkább a rá jellemző idő, mintsem a tere által azonosítható. Nem csupán tér, hanem inkább idő-tér”.²⁰ A Foucault által elgondolt heterotópiákkal ellentétben a virtuális heterotópiák különböző mértékben foglalják magukban a szimulákrumokat és a szimulációkat, mivel a tér, a hely és a lokalitás illúziója valójában a jelentések „trükkje”.

Ez valójában a szimulálás szimulákruma, amelyet Baudrillard a szimulákrumok harmadik rendjének tekintett, és azt állította róla, hogy mint rend vagy kategória „az információ, a modellen, a kibernetikus játékon és a totális működőképességen, a hiperrealitáson, a teljes kontroll cékitűzésén alapul”.²¹ A virtuális valóság a lényegi hiperrealitást foglalja magában, amely „a valóság nélküli valóságmodellek általi létrehozását” jelenti²² – és ezeknek a modelleknek nincs jelentésük az idő figyelembevétel nélkül.

Foucault heterotópiáival ellentétben a virtuális heterotópiák többszörös időáramlást foglalnak magukban, amelyek egymással és a fizikai idővel is szembeállíthatók. Míg a valóságban az időt általában visszafordíthatatlannak tekintjük, a virtuális heterotópiákban az idő mindkét irányba folyhat. Vannak olyan virtuális heterotópiák, mint például a *Fallout 76* játékban található helyszínek, amelyek esetében a játékfejlesztők ciklikusnak és efemernek tételezik az időt. Az ilyen helyszíneken a szimuláció már nem egy valós területet reprezentál – és ez mintha csak Baudrillard „hiperreálisról” szóló tézisét példázná.²³ Csakhogy a szimulákrumról és szimulációról, az illúzióról és a hiperrealitásról szóló eszmefuttatásában Baudrillard nem hangsúlyozta az idő fontosságát. A legfontosabb ebből a szempontból az, hogy Baudrillard nem illusztrálta az időérzékelés fontosságát, illetve azt sem, hogy miként lehet az időt különbözőképpen reprezentálni a virtuális heterotópiák kutatói, valamint a játékosok/felhasználók által, akik immerzív interakciókat tapasztalnak meg a virtuális heterotópiákban. Hiszen az előbbiek és az utóbbiak más-más módon alakítják és ábrázolják az időt, ami összhangban van Fabian állításával, miszerint:

Az Idő ismeretének eszméje, amely a keresztény hagyományban alakult ki, és a felvilágosodás korában alakult át döntően, amely felsőbbrendű tudást feltételez, az antropológia szellemi eszközkészletének szerves részévé vált. [...] Az evolúciós időesítés megértésére irányuló bármely kísérlet kiindulópontja az Idő elért szekularizációja. Ez egy olyan felfogást eredményezett, amely két olyan elemet tartalmaz, amelyek különösen fontosak a 19. század

19 | Foucault: *i. m.* 48.

20 | In: *Heterotopia and the City...* 92.

21 | Jean Baudrillard: *Simulacra and Simulation*. The University of Michigan Press 2010. 121.

22 | Uo. 1.

23 | Uo.

további fejleményei szempontjából: 1) az Idő a világ (vagy a természet, illetve a világegyetem – az érveléstől függően) velejárója, tehát egybeesik azzal; 2) a világ részei (a legtágabb értelemben vett természeti és társadalmi-kulturális egységek) közötti kapcsolatok időbeli viszonyokként értelmezhetők. A térben való szétszóródás közvetlenül, azaz nem egyszerűen vagy nyilvánvaló módon tükrözi az időbeli szekvenciát.²⁴

Ennek megfelelően fennáll annak a határozott veszélye, hogy a virtuális heterotópiák kutatói hajlamossá válnak a pozitívista perspektívától örökölt időbeli keretek keresésére, amelyekbe a fejlődéssel kapcsolatos elképzeléseket helyezhetik; ezek a keretek pedig egysíkúnak és alkalmatlannak bizonyulhatnak az ilyen, rejtélyekkel és paradoxonokkal teli helyszínek tanulmányozására. Ennek megfelelően Fabiannak az „együttlét tagadására” vonatkozó téziseit Baudrillard-nak a minden koordináta diffúziójára vonatkozó gondolataival együtt kell figyelembe venni, ahol ez utóbbiak a virtuális heterotópiák hiperreális természetét jellemzik.²⁵

A heterotópiák tanulmányozásának egyik legnagyobb kihívása tehát az, hogy a heterotópiák nem tanulmányozhatók csupán empirikusan, pozitívista módon, mivel alapvető problémát vetnek fel a heterotópia ontikus és ontológiai státuszával kapcsolatban a virtualitás kontextusában.

A heterotópiák és a hiperrealitás egyaránt egy olyan komplexebb valóság leírásának módozatai, amelyben a karteziánus vagy platonikus dualizmus már nem érvényes. Nem abban a helyzetben vagyunk, mint a *Mátrix* című filmben, ahol választani kell a valóság és a virtuális, valamint a szimuláció között; éppen ellenkezőleg, az a valóság, amelyben élünk, egyaránt toposz és heterotoposz: egyszerre valós és hiperreális.

A paradoxon tehát az, hogy mindkét verzió – a virtuális realitásban elmerült alanyé, aki azt hiszi, hogy minden hamis, és az a feltételezés is, hogy van valami valós a virtuális realitásán kívül –, illetve mindkét lehetőség hamis: a valóság nem a virtuális szimuláció mögötti „igazi valóság”, hanem a toposz és a heterotoposz, a valós és a hiperreális összefonódása, amelyben a szimulákrum mint a referencia nélküli jel nem utal semmire: pusztá úr, amely a valóságot alapvetően hiányossá teszi.

A döntő fordulópontot a valamit elrejtő jelekről a semmit rejtő jelekre történő átmenet jelenti. Az első az igazság és a rejtőzködés teológiáját feltételezi, míg a második a szimulákrumok és szimulációk korának nyitánya, amelyben nincs többé Isten, aki felismerné az övéit, sem utolsó ítélet, amely elválasztaná az igazat a hamistól vagy a valót a művi feltámasztásától, hiszen minden már előre halott és egyben feltámadott is.

A nosztalgia akkor nyeri el teljes értelmét, amikor már a valóság sem az, ami volt. Elszaporodnak az eredetmítoszok és a valóság pusztá jelei; a másodkézből származó igazság, az objektivitás és a hitelesség mítoszai. Az igaz, a megélt tapasztalat eszkálálódik, a figuratív feltámad, miközben a tárgy és a szubsztancia eltűnt. A valóságos és a referenciális pánikszerű előállítás az anyagi előállítás pánikja felett és azzal párhuzamosan zajlik. Ily módon jelenik meg a szimuláció a minket érdeklő szakaszban, mint valós, neoreális és hiperreális stratégia, amelynek egyetemes másikja az elrettentés stratégiája.

24 | J. Fabian: *Time and the Other: How Anthropology Makes Its Object*. Columbia University Press 1983. 10–12.

25 | Baudrillard: *i. m.* 125.

A virtuális heterotópiák többféle teret, helyet, időt és jelentést tartalmaznak és kapcsolnak össze. Ennél is fontosabb azonban, hogy más, kisebb „heterotópiák” gyűjteményeit tartalmazzzák, amelyek jelentőségét folyamatosan újragondolják. A különböző virtuális világokban a különböző típusú játékos küldetéseken keresztül a felhasználók és a különböző helyek közötti kapcsolatrendszerek egyidejűleg reprezentálódnak, vonódnak kétségbe, és fordítódnak ki. Az olyan virtuális világok heterotópiái, mint a *World of Warcraft* számítógépes játék *Azerothja*, Dehaene és De Cauter megfogalmazásával élve, minden további nélkül „aporetikus tereknek” tekinthetők.²⁶ Mégpedig azért tekinthetjük őket annak, mert a természet és a kultúra tényleges viszonyának számos aspektusát képviselik azáltal, hogy többféleképpen foglalják magukban, reprezentálják és hangsúlyozzák a valós ellentmondásokat, amelyek világszerte kulturálisan állítódttak elő, és nehezen feloldhatóak.

A virtuális heterotópiák által előidézett folyamatos „jelentésátalakulás” új konnotációk megjelenését és ennek megfelelően teljesen új virtuális helyek kialakulását is okozza. Tulajdonképpen ez az oka annak, hogy a virtuális heterotópiák a képzelet sokkal fontosabb tartalékai a heterotópiák bármely más típusánál. Azáltal, hogy a virtuális világok különböző helyeket és időket egyesítenek és tárolnak egyidejűleg, önmagukban is heterotópiáknak és heterotópiák mellé rendelt gyűjteményeinek tekinthetők. A virtuális heterotópiák számos olyan zónát és területet tartalmaznak, amelyek minden szempontból a vidámparki attrakciókhoz hasonlítanak.

Egy olyan „virtuális heterotópia”, mint az *Azeroth* játék többszörösen rétegzett kapcsolatrendszerében a helyek különböző reprezentációi sokrétű „hiperrealitással” válnak, amely ugyanahhoz az ontológiai státuszhoz kapcsolható, mint Baudrillard hiperrealitással, szimulákrummal, szimulációval kapcsolatos elképzelései, valamint Fabiannak az „egyidejűség tagadásáról” alkotott koncepciója. Ez a folyamat rengeteg új módszert von maga után, amely által a virtuális heterotópiák a környezet több dimenziójának reprezentálása érdekében felépülnek és újjáépülnek. Tágabb értelemben pedig ezek a módoszatok a virtuális heterotópiák jelentőségének filozófiai és antropológiai szempontból történő újradefiniálásához járulnak hozzá.

A hiperrealitás, illetve a „digitális etnográfiahoz” és/vagy a „hipermédia-etnográfiahoz”²⁷ kapcsolódó tudáshalmaz mint tanulmányterület a „virtuális valóság” és a „virtuális tér” gyűjtőfogalmait képlékenyekként közelíti meg, mint amelyek nem csupán egyetlen térbeli és időbeli helyszínt foglalnak magukban. Ennek megfelelően az antropológusok által „terephatarának” nevezett határok fokozott átjárhatósága közvetlenül tükröződik a kutatók által választott rögzítőeszközök sokaságában. A kutató és a válaszadók megfigyelései, észlelései, gondolatai és ötletei hatással vannak mind a kidolgozott tanulmányokra, mind pedig a vizsgált heterotópiákra, olyan módon, amelyet még egy évtizeddel ezelőtt sem lehetett előre látni.

A virtuális heterotópiák területén végzett terepmunka olyan ismerkedési folyamatot igényel, amelyben a valós tér feltérképezését az egymás melletti kapcsolatok többszörös halmazának feltérképezése váltja fel. Ezen belül az idő olyan dimenzió, amelyet ezen törekvés szerves részeként kell figyelembe venni. Ezt követően a kutatónak meg

26 | In: *Heterotopia and the City...* 25.

27 | B. Dicks–B. Mason–C. Amanda–P. Atkinson: *Qualitative Research and Hypermedia: Ethnography for the Digital Age*. Sage Publications 2005. 116.

kellene próbálnia kialakítani egy olyan néprajzi ismeretanyagot, amely magában foglalja a következőket: (a) releváns publikációk és médiumok; (b) a vizsgált virtuális heterotópiákon belül rögzített filmek; (c) interjúk és fókuszcsoportos beszélgetések hangfelvételei; (d) hangképek rögzítése; (e) válogatott fényképek; (f) kiterjedt, írásos, helyszíni jegyzetek. A videófelveteleket, fényképeket és hangfelvételeket a helyszíni jegyzetek mellett kell használni annak érdekében, hogy a virtuális heterotópiákból származó többretegű kapcsolatok, jelentések és kölcsönhatások mélyebb megértéséhez jussunk el. Emellett a kutató dönthet úgy is, hogy a válaszadókat mint a virtuális heterotópiák résztvevőit arra ösztönzi, hogy vegyenek részt multimédiás felvételek rögzítésében.

A virtuális heterotópiákban végzett terepmunkának integrált megközelítésen kell alapulnia, hogy a virtuális heterotópiák különböző funkcióira és kapcsolataira összpontosíthassunk. Így a kutatónak a terepmunka minden egyes szakaszában nagyobb esélye lesz arra, hogy az adatok szisztematikus rögzítésének magasabb fokát érje el, ami az értelmezésükhöz elengedhetetlen.

Challenges of Studying Virtual Heterotopias

Keywords: virtual heterotopias, fieldwork methodology, anthropological research, hyperreality, simulacra, data interpretation

Our paper explores challenges in the fieldwork of virtual heterotopias, particularly in video games. While these challenges are not new to anthropologists using conventional methods, the complexity of multiple juxtaposed realities in virtual heterotopias requires multi-tasking and the use of diverse research techniques. Additionally, the accessibility of research data sets online raises important issues. We address the philosophical aspects of Foucault's heterotopias and Baudrillard's hyperreality and simulacra. We also consider Fabian's concept of the "denial of coevalness" in relation to virtual heterotopias. Finally, we examine the interconnectedness of research data from an anthropological perspective, emphasizing the interpretive process involved.