

A látástól a látáson át az önmagunk látásáig

Az első személyű számítógépes játék kép

STEPHAN GÜNZEL

"Az ego nem tárgy." (Ludwig
Wittgenstein, naplóbejegyzés 1916-ból7.8.)¹

1 én redukálhatatlansága

Aligha van más probléma, amelyet az elmefilozófiában olyan részletesen tárgyalnak, mint az ego kérdését. Mindazonáltal alapvető egyetértés van abban, hogy az egónak nem tulajdonítanak anyagi értelemben vett létezését. Ebben az értelemben már David Hume is azt mondta, hogy az ego nem létezik a világban: "Nincs elképzelésünk az *egóról* [...] [A]z elképzelés milyen benyomásból származhat? [...] Minden valódi gondolatot egy benyomásnak kell előidéznie. De az egónk vagy a személyiségünk nem egy benyomás." ² Az én inkább az "én" kimondásának szokásából ered. Legjobb esetben is úgy beszélhetnénk az "énlétről"³, mint a benyomások folyamatos tapasztalatáról az idők folyamán. Immanuel Kant ezért úgy gondolta, hogy az "én" egy regulatív idea, amelynek legalábbis ideális létezése van, mivel máskülönben az érzéki benyomások nem lennének összefűzhetőek. A tudatfilozófia jelenlegi képviselői, mint például Thomas Metzinger, ezért az egyes szám első személyben megfogalmazott mondatokat úgy tekintik, mint amelyek megfelelnek egy

1 Ludwig Wittgenstein: Werkausgabe, Bde7., Frankfurt a. M.: stw Bd1984,1, p. 175.

2 David Hume: Értekezés az emberi természetről. Kísérlet a tapasztalat módszerének bevezetésére a bölcsészettudományokba, Berlin: Xenomos S2004, . 266.
3Ibidp .268.

pszicho-logikai "én-modell" ⁴, amely alapján az emberek a "Ego alagút" ⁵élt.

Egyes szerzők azonban nemcsak az ego anyagi létezését tagadják, hanem úgy vélik, hogy egyáltalán nincs bizonyíték arra, hogy bármilyen más létformát feltételezzünk, még egy ideálisat sem. Friedrich Nietzschehez hasonlóan, aki az indogermán nyelvek szabályait okolta az olyan entitások feltételezéséért, mint a "szubjektum" és a "tárgy", Wittgenstein tanítványa, Elizabeth Anscombe, akinek álláspontja a vita középpontjában áll, az első személyt csupán "mélyen gyökerező grammatikai illúziónak" tartotta⁶. Az egyes szám első személy az események leírásában úgy működik, mint egy ok, de semmiképpen sem szükséges. Ez olyan gyermekeknél figyelhető meg, akik nem

"Én"-t mondjon, de használja a tulajdonnevet, azaz harmadik személyben beszéljen magáról. Az a gyermek, aki a Péter névre válaszol, nem azt mondja, hogy "én tettem x-et", hanem azt, hogy "Péter tette x-et". Anscombe szerint ez azt bizonyítja, hogy

Bár az "I" "szintaktikailag úgy működik, mint egy tulajdonnév", nem teljes értékű megnevezés. ⁷de nem teljes értékű megjelölés, az Én egyszerre mindenki és senki. Anscombe szerint Descartes csak akkor tudott kételkedni az én fizikai létezésében, amikor így fogalmazott: "[M]indenmagamra úgy akarok nézni, mintha nem lenne kezem, szemem, húsom, vérem. Egyáltalán nincsenek érzékeim, csak tévesen hiszem, hogy mindezzel rendelkezem"⁸.

Bár Descartes kétségbe vonja az értelem bizonyosságát a nyelvi perspektívában az én-referencia hiánya miatt, az én-ről van egy alternatív felfogása is, amely nem feltételezi sem az anyagi, sem az eszmei létezését, ugyanakkor nem vitatja az én kizárólagos funkcióját. Ez a funkciója annak, amit Descartes *cogitónak* nevez: a "gondolkodom" olyan önreferenciaként van felfogva, amely nem empirikus esemény és nem is ideális.

4 Vö. Thomas Metzinger: Subjekt und Selbstmodell. Die Perspektivität phänomenalen Bewusstseins vor dem Hintergrund einer naturalistischen Theorie mentaler Repräsentation, Paderborn: Mentis "21999, Die Selbstmodell-Theorie der Subjektivität", pp. 151-209.

5 Vö. ders.: Der Ego-Tunnel. Az én új filozófiája - az agyutatástól a tudat etikájáig, Berlin: Berlin Verlag, 2009.

6 G.E.M. Anscombe: "Az első személy", in: Peter Bieri (szerk.), Analytische Philosophie des Geistes, Königstein i.T.: Hain pp³1997., 222-242, itt pp. 241.

7 Ibid. S. 224.

8 René Descartes: Elmékedések a filozófia alapjairól, Hamburg: Meiner S1915., 16.

az érzékszervi benyomások *egóként való összefogásának* egy felettes eszméje. Descartes ezt a funkcionális kapcsolatot viszont - némiképp sajnálatos módon - tárgyiasító *res cogitansnak*, azaz "gondolkodó dolognak" nevezte. Ennek alapján Descartes megközelítése egy olyan kétvilág-elméletet jelent, amely által az én mint gondolkodó valami elkerülhetetlenül elválik a tárgyaktól mint kiterjesztett dolgoktól, és miért korrelál a karteziánus ontológia a platformjátékok struktúrájával. A francia fenomenológus, Michel Henry ezért az "Ipseity" ⁹vagy az önvalóság alternatív kifejezését javasolja. Ezzel az egyes szám első személyű instancia eredeti szerkezeti sajátossága hangsúlyozható anélkül, hogy a világ létállapotáról nyilatkoznánk. Az egyetlen dolog, amit hangsúlyozunk, hogy aki azt mondja, hogy "én", az nem valaminek a megnevezésére vállalkozik, hanem egy reflexió aktust fejez ki: Ha az "én" csak a "René" helyettesítésére szolgálna, akkor valóban mindenki én lenne; azonban az önreferencia, amely a tevékenység egyes szám első személyű nézőpontból történő leírásán keresztül történik, nem név, mert amikor Descartes azt mondja: "gondolkodom", akkor nem azt mondja, hogy René gondolkodik, hanem azt, hogy René Descartes biztos benne, hogy *ő (én) gondolkodik*. Nem a jelentések kerülnek újrakurálásra, hanem bármely tartalom sajátos felfogása, azaz: a látás egy bizonyos módja, amelyet az *én* perspektívámként élünk meg. ¹⁰

9 Michel Henry: Megtestesülés. A hús filozófiája, Freiburg/München: Alber2002, p. 108.

10 Hector-Neri Castañeda, Wilfrid Sellars tanítványa ennek megfelelően feltételezi, hogy míg az *én* nominális használatában nem redukálhatatlan, addig *az én* mint személyes névmás igen: "Az 'én' megfelelő használata nem hagyhatja ki, hogy ne jelölje meg azt az entitást, amelyet meg akar jelölni; sőt, az 'én' megfelelő használata nem hagyhatja ki, hogy ne jelölje meg az általa jelölt entitás kategóriáját. Az első személyű névmás egy alany *qua* alany megjelölésére törekszik [...]" (Hector-Neri Castañeda: "On the Phenomenal Logic of the I", in: ders, Language and Experience. Texte zu einer neuen Ontologie, Frankfurt a.M.: Suhrkamp 1982, 57-70. o., itt 57f. o.) Castañeda tehát a beszélő azon intuíciójára vagy meggyőződésére utal, hogy ha nem is kizárólagos, de legalábbis különleges hozzáféréssel rendelkezik önmagához. Az az állítás, miszerint az én modell és ezért nem létezik, itt megfordul: éppen a nyilvánvaló önreferencia miatt az (m)énnel kapcsolatos elképzelések és feltételezések *egy* szubjektumnak tulajdoníthatók - és maga a szubjektum. A fenomenológiai értelmezés szerint az első személy instanciája éppen az én-modell miatt létezik. A Quine-tanítvány Roderick Chisholm még Castañedánál is tovább megy, sőt azt állítja, hogy az önmegítélés nemcsak egy független, hanem paradigmaticus ítélkezési forma, amelyre az összes többi visszavezethető:

"A különbség az én "én"-feltevésem és a tiéd között abban állna, hogy az én "én"-feltevésem az én "én"-felfogásomat feltételezi, és nem a tiédet, és hogy a te "én"-feltevésed az én "én"-felfogásomat feltételezi, és nem a tiédet.

Pontosan ez történik a számítógépes játékoknál az első személyű perspektívában: Az első személyű lövöldözős játékok nem csak reálisan és szubjektíven példáznak, hanem lehetővé teszik egy olyan eredeti nézőpont megtapasztalását is, amely nem érhető meg egy másik nézőpontból történő fordítással vagy levezetéssel. A központi perspektívájú számítógépes játékképek ily módon különböznek mind a táblaképfestésztől, mind a filmtől. Bár többnyire központi perspektívából építkeznek, és ezért szubjektív nézőpontjuk van, ezért nem rendelkeznek szubjektív cselekvési ponttal sem.

2 A látás értelme

A mozgóképben a hely, ahonnan a cselekmény zajlik, csak az elbeszélésben létezik, mint a főszereplő tevékenysége. A cselekvésnek mint *cselekvési pontnak* a kiindulópontja, ahogyan azt a számítógépes játék képének felhasználója számára kijelölik, a médiumok miatt hiányzik: a mozilátogatók nem tudnak beavatkozni a kép megjelenésébe, legfeljebb tönkreteszhetik a vásznat, elhagyhatják a mozit, vagy akár meg is éljenezhetik a filmet, de ez semmit sem változtat a mozgásképen. Formai szempontból tehát a legtöbb filmkép szubjektív, de nem az első személyű nézőpont kifejtése. A filmelméletben gyakran nem tesznek különbséget a két pillanat között, hanem inkább *nézőpontról* (POV) vagy "szubjektív kameráról" beszélnek. Stephen Heath szintén kritizálja a fogalmak összekeveredését: "A nézőpontos felvétel "szubjektív", mivel egy alany-szereplő pozícióját feltételezi, de ha erre a feltételezésre "szubjektív kamera" vagy "szubjektív kép" kifejezéssel hivatkozunk, az félreértéshez vezethet a nézőpont működését illetően".¹¹ Formai szempontból szinte minden optikai filmkép szubjektív kép, mivel központi vetítésen alapul. Ettől azonban még nem lesznek képek.

Az 'én'-megjelölés a te én-felfogásodat feltételezi, nem pedig az enyémet." (Roderick Chisholm: Az első személy. A referencia és az intencionalitás elmélete, Frankfurt a.M.: Suhrkamp 1992,

S. 34.) Ahogy a korai Wittgenstein az egyes szám első személyű perspektíva evidenciáit nem másként levezethetőnek, hanem fenomenológiailag adottnak tekintette, Chisholm is úgy véli, hogy a beszélő által egyes szám első személyben megfogalmazott mondatok megalapozott fogalmi meggyőződések képviselnek, vagyis olyan ítéleteket, amelyek igazságáról a beszélő meg van győződve, és amelyek érvényessége nem máshonnan származik.

11 Stephen Heath: "Narratív tér", in: Philip Rosen (szerk.), Narrative, Apparatus, Ideology. A Film Theory Reader, New York: Columbia University Press pp1986,. 379-420, itt pp. 399.

amelyek az első személy nézőpontját, azaz a szubjektív *nézőpontot* példázzák. Azonban mindig erre gondolunk, amikor POV-felvételről beszélünk. Ezek olyan középpontú képek, amelyek egy első személy nézőpontjaként is megtapasztalhatók: "A kamerázás" - írja David Bordwell - "a szubjektív mozgás szűk, de hatékony vizuális jelzésekkel szolgál számunkra."¹²

Azonban csak "nézőpontról" beszélni pontatlan, mert lehetnek más személyes nézőpontok is, például a harmadik személyé, aki szintén központi perspektivikus képpel jelenik meg a filmben. A harmadik személy nézőpontja viszonylag könnyen közvetíthető, hiszen egy szereplő szinte minden bemutatásakor egy harmadik személy nézőpontjából mutatja be a szereplő nézőpontját. Legalábbis ez igaz a passzívan befogadott filmre: egy szubjektív mozgókép következképpen megmutathatja a harmadik személy nézőpontját egyszerűen azáltal, hogy egy színészt vagy inkább egy filmszereplőt mutat a képen. Ez azt jelenti, hogy az első személyű perspektíva csak a harmadik személy kimenetén jelenik meg. A mozgóképnek előzetesen a személyt egy nem érintett példány nézőpontjából kell ábrázolnia (amelynek helyét a kép határozza meg), amelyről feltételezhető, hogy a következő felvétel példánya. A perspektívaváltás itt elsősorban az ábrázolt tárgyakhoz viszonyított pozícióváltáson alapul; vagy inkább azon, hogy valami, ami a harmadik személyű nézőpontban tárgyként volt ábrázolva, a kép alanyává válik.¹³ Jean Narboni francia filmkritikus ezért¹⁴ 1977-ben Gilles Deleuze nyomán bevezette a "negyedik személy egyes szám első személy" kifejezést: Bár ez nyelvtanilag nem létezik, azt hivatott jelezni, hogy a filmben az egyes szám első személyű nézőpont a harmadikon keresztül tesz egy kitérőt: A filmben az első személyű perspektíva 3+1. Heath a "valódi" POV-beállítást is úgy¹⁵ határozza meg, mint az "első és harmadik személyű módok átfedését"¹⁶.

12 David Bordwell: "Camera Movement and Cinematic Space", in: Cine-Tracts 1/2 (1977), pp. 19-25, itt pp. 21.

13 Vö. Edward Branigan, "A néző és a filmtér. Két elmélet", in: Screen 22/1 (1981), 55-78. o., magyarul: "Két elmélet".

14 Gilles Deleuze: Logik des Sinns, Frankfurt a.M.: Suhrkamp S1993,. 178.

15 Lásd Melissa McMahon, "'Negyedik személy egyes szám első személyben'. A közönségessé válás és az üresség a kritikai testfilmben." In: Laleen Jayamane (szerk.), Kiss Me Deadly. Feminism & Cinema for the Moment, Sydney: Power Publications, 126-146. o1995,.

16 Heath: "Narrative Space", p. 400.

Mindazonáltal mindig lehetetlen megmondani, hogy az adást a nézők is értik-e, mert az egyes szám első személyű nézőpont nem csak a bemutatott eseménysorozatból vagy a vágásból alakulhat ki, hanem döntően az azon túlmutató narráción alapul, amely elmondja a nézőknek, *hogyan lát*. Ha a nézők nem kapták meg az információt (mert túl későn jöttek a moziba) vagy nem értik azt (mert nem beszélnek a nyelvet), akkor nem biztos, hogy meg tudják különböztetni, hogy a szubjektív kép (a központi vetítésen keresztül) mikor példázza az első személy nézőpontját, és mikor nem. Más a helyzet egy first-person shooter vizuális élményével: az ilyen típusú számítógépes játékokban az ember nemcsak első személyű nézőpontból *lát*, hanem első személyű pozícióból *cselekszik* is, azaz interakcióba lép a képpel és annak tárgyival. A látás és a cselekvés kiindulópontja azonos.¹⁷ A képnek ez a kétszeresen szubjektív tapasztalata nemcsak egy lehetséges tapasztalat, hanem maga is feltétele a szimulációs kép létezésének. Anélkül, hogy magát a képet manipulálnák, ez csak egy mozgóképpel, amelynek centrális-perspektivikus képszerkezete egy nem érintett harmadik személy nézőpontját is példázhatná. "[A] digitális játékok játékosai", ahogy Mersch találóan megjegyzi, "egészen másképp van "képben", mint egy film nézője: éppen az "első személyű perspektívák" modellezésének lehetősége révén maga is részt vesz a cselekvéseiben, ahelyett, hogy egy narratívát figyelne és követné".¹⁸

A harmadik személyen keresztül történő elbeszélői kitérőkön kívül azonban vannak min-
Legalább három másik módja van annak, hogy megpróbáljuk az első személy nézőpontját mozgóképpel ábrázolni. Az *első* út az, amelyet ma főként "szubjektív kameraként" értelmeznek: Általában kézi kamerával készült felvételekből egy remegő vagy instabil kép készül, amelyből az első személy saját testének mozgására lehet következtetni. Bár ez az ábrázolás egy lehetőség, hosszú távon nemcsak a kép befogadója számára jelent kényszert, hanem a néző számára sem opció.

17 "Tehát nem az actio és a mozdulat azonosítása a lényeges az első személyű perspektíva szempontjából, hanem az optika és a képvezérlés abban az értelemben, hogy az ember maga is szereplő, a cselekményben való részvétel és beavatkozás fantáziája". Dieter Mersch:

"A számítógépes játék logikája és medialitása. Eine medientheoretische Analyse", in: Jan Dis- telmeyer/Christine Hanke/Dieter Mersch (szerk.), *Game over!? Perspektiven des Computer- spiels*, Bielefeld: Transcript pp2008,. 19-41, itt pp. 27f.

18 Ibid. S. 26.

A film szubjektív kameráját gyakran használják A Blair Witch Projectben. A *Blair Witch Projectben* például gyakran 1999-ben használják a szubjektív kamerát. A narráció szerint ugyanis a kamera nem a filmszereplő tekintetének hordozója, hanem nem több és nem kevesebb, mint ami: egy kamerafelvétel eredménye. Mint ilyen, a film narratívájába is beépül, amennyiben a filmfelvétel túléli azokat, akik készítették.



The Blair Witch Project (USA R1999,.: Daniel Myrick/Eduardo S3nchez)

Egy *m3sik* m3dja annak, hogy a k3pet egy els3 szem3ly tekintet3nek adjuk ki, ha t3k3rben mutatjuk meg, 3gy a tekintet hordoz3jak3nt 3 ker3l sz3ba. Az autoszk3pi3nak ez a m3dszere azonban, amelyet a sz3m3t3g3pes j3t3kokban az 3n pszichologiz3l3s3ra haszn3lnak, csak akkor volt fenntarthat3, ha nem volt kameramozg3s, hanem csak a t3k3rk3pet mutatt3k, 3gy csak szelekt3ven helyettes3thette a "negyedik szem3ly" be3ll3t3s3t.

Van azonban egy *harmadik* lehet3s3g is: az els3 szem3ly a k3perny3n k3v3li t3ren kereszt3l ker3l bevon3sra. Ez 3ltal3ban 3gy t3rt3nik, hogy a test egy r3sze a k3p alj3n a k3perny3n l3v3 t3rbe ny3lik. Ily m3don a n3z3k a filmk3p k3perny3n k3v3li r3sz3t 3sszhangba hozhatj3k azzal a t3rrel, amelyet 3k, mint empirikus szubjektum, kontingens m3don, de sz3ks3gszer3en a k3p megfigyel3jek3nt foglalnak el. A filmekben ilyen 3br3zol3sok mindenekel3tt a pornogr3fi3ban találhat3k: Itt a filmeket hat3rozottan a "POV" felv3tel k3n3lkozik, amely 3ltal a n3z3k a k3p alj3n, a k3pkocka t3r3be beny3l3 p3n3szre sz3m3thatnak. Az operat3r 3s a p3n3szhordoz3 t3h3t ugyanaz a szem3ly lehet a filmen k3v3li val3s3gban. A n3z3 teste most 3ppen ott van, ahol a sz3n3s3 teste, amely a k3pen csak r3szben l3that3, a k3perny3n k3v3li t3rben helyezkedik el. A k3pi 3br3zol3s felhaszn3lhat3

a néző testének meghosszabbítása. Nem annyira arról van szó, hogy a nézők elmerülnek a képben, hanem inkább arról, hogy a képernyőn kívüli tér bekapcsolódik abba, ami "a képernyőn" történik. Az 1960-as évekre visszavezethető POV-pornófilmre példa a 2000 óta megjelenő, sokatmondó *My Plaything* címet viselő DVD-sorozat. Ráadásul a néző jeleneteket válthat, és bizonyos pontokon meghatározhatja a filmkép menetét vagy változatait (pózok, erőszak stb.), tehát egy kezdetleges interakciós képet.



Lady in the Lake (USA 1947, rendező: Robert Montgomery)

Az egyes szám első személy mozgóképes példázására tett korai kísérlet az 1947-es *Lady in the Lake*. A film Philip Marlowe-ról, egy gyilkossági ügyben nyomozó magánnyomozóról szól, akit az író Raymond Chandler már több novellán alapuló regényében is eljátszott. Egy évvel korábban Humphrey Bogart alakította a nyomozót *A nagy alvásban*. Marlowe-t a *Lady in the Lake*-ben a film rendezője, Robert Montgomery alakítja. Nem kellett volna két szereplőnek lennie, hiszen alig van olyan jelenet, amelyben Marlowe szerepel a színen. Egy bevezető jeleneten kívül, amelyben a nyomozó az íróasztaláról beszél a kamerába, csak néhány tükörijelenet van. Az első személyű testre azonban többnyire csak utalások vannak a képernyőn kívüli térben, mint például különösen a kezei.

A film nem volt kereskedelmi siker. A kritikusok ezt az általánosan használt első személyű perspektívára fogták.¹⁹ Néhány évvel a *Lady in the Lake* megjelenése után Julio Moreno rámutatott, hogy a szubjektív POV működhet az irodalomban, de a filmben nem: a filmkép a nézőt "közvetlenül, közbeiktatott naplók nélkül, az elbeszél tények *jelenlétébe* helyezi"²⁰. A kiváló nézőhöz való hozzárendelés tehát nem előfeltétele a diegézis megértésének, hanem inkább akadálya.

Bár Morenónak igaza van abban, hogy a film a vizuális tárgyak bemutatásában különbözik a könyvtől, érvelése nem helytálló: az első személyű perspektíva is képes a nézőt a dolgok jelenlétébe vonni, de ezt kiválóan teszi. A *Lady in the Lake*-nek inkább azt a kritikát kellene megfogalmazni, hogy az elbeszélő filmben így létrehozott első személyű nézőpont lehetővé teszi a legegyszerűbb következtetés levonását az eseményből a cselekvésre: valami azért történt, mert az első személy tette, vagyis mert én tettem. Az első személy mindig az okozó. Alig van különbség a *történet*, mint a látottak, és a *cselekmény*, mint a közvetítendő tartalom között. Az első személyű számítógépes játékokban mindig látható, hogy mi okozta, és egyértelmű, hogy ki okozta, de az ok a mindenkori képhasználó döntése.²¹ A számítógépes játékok, amelyekben a cselekvés és a nézőpont az első személy nézőpontja, ezért úgy tekinthetők, mint ennek a helyzetnek a szabadon hozzáférhető leírása az in terakciós kép segítségével. Ezekben minden felhasználó egyformán megtapasztalhatja, hogy miben áll az egyes szám első személy redukálhatatlansága: ez egy olyan perspektíva, amely a maga korlátozottságában egyedülálló, és az emberi világban való létezését példázza. Ez nem csak a látást foglalja magában, hanem

19 Áttekintésért lásd Edward Branigan: *Narrative Comprehension and Film*. London/ New York: Routledge pp1992,. 142-160.

20 Julio L. Moreno: "Subjective Cinema and the Problem of Film in the First Person", in: *Film Quarterly* VII (1952), pp. 341-358, itt pp. 354.

21 Ezzel szemben az első személyű perspektívájú számítógépes játékokban az ilyen szekvenciákat kihagyják a játékosok, amelyekben az ego a harmadik személyű perspektívában egy nem érintett vagy névtelen megfigyelő szemszögéből jelenik meg, és egy esemény oksági okát máshonnan veszi. Az ilyen *deus ex machina* jelenségek általában az ingamovie-k tárgyát képezik.

is cselekszik, és ráadásul szenved. Az első személyű lövöldözős játékokban minden pillanatot figyelembe vesznek: A perspektíva nemcsak a látás, hanem a cselekvés helyéről is szól, ami egyben a szenvedés helye is: az egót lelőhetik és megölhetik, vagy elveszítheti a térbeli áttekintést és eltévedhet.

3Az első személy mint hely

A tudatfilozófia egyes álláspontjaihoz hasonlóan a nyelvészeti megközelítések is az egyes szám első személy feloldhatatlanságát feltételezik, de ezt kevésbé az önreferencia, mint inkább a beszélő általi térbeli lokalizáció szempontjából vizsgálják: Eszerint a névmás első sorban arról ad információt, hogy az "én"-t mondó személy milyen helyzetben van, amikor azt mondja, hogy "én", mint az "itt" és az "itt" viszonyának meghatározása.

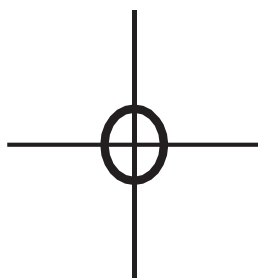
"Ott". Az én instanciájáról szóló filozófiai spekulációk innen nézve tehát a térbeli feltételek vagy minták metaforái. Míg általában azt feltételezik, hogy a nyelv és a logika a²² térbeli rend és tájékozódás feltétele, Niklas Luhmann egyértelműen kijelenti: "A logikát a térből tanuljuk"²³; Brenda Laurel pedig számítógépes játékelméletében rámutat, hogy az egyes szám első személynek az énrre való nyilvánvaló utaláson túl a világra való utalás is van, amit a személyes névmás is kifejez: "[A] névmások személyessége azt tükrözi, hogy az ember hol áll másokhoz és a világhoz *viszonyítva*."²⁴ Az ego következésképpen itt-helyként van meghatározva. A nyelvészek körében ezt a kitüntetett helyet a mutatómező origójának nevezik. Ez a fogalom Karl Bühler német nyelvészre megy vissza, aki 1934-es *nyelvelméletében az "itt-most-ego-origó"* elméletét képviselte: az origót mint az ego eredetének helyét az e kettő közötti metszéspontként szemlélteti.

22 Például Stephen C. Levinson, aki különösen a környezeti észlelés nyelvi feltételrendszerének Benjamin Whorf és Edward Sapir szerinti téziseire hivatkozik. Vö. Stephen C. Levinson: *Space in Language and Cognition*, Cambridge et al: Cambridge University Press 2003; Benjamin L. Whorf: *Language Thinking Reality. Hozzájárulások a metanyelvészethez és a nyelvfilozófiához*, Reinbek bei Hamburg: Rowohlt 1963.

23 Niklas Luhmann: *Társadalmi rendszerek. Grundriss einer allgemeinen Theorie*, Frankfurt a.M.: Suhrkamp S⁴1991, Note.525,

24 Brenda Laurel: *Computers as Theatre*, London: Addison Wesley S¹²2004, 116.

egy koordináta-rendszer, mint a tengelyek és a pont metszéspontja, ahol minden koordináta értéke nulla. Bühler azt javasolja, hogy az origót egy metszéspontként képzeljük el: "Két, a papíron függőlegesen metsző vonalnak egy koordináta-rendszert kell sugallnia számunkra, O az origót, a koordináta kiindulópontját [...]".²⁵



Karl Bühler: "Ichorigo" (1978)

Bár a séma a szátkeresztre emlékeztet, mégis kartográfiailag, a szubjektivitás objektív szemléleteként értelmezendő: "Azt állítom, hogy három mutatószót kell az O helyére tenni, ha a séma az emberi nyelv mutatómezőjét akarja reprezentálni, nevezetesen az *itt*, *most* és *én* mutatószavakat." A séma a szubjektivitás objektív szemlélete.²⁶ Bühler szerint az ego létezésének bizonyítása szintén kilátástalan. Számára az én kizárólag funkcióként létezik - meghatározva, mint az a hely, ahonnan a beszéd megszólal: "A *jetzt*, *hier*, *ich* kis szavak fonetikai alakjában, fonematikai jellegében nincs semmi feltűnő, csak az a sajátos, hogy mindegyikük sajátos igényt támaszt: Nézz rám, mint hangjelenségre, és vegyél engem pillanatnyi jelzőnek, helyjelzőnek, adójelzőnek [...] a harmadik."²⁷ Bühler szerint az én tehát tisztán relációs jelenség: egy vagy több ott(ok)hoz képest helyezkedik el. A beszélő a nyelvi mezőben mint hangkifejtő létezik, egy adott pillanatban, egy adott helyen. Értékét abból nyeri, hogy az itt álló azt mondja, hogy "én", míg az ott állónak azt mondja, hogy "te". Itt az "én" abszolút kiindulóponttá válik, amely mindazonáltal viszonyként meghatározott. A felfoghatatlanság a

25 Karl Bühler: *Nyelvelmélet. A nyelv reprezentációs funkciója*. Berlin/Frankfurt a.M./Bécs: Ullstein 1978., 102.

26 *Ibid.*

27 *Ibid.*

Az álláspontot mint relációs viszonyt már tíz évvel Bühler előtt Edmund Husserl is leírta: Számára azonban ez nem hangjelenség vagy véletlen a nyelvi mezőben, hanem testiség. Husserl számára a test "a nullpontok [...], az *itt és most* orientációs pontjainak hordozója, ahonnan a tiszta én a térre és az érzékek egész világára tekint"²⁸. Husserl számára is a test és a relációs én nem véletlen találkozása, hanem szükségszerű esemény:

"Így minden megjelenő dolognak eo ipso orientációs viszonyai vannak a testhez [...]" Husserl ²⁹számára az én mint térbeli hely vagy az "én-test", ahogyan az ötödik *Logikai vizsgálódásban* írja, egyértelműen elválasztható az "empirikus én"³⁰-tól: Ez egy redukálhatatlan mozzanat, egy fenomenológiai feltétel, mert minden elképzelhető térbeli szituációban minden tárgy szükségszerűen ehhez a helyhez vagy ehhez a kizárólagos térbeli eseményhez kapcsolódik; más szóval: a tér nem képzelhető el annak a helyzetére nélkül, aki térbelileg érzékel.

"A testem" - ahogy a francia fenomenológus, Maurice Merleau-Ponty ismét Husserl nézetét parafrázálja - "egy dolog-eredet, az orientáció nullpontja. Ez mindig biztosít számomra egyfajta viszonyítási pontot.

28 Edmund Husserl: *Phenomenologische Untersuchungen zur Konstitution*, szerk. Marly Biemel, Den Haag: Nijhoff 1952, 56. o. [Herv. S.G.]; - "A testem egyszerre tárgy és alany. Hogyan lehet összeegyeztetni ezt a két nézőpontot? Ez egy olyan dolog, amely különleges kapcsolatban áll a dolgokkal, és amely a tájékozódás nullpontját, a modelljét adja. Itt a testem abszolút itt van. A tér minden helye belőle ered: nemcsak azért, mert a többi hely lokalitását a testem helyéből ragadom meg, hanem azért is, mert a testem határozza meg az "optimális" formákat [...]". Maurice Merleau-Ponty: *Természet*. A Collège de France 1956-1960-as előadásainak feljegyzései, szerkesztette Dominique Ségler, München: Fink p2000, 114.

29 Husserl: *Fenomenológiai vizsgálódások*, 56. o. - "[U]nd nemcsak a valóban megjelenő, hanem minden olyan dolog, amelynek képesnek kellene lennie a megjelenésre. Ha elképzelem egy centen- taurt, nem tehetek róla, hogy egy bizonyos *irányultságban* és érzékszerveimhez való viszonyban képzelem el: "jobbra" áll tőlem, "közeledik" vagy "távolodik", "fordul", "felém" vagy "tőlem" fordul. Én, a testem, a szemem, amely feléje irányul [...]" Ibid. p. 56f.

30 Edmund Husserl: *Logische Untersuchungen*, 2. kötet: *Untersuchungen zur Phänomenologie und Theorie der Erkenntnis*, Gesammelte Schriften, szerk. Elisabeth Ströker, 8 kötet, Hamburg: Meiner 1992, 3. kötet, 363. o. - "A fenomenológiailag redukált én tehát semmi különös, ami a sokféle tapasztalat fölött lebeg, hanem egyszerűen azonos azok saját összekötő egységével." A fenomenológiailag redukált én tehát semmi különös, ami a sokféle tapasztalat fölött lebeg, hanem egyszerűen azonos azok saját összekötő egységével. Ibid. 363f.

[...] Ez minden térbeli kondicionálás mértéke." ³¹ Ennek megfelelően nincs lehetőség arra, hogy visszamenjünk e bizonyos pont elé, mert az észlelés és a tudatosság kiindulópontja mindig az itt és most lévő ego marad³²:

"Nos - mondja Husserl -, a testnek az az egyedülálló megkülönböztetés az egója, hogy magában hordozza mindennek az orientációnak a *nullpontját*. Egyik térbeli pontja, még ha nem is valóságosan látott, mindig az utolsó központi itt módján jellemezhető, nevezetesen egy olyan ittben, amelynek nincs rajta kívül más, amelyhez képest "ott" lenne." ³³ Husserl számára a test a térbeli tapasztalat³⁴ szempontjából "zéró test". Bühlerhez hasonlóan Husserl is abból indul ki, hogy az első személy struktúra, nem pedig anyagi vagy ideális entitás. A filozófia nyelvi-analitikus szemléletével ellentétben azonban az én nem elsősorban reflexív önreferenciaként értelmeződik, hanem elsősorban térbeli-relációs referenciaként: az én egy másikhoz viszonyított hely, amelyre hivatkozunk. Csak ennek a struktúrának az indoklása különbözik: Bühler számára az én a beszéd, Husserl számára viszont a tapasztalat jelensége. Bühler azonban egyetért az én-instancia mint én-ség nyelvi-elemzői védelmezőivel abban, hogy az én eredeti jelenség, amely nem vezethető le valami másból.

31 Maurice Merleau-Ponty: "Husserl und der Naturbegriff", in: ders., Vorlesungen I, Berlin/ New York: de Gruyter 1973, pp. 241-254, itt 245. o. - Másutt: "Mi vagyunk az, ami testből és lélekből áll, ezért kell lennie egy gondolkodásnak [...] A tér [...] egy olyan tér, amelyet a *térbeliség nullpontjaként* fogok fel". Maurice Merleau-Ponty: "A szem és az elme", in: ders., A szem és az elme. Philosophische Essays, szerk. Christian Bermes, Hamburg: Meiner pp2003,. 275-317, itt p. [300Herv. S. G.].

32 Ebben az összefüggésben Ayer még azt is állítja, hogy semmiképpen sem szükséges fizikai értelemben (testként) kimondani, hogy mi ez a test; csak az önreferencialitás a döntő: "Nem szükséges tény, hogy a testemnek olyan fizikai tulajdonságai vannak, mint amelynek, de mivel ez az a test, amellyel azonosítanak, szükséges tény, hogy ez a test az *enyém*". Alfred J. Ayer: "The Concept of a Person", in: ders., The Concept of a Person and Other Essays, London/Basingstoke: Macmillan pp1963,. 82-128, itt pp. 126.

33 Husserl: Fenomenológiai vizsgálatok, p. 158.

34 Edmund Husserl: Ding und Raum. Vorlesungen 1907, szerkesztette Ulrich Claesges, Den Haag: Nijhoff S1973,. 302.

4 Testiségés alteritás: Heautoszkópia és a második személy

Amit nyelvészeti megfontolások szerint a személyes személyrag vagy reflexív névmás kifejez és szemiotikai szempontból a beszélő relatív helyhez kötöttségével indokol, azt fenomenológiai szempontból a térben elhelyezkedő test mint nullpont adja: az egyes szám első személy "Michbody"-ként való feloldhatatlansága.³⁵ A számítógépes játék első személyű képében azonban ez a redukálhatatlanság nemcsak a kettős szubjektív perspektivitás révén kerül be a cselekvésképbé, hanem az én-test részlegessége és töredékessége révén is. Amint a *Lady in the Lake* példája mutatja, ez az első személyű perspektíva ipséjére tekintettel következetes: az eredeti önreferencia ugyanis éppen nem a teljes önszemléletben, hanem a saját test részleges szemléletében áll. Ez az életvilági-gyakorlati okokból következik. Ahogy a mesterséges intelligencia kutatásának kritikusa, Hubert Dreyfus fogalmaz, éppen ez a döntő különbség a mesterséges és az emberi intelligencia között: "A gépeknek nincs első személyű perspektívájuk.

"gyakorlati intelligencia". Ők "egzisztenciálisan" ostobák, mivel nem tudnak megbirkózni egy adott helyzettel".³⁶ A robotot általában úgy tervezik, hogy minden testrészét könnyedén elérje, hogy megbirkózzon egy, a programban már előre jelzett problémával. A test tehát nem lehet ego-test, amely a feladat végrehajtásának útjában állhat. A teste úgy létezik számára, mint egy önkényes tárgy. Ezzel szemben a test egy töredezett test, amely csak részben látható az ego számára, és amelynek részei ezért nem azonos értékűek. Így különösen a test hátsó részét az ego nem látja, és nem éri el a kezével, ahogyan az elülső részt sem. Dreyfus szerint az intelligencia két formája közötti különbség ebben az egzisztenciális korlátozottságban rejlik. Ennek megfelelően a játékos által irányított ego egy testhez kötött, gyakorlati intelligencia a mesterséges intelligenciával rendelkező testek közepette, amely

35 Az "én" elsőbbségéről az "én"-nel szemben lásd még: Lambert Wiesing: *Das Mich der Wahrnehmung. Eine Autopsie*, Frankfurt a.M.: Suhrkamp 2009 - Wiesing számára az "én" egy objektív "én", amely az utóbbival ellentétben kizárólag az észleléseiben létezik.

36 Vö. Hubert L. Dreyfus: *Die Grenzen künstlicher Intelligenz. Amit a számítógépek nem tudnak*, Königstein i.T.: Athenäum 1985.

kongential módon többnyire élőhalottként ábrázolják.³⁷ Az első személyű lövöldözős játékokban a töredékes testiséget az elsődleges képi nézet megszervezése példázza: Az első személy látóterére olyan korlátozások vonatkoznak, amelyek megfelelnek az emberi látás- és cselekvésmódnak.

Michael Scholl médiateoretikus az első személyű lövöldözősok elemzésében rámutatott egy olyan reprezentációra, amelynek ebben a tekintetben kulcsfunkciója van³⁸: Ernst Mach érzelelemzéseinek *elemzésében* található, és a szerző önarcképét 1886 mutatja a bal szeméből. A látómezőben a díványon kifeszített test látható, pontosabban már látható annak ábrázolása (folyamata), ha feltételezzük, hogy ez a kép éppen festés alatt áll, és a tekintet a papírra és a portréfestő eredményére esik. Ezt a szemközi falon lévő ablak világítja meg, míg a bal oldalon egy polcokból álló fal van könyvekkel. Jobbról az a kéz nyúlik a képbe, amely manapság sok first-person shooterben megtalálható, csak hogy Mach képe esetében nem pisztolyt tart, hanem a tollat, amellyel a portré készült vagy készül.



Ernst Mach: Az én perspektívája (1886)

37 Ha viszont tagadjuk az első személy redukálhatatlanságát, akkor el kell ismerni, hogy az ego is zombi. Vö. Daniel C. Dennett: Philosophie des menschlichen Bewusstseins, Hamburg: Hoffmann & Campe pp1994., 131.

38 Vö. Michael Scholl: "Imaginäre Räume", in: Michael Scholl/Georg Christoph Tholen (szerk.), DisPositionen. Beiträge zur Dekonstruktion von Raum und Zeit, Kassel: Gesamthochschule pp1996., 109-120, itt pp. 111.



James J. Gibson: "Ego perspektíva" (1950)

Ha Mach ábrázolása még mindig szükségszerűen ingadozik "a képet a testi látás reprezentálására használva" és "a képi látás képben való megjelenítése" között, James Gibson 1950-ben megjelent *The Perception of the Visual World* című művének változata nélkülözi a mediális önreferencia minden jelét. A bal kezében cigarettát tartó egótestet tehát vagy az egyiknek, vagy a másiknak tekinthető. Ha a néző a testi helyzet ábrázolása mellett dönt, az a mindennapi önérzet explikációja, amelynek mindenekelőtt egy sajátossága van: "Az én testem abban különbözik a többi emberi testtől [...], hogy csak részben és főleg fej nélkül látható".³⁹ Ahogy a fenomenológus Manfred Sommer írja, az önarckép ezért "különös kép", mert "[a] legfontosabb dolog, az arc, úgy tűnik, hiányzik"⁴⁰. De az egónak, az ő szemszögéből nézve, nincs arca. Ez azonban nem hiány vagy hiányosság, hanem, ahogy Hermann Lübbe filozófus megjegyzi, "a fenomenológia illusztrációja".

39 Ernst Mach: *Analyse der Empfindungen und das Verhältnis des Physischen zum Psychischen*, Darmstadt: WBG S1991, 15.

40 Manfred Sommer: *Evidenz im Augenblick. Eine Phänomenologie der reinen Empfindung*, Frankfurt a.M.: Suhrkamp 1996, 19. o. - "Az a tény, hogy valaki, aki önmagát rajzolja, így rajzolja meg önmagát, arra kényszerít, hogy elgondolkodjunk azon a magától értetődő feltételeken, amelyek mellett egyedül az arc olyan fontos, hogy hajlamosak vagyunk valakinek a képét az arcának a képével egyenlővé tenni." Ibid.

kérdősködés"⁴¹. Mach beszámolója tehát megmutatja, hogy Wittgenstein szerint hol van a szolipszizmus evidenciája: Azonnal látható, hogy a bemutatott világ az *én* világom; és az én világomban én magam nem arcként vagy arcként jelenek meg. Mach tehát az életvilág (érzékelésének) struktúráját példázza képével. "A rajz a szubjektum és a tárgy szétválasztásának illusztrált kritikája" - folytatja Lübbe - "ami az episztemológiát tanácstalanul hagyja, hogyan juthat el az egyik a másikhoz. A rajz azt mutatja be, hogy még a látó számára sem létezhet fenomenálisan olyan világ, amelyben a szubjektum ne lenne már önmagában, és hogy nincs olyan szubjektum, amely ne lenne már a világban." ⁴² Ebből a szempontból tehát következetes, hogy az olyan first-person shooter játéksorozatok, mint a *Call of Duty*, borítócímlapjain nem (egyértelműen) az én arca látható.



Call of Duty: Modern Warfare (2007), World at War (2008)

41 Hermann Lübbe: "Positivismus und Phänomenologie. Mach und Husserl", in: ders, *Bewusstsein in Geschichten. Studien zur Phänomenologie der Subjektivität: Mach, Husserl, Schapp, Wittgenstein*, Freiburg: Rombach 1972, 33-63. o., itt 59. o. - "Analyse der Empfindungen" című művének 15. oldalán van egy kép, amelyen egy kanapén fekvő, keresztbe tett lábú férfi látható; nyilván egy tudós, mert a bal oldali szoba falán fóliánsok sorakoznak. Az úriembert körülbelül a bordakosarától lefelé láthatjuk csak, és most már értjük, miért: a szem, amellyel a néző a képre néz az előttünk lévő falon a tájba nyíló ablakon keresztül, magának a tudósnak a bal szeme. Ezért a nyak és a fej nem látható, csak az orrhegy, és halványan az ornyereg is, amely jobbra határolja a képet, és felfelé folytatódik, ott ismét lezárva a képet, a szem ívében, amely alatt éppen csak látható a bozontos szemöldök. Nyitott, perem nélküli a bal oldali kép, ahol a hátunk mögött lévő könyvsorok elvesznek a láthatatlanban." *Ibid.* p. 59f.

42 *Ibid.* S. 60.

Micah Ganske művész, aki elnyerte az 2005 Adobe Design Achievement Award for Digital Photography díját, a *Look in to My Eyes* című munkájában arról a helyzetről elmélkedik, amikor Mach rámutat önmagára.⁴³ Anélkül, hogy kifejezetten utalna Machra, az egyik képen mégis



Micah Ganske: *Nézz a szemembe* (2005)

pontosan Mach egójának helyzetét a jobb kezében lévő íróttal. Amire azonban Ganske a "First Person Art" című művével kifejezetten utal, az a videojátékok "bizonyos vizuális trópusa"⁴⁴, amelyet a mindennapi helyzetekre - többek között a tükörben látott önmagára - alkalmaz. Az egyik kép még az első személyű nézetet is megismétli, amennyiben egy első személyű lövöldözős játék ebben a perspektívában látható. De nemcsak a művészet, hanem a számítógépes játékok tervezői is a számítógépes játékok különleges perspektíváit tükrözik magukban a játékokban. A *Doom* nyitó szintjén például egy nyerőgépet³ találunk a Mars állomás közös helyiségében. A *Super Turbo Turkey Puncher* játék játszható 3ra. Ez a játék, bár később önálló változatként átprogramozták, kezdetben csak a *Doom* világában létezett, amit a 3tervezők "Easter Egg"-nek neveztek. De abban különbözik a játék céljának eléréséhez nem szükséges egyéb meglepetésektől, mint például egy további szint vagy a játéktervező falra firkált neve, hogy egy first-person shootert egy first-person shooteren belül is lehet játszani. Első pillantásra a végrehajtás nem tűnik következetesnek,

43 Lásd <http://www.adaagallery.com/micahganske> a következő^{23.6.} címen 2013.

44 Andrew A. Newman: "Look, Ma, Two Hands (but No Camera)", in: *The New York Times*, augusztus 7. 2005, <http://www.nytimes.com/2005/08/07/arts/07newm.html>

mivel a *Doom 3* játékosoknak még csak nem is kell az ego virtuális kezét használniuk a nyerőgép működtetéséhez, hanem csak a bal egérgombot kell megnyomniuk, hogy a bal kezükön egy pulykát öljenek meg a rézbokorral. Második pillantásra az ilyen típusú interakció választása je-



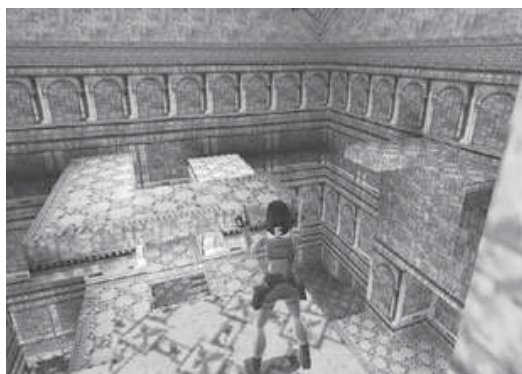
Micah Ganske: *Look in to My Eyes* (2005); "Super Turbo Turkey Puncher 3" a *Doomban* (32004)

de meggyőző, mivel a shooterego pontosan így hajtja végre a cselekvéseket: egy gombnyomással.

Még ha Mach és Ganske képei önmagukban nem is interaktívak, a testiség ugyanúgy hangsúlyos bennük, mint az első személy implikációja, mint e perspektíva feloldhatatlanságának meghatározó mozzanata. Egyértelmű különbség van e között és a félig szubjektív nézőpontú játékképekben megjelenő testiség között. Az ilyen játékokban a perspektívát általában "harmadik személy" perspektívának nevezik, de ez pontatlan, mivel nem egy közömbös személy perspektívájáról van szó. A perspektíva az interakciós képen inkább közvetlenül az első személy perspektívájából származik. Ez tehát nem egy redukálhatatlan perspektíva, mint az első vagy a "valódi" harmadik személyé.

Ez az első személyű nézőpont és cselekvési perspektíva a *Tomb Raider* vagy a *Max Payne sorozat* játékaiban is jól látható. Az a tény, hogy ez a perspektíva eddig elméletileg nem volt eléggé meghatározva, részben annak köszönhető, hogy ezeket a játékfigurákat a játékosok és az elméletalkotók is "avatarokként" értelmezik: Rune Klevjer egy vonatkozó tanulmányában szintén közömbösen alkalmazza az avatár fogalmát az akciójátékok minden akciófigurájára, noha Bartle értelmében - akinek elméletét meglepő módon nem említi - különbséget tesz karakter és avatár között: Számára minden egy avatár, ami a protézis és a megtestesülés tartományába esik.

megtalálható. ⁴⁵ Ennek megfelelően nemcsak a Puck Man vagy a *Pongban* szereplő két ütő "avatar", hanem ezek az első személyű lövöldözős és a harmadik személyű lövöldözős játékokban is jelen vannak: Az első esetben tehát az avatar lenne a fegyver vagy fegyverkezelő, a második esetben pedig az öntudatos fegyverhordozó. Ez a nézet azonban nem tagadja, hogy a nézőpont a játék szempontjából lényeges különbséget jelent. Azonban nem csak egy first-person shooter, hanem egy third-person shooter is alkalmas arra, hogy megmutassuk, hogy itt nem proxy-jelenségről van szó, amire Espen Aarseth találta meg a találó megfogalmazást: "Az ember "a világban van", de nem "e világból>". ⁴⁶ A lövész mindkét formája esetében nem egy különálló testet irányítanak, hanem egy olyan testet, amelynek mozgását egy központi perspektivikus képnézeten alapuló interakció kondicionálja. Ezt jelzi, hogy a harmadik személyű lövöldözős arcát is alig lehet látni. Az egyetlen különbség az, hogy az első személyben megjelenő test már nem képezi a látómező közvetlen határát, mint az első személyű lövöldözős játékokban, hanem *belehúzódik* a képbe.



Tomb Raider (1996), *Max Payne 2: The Fall of Max Payne* (2003)

A *Tomb Raiderben* az irányítható karakter tehát nem rendelkezik testtel a platformjátékok *res extensa* értelmében, hanem - Edmund Husserl durva, de ugyancsak találó kifejezésével élve - "testi ⁴⁷testtel":

⁴⁵ Vö. Rune Klevjer, "Mi az avatar? Fiction and Embodiment in Avatar-Based Singleplayer Computer Games", http://folk.uib.no/smkrk/docs/RuneKlevjer_What%20is%202006,the%20Avatar_finalprint.pdf, p. 12ff.

⁴⁶ Espen Aarseth: "A tér allegóriái. Räumlichkeit in Computerspielen.", in: Zeitschrift für Semiotik 23/1 (2001), pp. 301-318, itt pp. 307.

⁴⁷ Edmund Husserl: Első filozófia, második rész: A fenomenológiai redukció elmélete (1924), Collected Writings, vol. p6.,. 180.

Ez utóbbi egy hermafrodita lény, amely egy testből áll, amely az egó egésze számára láthatatlan marad, és egy fizikai kiterjedésből, amely megjelenik a térben. Az egyik legszembetűnőbb jellemzője, hogy a harmadik személyű lövöldözős játékokban a feltételezett képviselő teste szinte kizárólag hátulról látható. Ez jelentősen eltér a platformjátékok irányítható játékfiguráitól, ahol a figura profilból látható. Bár a profil és néha az arc is megjelenhet egy harmadik személyű lövöldözős játékok bizonyos szokatlan mozdulatokban - például extrém felülnézetben -, a képhasználó nézőpontja általában a karakter hátuljában van. A képi nézet tehát ugyanaz, mint egy first-person shooterben, csak a cselekvés középpontja már nem esik egybe a képi megjelenés szempontjával: Ez most a képtéren belül van. Emmanuel Lévinas fenomenológus szavaival élve, a test "túl" van a képen.

"a képzelet nullpontja" és "már az általa alkotott világban"⁴⁸.

Klinikai kifejezéssel élve, a "hamis" harmadik személyű perspektívájú játékokban a képi cselekvés a heautoszkópia strukturális jelensége. Szemben mind a klasszikus hasadás jelenségével, amelyben a személy két aspektusára válik szét önmagának - ahogyan azt Robert L. Stevenson A *Dr. Jekyll és Mr. Hyde különös esete* című novellája kiemelkedően⁴⁹ kifejezi -, mind pedig az önlátás jelenségével, az autoszkópiával, amelyben az én valójában önmagával, mint egy harmadik, nem érintett személlyel néz szembe és figyelni önmagát, a heautoszkópia egy második, azonos személy érzékelése a sajátján kívül, akinek az érzéseiben osztozik.⁵⁰

48 Emmanuel Lévinas: "Intentionalitás és érzékelés", in: ders, *Die Spur des Anderen. Untersuchungen zur Phänomenologie und Sozialphilosophie*, Freiburg/München: Alber 154-184. o³1992,., itt p. 180.

49 Lásd Gerald Bär átfogó tanulmányát: *Das Motiv des Doppelgängers als Spaltungsphantasie in der Literatur und im deutschen Stummfilm*, Amsterdam/New York: Rodopi. 2005.

50 A pszichológiában beszélnek a "harmadik személy effektusról", és a számítógépes játékokra is utalnak, bár ennek semmi köze az itt említett jelenséghez. Ez arra a körülményre utal, amikor a (negatív) hatásokat, különösen a médián keresztül, a felhasználók mindig csak másoknak - azaz harmadik személyeknek - tulajdonítják, de a saját magukra gyakorolt hatást nem veszik figyelembe. Vö. Erica Scharrer/Ron Leone: "First-Person-Shooter and the Third-Person Effect", in: *Human Communication Research* 34 (2008), pp. 210-233.

A fenomenológus és pszichopatológus Karl Jaspers a következőképpen határozza meg a jelenséget: "Heautoszkópiának nevezik azt a jelenséget, amikor az ember a testét a külvilágban egy második testként érzékeli, akár tényleges észlelésben, akár pusztán képzeletben, akár téveszmében, akár testi tudatban." ⁵¹ A skizofrénia teoretikusa, Ronald Laing két képletben foglalja össze tömören a különböző helyzeteket: Az első személyű lövöldözős játékokban adott térbeli beállításra Laing szerint a "(self/test/test) más" vonatkozik; a harmadik személyű lövöldözős játékokban viszont a "self (test/test/más)"⁵². Itt a saját test a test világának része, és elszakad az éntől. A különbségtétel, amely korábban lehetséges volt az én és a világa között, most az énből, vagy inkább az én és a teste között zajlik. Az életvilági heautoszkópia vagy skizoid állapotok és a számítógépes játék közötti különbség kizárólag abban rejlik, hogy a kiközlés képi tulajdonság, ezért a térben behúzott test érzékelése, mozgásai és cselekvései továbbra is képmanipulációként valósulnak meg, és egy elmozdult cselekvési pontból tapasztalhatók meg; vagy inkább a látáspont és a cselekvési pont két egymástól eltérő koordinációs központot alkot. Amit Husserl tanítványa, Eugen Fink "az én sajátos 'kettéosztottságának'" nevez a centrális perspektívájú képek megfigyelésében, az a harmadik személyű felvételben a két kiindulópont szétválasztásával megduplázódik:

"Egyrészt ő [a kép nézője] a valóságos világ alanya, amelyhez a kép mint egész tartozik, nem pusztán mint hordozó, hanem a kép mint egy mediális aktus korrelátuma. A képi világ azonban az "ablakon" keresztül a néző felé orientálódik, perspektívakusan feléje van rendezve. [...] A kép nézője a képi világ tájékozódási központjaként funkcionál, ugyanakkor e képi világ szubjektumaként is." ⁵³

51 Karl Jaspers: Általános pszichopatológia, Berlin/Heidelberg/New York: Springer ⁹1973, p. 77f.

52 Ronald D. Laing: A megosztott én. An Existential Study of Mental Health and Madness, Köln: Kiepenhauer & Witsch p1994,. 100.

53 Eugen Fink: "Vergegenwärtigung und Bild. Beiträge zur Phänomenologie der Unwirklichkeit (I. Teil)", in: Jahrbuch für Philosophie und phänomenologische Forschung (111930), pp. 239-itt309, pp. 308.

A heautoszkópikus kép esetében nemcsak (autoszkópikus) megkettőződésről van szó, hanem a látás és a cselekvés szétválasztásáról is.⁵⁴ A félig szubjektív perspektíva kifejezés sem megfelelő egy harmadik személyű lövöldözős játék esetében; helyesebb lenne "hiperszubjektív" perspektíváról beszélni. A pszichológus Ralf Graf ezért Bühler alapján úgy érvelt, hogy az origót "nem szabad statikusnak felfogni", hanem "a beszélőtől"⁵⁵ el is lehet tolni": Ha azonban átkerül egy oda, akkor az itt eszméje még mindig ragaszkodik hozzá; csak mint egy olyan itt, amely most már ott van. A *Max Payne* pontosan ezt példázza: Az én-jelen-itte átkerül a tér egy másik pontjába "ott a képen", de még mindig ugyanazon kezelési szabályok szerint működik. Nem a tükör bevezetése a számítógépes játékokban vezet az én kettészakadásához vagy széteséséhez, ahogy a játékutató Laurie Taylor véli⁵⁶ - éppen ellenkezőleg, a tükör a koherens *cselekmény* létrehozását szolgálja -, hanem a látás és a cselekvés rendjének szétválasztása.⁵⁷

54 "Emellett minden úgy megy tovább, mintha ez az én alteregó potenciálisan egy külső tekintettel lenne felruházva, amely a fejüinktől a térdünkig néhány méteres távolságban lát minket. Ez az önmagunktól való távolságtartás, amely mintha titokban elkísérne bennünket, egyfajta *térdlövés* önkiodóval. Feltehetjük magunknak a kérdést, hogy a *térdfelvétel* - a középső közelkép - nem a saját idegenségünk kivetítése és a másikkal való azonosulás közötti találkozás geometriai helye-e: ez magyarázhatja a módszeres használatát egyes filmekben. Az ember most már megérti, hogy az autoszkópikus hallucináció, vagyis az öndublörködés nem más, mint egy normális, minden észlelést észrevétlenül irányító jelenség kóros túltengése - egy dolog mágikussá válása -". Edgar Morin: *Der Mensch und das Kino. Eine anthropologische Untersuchung*, Stuttgart: Klett 142f. o1958,.

55 Ralf Graf: *Selbstrotation und Raumreferenz. Zur Psychologie partnerbezogenen Lokalisierens*, Frankfurt a.M. u.a.: Lang S1994,. 33.

56 Lásd Laurie Taylor, "Amikor a varratok szétesnek. Video Game Space and the Player", in: *Game Studies* 3/2 (2003), <http://www.gamestudies.org/0302/taylor/>.

57 Diane Carr a harmadik személyű lövöldözős játékokat szem előtt tartva és a freudi pszichoanalízisre támaszkodva a játékos és a játékfigura megkettőződésén keresztül a játékban megjelenő "furcsaságról" beszél, amit szembeállít más típusú játékokkal, például a szerepjátékokkal, ahol szintén előfordulhat megkettőződés, de ez nem nyugtalanító, hanem inkább a megnyugtatás célját szolgálja. Azonban ennél a kijelentésnél megáll, és a háttorzongatóságot kizárólag a játék hangulatának tulajdonítja - különösen az 1999-es *Silent Hill*hez hasonló játékok horror forgatókönyvének -, de nem a képi interakció mögöttes szerkezetének. Vö. Diane Carr: "Space, Navigation and Affect", in: Diane Carr et al. (szerk.), *Computer Games. Text, Narrative and Play*, Cambridge/Malden: Polity 59-71. o2006,., itt 68f. o.

Az én redukálhatatlanságát, amely az átvitelben is megmarad, Julian Oliver ausztrál játékelméleti és játéktudományi kutató játéktanulmánya mutatja be hatásosan: Azt a feladatot tűzte ki maga elé, hogy a második személy nyelvtani lehetőségén alapuló lövöldözős játékot fejlesszen ki: "Néhány éve a barátaim hallották, ahogy a második személyű lövöldözős formátumról szónokolok, hogy hogyan nézhetne ki és hogyan játszódna. Mindig is terveztem, hogy megvalósítok valami kicsit játszhatót, ami ezeket az ötleteket feldobja."⁵⁸ Ami gondolatkísérletnek indult, valójában egy lenyűgöző megvalósításhoz vezetett, amelynek messzemenő elméleti következményei vannak: Nem azért, mert a játék teljesítménye különösen jó volt, vagy a grafika különösen lenyűgöző, hanem azért, mert a játék *ex negativo* mutatja be az első személyű lövöldözős játékok egyik központi jellemzőjét. Ez azonban nem a realizmus dekonstrukciója révén történik, mint a JODI-kísérletben, hanem a helyváltás révén: a perspektíva-váltás az "én" és a "te", illetve az "itt" és az "ott" között, ahogyan azt Bühler és Husserl lehetségesnek tartotta, de amelynek médiamegvalósítása még nem létezett. Oliver játéktanulmánya éppen ezt mutatja be interaktív képként: Az én-itt a másik helyére kerül a második személyű lövöldözős játékban; az ellenség-ott helyére, akit minden első személyű lövöldözős játékban meg kell ölni. Itt az ego alteregóvá válik, egy ottani énné.

Oliver megfontolása tehát az úgynevezett harmadik személy perspektívájának radikális megfordításából állt, amely az első személyből származik, és amely az első személy én-testének előre tolódását jelenti a képbe: Az első személyből második személy lesz.⁵⁹ Az Oliver interaktív szimulációs kép megvalósításában a nézőpont - azaz az a pozíció, amelyet az interaktív képjelenség a játékoshoz rendel - az ellenfél szeme, akinek a fegyvere a "TE" jelöléssel van ellátva. A játékos így látja, hogy ellenfele megpróbálja megölni őt. Ugyanakkor a játékos "ÉN" megjelöléssel látja, hogyan lő az ellenfélre - de az ellenfél szemszögéből. Így az egyszerű játékfeladat és a hasonlóan találó leírás a következő: "Ebben a [játékban] vegyük fel a

58 Julian Oliver: "Adventures in the Second Person", 2006, <http://selectparks.net/modules.php?name=News&file=article&sid=284>

59 "A másik csak akkor kerül a képbe" - mondja Davidson - "amikor a beszélő azt akarja, hogy ugyanúgy értelmezzék, mint (bizonyos) más személyeket". Donald Davidson: "Die zwei- te Person", in: ders., *Subjektiv, intersubjektiv, objektiv*, Frankfurt a.M. : Suhrkamp pp2004., 186-210, itt pp. 201.

2. személyű perspektíva, a robot szemén keresztül irányítod magad, de nem te irányítod a robotot. A szemed ténylegesen kicserélődött.⁶⁰ Ha az ellenfél most elfordul, a játékos csak vakon tud tevékenykedni: **Ő** - vagyis én - már nem látja (önmagát).



Kalandok második személyben (2006)

Az, hogy Oliver nem "I"-vel, hanem "ME"-vel jelöli a játékost, az angol nyelv egyik sajátosságának köszönhető, amelyben az önreferenciális kijelentéseket reflexív névmással fogalmazzák meg. A kérdésre válaszolva: *"Ki van ott?"* - *Ki van ott? A válasz: én vagyok!* - *Én vagyok az!* George Herbert Mead angol szociálpszichológus szerint az én (*én*) az énré való redukálhatatlan utalás: "Ha az én formája egész tudatunk számára lényeges - mondja Mead -, akkor szükségszerűen magával hordozza a másik(ok) formáját is".⁶¹ Mead szerint az én csak akkor lehet én, ha potenciálisan vagy inkább virtuálisan kívülről is megfigyeli önmagát; vagyis a nyelvi közvetítésben, vagy - így lehetne Mead tézisét kiterjeszteni - bármely más médiumban is, amely külső perspektívát nyújt az énré.

60 Oliver: Második személy.

61 George H. Mead: "Sozialpsychologie als Gegenstück der physiologischen Psychologie", in: ders, *Gesammelte Aufsätze*, szerk. Hans Joas, vol. Frankfurt 1,a.M. : Suhrkamp 1987, A szolipszizmus bármilyen okból is lehet metafizikailag lehetetlen vagy lehetséges, pszichológiailag nem létezik. Mások én-azonosságának léteznie kell, ha a saját én-azonosságunk léteznie akar." Ibid.

lehetővé teszi. A Másik jelen esetben tehát nem egy nyelvileg általánosított Másik lenne, hanem egy evidens jelenség: az *alter ego* mint a képet példázó nézőpont. Oliver *ÉN-je* tehát a reflexív önkapcsolatot jelöli ki, de az ősi origótól és annak perspektívaspektrumától eltérő helyen keresztül. Ebben az esetben az én most már inkább a *TE szeme*, és a külső vonatkoztatásból figyelni önmagát.⁶² Az "*énen kívüli*", ahogy Lévinas ismét megfogalmazta, "*nekem*"⁶³ adatik,

Az egyetlen kezdetlegesen programozott játékban a *TE* rendelkezik megfelelő "mesterséges intelligenciával": ahogy a programozó rámutat, szinte lehetetlen hosszabb ideig játszani a játékot, egyszerűen azért, mert a "robot" számára nem valósult meg elegendő intelligencia ahhoz, hogy sikeresen önkontrollálni tudja a *TE* testét, amelyből az interakcióban lévő játékos látja magát: Rendszeresen nekifut(hat) a játéktér határának falának.⁶⁴ De éppen ez a körülmény teszi olyan vonzóvá a kísérleti tanulmányt, mert gyorsan és hatékonyan vezet el a tekintet megváltoztatásának aporiájához, miközben a test irányítása megmarad: Az én helyére egy másiknak ugyanazokkal a képességekkel kellene rendelkeznie, hogy aktív interakcióba léphessen, hogy a pozícióváltás egyenértékű csere legyen. Ezen túlmenően azonban Oliver egy másik okot is megnevez a gyengeségre.

62 Végül, de nem utolsósorban, Oliver tanulmánya lenyűgöző módon vizualizálja Daniel Dennett egyik gondolat-kísérletét: ebben azt gondolja végig, hogy *hol lennék, ha* (az ő) agyát átültetnék egy másik testbe. Dennett nem találta meg a választ, de nem ez volt a kísérlet lényege. Ami döntő volt, hogy megmutatta: egy ilyen helyzetben már nincs egyértelmű helymeghatározási lehetőség: "Honnan kellett volna tudnom, *hogy melyik* helyet értem az 'itt' alatt, amikor azt gondoltam, hogy 'itt'. Lehetséges, hogy *azt hittem, hogy* egy bizonyos helyre gondoltam, holott valójában egy másikra gondoltam?" Daniel C. Dennett, "Where Am I?", in Daniel C. Dennett/Douglas R. Hofstadter (szerk.), *Insights into the Self. Fantasies and Reflections on Self and Soul*, Stuttgart: Klett- Cotta pp⁴1991., 209-223, itt pp. 211.

63 Emmanuel Lévinas: "A Másik nyoma", in: ders, *A Másik nyoma*, 209-235. o., itt pp. 209-235, itt pp. 209.

64 "Itt mind te, mind a robot (vagy más játékos) valójában csak az első személyű cselekvés elmozdult kivetülése, az első személyen kívül, a második és harmadik perspektívából befelé nézve. Amikor elkezdted a játékot, egy robot szemén keresztül nézel, aki megpróbál megtalálni és lelőni téged. Ez a robot te vagy. Ez a bot nem túl jó ebben, főleg azért, mert ez tényleg csak egy helytartó egy kétjátékos módhoz, amin jelenleg dolgozom; a bot eltéved és/vagy elakad a falakon, és időnként egy lökésre lesz szüksége, hogy kiszabaduljon. Amikor lelőd a robotot (téged), az menekülni fog, és megpróbál némi távolságot tartani maga és a másik te között." Oliver: *Második személy*.

önkontrollt, és ezzel rámutat a first-person shooter egy másik jellegzetességére: nem kevesebbre vállalkozott, mint hogy az egymás elleni ~~in~~ előfeltételévé teszi a csapatmunkát: "Természetesen ez ma- kes akciót nehezít, ha nem vagy bot látómezejében; így neked és a botnak (vagy a másik játékosnak) együtt kell dolgoznod, hogy megküzdjeteK egymással".⁶⁵ A jövőbeni tanulmányban tehát a két játékos fog egymással szemben állni. Még csak nem is kell kommunikálniuk ahhoz, hogy együtt dolgozzanak: A másik - azaz önmaguk - megtalálására tett minden kísérlet már a csapatmunka egy formája. A játék moralitása most ismét szembemegy a hagyományos first-person shooter struktúrájával: még ha sikerrel is járunk ebben a játékban, ez belülről nézve elkerülhetetlenül a halállal jár. A szempont viselője meghal. Ezért is választotta Oliver a paradox mondatot: *Shoot yourself to live!* a második személyű lövöldözős játék *mottójául*.

A tudatfilozófia egyik kérdése, amelyet a hibrid típusú játék innen nézve felvet: hogyan lehetséges, hogy a Másik nemcsak tárgy a térben, hanem szubjektum is a térben, amely ugyanazt az (egológiai) keretet követelheti magának? Létezhet-e "másik én", ahogyan Husserl kérdezi a *Kartézianus elmékedésekben*? Husserl válasza az volt, hogy a másik mint "második én" ebben az értelemben nem "par excellence ott és ténylegesen önmaga, hanem [...] *alter egóként* konstituálódik, ahol az e kifejezéssel jelzett én *alter ego* mint pillanat az Én- Én a magam voltában"⁶⁶. Husserl számára az első személy redukálhatatlansága nemcsak fenomenális logikát hordoz magában, hanem megalapozza a fenomenális logikát mint olyat. Szigorúan véve *csak egy nézőpont lehet a világra*: az enyém. A másik perspektíva tehát nem ugyanaz egy másik helyen, hanem *egy másik perspektívának* kell lennie: Az ego eredetileg soha nem tudja felvenni ezt a perspektívát; csak az ittlétét tudja átvinni az otl létbe. Ezért a második ego egy másik ego, analóg az egóval, de nem az ego mint Ipseitás.⁶⁷ Azt a furcsa köztes pozíciót, amely az *alter ego* tükörcépét alkotja, Husserl úgy nevezi, hogy

65 Ibid.

66 Edmund Husserl: *Kartézianus elmékedések*. An Introduction to Philosophy (1931), Collected Writings, vol. p8., 96.

67 "Konstituált érteleme szerint a "másik" önmagamra utal, a másik önmagam tükörcépe, de valójában mégsem tükörcép; önmagam analógja, de ismét nem analóg a hétköznapi értelemben." Ibid.

Az "idegenség élménye"⁶⁸. Ezt nem a Másik beolvasztásaként vagy egyenrangúsításaként értelmezi, hanem a Másiknak *mint idegennek a* megtapasztalásaként: én és a Másik azonos eredetűnek tekintendő pozícióik kölcsönösségéből adódóan.

"eredeti "párosítás"⁶⁹", amelyben az ego és alteritása együtt jelenik meg: A másik nem más az én nélkül.

A második személyű lövöldözős játékokban azonban a párosítás a priori nem csak akkor kerül előtérbe, amikor Oliver megvalósítja a kétjátékos mód tervét, hanem már a létező változatban is adott, igaz, más hangsúlyozással, mint Husserlnél: itt ugyanis a nézőpont ténylegesen felcserélhető. Itt a másik tapasztalata az önidegenítés és az önmegfigyelés módjában jelenik meg: *Az Én (önmaga számára) Másikká vált*, hogy Arthur Rimbaud megfogalmazását idézzem; és egészen konkrétan: egy interaktív kép látványaként. Oliver tehát joggal beszél a második személyű perspektíváról, mint a "cselekvőképesség elmozdulásáról" és az "irányítás válságáról"⁷⁰. Fenomenológiai értelemben a cselekvés kizökkenéséből eredő válság az a pont, ahol egy alapvető meggyőződés destabilizálódik. Husserl számára a válság a racionalitás, a tudományosság alapjának megrendülésében állt, amely az élet minden területére áttért. ⁷¹ Ezzel analóg az a krízis, amely az én-lövész feletti kontroll elvesztéséből fakad: A mobilitás elvesztése miatt autonómiájától megfosztott testszubjektumot mutat be.

A második személyű lövész tehát úgy is értelmezhető, mint annak jelzése, hogy a szubjektivitás külsőlegesen konstituáltként való szemlélésének sürgőssége - és éppen ezt az értelmezést kínálja fel a kitalálója. A *SOD* című absztrakt képi munkához hasonlóan a *2ndPS-missing-inaction* - ez Oliver tanulmányának munkacíme - inkább arra tesz kísérletet, hogy a képi ábrázolás, pontosabban az interaktív szimulációs kép segítségével megmutassa, hogy a first-person shooter

68 Ibid. S. 96.

69 Ibid. S. 115.

70 Oliver: Második személy.

71 "Egy tudomány válsága nem kevesebbet jelent, mint azt, hogy valódi tudományossága, az egész mód, ahogyan feladatát kitűzte és módszertanát kidolgozta hozzá, megkérdőjelezhetővé vált". Edmund Husserl: Az európai tudományok válsága és a transzcendentális fenomenológia. An Introduction to Phenomenological Philosophy (1936), Collected Writings, vol. p. 8,1.

Ahhoz, hogy egy első személyű lövöldözős játék játszható legyen, az első személyt redukálhatatlan adottságként kell kezelnie. A realista stílus csak ekkor képes következetesen létrehozni a tér és a benne lévő tárgyak szubjektív tárgyiasítását, mint perspektivikus adottságot, mint a szimulációs képben szereplő (m)én nézőpontját. A test, akárcsak az elme, tehát a kép terméke; vagy inkább a testiség egy sematizmus létmódjában erősödik meg.

Bibliográfia

- Aarseth, Espen: "A tér allegóriái. Spatiality in Computer Games.", in: *Journal of Semiotics* 23/1 (2001), pp. 301-318.
- Anscombe, G.E.M.: "Az első személy", in: Peter Bieri (szerk.), *Analytische Philosophie des Geistes*, Königstein i.T.: Hain pp³1997., 222-242.
- Ayer, Alfred J.: "The Concept of a Person", in: ders., *The Concept of a Person and Other Essays*, London/Basingstoke: Macmillan 1963, pp. 82-128.
- Bär, Gerald: *Das Motiv des Doppelgängers als Spaltungsphantasie in der Literatur und im deutschen Stummfilm*, Amsterdam/New York: Rodopi. 2005
- Bordwell, David: "Camera Movement and Cinematic Space", in: *Cine-Tracts* 1/2 (1977), pp. 19-25.
- Branigan, Edward: *Narratív megértés és film*. London/New York: Routledge 1992
- Branigan, Edward: "A néző és a filmtér. Két elmélet", in: *Screen* 22/1 (1981), 55-78. o., magyarul: "Két elmélet".
- Bühler, Karl: *Nyelvelmélet. A nyelv reprezentációs funkciója*. Berlin/Frankfurt a.M./Bécs: Ullstein 1978
- Carr, Diane: "Space, Navigation and Affect", in: Diane Carr et al. (szerk.), *Computer Games. Text, Narrative and Play*, Cambridge/Malden: Polity 59-71. o.2006.,
- Castañeda, Hector-Neri: "Über die Phänomen-Logik des Ich", in: ders., *Sprache und Erfahrung. Texte zu einer neuen Ontologie*, Frankfurt a.M.: Suhrkamp S1982., 57-70.
- Chisholm, Roderick: *Die erste Person. A referencia és az intencionalitás elmélete*, Frankfurt a.M.: Suhrkamp 1992
- Davidson, Donald: "The Second Person", in: ders., *Subjektív, intersubjektív, objektív*, Frankfurt a.M.: Suhrkamp pp2004., 186-210.
- Deleuze, Gilles: *Logik des Sinns*, Frankfurt a.M.: Suhrkamp 1993

- Dennett, Daniel C.: *Philosophy of Human Consciousness*, Hamburg: Hoffmann & Campe. 1994
- Dennett, Daniel C.: "Hol vagyok én?", in: Daniel C. Dennett/Douglas R. Hofstadter (szerk.), *Einsichten ins Ich. Fantasies and Reflections on Self and Soul*, Stuttgart: Klett-Cotta 209-223⁴1991., o.
- Descartes, René: *Elmélkedések a filozófia alapjairól*, Hamburg: Meiner. 1915
- Dreyfus, Hubert L.: *Die Grenzen künstlicher Intelligenz. Amit a számítógépek nem tudnak*, Königstein i.T.: Athenäum 1985
- Fink, Eugen: "Vergegenwärtigung und Bild. Beiträge zur Phänomenologie der Unwirklichkeit (I. Teil)", in: *Jahrbuch für Philosophie und phänomenologische Forschung* (11930), pp. 239-309.
- Graf, Ralf: *Selbstrotation und Raumreferenz. Zur Psychologie partnerbezogenen Lokalisierens*, Frankfurt a.M. u.a.: Lang 1994
- Heath, Stephen: "Narratív tér", in: Philip Rosen (szerk.), *Narrative, Apparatus, Ideology. A Film Theory Reader*, New York: Columbia University Press, 379-420. o1986.,.
- Henry, Michel: *Megtestesülés. A hús filozófiája*, Freiburg/München: Alber 2002
- Hume, David: *Értekezés az emberi természetről. Kísérlet a tapasztalat módszerének bevezetésére a bölcsészettudományokba*, Berlin: Xenomos. 2004
- Husserl, Edmund: *Ding und Raum. Előadások 1907*, szerkesztette Ulrich Claesges, Hága: Nijhoff. 1973
- Husserl, Edmund: *Gesammelte Schriften*, szerk. Elisabeth Ströker, 8 kötet. 1992
- Husserl, Edmund: *Fenomenológiai vizsgálódások az alkotmányról*, szerkesztette Marly Biemel, Hága: Nijhoff. 1952
- Jaspers, Karl: *Általános pszichopatológia*, Berlin/Heidelberg/New York: Springer ⁹1973
- Klevjer, Rune: "Mi az az Avatár? Fiction and Embodiment in Avatar-Based Singleplayer Computer Games", http://folk.uib.no/smkrk/docs/2006,RuneKlevjer_What%20is%20the%20Avatar_finalprint.pdf.
- Laing, Ronald D.: *Das geteilte Selbst. A lelki egészség és az örület egzisztenciális tanulmánya*, Köln: Kiepenhauer & Witsch. 1994
- Laurel, Brenda: *Computers as Theatre*, London: Addison Wesley
- Levinson¹²2004, Stephen C.: *Space in Language and Cognition*, Cambridge et al: Cambridge University Press 2003

- Lévinas, Emmanuel: "Die Spur des Anderen", in: ders., Die Spur des Anderen. Untersuchungen zur Phänomenologie und Sozialphilosophie, Freiburg/München: Alber p³1992., 154-184
- Lévinas, Emmanuel: "Intentionalität és érzékelés", in: ibid. 209-235. o.
- Lübbe, Hermann: "Positivismus und Phänomenologie. Mach és Husserl", in: ders., Tudatosság a történetekben. Tanulmányok a szubjektivitás fenomenológiájáról: Mach, Husserl, Schapp, Wittgenstein, Freiburg: Rombach 1972, 33-63. old.
- Luhmann, Niklas: Soziale Systeme. Grundriss einer allgemeinen Theorie, Frankfurt a.M.: Suhrkamp ⁴1991
- Mach, Ernst: Analyse der Empfindungen und das Verhältnis des Physischen zum Psychischen, Darmstadt: WBG 1991
- McMahon, Melissa: "'Negyedik személy egyes számban'. A közönségessé válás és az üresség a kritikai testfilmekben." In: Laleen Jayamanne (szerk.), Kiss Me Deadly. Feminism & Cinema for the Moment, Sydney: Power Publications. 1995
- Mead, George H.: "Sozialpsychologie als Gegenstück der physiologischen Psychologie", in: ders., Gesammelte Aufsätze, szerk. Hans Joas, 1. kötet, Frankfurt a.M.: Suhrkamp 199-209. o.1987,
- Merleau-Ponty, Maurice: "A szem és az elme", in: ders., Das Auge und der Geist. Philosophische Essays, szerkesztette Christian Bermes, Hamburg: Meiner pp2003., 275-317.
- Merleau-Ponty, Maurice: Természet. Aufzeichnungen von Vorlesungen am Col-lège de France 1956-1960, szerkesztette Dominique Séglaard, München: Fink 2000
- Merleau-Ponty, Maurice: "Husserl und der Naturbegriff", in: ders. gen I, Berlin/New York: de Gruyter pp1973., 241-254.
- Mersch, Dieter: "Logik und Medialität des Computerspiels. Eine medientheoretische Analyse", in: Jan Distelmeyer/Christine Hanke/Dieter Mersch (szerk.), Game over!/? Perspectives on Computer Games, Bielefeld: Transcript 2008, pp. 19-41.
- Metzinger, Thomas: Az én-alagút. Az én új filozófiája - az agyutatástól a tudat etikájáig, Berlin: Berlin Verlag 2009
- Metzinger, Thomas: Subjekt und Selbstmodell. A jelenségek perspektivitása
nal Consciousness against the Background of a Naturalistic Theory of Mental Representation, Paderborn: Mentis ²1999
- Moreno, Julio L.: "Subjective Cinema and the Problem of Film in the First Person", in: Film Quarterly VII (1952), pp. 341-358.

- Morin, Edgar: Der Mensch und das Kino. Egy antropológiai vizsgálat, Stuttgart: Klett 1958
- Newman, Andrew A.: "Look, Ma, Two Hands (but No Camera)", in: The New York Times, 2005. augusztus 7., <http://www.nytimes.com/2005/08/07/arts/07newm.html>
- Oliver, Julian: Kalandok második személyben, 2006, <http://selectparks.net/modules.php?name=News&file=article&sid=284>
- Scharrer, Erica/Leone, Ron: "First-Person Shooter and the Third-Person Effect", in: Human Communication Research (342008), pp. 210-233.
- Scholl, Michael: "Imaginary Spaces", in: Michael Scholl/ Georg Christoph Tholen (szerk.), DisPositionen. Contributions to the Deconstruction of Space and Time, Kassel: Gesamthochschule 109-120. o1996,.
- Sommer, Manfred: Evidenz im Augenblick. A tiszta érzékelés fenomenológiája, Frankfurt a.M.: Suhrkamp 1996
- Taylor, Laurie: "Amikor a varratok szétesnek. Video Game Space and the Player", in: Game Studies 3/2 (2003), <http://www.gamestudies.org/0302/taylor/>
- Whorf, Benjamin L.: Sprache Denken Wirklichkeit. Beiträge zur Metalinguistik und Sprachphilosophie, Reinbek bei Hamburg: Rowohlt 1963
- Wiesing, Lambert: Das Mich der Wahrnehmung. Egy boncolás, Frankfurt a.M.: Suhrkamp 2009
- Wittgenstein, Ludwig: Werkausgabe, Vol7., Frankfurt a.M.: Suhrkamp 1984

Arno Böhler, Christian Herzog,
Alice Pechriggl (Hg.)

KORPORALE PERFORMANZ

Zur bedeutungsgenerierenden
Dimension des Leibes



KÖR
PER
KUL
TUR
EN::

[transcript]

Arno Böhler, Christian Herzog, Alice Pechriggl
(szerk.): Corporal Performance (Testi
teljesítmény)

BodyCultures

Arno Böhler (Univ.-Doz. Mag. Dr. phil.) filozófiát tanít a Bécsi Egyetemen. Az FWF "Generating Bodies" (TRP12-G21) kutatási projektjének vezetője és a "Philosophy On Stage" fesztivál társalapítója.

Christian Herzog (Mag. phil.), a "Generating Bodies" projekt munkatársa és a klagenfurti Alpen-Adria-Universität Klagenfurt oktatója.

Alice Pechriggl (Univ.-Prof.in Dr.in phil.) filozófiát tanít az Alpen-Adria-Universität Klagenfurtban.

Arno Böhler, Christian Herzog, Alice Pechriggl
(szerk.)

Testi teljesítmény

A test jelentésgeneráló dimenziójáról

[transcript]

Arno Böhler, Christian Herzog, Alice Pechriggl (szerk.):
Corporal Performance (Testi teljesítmény)
A test jelentésgeneráló dimenziójáról

Nyomtatás a következő cégek szíves
támogatásával: Osztrák Tudományos Alap
(FWF): TRP12-G21

Bécsi Egyetem: Filozófiai és Neveléstudományi Kar Alpen-Adria-
Universität Klagenfurt: Kulturális Tanulmányok Kar Alpen-Adria-
Universität Klagenfurt Kutatási Tanács a Kärntner Sparkasse
magánalapítvány támogatásából.

Bécs város magisztrátusa, MA Tudomány- és Kutatásfejlesztési Főosztály7, Land
Vorarlberg

A Német Nemzeti Könyvtár bibliográfiai információi

A Német Nemzeti Könyvtár ezt a kiadványt a Német Nemzeti
Bibliográfiában tartja nyilván; a részletes bibliográfiai adatok
az interneten a következő címen érhetők el
<http://dnb.d-nb.de>.

© transcript2013 Verlag, Bielefeld

A szövegek és képek felhasználása a kiadó hozzájárulása
nélkül a szerzői jogokat sérti, és büntetendő. Ez vonatkozik a
reprodukciókra, fordításokra, mikrofilmzésre és az elektronikus
rendszerrel történő feldolgozásra is.

Borító koncepció: Kordula Röckenhaus, Bielefeld Borító illusztráció:
"Menschenpendel" a Poetikus installációból.
"The Trail of the Unicorn" (2002), Hans Hoffer, fotó © Hans Hoffer, Friesach
2012 Belsőépítészet, tipográfia: Christian Herzog, Richard Ferkl, www.ferkl.at.
Szerkesztés: Arno Böhler, Christian Herzog, Alice
Pechriggl Nyomtatás: Majuskel Medienproduktion GmbH,
Wetzlar ISBN 978-3-8376-2477-9

Klórmentes fehérített cellulózból készült,
öregedésálló papírra nyomtatva.

Látogasson el hozzánk az
interneten: [http://www.transcript-
verlag.de](http://www.transcript-verlag.de)

Kérjük, kérje a teljes névjegyzéket és
egyéb broszúrákat a következő címen:
info@transcript-verlag.de

Mert még senki sem fedezte fel, hogy mire képes a test;

Spinoza

Etika, rész3., tantétel Megjegyzés2,

Tartalom

Előszó | 9

TEST - RÍTUSOK - NYELV

Herta Nöbauer

A karosszékben ülő test | 21

Fizikai orientáció, kulturális szabványosítás és társadalmi megkülönböztetés

Konrad Paul Liessmann

A filozófia elfeledett teste | 47

Christian Duke

Beszélni, mint egy gesztus | 57

TESTEK - KÉPEK - RITMUSOK

Sophie Klimis

A ritmus mint a szubjektum önteremtése | 83

A testi-poétikai-politikai kontinuitás keresésében

Martin Dornberg

Harmadik test | 103

Test és jelentéskonstruktív a pszichoszomatikában és a fenomenológiában

Stephan Günzel

A látástól a látásig

Önmagunk meglátása | 123 Az első
személyű számítógépes játék képe

TEST - TELJESÍTMÉNY - GYAKORLAT

Alice Pechriggl

Kísérlet a többszólamú gondolkodás mentális megjelenítésére | 157

Krassimira Krushkova

Együtt lenni és ellenállni | 181

A teljesítmény és az elmélet interferenciájáról

Markus Mittmansgruber, Elisabeth Schäfer

Újra és újra - a testek! | 193

Pepón Prades

A testből születő ötletek | Brainstorming

209és improvizáció

FILOZÓFIA A SZÍNPADON

Arno Böhler

A filozófia mint művészeti kutatás | Filozófia 227a színpadon

Susanne Valerie Granzer

Porózus testek | 243

A Filozófia a színpadon #3

Arno Böhler, Susanne Valerie Granzer

Corpus delicti. Gondolkodás, a bűnözés helye | 251 Előadás-

performansz a Filozófia a színpadon #3 keretében

26.11.2011, Wittgenstein Ház, Bécs

A szerzőknek | 269

A szerzőkről

Arno Böhrer (Univ.-Doz. Mag. Dr. phil.) filozófiát tanít a Bécsi Egyetemen. Az FWF "Generating Bodies" (TRP12-G21) kutatási projektjének vezetője és a "Philosophy On Stage" fesztivál társalapítója.

Martin Dornberg (Dr. med. Dr. phil.) pszichoszomatikus és filozófus. A freiburgi Szent József Kórház Pszichoszomatikai és Pszichoterápiás Központját vezeti, és filozófiát tanít a Freiburgi Egyetemen.

Christian Herzog (Mag. phil.), a "Generating Bodies" projekt munkatársa és a klagenfurti Alpen-Adria-Universität Klagenfurt oktatója.

Stephan Günzel (Prof. Dr.) a berlini BTK Hochschule für Gestaltung médiaelmélet professzora.

Susanne Valerie Granzer (Univ.-Prof.in Dr.in phil.) színésznő és színészetet tanít a bécsi Max Reinhardt Szemináriumban (Zenei és Előadóművészeti Egyetem).

Sophie Klimis a brüsszeli Université Saint-Louis filozófiaprofesszora.

Krassimira Kruschkova (PD Dr.) a bécsi Képzőművészeti Akadémia színház- és előadáselméletének professzora és a bécsi Tanzquartier Wien elméleti és médiaközpontjának igazgatója.

Konrad Paul Liessmann (Univ.-Prof. Mag. Dr. phil.) a Bécsi Egyetem filozófiaprofesszora.

Markus Mittmansgruber (Mag. Dr. phil.) filozófus, Bécsben él. Tagja az FWF "Generating Bodies" projektjének.

Herta Nöbauer (Mag.a Dr.in. phil.) a Bécsi Egyetem Kulturális és Társadalmi Antropológiai Intézetének főelőadója.

Alice Pechriggl (Univ.-Prof.in Dr.in phil.) filozófiát tanít az Alpen-Adria-Universität Klagenfurtban.

Pepón Prades (lic. econ.) a barcelonai Universitat de Vic felsőoktatási intézményében, az Escuela Superior de Diseño BAU-ban tanít.

Elisabeth Schäfer (Mag.a Dr.in phil.) a Bécsi Egyetem Filozófiai Intézetének és a Nemek közötti egyenlőség tanszékének oktatója. Az FWF projekt munkatársa "Testek generálása.