

## TANULMÁNY

*Baranyi Gyula Barnabás*

**„Ember ez még egyáltalán?”<sup>1</sup>  
Abjekt és technofóbia a *Crysis* című  
videójáték-trilógiában**

Bevezetés: A technofóbia mint kulturális jelenség

Napjainkban számos irodalmi és filmes mű, illetve videójáték foglalkozik azzal a kérdéssel, hogy milyen hatalmas van a technológiának az azt létrehozó és használó ember felett. Amint a technológia (ön)hatalmának veszélye felsejlik egy adott műben, a technológiai artefaktumok ártalmas és fenyegető „többletként” jelennek meg, amelyek mind arra hivatottak emlékeztetni, mennyire sebezhetővé teszi az embert a technológiába vetett bizalma. A technológia ilyesfajta reprezentációja egy tágabb kulturális kontextusban technofóbiának nevezhető, amely több mint egy évszázada benne rejlik az ember technológiáról való gondolkodásában.

Daniel Dinello elemzése alapján a technofóbia reprezentációjának története egészen Mary Shelley *Frankenstein*jéig (1818), illetve E. T. A. Hoffmann *A homokember*éig (1816) vezethető vissza, amely művek azonban sokkal régebbre nyúlnak, hiszen az emberiség mesterséges teremtmények iránti évezredes érdeklődését tematizálják (Dinello, 2005, 41). Dinello számtalan filmes és irodalmi példán keresztül mutatja be, hogy a 20. században milyen sokféle diszkurzív módozata jelent meg a technofóbiának: nem csupán a robot (*A nap, mikor megállt a Föld* [1951]), a kiborg (*Terminátor* [1984]) és a mesterséges intelligencia (*2001: Űrodüsszeia* [1968]), hanem a virtuális valóság (*A mátrix* [1999]), a nanotechnológia (*A vér zenéje* [1985]), a biotechnológia (*A légy* [1986]), és a mesterséges vírusok is mind-mind halálos veszélyt jelentenek az emberiség számára.

---

<sup>1</sup> Az idézet az esszémben vizsgált *Crysis* c. videójáték-trilógia harmadik részében hangzik el a hatalmat önkényesen megragadó katonai szervezet ellen harcoló embercsoport vezetőjének, Claire Fontanellinek a szájából, aki rendre megkérdőjelezi a főszereplő szuperkatona emberi mivoltát, és alapvetően szkeptikus az emberi test bio- és nanotechnológiai augmentációjának elképzelésével kapcsolatban. A későbbiekben láthatjuk majd, hogy ennek a szkepticizmusnak nagy jelentősége van abban, ahogy a trilógia ütközteti a technológiával kapcsolatos attitűdöket.

Dinello példáinak többségében rendre megfigyelhető az ember és technológia koncepcióinak világos elhatároltsága. Ezt az abszolút szeparációt láthatjuk például a *Terminátorban*, melyben a T800-101 (Arnold Schwarzenegger) azért üldözi Sarah Connort (Linda Hamilton), hogy megakadályozza John Connor megszületését, aki a jövőben a kiborgok uralmát megdönteni szándékozó ellenállás vezetője lesz. A kiborg koncepciója ugyan feltételezi az ember és gép/technológia kategóriák összefonódását (lásd Haraway, 1985), azonban a technofób narratívákban mégis a kiborgok gépi mivolta kerül előtérbe, mintha semmit sem számítana az, hogy valójában ember-gép hibridekről van szó. A *Terminátorban* látható jövőbe vetített konfliktus az emberiség és a mesterséges intelligenciával felvértezett gépek között épp a jövőbeliségével sugallja azt, hogy az emberiség modern technológiáinak köszönhetően elkerülhetetlenül és szükségszerűen saját technológiai általi kipusztulása felé rohan.

Azonban többről van szó az ilyesfajta narratívákban, mint az ember/technológia status quo megfordulásától való félelemről. Az ember és technológia viszonyának technofób reprezentációi egy olyan koncepciót vesznek alapul, amelyben az előbbi teljesen független az utóbbtól. Más szóval egy autonóm emberi szubjektumot feltételeznek, egy „eredeti” embert, amelynek eredendő értékeire és emberi mivoltára már mindig is veszélyt jelent az általa tökéletesre fejlesztett és paradox módon ezáltal autonómmá vált gép. Az ember/technológia korreláció ily módon történő ábrázolása jól példázza a Michel Foucault által felvázolt szelf/Másik oppozíciót, amelyet a szerző a modern episztémé egyik szubjektumformáló mechanizmusaként azonosít. Ezt a Másikat Foucault egy megismerhetetlen, diszkurzusban nem megragadható koncepcióként írja le, amelyhez viszonyítva az ember önmaga helyzetét és identitását határozza meg.<sup>2</sup> A technológiai Másik ebből a szemszögből tehát konstitutív funkcióval bír a modern szubjektum számára, megmutatva ezzel, hogy az ember már mindig is technológiájával párhuzamosan formálódott, tehát a modern szubjektumnak nem lehet olyan stabil értékeket kölcsönözni, mint amilyeneket a modern humanista diszkurzus feltételez.<sup>3</sup> Shelley *Frankensteinje* és a későbbiekben megformálódott technofób diszkurzus tehát épp azzal teszi láthatóvá a Másik szubjektumformáló funkcióját, hogy kényszeresen tagadja a modern technológia leválaszthatatlanságát az ember koncepciójától.

---

<sup>2</sup> Lásd Foucault, 1966, különösen „Az ember és hasonmásai” c. fejezet (339-383).

<sup>3</sup> Lásd Haraway, 1985, különösen 108-109.

A technofób narratívák sajátossága tehát, hogy negatív színben jelenítik meg a technológia szubjektumra gyakorolt transzformatív hatását, amennyiben a technológia Másikként való működését az embert annak emberi mivoltától megfosztó mechanizmusként mutatják be. Elemzésem tárgya, a *Crysis* c. videojáték-trilógia (Crytek, 2007, 2011, 2013) viszont egy tágabb perspektívába helyezi a Foucault által leírt kulturális mechanizmust, és megvizsgálja annak legitimitását. Egy első pillantásra klasszikusnak tűnő „ember kontra földönkívüli” háborúról szóló műről lévén szó, a trilógia szerves eleme a szelf/Másik oppozíció, melyben a földönkívüliek a Másik manifesztumaiként értelmezhetőek. Azonban számtalan vizuális reprezentációbeli illetve a játékmenetet érintő aspektusában látható, hogy a földönkívüli faj valójában a technológia abjektált módozatát jeleníti meg.<sup>4</sup> Ez összhangban van Julia Kristeva elméletével, mely szerint a fóbia és az abjekció hasonló mechanizmuson alapszik: mindkettő egy a szimbolikusba való belépés előtt létrejött „nem szimbolizált hajtóerő [drive]” (Beardsworth, 2004, 90) eltolásának eredménye.

Meglátásom szerint tehát a *Crysis*-trilógia egy mentális küzdelem allegóriája, melyben a szubjektum, felismerve saját elválaszthatatlanságát a technológiától kénytelen a szubjektum kialakulását eredményező legalapvetőbb különbségtételeket – így az ember és technológia közötti feloldhatatlan ellentétet – újraértelmezni a szubjektum integritásának megőrzése vagy újbóli megalapozása céljából. Ezáltal pedig a technológia szubjektumformáló hatása, amelyet a Dinello által bemutatott technofób sci-fi művek rendre destruktív mechanizmusként reprezentálnak, a szubjektum stabilitását biztosító tényezővé válik, így a technológia koncepciója már nem kivetettként vagy Másikként, hanem az én szerves részeként kategorizálódik.

### Az abjekt technológia „átszimbolizálása”

Kristeva „A szerelem abjektje” c. írásában a szimbolikus funkció kifejlődésének kiindulópontjaként azt a már-már eredendő ürességet jelöli meg, amely „az első elkülönítés aközött, ami még nem *Én*, és aközött, ami még nem *tárgy*” (Kristeva, 1982 [2007, 7]). A szubjektum nárcizmusának kialakulása ebben a vonatkozásban az üresség elleni védekezés. Következésképp, ez az üresség konstitutív jelentőséggel bír a szubjektum kialakulása szempontjából, így a nárcizmus nem csupán

---

<sup>4</sup> Ez közel áll a technológia mint szörnyeteg reprezentációjához. Ehhez lásd Jerome Jeffrey Cohen *Monster Theory* (1996) c. könyvének első fejezetét.

szembehelyezkedik ezzel az ürességgel, hogy felülkerekedjen rajta, hanem élteti is, ugyanis „annak hiányában káosz alakulna ki, elmosódnának a határok. A nárcizmus védi az ürességet, lehetővé teszi azt, és így, mint ezen üresség ellentéte, alapvető elkülönülést biztosít. [...] A nárcizmus és az üresség közötti eme szolidaritás nélkül a káosz magával vinné a különbségtevés, a nyom és a szimbolizáció minden lehetőségét, és összezavarná a test, a szavak, a valós, és a szimbolikus határait” (uo). Az abjektal való találkozás azonban épp egy ilyen szituációt hoz létre: a nárcizmus és az üresség közti együttműködés felfüggesztődik, és helyébe „az átmenetiség, a kétértelműség, a kveredés” lép (Kristeva, 1990 [1996, 170]). Az abjekt tehát „kiforgatja az identitást, a rendszert, a rendet”, és „nem tiszteli a határokat, a tereket, a szabályokat” (uo.), tehát feleleveníti azt a kaotikus tapasztalatot, melyben az üresség még nem irányítja a még-nem-szubjektum tapasztalását.

Kristeva szerint az abjekció mindenekelőtt egy térbeli viszony felállításának célját szolgálja a még-nem-szubjektum számára, melynek folytán az képes lesz elszakadni az anyai testtől (Beardsworth, 2004, 89). Az anyai test ebben a vonatkozásban kulcsfontosságú, mivel a születés, mint térbeli elmozdulás lesz az, ami megteremti a még-nem-szubjektum vágyát az ürességtől való elkülönülésre. Az elszakadás első lépése pedig az anyai test elkülönítése, amely arra hivatott, hogy feloldja a még-nem-szubjektum térbeli ambivalenciáját, ám egyben magában hordozza az egyedi pozíció megalapozásának kudarcát is (Beardsworth, 2004, 90). Kristeva így fogalmaz: „Ahelyett, hogy a létére kérdezne, az elhelyezkedését tudakolja: *Hol vagyok?*-ot kérdez a *Ki vagyok?* helyett. A tér, ami elsődlegesen foglalkoztatja a kivetettet kizárja, soha nem egy *egység*, nem *homogén*, nem összeadó, hanem alapvetően felosztandó, gyűrött, katasztrofikus” (Kristeva, 1990 [1996, 174]). Habár Beardsworth hangsúlyozza, hogy ez a folyamat nem hozhat létre egy egyedi pozíciót, a megkülönböztetés mechanizmusát mégis megalapozza. Ez azonban létrehoz egy olyan preszimbolikus hajtóerőt (drive), amely Beardsworth szavaival élve „többszörös vagy belsőleg ismétlődő” (Beardsworth, 2004, 89). A fóbia pedig ezt az eredendő, véget nem érő, alapvetően térbeli megkülönböztetést lehetővé tevő hajtóerőt képes eltolni, és találni neki egy tárgyat, amely egyébként semmilyen kauzális viszonyba nem hozható a szubjektum vágyaival és ösztöntörekvéseivel. Kristeva szerint a fóbia tárgya egy „nem-szimbolizált hajtóerőkhöz kötött hallucinációs metafora” (Beardsworth, 2004, 90), amely éppen a hajtóerők preödipális volta miatt válhat azok célpontjává. Ugyanakkor az is lényeges, hogy Kristeva különbséget tesz a még-nem-szubjektum abjekciója és a már-nem-szubjektum abjekcióhoz való „visszavágyódása” között (Pálmai, 1999). Fontos, hogy az utóbbi már egy jelölésre képes szubjektum esetén

jön létre, tehát ebben az esetben már vannak kialakult szelf/Másik viszonyok, amelyek azonban sérülékenyek, ezáltal pedig destabilizálódhatnak.

Állításom szerint a *Crysis*-trilógia egy ilyen szubjektum mentális küzdelmét ábrázolja; egy olyan szubjektumét, amely nem képes egyértelműen megkülönböztetni önmagát a tárgytól, mivel a szelftől elhatárolt és a szelffel szembenálló tárgy annyira elválaszthatatlanul összeolvadt a szubjektum identitását megalapozó testtel, hogy az alapjaiban rengeti meg a szelf identifikációját. Az, hogy a technológia koncepciójára tolódik el az abjekció hajtóereje, egyenes következménye a szimbolikus funkció technológiai artefaktum által kiváltott destabilizációjának. Ez a technológiai artefaktum az általam elemzett videojátékban a nanoruha, azaz egy kifinomult nanotechnológiát felhasználó taktikai harci páncélzat, amely emberfeletti képességekkel ruházza fel viselőjét, például lehetővé teszi, hogy a superkatona egy karcolás nélkül átvészseljen lőfegyver általi találatokat, játszi könnyedséggel hajtson végre többméteres ugrásokat, az átlagos emberi futósebesség többszörösével fusson, vagy ideiglenesen láthatatlanná váljon.



1. *ábra*: A nanoruha befedi viselője egész testét, a szemnyílás helyén egy intelligens kijelző található.\*

További fontos vonatkozása ennek a technológiának, hogy a nanoruha elválaszthatatlanul eggyé válik viselője testével és idegrendszerével. Ez az a mechanizmus, mely kiváltja a játék által feltételezett „hipotetikus szubjektum” alapját biztosító

---

\* Forrás: Crysis Wikia, URL: [http://crysis.wikia.com/wiki/CryNet\\_Nanosuit](http://crysis.wikia.com/wiki/CryNet_Nanosuit)



kategóriák destabilizációját, előidézve a szubjektum kategóriáinak újraformálásáért folytatott harcát. Az általam „hipotetikus szubjektumnak” nevezett játékelem egy olyan, a játék által kivetített szubjektumformáció, amely a videojáték-trilógia mindhárom részében megjelenik, és amelynek formációját és transzformációját kísérhetjük végig a játékmenet során. Ez a feltételezett szubjektum az, amelynek képzeletében a videojáték világa létrejön, tehát amelynek a tudattartalmai kivetülnek a videojáték terében és világában. Fontos ugyanakkor, hogy ez a szubjektum nem esik egybe a játékos szubjektumával vagy a játékos játékvilágbeli entitásával. Így tehát amikor a földönkívüliek reprezentációja vagy a földönkívüli technológia funkcionalitása változik, azt mind a hipotetikus szubjektumban bekövetkező változásoknak tulajdonítom, és azt vizsgálom, hogy pontosan mi is az a változás, amely ilyen módon került kifejezésre a videojátékban.

A trilógia világának fontos eleme a játékos által bejárható tér, különösen azért, mert az első részt egy „open world” játéknak tervezték, amelyben a játékos hatalmas területet járhat be szabadon, és számtalan módon beutazhat nagy távolságokat.

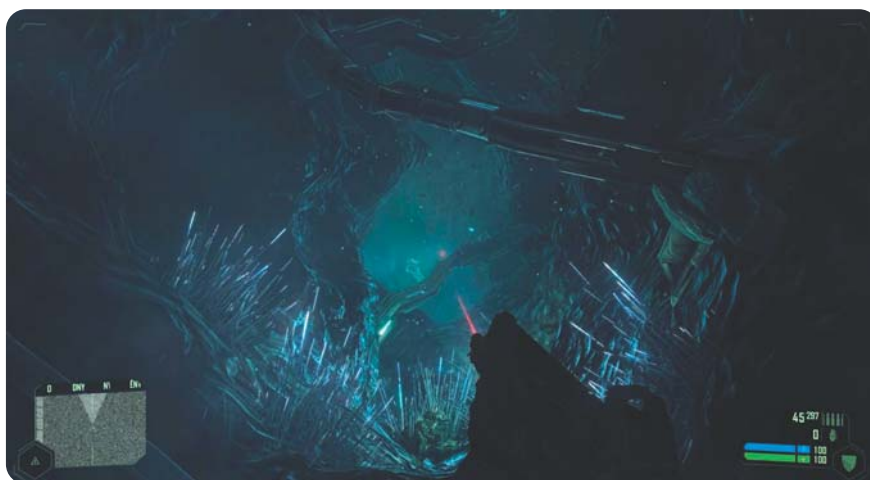


2. ábra: Az open world játékok lényege, hogy a játékos hatalmas bejárható téren közlekedhet.\*

Nem véletlen, hogy ez a design egyedül a főhős által az első részben belülről megvizsgált földönkívüli (továbbiakban Ceph) űrhajóban törik meg, amely többnyire szűk, már-már klauszrofób tereket jelenít meg, továbbá nem csak a játékos, hanem a főszereplő számára is értelmezhetetlen. Az űrhajóban hol szűkösebb, hol nyíltabb terek, olykor fémes, olykor organikusnak tűnő falak és felületek, meghatározhatatlan alakú termek végletesen idegen és az emberi terekre távolról sem hasonlító konfigurációja van jelen, melyben zéró gravitáció uralkodik. Ez a térképzet tökéletesen ellentmond minden emberi térkoncepciónak és logikának; ugyanakkor mégis kísértetiesen hasonlít rá.

\* Forrás: GameSpot, <http://static2.gamespot.com/uploads/original/1503/15036700/3104766-6329049943-1ag9p.jpg>

Az űrhajó szűkössége és kaotikussága csakúgy, mint a földönkívüli faj felbukkánya, a játék hipotetikus szubjektumában bekövetkezett változások kivételéseként értelmezve a szimbolikus funkció meggyengülését és az ezzel párhuzamos abjekció felszínre kerülését jelöli. Az első részben tehát azt élhetjük át, ahogy a nanoruha felöltésének hatására a ruha viselője szembetalálja magát a biztosnak vélt szelf/Másik viszonyok, ezáltal pedig saját helyzetének elbizonytalanodásával.



3. ábra: A hegy mélyén megbúvó földönkívüli űrhajó belülről. (*Crysis*)

A bejárható tér korlátozottsága a második részben immár kiterjed az egész játéktérre, ahol az első rész nyitott, trópusi környezettel feltöltött tereivel szemben New York szűk utcáit járhatja be a játékos. Kisebb pályákon zajlik a cselekmény, illetve nemcsak a mozgástér korlátozódik, hanem a játékos taktikai opciói is.



4. ábra: New York egyik szűk utcája a *Crysis 2* játékmenetében.  
Ilyen a meghatározó környezet a trilógia második részében.

Ez utóbbi játékelemre még fel is hívja a játék a figyelmet, mivel minden ütközetnél javasol egy optimális taktikát, ami, ha kötelező lenne végrehajtani, csírájában

fojtaná el a játékos szabadkezét a játéktérben történő navigálásban. A terek és opciók limitációja az abjekció egy újabb megnyilvánulási formája, amennyiben ez a korlátozottság tekinthető a szemiotikus<sup>5</sup> „demarkációs készítés” („demarcating imperative” [Beardsworth, 2004, 84]) túlműködésének, amelynek következtében ugyanakkor nem jöhet létre olyan stabil pozíció, amely megalapozhatná a szubjektum és tárgyak közötti viszonyokat. Következésképp a terek beszűkülése felfogható a terek értelmezhetetlenségének jeleként is. Ezt sugallja Kristeva is, amikor a „Hol vagyok?”-ot határozza meg az abjekcióban résztvevő szubjektum legfontosabb kérdéseként (Kristeva, 1990 [1996, 174]). Más szóval, amíg a környezete inkább fogságba ejti, mintsem helyet biztosít neki, addig a szubjektum nem képes stabil tárgyakapcsolatok létrehozására. Ezt a mechanizmust látszik igazolni a város folyamatos szétesése, melyet a város alatt található Ceph központ okoz. A racionálisan elrendezett és felépített terek (mint például a Central Park, amely a játék végéhez közeledve kb. ötven méter magasra emelkedik ki a városból) felszakadnak és rendszertelenné válnak, s ez a terek beszűküléséhez hasonlóan ugyancsak a szimbolikus funkció abjekció általi felfüggesztésének kivetülése. A demarkációs törekvés túlműködése tehát ahelyett, hogy megalapozná a jelölőszerkezetek kialakulását, inkább aláássa a jelölést, vagyis a szelf-tárgy-Másik kapcsolatok stabilizációját.

A *Crysis 3* viszont a második részben láthatónál jóval összetettebb térkonfigurációt mutat be, ugyanis vegyíteni látszik a szűk és nyitott tereket, ezzel megalapozva többféle taktikai opció alkalmazásának lehetőségét. Más szóval ebben a részben ismét megjelenik a térbeli különbségtétel, ami az első részben még az abjektként megjelenő földönkívüli úrhajóhoz kötődött, a második részben pedig teljesen eltűnt. A szűk és tág terek közötti szabad átmenet pedig feltételezi a hipotetikus szubjektum szimbolikus funkciójának helyreállítását.

Mint azt korábban említettem, Kristeva szerint az anyai test abjekciója a szubjektumfejlődés kardinális alapmechanizmusa, amely később teret adhat a szimbolikus funkciónak. A *Crysis* szempontjából ez azért fontos, mert a trilógia mindhárom része egy szimbolikus születést mutat be, melyek értelmezhetőek a

---

<sup>5</sup> A szemiotikust Kristeva a szimbolikustól megkülönböztetve úgy definiálja, mint a szimbolikus jelentéstulajdonításon kívül eső, ám azzal kölcsönhatásban levő jelölőket, melyek a testhez, materialitáshoz és ösztöntörekvésekhez köthetők. Ezek a jelölők ugyanakkor nem kommunikatív funkciójúak, ugyanis nem egy jelölt tárgyra vonatkoznak, és nem egy ego perspektívájából hangzanak el. Kalmár György megfogalmazásában a szemiotikus „egyfajta »megkülönböztető jelleg«, mely – mivel nem egy thetik tudatosság számára tételez jelölt tárgyakat – megenged bizonytalan és meghatározhatatlan artikulációkat is” (Kalmár, 2012, 22).



„többszörös vagy belsőleg ismétlődő” (Beardsworth, 2004, 89) demarkációs törekvés újra meg újra végbemenő kifejeződéseként, amelynek végkimenetele az anyai testtől való elkülönülés.

Az első rész legelején egy nanoruhával felvértezett szuperkatonákból álló csapat tagjaként a főhős, Nomád, a műveleti sziget partja mellett a vízbe érkezik, majd egy sziklafolyosón végighaladva eljut egy szűk, sziklába vájt réshez, amelyen átbújva tud eljutni a csapat találkozási pontjához. Értelmezésben az átbújás egy szimbolikus világrajövetelt jelöl, amely egyúttal a hipotetikus szubjektum belépését is jelzi abba az imaginárius térbe, melyben a technológia abjekciója, majd a szimbolikus újbóli aktivizálódása végbemegy.



5. ábra:

A képen látható a szűk rés, mely egy jelképes születési jelenet helyéül szolgál a játékban. (*Crysis*)

A második rész eleje egy hasonlóan jelképes „újjászületést” mutat be: a főszereplő Alcatraz halálos sérüléseket szenved egy Ceph támadás során, ám a semmiből felbukkan Próféta, az első rész szuperkatona-osztagának parancsnoka, leveszi nanoruháját, majd átadja Alcatraznak, így mentve meg a haldokló katona életét. Ettől kezdve a nanoruha lesz az, ami életben tartja a főhőst. Ennek a metaforikus újjászületésnek köszönhetően Próféta is képes „feléledni”, azaz szó szerint újra megszületni a játék legvégén, amikor is immár Próféta hangja szólal meg és mutatkozik be a világnak. Ez az újjászületés a trológia egyik leglényegesebb pillanata, ugyanis ekkor szólal meg először a szimbolikusba már visszatért hipotetikus szubjektum, amely immár képes kijelölni helyét a világban.

A harmadik rész legvégén is látható egy születés jelenet, amikor a rész főhőse, a korábban újjászületett Próféta a Ceph úrhajó ellen folytatott gigászi Föld körüli pályán lezajló ütközet után visszazuhan a Földre. Az utolsó video-beját-

zásban pedig egy szintén ikonikus jelenet árulkodik Próféta jelképes újjászületéséről, amelyben az immár nanoruhájától megszabadult, újra emberi bőrrel rendelkező superkatona egyik pillanatról a másikra láthatatlanná válik. Ez feltételezi, hogy a nanoruha immár testének részeként, a teste határait kijelölő bőrként funkcionál, mintegy átvéve az „eredeti”, organikus hámtakaró „eredeti” funkcióját, miközben a bőr szupplementumaként terjeszti ki annak funkcionalitását.



6. ábra:

A baloldalon Próféta látható, a jobb oldalon viszont a Palást mód aktiválása után már csak nagyon halványan vehető ki Próféta alakjából egy hatszögekből felépülő mintázat. (*Crysis 3.*)

Ezek a jelképes születés- és újjászületés-jelenetek illeszkednek ahhoz a folyamat-hoz, melynek során a videojátékban bemutatott szubjektum megannyi sikertelen próbálkozás után és a technológia által előidézett átalakulása folytán képes függetlenné válni az anyai testtől és az azzal való identifikációtól, és felszámolja a technológia abjekcióját és a technofóbiát. A hipotetikus szubjektum ezáltal lesz képes a szelf részeként internalizálni azt, ami korábban az abjekció tárgya volt.

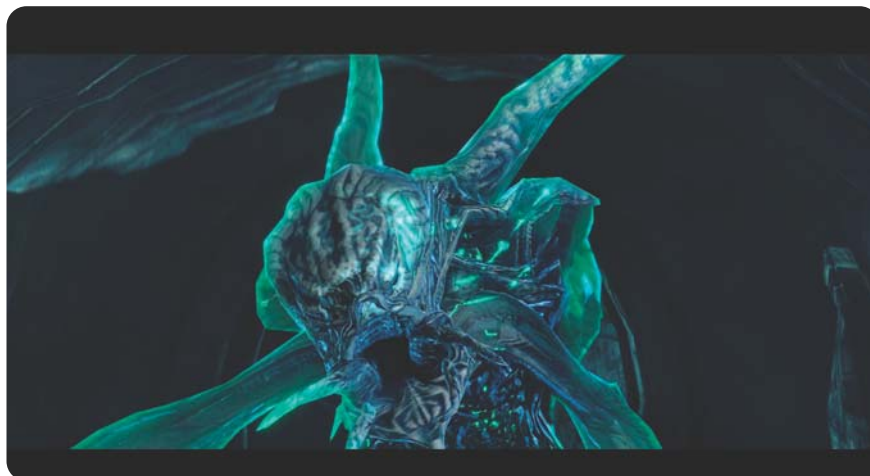
Az első részben, amelyben a legkézzelfoghatóbb és legegyszerűsebb a Ceph idegensége, és amelyben először üti fel a fejét a technológia abjekciója, láthatjuk, hogy az ember és a technológia a szelf/Másik viszonyban kerül bemutatásra. Ez azonban más megvilágításba kerül a már említett űrhajó-látogatás során, amelyben főként a vizuális reprezentáció árulkodik arról, hogy az emberi technológia immár az abjekció mechanizmusai alatt áll, jelezve a videojáték által feltételezett hipotetikus szubjektum bizonytalanságát. Az ember-technológia viszonyának ilyen ábrázolása azonban átalakul a második rész folyamán, amikor a korábban említett nanokatalizátorok használatával a főhős Alcatraz földönkívüli technológiával fejleszti a nanoruháját. Ezt a játékelemet a játék hipotetikus szubjek-

tuma szempontjából értelmezhetjük az abjekció legnyíltabb manifesztumaként, ugyanis jól példázza, hogy az abjekcióban részt vevő demarkációs törekvés és az abjekt voltaképpen egymástól függ, és egymásba olvad (Beardsworth, 2004, 90).

A Ceph vizuális reprezentációja is követni látszik a terek és a játékelemek változásait. Míg az első részben a szárazföldön csakis gépszerű Ceph katonákkal harcolunk (7. ábra), az űrhajó belsejében tisztán organikus földönkívüliek ellen küzdünk (8. ábra).



7. ábra:  
A Ceph egy szárazföldi egysége. (*Crysis*)



8. ábra:  
Egy Ceph egyed közelről az űrhajóban. (*Crysis*)

Ezzel szemben a második részben megjelennek a mesterséges vázzal felvértezett Ceph katonák, akik a mesterséges váz alatt organikus lények, hasonlóan ahhoz, ahogy a nanoruha és az emberi szervezet együttesen építik fel a kiborgszerű szuperkatonát. Így a trológia második részében létrejön egy párhuzam a szuper-

katona és a Ceph lények között, s ennek két fontos következménye van elemzésem szempontjából.

Először is, az „önmegvetés”, vagyis a szelf abjekciója megmutatja, hogy ezen a ponton a legerősebb az abjekció hatalma a játék által elénk vetített hipotetikus szubjektum felett. Kristeva szerint „nincs is jobb az önmegvetésnél arra, hogy bebizonyíthassuk: maga a megvetés tulajdonképpen a minden lényt, értelmet, nyelvet vagy vágyat megteremtő *hiány* beismerése” (Kristeva, 1990 [1996, 171]). A trilógia második része tehát végigvezeti a feltételezett szubjektumot önmaga megvetésén, melynek végeredményeként az képes lesz ismét megalapozni azt a pozíciót, melyből a játék legvégén a szelf (immár Próféta képében) felszólal és kinyilatkoztatja létezését.

A szuperkatona és a Ceph hasonló ábrázolásának másik következménye az, hogy az ember/gép dichotómia illetően összefonódása ugyanacsak jól példázza a határok abjekt destabilizációját. A játékban az abjekciónak ezen aspektusát megfigyelhetjük a Ceph katonák testének lőfegyver-találatra adott reakciójában. Első pillantásra ez jelentéktelen részletnek tűnhet, azonban az általam felvázolt olvasat szempontjából nagyon is lényeges, mivel egyszerűen fogalmazva undorító, visszataszító, tehát egyértelműen abjektált az a behatárolhatatlan összetételű, ragacsos váladék, ami a Ceph katonák testéből találat esetén távozik. Ez a massa a főhős arcába is fröcsög, ha közelről öljük meg a földönkívüli katonát, amit a Ceph halála után a képernyőn megjelenő és azt részben betakaró massa jelez.



9. ábra:

A képen a Ceph katonából találat után távozó testnedv látható. (Crysis 2)

Talán nem meglepő, hogy ez a váladék ránézésre nem megkülönböztethető attól



a biomasszától, amivé a Ceph által az invázió elején elszabadított vírus alakítja a fertőzöttek testét.



10. ábra:

Egy Ceph vírus által fertőzött hullája, alatta pedig a feloldott emberi szövet (*Crysis 2*)

A második részben tehát a játékelemeken és vizuális jeleken keresztül a játék megmutatja, hogy az organikus és a mesterséges koncepciója csakugyan elválaszthatatlanok egymásról. Ugyanakkor fontos megjegyezni, hogy ezek a kategóriák továbbra is a földönkívüli „idegenség” hatókörében helyezhetők el, így az emberi kategóriáján még mindig kívül esnek. Ez jól példázza, hogy ebben a részben a legaktívabb az abjekció mechanizmusa, ugyanis összemosódnak a játék hipotetikus szubjektuma által a nanoruha felöltése előtt biztosra vett szimbolikus szelf-tárgy viszonyok.

A második rész végén Próféta újjászületésével azonban egy fordulat is beáll a játék szubjektumának állapotában, amelyet a Ceph központban való alámerülés, illetve a központ ezáltal elpusztítása hoz felszínre. A hipotetikus szubjektumra nézve ez azt jelenti, hogy a demarkációs törekvés már nem szállja meg a technológia koncepcióját, tehát már nem próbál folytonosan különbséget tenni a (még-nem-)szubjektum és a technológia között. Ennek előidézője pedig az, hogy a második részben ún. „nanokatalizátor” segítségével lehetővé válik földönkívüli technológia beépítése a nanoruhába, amely az egész második részt végigkíséri. Mi több, a nanokatalizátor továbbfejleszti a nanoruha által biztosított emberfeletti képességeket, tehát ez a játékelem az egyik legszembetűnőbb formája a videojáték kommentárjának: az ember és az abjektált technológia egymást való kiegészítése produktív hatással bír az emberre és a szubjektumra nézve.

A *Crysis 3*-ban jelentős következménye ennek a játékelemnek, hogy Próféta immár képes aktív cselekvőként irányítani a Ceph technológiát: meg tudja hekkelni a földönkívüliek harci lövegeit, és képes használni a katonáik fegyvereit. Továbbá a játékos a hekkelést és a fegyverhasználatot mind az emberi, mind pedig a Ceph technológia esetén is pontosan ugyanúgy tudja végrehajtani, tehát semmilyen téren nem különbözik az emberi és földönkívüli technológia használata a játék kezelőfelületén. A játék feltételezett szubjektuma tehát immár nem Másikként kategorizálja a technológiát, hanem az emberi szelf szerves részeként, mintegy a szubjektum azonosulását megalapozó testhez tartozó belső adottságként, vagy akár egy szervként. Ezt sugallja a játékot lezáró video-bejátszás is, amelyben a nanoruha szó szerint Próféta bőrévé vált, így a szuperkatona megjelenésében teljesen emberi, ám ugyanúgy képes maradt használni a nanoruha funkcióit (lásd 6. ábra).

Más szóval a harmadik rész zárójelenetében bebizonyosodik, hogy a *Crysis*-trilógia újrafogalmazza, pontosabban átszimbolizálja a technológia kategóriáját. Az ember folyamatos győzedelmeskedése az áttechnologizált földönkívüli faj felett a technológia technofób konceptualizációjának szimbolikus, vagyis diszkurzív feloldását jelöli. Így a trilógia legfőbb játékelemét jelentő fegyveres harc az abjekció mechanizmusain alapuló technofóbia felszámolását igénylő mentális küzdelmet allegorizálja. Ez a küzdelem a hipotetikus szubjektum összetételét tekintve az abjekció és a nárcizmusnak alapul szolgáló üresség közötti feszültségből származó energiák kisülésének eszköze, a küzdelem kiváltó oka pedig a *Crysis* esetében egy a szubjektumon kívülről származó hatás, vagyis az emberi testbe beépülő technológiai artefaktum (nanoruha), amely a szubjektum pre-szimbolikus állapotba való visszavágyódását idézi elő. A technológia abjekciója ennek a vágyódásnak a manifesztuma, ugyanakkor ez az abjekció lesz az a folyamat, amely végül kiváltja a szubjektum identifikációs válságának feloldódását is. Az abjekt értelmezésére való törekvés ugyanis az abjekciót felszámoló erőként hat, ami fokozatosan visszaállítja a szimbolikus funkcionalitását. Ennek eredményeként a korábban abjektként működő tárgy immár a szelf részeként tételeződik, tehát többé nem helyezkedik szembe a szubjektummal.

### Záró gondolatok: a modern episztémé meghaladása

Elemzésem egyik fő következtetése, hogy a *Crysis*-trilógia az abjekció mechanizmusainak kiaknázásában látja a tágabb kulturális értelemben vett technofóbia feloldásának lehetőségét, s ennek kulcsa a technológiának mint a Másik

megtettesítőjének átszimbolizálása. Ez a cél nem is lenne alaptalan, sőt, jóformán igazolt, amennyiben elfogadjuk a poszthumanista kultúraelmélet azon kijelentését, miszerint az ember sohasem volt független technológiáitól: „a »géppé válás« bármilyen formája [...] már mindig is alkotóeleme az emberi létnek, ezáltal pedig egy »eredendő technicitással« való szükségszerű összekapcsolódásnak” (Herbrechter, 2013, 68). A jelen esszében elemzett videojátékok ezt az eredendő technicitást alapul véve sugallják, hogy szükséges és lehetséges az ember és technológia kapcsolatának felülvizsgálata, ugyanis a digitális technokultúra áthidalhatatlan akadályt képez a tradicionális humanista szubjektum szelf/Másik viszonyainak fenntartásában. Meglehet, ezek a szelf/Másik viszonyok a modernitás által létrehozott és működtetett világlátás termékei, azonban problematikus a modern episztémé értékeit örökérvényűként értelmezni.

Visszakanyarodva a bevezetésemhez, a Dinello által bemutatott technofób sci-fi művek ezeket az értékeket próbálják védelmezni a technológiai vívmányok veszélyesként történő ábrázolásával. Habár vannak olyan innovációk, amelyekkel valóban fokozott óvatossággal kell bánni, az ilyen technológiák kategorikus elutasítása kevesebb választ ad, mint ahány kérdést felvet. A technológiák politikai-ideológiai töltöttsége ugyanis nem ok arra, hogy a társadalom számára egyébként hasznos technológiákat ártalmasként kategorizáljunk.

Bizonyos értelemben maga a társadalmi berendezkedés és a kulturális kategorizálás is egy technológia, bár ezek a technológiák közelebb állnak a Foucault által bevezetett „szelf technológiáihoz” (Foucault, 1988), mint a hagyományos értelemben vett, kézzelfogható, materiális szubsztanciával rendelkező technológiai artefaktumok. Az átjárás e kétféle technológia között ugyanakkor tagadhatatlan, és végső soron a *Crysi*hoz hasonló tudományos fantasztikus művek is ezeket az átjárásokat világítják meg, és helyezik a szubjektum konstitutív mechanizmusai közé. Így a technológia abjekciója vagy Másikként való kategorizálása határozottan ellentmondásosnak tűnik. A jelen vizsgálódás szempontjából releváns kérdés ugyanis nem az, hogy mi módon árthat a technológia az embernek, és hogyan kerülhetjük ezt el, hanem hogy miként lehet képes az ember kilépni a modern episztémé által létrehozott szubjektumkonstrukció hatóköréből, és hogy napjaink digitális technokultúrája hordoz-e magában ilyen potenciált a modern szubjektum számára.

## IRODALOM

- BEARDSWORTH, S. (2004). *Julia Kristeva: Psychoanalysis and Modernity*. Albany: State University of New York Press.
- COHEN, J. J. (1996). Monster Culture (Seven Theses). In: Uő (ed.): *Monster Theory: Reading Culture* (3-25). Minneapolis: University of Minnesota Press.
- DINELLO, D. (2005). *Technophobia! Science Fiction Visions of Posthuman Technology*. Austin: University of Texas Press.
- FOUCAULT, M. (1966). *A szavak és a dolgok*. Ford. Romhányi Török Gábor. Budapest: Osiris, 2000.
- FOUCAULT, M. (1988). Technologies of the Self. In: L .H. Martin, H. Gutman, P.H. Hutton (eds.): *Technologies of the Self: A Seminar with Michel Foucault* (16-49). London: Tavistock.
- HARAWAY, D. J. (1985). Kiborg kiáltvány: tudomány, technika és szocialista feminizmus az 1980-as években. Ford. Kovács Ágnes. *Replika*, 51-52 (2005. november):107-139.
- HERBRECHTER, S. (2013). *Posthumanism: A Critical Analysis*. London: Bloomsbury, Kindle kiadás.
- KALMÁR GY. (2012). *Testek a vásznon: test, film, szubjektivitás*. Debrecen: Debreceni Egyetemi Kiadó.
- KRISTEVA, J. (1982). A szerelem abjektje. Ford. Gyimesi Júlia. *Thalassa*, 2-3 (2007): 3-27.
- KRISTEVA, J. (1990). Bevezetés a megalázottsághoz. Ford. Kiss Ágnes. *Café Babel*, 20 (1996): 169-184.
- PÁLMAI K. (1999). A kristevai szemiotikus jelenségek és az abjekció fogalmának meghatározása. *Szabadpart*, 24-25 (oldalszám nélkül).  
<[http://www.szabad-part.hu/24/24\\_komm\\_palmai.htm](http://www.szabad-part.hu/24/24_komm_palmai.htm)>.

## FILM:

*Terminátor – A halálosztó*. Rendezte James Cameron, szerepel Arnold Schwarzenegger, Michael Biehn, és Linda Hamilton, Hemdale, 1984.

## VIDEOJÁTÉK:

- Crytek. *Crysis*. Electronic Arts, 2007. Számítógépes program.
- Crytek. *Crysis 2*. Electronic Arts, 2011. Számítógépes program.
- Crytek. *Crysis 3*. Electronic Arts, 2013. Számítógépes program.

\* \* \*