

**Dr. Eszes István**

BGF Külkereskedelmi Főiskolai Kar

## **Ma lesz a holnap tegnapja?**

Az idő és a tér dimenzióinak módosulása a virtuális térben

Marshall McLuhan 1964-ben publikált<sup>1</sup> könyvéből vált híressé mondása: „*The Medium is the Message (A médium maga az üzenet)*”. Sokan és sokféleképpen értelmezték azóta ezt a kijelentést, abban egyetértenek a szerzők, hogy minden médium előrevetíti a dolgok látásmódját és rendjét. Azaz, ha valaki író, akkor mindent szövegének megfelelően lát, egy fényképész környezetét a gépe keresőjén át mint potenciális motívumot érzékel. Megváltoztatjuk eszközeinket és az eszközök is megváltoztatnak minket.

Ha ezt a gondolatsort átvisszük a számítógépekre, akkor látjuk, hogy ez nem csupán felváltja elődjét, a televíziót, hanem egy új formába integrálja. Figyeljük ezt meg például az idő kezelésén keresztül. A könyv és a film időkezelése a szekvencián, az egymásutániságon alapul, azaz egy időhorizonton belül és az oldalak vagy a képek számával haladunk előre az eseményekben kronologikus sorrendben. A számítógépre ugyanakkor az egyidejűség a jellemző, azaz bármit egyszerre elérhetünk függetlenül az időtől, hiszen a rendelkezésünkre álló választék bármikor elérhető. Gondoljunk csak egy internetes szolgáltató web oldalainak az elérésére tetszőleges sorrendben.

Lance Strate szerint a kibertérnek létezik az ellenpárja<sup>2</sup> a „kiberidő”. Az ember és a számítógép közötti, vagy az emberek között számítógépes közvetítéssel folyó kommunikáció feltételezi az idő használatát és megtapasztalását („kiberkronemika”). Általánosan ismert tény például, hogy az elektronikus levelezés és a számítógépes konferenciázás a kommunikáció aszinkron formái: a résztvevőknek nem kell ugyanabban az időben venni s adni az információkat. Ez a rugalmasság – az elektronikus üzenetek átvitelének gyorsaságával együtt – az e-mailt különösen hatékony kommunikációs eszközzé teszi a személyek közötti információcserében. A hálózaton folytatott csoportos kommunikációnál az e-mail aszinkron

---

<sup>1</sup> Marshall McLuhan - Understanding Media: The Extensions of Man, Cambridge / London, 1964

jellege miatt sok időfüggő információ elvész: például az, hogy mennyi ideig tart, vagy mikor válik időszerűvé egy részfeladat elvégzése. Ez hanyag viselkedéshez vezethet, elveszhet a csoport működése feletti ellenőrzés, és esetleg még a feladat befejezéséhez szükséges idő is megnövekedhet, de ugyanakkor megvan a kreativitás, a résztvevők körének és a végeredménnyel való elégedettség növekedésének a lehetősége is. Bár az aszinkron kommunikáció garantálja, hogy az az e-mail üzenet, melyet éppen olvasunk, valamikor a múltban íródott, az ember mégis hajlamos arra, hogy a jelenből származónak tekintse.

Ez a „jelen-érzés” akkor is felléphet, amikor valamilyen BBS-en vagy listserver archívumban más emberek korábbi beszélgetéseit olvassuk. Erre felfigyelt Derdy<sup>3</sup> már a 90-es évek elején: *„... ahogy az olvasó oda-vissza lapozgat az élénk on-line beszélgetések között, egy különösen életszerű dolgot tapasztal: az a vita, amelynek kezdete esetleg hetekre, hónapokra vagy akár évekre nyúlik vissza, s amelynek szövegeit, köztözködő kijelentéseit, személyes vallomásait, a tárgytól való eltávolodásait és a tinédzserekre jellemző egysoros „bölcsségeit” épp most olvassa, jelen idejűnek tűnik – mint ahogy, miközben a szöveg végiggördül a képernyőn, az olvasó számára valóban a jelenhez tartozik.”*

Ahogy a kiberidőben a múlt, a jelen és a jövő összemosódik, az idő folyásáról alkotott képünk eltorzul. Néhány másodperces várakozás esetleg végtelenül hosszúnak tűnik, miközben szinte repül az idő, amikor az ember elmerül a számítógép világában. Belemerülve ezekbe a mikrovilágokba, az idő mintha lelassulna a külvilághoz képest; szinte olyan, mintha Einstein relativitáselmélete – az a tény, hogy minél nagyobb a sebesség, annál lassabb az idő relatív múlása – a hipersebességű infosztrádán „utazókra” is érvényes lenne. Rifkin<sup>4</sup> megfigyelése: *„Az igazán jó videojátékosok képesek teljesen kikapcsolni az órák által mutatott időt és a saját szubjektív időérzésüket, és teljesen bele tudnak merülni a játék világának idejébe. Általános jelenség a számítógépes játékok megszállottjai között, hogy órákat töltenek a gép előtt anélkül, hogy bármiféle fogalmuk lenne az idő múlásáról.”*

Tapasztalataink szerint az olyan emberek, akik számítógéppel dolgozókkal élnek együtt, gyakran számolnak be arról, hogy az idővel kapcsolatos viták sokszor okoznak súrlódásukat.

---

<sup>2</sup> Lance Strate - *Communication and Cyberspace: Social Interaction in an Electric Environment*, 1997, (Magyar Elektronikus Könyvtár archívumából)

<sup>3</sup> Derdy, M. (Ed.) - Flame wars: The discourse of cyberculture [Special issue], *The South Atlantic Quarterly*, 92(4).

<sup>4</sup> Rifkin J.- *Time wars: The primary conflict in human history*, New York, Touchstone. (1987), 73. oldal

Azok, akik hosszú ideig használnak számítógépeket, gyakran szenvednek a két világ ideje közötti állandó ingázástól. Ahogyan egyre jobban és jobban belemerülnek a számítógép új „időzónájába”, egyre kevésbé képesek újra és újra visszaállítani magukat a valódi világ időbeli mértékéhez és szabályaihoz. Az időbeli skizofrénia új formájának áldozataivá válnak, csapdába esnek két különböző időorientációjú világ között.

Az emberi természet számára az egyik legfontosabb tényező az időérzet. Alapvetően kétféle időmodellről beszélhetünk: a ciklikus és a lineáris időről. A ciklikus időmodell archaikus eredetű és abból indul ki, hogy minden esemény folyamatosan ismétlődik, például évszakok, napok vagy a szívverés. Ez az ismétlődő rendszeresség adta meg a régebbi társadalmak embereinek a tájékozódási készséget, mindig tudta, hogy hol tart és mi van még előtte. A természettudományok fejlődése idővel felváltotta ezt a lineáris időmodell bevezetésével, amely ismétlődés nélküli és a jövő a lehetőségek határozatlan halmazát rejti. Ez természetesen kihatással van az ideológiákra vagy a fejlődési modellekre.

A számítógép által nyújtott egyidejűség megfosztja az embert nem csupán az időbeli tájékozódástól, hanem bizonyos fokig a tér érzékelésétől is. Hiszen mindegy hogy hol vagyunk és honnan jönnek az információk, azok a fény sebességével áthidalják a távolságokat. A tér és a sebesség által alkotott koordináta rendszerben az egyes helyváltoztatási lehetőségeket az alábbiak szerint helyezhetjük el.

A könyv és a film általában a lineáris időmodell koncepciójának megfelelően épülnek fel, tartalmuk azonban általában kronologikus sorrendben épül fel. A számítógépek az egyidejűséget és azzal az időtlenséget valósítják meg. Ennek a médiumnak a jellege és a számítógépek hálózatba kapcsolása a tér és az idő kiterjedését nullára csökkentik<sup>5</sup>: *„Ma, közel száz évvel az elektromos technológia bevezetése után, központi idegrendszerünket egy globális ölelésbe terjesztettük ki, megszüntetve bolygónkon az időt és a távolságot.”*

Az idő és a tér elolvadása a folyamatosan növekvő sebességgel függ össze. A sebesség révén földünk minden pontja elérhető, következményeként csökken a központok és a fix tájékozódási pontok jelentősége.<sup>6</sup> *„Teljesen új társadalmak épülnek manapság. Nem láthatod őket, csak a számítógéped képernyőjén. Nem látogathatsz el köztük, csupán a billentyűzeten*

---

<sup>5</sup> Marshall McLuhan id. mű, 14. oldal

<sup>6</sup> Adam Gaffin: Nagy Internet kalauz mindenkinek: 3.1 verzió, Budapest, NIIF füzetek, 1995, Előszó

*keresztül. Úthálózatuk drótokból és fénycábelekből áll, beszédüket egyesek és nullások sorozata továbbítja. Mégis, a cybervilágnak ezek a közösségei ugyanolyan valóságosak, és ugyanúgy vibrálnak, mint azok, amelyeket a földgömbön vagy a térképen lehet találni. Valódi emberek vannak a túloldalon, a monitorok mögött. És felszabadulván a fizikai korlátoktól, ezek az emberek összetartó és hatékony közösségek új típusait fejlesztgetik - olyanokat, amelyeket sokkal inkább a közös érdeklődés és cél határoz meg, mint a véletlen földrajzi közelség; olyanokat, amelyekben igazán csak az számít, hogy mit mondasz, hogyan gondolkodsz és érzel, s nem az, hogyan nézel ki, hogy beszélsz vagy hány éves vagy."*

McLuhan szerint az emberiség több évezreden át kifelé tartó robbanása (explosion) után eljött e befelé történő lobbanás, az "implosion" ideje. A felhasználó számára személyes problémát jelent: "Hol is vagyok?" Egy gombnyomásra egy virtuális közösség, a sokat idézett „világfalu”, a „Global village” tagja lehet. Egyetlen hivatkozási pontja marad az egyénnek, a saját ego-ja.