

Adatok vagytok!¹

A Háromtest-probléma médiaelméleti olvasata

DUDÁS ÁDÁM ADRIÁN

You are data!

A media-theoretical interpretation of the Three-body Problem

Abstract

The study provides a media theory reading of Liu Cixin's Three-Body trilogy. The trilogy is one of the most significant works of Chinese science fiction, which, in addition to responding sensitively to social issues, presents technological innovations based on scientific principles. The study points out that the novel can also be interpreted from the perspective of contemporary media theory, with particular regard to the portrayal of new media as a tool of power. The sophons – quantum computers equipped with artificial intelligence – project an apocalyptic vision of post-digital media, manipulating reality through real-time communication and observing people. The study analyzes the digital panopticon in the context of Byung-Chul Han's psychopolitics, where the illusion of freedom gives rise to coercion. The loss of secrets leads to the predictability of humanity, and sophons are metaphors for the total surveillance of communication.

Keywords: post-digitality; quantummedia; omnipresence media; psychopolitics; science-fiction

Subject-Affiliation in New CEEOL: Language and Literature – Studies of Literature – Other Language Literature

DOI: 10.36007/eruedu.2025.4.119-134

Bevezetés

A Föld múltjának emlékezete – vagy ahogyan sokan hívják, A háromtest-trilógia – három kötetből áll: A háromtest-probléma (2006), A sötét erdő (2008) és A halál vége (2010).² A trilógia nemcsak azért érdekes, mert általa vált láthatóvá a kínai science fiction mind a kínai, mind a világ olvasói számára, hanem azért is, mert a zsánerre jellemző társadalmi problémák iránti érzékenységet annak ellenére is megtartja, hogy a cselekmény kiindulópontja és az emberiség jövőjét befolyásoló technológiai újítások is természettudományos alapokon nyugszanak. Ahogy a trilógia utolsó kötetének címe is sugallja, a „*halál vége*” nem más, mint az emberiség – a Föld, a Naprendszer s végül az Univerzum – pusztulásának a története,

¹ A tanulmány címe szójátékként reflektál a regényben az emberek retináján felvillanó üzenetre, amely következően hangzik: „Bogarak vagytok!”

² Az első kötet eredetileg egy online folytatásos történet volt, amit végül fizikai formátumban is kiadtak.

amelyet az emberiség perspektívájából beszél el. Ahhoz, hogy végig tudjuk követni ezt a lassú, több száz – majd ezer, sőt millió – évet felölelő folyamatot, a szöveg évkönyvszerű formát ölt: kivonatokat tartalmaz az egyes eseményekről, szereplőkről; ez a szerző tudatos választása ahhoz, hogy egy korokon, csillagrendszereken és dimenziókon átívelő történetet elmesélhetővé tegyen.

A történet a felszínen nem más, mint egy inváziós science fiction, amit egy olyan kínai író mesél el, aki eredeti foglalkozását tekintve mérnök informatikus. Származása ellenére műveire inkább a klasszikus nyugati science fiction volt hatással, bár ezeket egy sajátos keleti perspektívából meséli el – mutat rá Will Peyton a *Chinese and Western Literary Influence in Liu Cixin's Three Body Trilogy* című kötetében. A szerző maga is vall olyan nyugati írók hatásairól, mint Arthur C. Clarke:

1980 egyik téli éjszakáján egy Sri Lankán élő angol férfi megváltoztatta az egész életemet. Ez az angol Arthur C. Clarke volt, a nyugati sci-fi három nagyságának egyike. Épp akkor olvastam a 2001: Űrodiszsee (1968) című könyvét. Mielőtt elolvastam volna ezt a könyvet, számtalanszor elképzeltem egy olyan irodalmat, amely feltárja előttem az univerzum hatalmasságát és mélységét, amely lehetővé teszi számomra, hogy megtapasztaljam a számtalan lehetőség által kiváltott borzongást. Az akkori realizmus kopár vidékein az ilyen szépirodalom annyira távolinak tűnt az irodalomtól, hogy nem tudtam, képtelen voltam felfogni, hogy egyáltalán létezhet. Amikor azonban először kinyitottam a könyvet, rájöttem, hogy amiről álmodtam, már meg van írva.³ (Liu 2013)

Maga a trilógia az *Űrodiszsee*a komplexitásával vetekszik. Nem könnyű olvasmány, mivel Cixin Liu maga is igyekszik feltárni az univerzum hatalmasságát és mélységét, a három kötet nagy részét áthatja a tudomány iránti végtelen rajongása. Ennek fényében a szöveg tele van olyan fizikai, kvantumfizikai és asztrofizikai ötletekkel, valamint azok részletes kifejtésével, amelyekről számos magyarázó cikk és tanulmány született.⁴ A tudományos témákban kevésbé naprakész olvasót néha az az érzés kerítheti hatalmába, mintha egy fizikaelőadáson ülne. Szerencsére a szerző gondoskodik a megfelelő magyarázatokról, amelyhez hol a narrátort, hol az egyik szereplőjét veti be, így csak némileg okoznak fejtörést ezek az epizódok. Ennek ellenére – vagy inkább ezzel együtt – a szövegek nagyon érzékenyen taglalnak olyan kérdéseket, amelyek napjaink társadalmát érintik. Bár a három, egymástól nem elválasztható fő konfliktuscsoport (ember–ember, természet–ember, idegen–ember) a technológia által szoros kapcsolatban áll egymással, mégis külön értelmezési lehetőségeket kínálnak.

A tanulmány célja, hogy rámutasson a szöveg azon tartalmi pontjaira, amelyek alapján a regény a kortárs médiaelmélet felől is olvasható, és hogy kimutassa azt, hogy trilógia a digitális panoptikum és a posztdigitális valóság problematikáját konstruálja újra. Ehhez az olvasathoz főleg az első kötetben, vagyis *A háromtest-*

³ Az angol forrásból származó idézetek az én fordításaim.

⁴ Számos találat közül itt az egyik: <https://medium.com/@armbod/the-three-body-problem-exploring-the-physics-behind-the-book-1f01e6136ec8>

problémában szereplő tartalmi elemeket fogom felhasználni. Azonban előbb rövid említés szintjén felsorolom az egyéb olvasatokat: nőábrázolás, a gyarmati státusz kérdése és az ökológia felőli olvasat.

Gyakori olvasatok

Az ember–ember konfliktus igen markáns eleme a regénytrilógiának, a szerző érezhetően főként hazája történelmi eseményeiből inspirálódott. Kína – főleg az ópiumháborúk utáni – történelmében sok olyan időszak van, amikor gyarmati/félgymarmati státuszba került, és a gyarmati elnyomás érzése számos esetben ki-rajzolódik a szövegből (Sun 2018). A kolonizációs kérdéseken túl a kínai múlt és azon belül a kulturális forradalom idején játszódó cselekményrészletek – az író személyes élményein túl – a hatalmi és a politikai viszonyok elnyomó gépezetének a bemutatásához kellene.

A kulturális beágyazottság a regényben a kolonizációs tematikán kívül is tetten érhető. Számos kritika érte a szövegeket azok nőábrázolása miatt; az angol fordításban több mint ezer helyen javították a szöveget a szexista és himsoviniszta megjegyzések miatt, hogy az a nyugati közönség számára befogadható legyen. A végeredmény így sem lett minden problémától mentes; a kritikák szerint a szerző minden lehetőséget megragadott arra, hogy a nőt – köztük például Je Wenjiét, az egyik főszereplőt – és a nőiséget állítsa be minden probléma forrásaként. A trilógiában a javítások ellenére is tetten érhető a nők inkompetenciájának, döntésképtelenségének és a csakis emocionálisan motivált viselkedésének a szerző általi ábrázolása, ahogy Chanchen Zang fogalmaz:

Egyértelművé vált, hogy A háromtest-sorozat narratív szerkezete, akárcsak a gongye dang (kínai industrialista párt) techno-nacionalista diskurzusa, maszkulinista és nőgyűlölő. Liu kifejezetten „feminizálnak” ábrázolja a kölcsönös elrettentő erő által fenntartott béke alatt élő emberi társadalmat, rámutatva az „új korszak” férfainak fizikai és mentális feminizálódására. A nőiséghez hagyományosan társított tulajdonságokat, mint a szeretet, az együttérzés és az erkölcsi érzületek, az emberi civilizáció kihalásának okaként állítja be, míg a férfiassághoz társított tulajdonságokat, mint a racionalitás, az elszántság és az agresszió, a civilizáció túlélésének kulcsfontosságú elemeiként ábrázolja. (Zhang 2023)

Ezek alapján nem meglepő, hogy számos szélsőjobboldali csoport érezte magáénak a regény retorikáját mind a nők szerepét, mind az idegen megszállást illetően. Az utóbbit, némi rosszindulattal átitatott érveléssel, a bevándorlás allegóriájának is lehet tekinteni (Zhang 2023)

A civilizált ember a létezése óta alakítja a környezetét: a technológiai/mezőgazdasági/társadalmi fejlődés mindig a természet szférájának a rovására történik. A regény szempontjából ez egy kiemelkedő téma: Liu úgy mutat rá az emberi civilizáció okozta környezeti károokra, hogy közben elítélően beszél a radikális környezetvédő

mozgalmakról, amelyek végső soron mizantrópok.⁵ Az ökológiai vonal jelentős része a regénynek, olyannyira, hogy bizonyos tanulmányok szerint ökológiai science fictionként is értelmezhető a szöveg (Erney 2021, 80–81), amelyre rengeteg példát lehet hozni a trilógiából, Rachel Carson *Néma tavasz* című könyvétől kezdve, amely az egyik radikális környezetvédőnél kvázi szentírásként funkcionál, az értelmetlen természetpusztítás ábrázolásán át, egészen a virtuálisan „természetesített” földalatti városokig.

Siqi Zhao és Qinglong Peng *Anthropocentrism in 2001: Space Odyssey and Three-Body Problem* című tanulmánya a két idegen fajnak az összehasonlításában rámutat arra a hasonlóságra, hogy az idegen lények fizikai valójukban sem Liu, sem Clarke világában nem jelennek meg. Rámutat azonban egy fontos különbségre is; míg az angol szerző idegenképe a kiismerhetetlenségen alapul, addig a kínai szerző az idegenek vonásait az emberi történelmi tapasztalatok alapján rajzolja fel, jellemük ábrázolásához pedig a legsötétebb tónusokat használja (Zhao – Peng 2020, 463). Bár az idegen lények kolonizáló tevékenységének legfőbb motiváló erejeként egy valós fizikai probléma van megnevezve – a háromtest-probléma, amelyről az első kötet a címét kapta –, az mégis könnyen értelmezhető úgy, mint az emberi társadalom saját maga okozta ökológiai katasztrófája (Hassan 2020). A szerző számos helyen amellett érvel, hogy az emberiség – és tágabb értelemben véve minden civilizációt felépíteni képes faj – jövője a technológiától és a permanens technológiai fejlődéstől függ. Ebből a nézőpontból a technológia és az ember fogalma elválaszthatatlanok egymástól, a regényben az összes konfliktus valójában technológiai konfliktus.

Bár a trilógia nem fogalmaz meg konkrét állításokat az újmédia-térről – nem mutat rájuk, nem nevesíti azokat –, számos olyan pont van, ahol a felszín alatt felismerhetővé válik, azokkal a lehetséges jövőbeli médiumokkal együtt, amelyeket szinte kivétel nélkül hatalomtechnikai eszközként ábrázol. A szerző témáról alkotott képe azonban nem előzmény nélküli: korábbi műveinek egy része sokkal egyértelműbb megállapításokat tesz a számítástechnikai forradalommal, az internettel és az újmédiális viszonyokkal kapcsolatban. Az egyik a *China 2185* című, 1989-ben megjelent cyberpunk regényében (amelynek még nincs hivatalos angol fordítása) a fiatalok – akik megunták Kína analóg mivoltát – digitális másolatokat készítenek magukról, Kínáról s végül az egész bolygóról, hogy a digitális térben éljenek.⁶ A másik az *Átok 5.0* (Liu 2025) című novellája, amelyben egy számítógépes vírus evolúcióját követhetjük nyomon: a vírus 1.0 verziója még csak egy csalódott szerelmes bosszúja volt, a 3.0 már azt a rendszert támadja és irányítja, amely hálózatiságon keresztül teszi kényelmessé és boldoggá a felhasználók életét, az 5.0 pedig egy kevés kódolás után már a világ elpusztítására törekszik. A trilógia azonban sokkal árnyaltabban képezi részét azoknak a diskurzusoknak, amelyek a posztdigitálisról,

5 A regénybeli Mike Evans, aki dollármilliárdokat örökölt édesapja olajcégéből, tagadja az emberi faj felsőbbrendűségét, sőt egy ponton teljesen emberiségellenes lesz. A Föld megmentésének lehetőségét csakis az emberiség kiirtásában látja.

6 Jessica Imbach fordításában elérhető néhány fejezet angolul. <https://dlf.uzh.ch/sites/sinofutur-res/2019/12/18/china-2185-chapter-8/>

az *omniprezens* médiáról és az újmédia mindenhatóságáról beszélnek. Egészen pontosan arról, hogy hordozható számítástechnikai eszközeink révén a nap minden egyes másodpercében kapcsolódunk egy nagyobb hálózathoz (Han 2024).

A jelen tanulmány továbbiakban a digitális hatalomtechnika és a megfigyelési társadalom diskurzusait vizsgálja *A háromtest-probléma* olyan példáin keresztül, mint a regény világának sophonjai és az általuk konstruált digitális panoptikon.

Emberből gép

„Egész Pekingben efféle csaták zajlottak, mintha tömérdek processzor dolgozott volna egymással párhuzamosan, melyek együttes kimeneti teljesítménye adta a kulturális forradalmat. Az örület árja öntötte el a várost, beszivárgott a legkisebb zugba is.” (Liu 2021, 9) *A háromtest-probléma* legtöbb fordítása a Mao-féle kulturális forradalom fejezetével kezdődik, amit Ken Liu, a trilógia angol fordítója helyezett az eredeti sorrenddel ellentétben a kötet elejére. Ez Ken Liunak, a trilógia angol fordítójának tudatos választása volt, mert szerinte a nyugati olvasók így sokkal jobban tudnak kapcsolódni a regényhez. Bár Kínában már nem számít tabunak a kulturális forradalom témája, a regény szerzőjének az volt az álláspontja, hogy nem szerencsés az akkor történeteket fókuszba állítani. A fenti idézet azért is érdekes, mert a kulturális forradalom nagyotálját – a városban mozgó csapatokról – egy számítási folyamathoz teszi hasonlónvá, amelyet párhuzamosan végeznek a processzorok. A hideg számítást és a forradalmi düh végezte értelmetlen pusztítást így egy szintre helyezi, a látszólagos ellentmondást feloldja és az örülettel teszi egyenlővé. Az ember–gép bináris opozíciója feloldódik ebben a hasonlatban, de közben megfordítja a feloldódás irányát: nem a gép válik emberivé, mint ahogy az a zsánerben szinte megszokottá vált (lásd: *ÉN*, a *Robot*; *Terminator*; *Her* stb.), hanem a társadalom működik a számítógép processzoraiként. A düh és a forradalom még az emberség maradéka, és hideg gépi számítással összeadva alkotja meg azt az örületet, amely mindenre kiterjed. Az itt létrejövő ember–gép hibrid toposza beilleszthető a nyugati poszthumanista gondolkodás modelljébe (Lásd: Donna Haraway *Kiborg kiáltványa*⁷). A számítástechnikai eszköz–ember/társadalom hasonlatok még számos helyen tetten érhetők a regényben. Két további példán keresztül mutatom be, hogy Liu miként gondolkodik a társadalomról és az emberekről, azok átlátszóságáról és programozhatóságáról.

A földön a falanx színei mozogni kezdtek. Bonyolult, aprólékos áramkör minták jelentek meg és töltötték meg fokozatosan az egész alakzatot. Tíz perccel később a hadse-

7 Donna Haraway *A kiborg kiáltvány* (eredeti címe: *A Cyborg Manifesto* 1985) című esszéjében a kiborg fogalmát használja fel, hogy újraértelmezze a feminista identitáspolitikát és kritizálja a bináris opozíciókat. Haraway szerint a kiborg olyan hibrid lény, amely feloldja a természet és kultúra, ember és gép, fizikai és nem-fizikai közötti határokat. Haraway kiborg-elmélete rámutat arra, hogy a technológia és az emberi test összefonódása nemcsak fizikai, hanem társadalmi és politikai következményekkel jár, ami Liu művében is központi téma.

reg harminchat négyzetkilométeres számítógép alaplapot alkotott. Neumann gigantikus emberi áramkörre mutatott a piramis alatt, és elkezdte magyarázni: – A számítógépet Qin I-nek neveztük el, felség. Nézze, középen van a processzor, a központi végrehajtó egység, amit az öt legjobb hadosztályából alakítottunk. (Liu 2021, 217)

Az idézett ember–gép hibrid leírása a regény virtuális valóságában jelenik meg. Az emberi számítógép megalkotása azért válik szükségessé, hogy a *Három test* játék virtuális világában megoldja a legégetőbb feladatot: egy olyan számítást elvégzését, amely lehetővé teszi a stabil és instabil korok váltakozásának a megjósolását. A regény anakronisztikus eszközökkel él: az egyik felhasználó Neumann néven építi meg ezt a gigantikus számítógépet, kvázi a középkori Kína környezetében. A számítógép alkatrészei, akik a virtuális valóságban emberként jelennek meg, nem rendelkeznek személyiséggel, és csak egy egyszerű feladat van rájuk bízva: zászlók felemelésével kell reagálniuk az előttük megjelenő zászlóra. Ebből adódik az, hogy könnyen pótolhatóvá válnak: ha az egyik „alkatrész” cserére szorul – mivel nem végzi jól, vagy egyenesen rosszul végzi a feladatát – az azt alkotó embereket az uralkodó megöleti és újakra cserélteti őket. Ebben a hibrid számítógépben így változik az ember jelentése – még ha digitálisak is? – számokká: 0 vagy 1 lesz.⁸ A hasonlat nem csupán az emberi társadalomra mint számítógép hibridre mutat rá, hanem az ebben lévő hatalmi viszonyokra is.

Az iménti két jelenet, amely a társadalmat ember–gép hibridként ábrázolja, megfeleltethető a foucault-i hatalomábrázolásnak. A *szexualitás történetében* Foucault arról ír, hogy a 18. századig a halál feletti uralom kizárólag a hatalom – tehát a kor társadalmi kontextusában az uralkodó – kezében volt. Ez a hatalom azonban nem volt korlátlan, közvetett módon éppen úgy megnyilvánult, mint közvetlenül. Ha a hatalmat külső veszély fenyegette, az joggal várta el az alattvalóitól, hogy megvédelmezzék, akár az életük árán is. Ez jelenti a közvetett hatalomgyakorlást élet és halál felett. Ha ezt a hatalmat belső veszély fenyegette, akkor az uralkodó joggal vette el annak az életét, aki a fenyegetést okozta. Foucault helyesen rámutatott arra, hogy az élet és halál feletti kontroll mindenképpen aszimmetrikus, hiszen csak az élet kioltásával képes hatalmat gyakorolni az élet felett (Foucault 1996, 139–140). Bináris számrendszerre lefordítva ez annyit tesz: a halál a 0 és az 1 az élet. A Mao Ce-tung-féle forradalom a feltételezett belső ellenség ellen irányuló válaszlépés volt, a *Három test* játék számítógépe – bár az uralkodó keze által haltak meg – a külső fenyegetést próbálta elhárítani.

A gépként felfogott emberi test, amely az élet feletti hatalom egyik formája Foucault-nál, azt jelenti, hogy a hatékonyság növelése az elsődleges szempont: kontrollal, a képességek növelésével, a test erejének a kiaknázásával. A hasznosság és az engedelmesség mindennek előtt való (Foucault 1996, 144). A másik formáját az élet feletti hatalomnak – amelyet Foucault biopolitikának nevez – a későbbiekben fogom kifejteni. A számítógép és az ember hibridje a regényben pont a gépként felfogott emberi testet – ez esetben mint társadalmi testet – jeleníti meg, hiszen

⁸ A számítógép megalkotása Neumann János nevéhez fűződik, tehát nem véletlen a névválasztás. A magyar tudóst szokták a számítógép atyjának is nevezni.

valahol erről szól a számítástechnika: a kontrollról, a képességekről és a maximális hatékonyságról. Ahogyan a média is.

Wang önkéntelenül úgy gondolt a nőre, mint egy rég elavult DOS operációs rendszerre: egy üres fekete képernyő, azon egy csupasz „C:\univerzum” prompt, egy villogó kurzor. Akármit ütsz be, azt viszonozza. Se egy plusz betű, se semmi változás. De most már tudta, hogy a „C:\univerzum” mögött feneketlen mélység tátong. (Liu 2021, 93)

Az első kötet protagonistája, Wang Miao ezt gondolja arról a nőről, aki a Tudomány Határai nevű csoport tagja és akit először látott játszani a *Három test* játékkal. A nőre nem hardverként, hanem szoftverként tekint, a régi, DOS operációs rendszerhez hasonlítja. Ez az operációs rendszer, azon felül, hogy napjainkra elavulttá vált, olyan tulajdonságokat hordoz, amely negatívumként szerepelhet, ha emberrel kapcsolatban alkalmazzuk: ronda, felszínes és semmi esetre sem érdekes. Bár ez látszólag ellentmond annak, amire a Chencheng Zhang-tanulmány rámutat, hiszen érzelemmentesnek állítja be a nőt a programnyelv hasonlatán keresztül, de mégis kiolvasható belőle az, hogy ezt a nőt – és rajta keresztül a nőt – egyszerűnek, sematikusnak, bugyutának és üresnek ábrázolja. És nem utolsó sorban programozhatónak. Jelen tanulmánynak nem az a célja, hogy minősítse a szerzőt a nőábrázolással kapcsolatos kérdésekben, sokkal fontosabbnak tartom, hogy rámutassak arra, hogy az ember–gép hibrid hardver és szoftver képében is megjelenik a regényben, hiszen ez érdekes vonulata lesz a médiaelméleti olvasatnak.

Médiaelméleti olvasat: virtuális valóság, sophonok és a digitális panoptikon

Az első kötet harmincöt fejezetéből öt a virtuális valóságban, a *Három test* elnevezésű számítógépes játékban játszódik, így a virtuális valóság kérdése médiaelméleti elemzés szempontjából nem elhanyagolható tényező, még akkor sem, ha látszólag nem kapcsolódik közvetlenül az omniprezens médiumok topikjához. A *Három test* játékban megteremtett virtuális környezetnek számos funkciója van, amelyek gyakran össze is fonódnak. A játéknak egyszerű célja van: meg kell akadályozni a játékban szereplő kitalált civilizáció elpusztulását, amelyhez mindössze annyit kell előre megjósolni, hogy a stabil és instabil korok milyen rendszerességgel következnek egymás után. Ha a játékosok rájönnek valamelyik részproblémára, elég okosnak találatnak ahhoz, hogy a következő szintre léphessenek.

A *Három test* virtuális valóság leírása lehetővé teszi az író számára, hogy a Trisolaris világának komplexitását és a fizikai problémákat közvetett módon ábrázolja. A virtuális valóságon belül a történelmi személyek⁹ (például Newton, Neumann vagy Einstein) segítségével el tudja magyarázni a probléma megoldása körüli tudományos koncepciókat anélkül, hogy közvetlenül az olvasóhoz szólna. Továbbá a játék strukturális felépítése párhuzamba hozható az emberiség történelmével és a jövő-

⁹ Valójában ezek csak nicknevek.

jével. A regény valóságán belül létrehozott másodlagos valóság, maga a játék pedig a diegézis szempontjából is kiemelkedő jelentőséggel bír. Elsődlegesen az a célja, hogy kiválassza a legjobb fizikusokat, akik képesek rájönni a világot elpusztító erő mibenlétére. Másrészt a játékban résztvevő játékosoknak segít megtapasztalni a trisolarisi világ körülményeit és problémáit. A regény világában a játékosok egy „V-ruha”¹⁰ segítségével tudnak belépni a virtuális valóság terébe. A ruhába beépített szenzorok minden érzékszervet stimulálnak, hogy a játékos saját bőrén keresztül tapasztalhassa meg az pusztító hő- és fagyhalált, a civilizáció számtalan elpusztulását és újjáéledését. A játék ezen felül segít a trisolarisi civilizációnak, hogy hozzájuk lojális embereket toborozzanak.

A trisolarisi kultúra terjesztésének elsődleges módja a *Három test* számítógépes játék volt. Az FTM (Föld–Trisolaris Mozgalom) forrásokat nem kímélve fejlesztette ezt a programot. Az elsődleges cél kettős volt: egyrészt téríteni a trisolaris vallás nevében, másrészt hagyni, hogy az FTM csápjai a tanult értelmiségtől az alsóbb társadalmi rétegekig nyúljanak, fiatalabb tagokat toborozzanak a középrétegből és az alsóbb osztályokból. (Liu 2021, 325)

A virtuális világban az egyik idősebb szereplő, miután megtalálta unokája számítógépén a játékot, ezt mondja róla: „[...] vonzónak találtam. Különösnek, rettenetesen, de szépnek. Annyi információ van rejtve egy egyszerű reprezentációban.” (Liu 2021, 228).

A primer valóságba ágyazott szekunder valóság – az utóbbi a földi kultúrát és trisolarisi körülményeket sajátosan mossa egybe – tulajdonképpen egy mise en abyme-ként funkcionál, amely segít feltárni a regény elsődleges valóságának mélységeit. A játék segíti a szereplőket abban, hogy felgöngyölítsék a tudósok rejtélyes öngyilkossága mögötti okokat, de így derül fény a trisolarisi civilizációnak a Föld megszállását célzó motivációjára és a háromtest-probléma megoldhatatlan voltára is.

A szekunder valósághoz – tehát a játékhoz – való hozzáférés szinte vírusként terjed a primer valóságban. Csápjai opcionálisan mindenkit elérhetnek, így a társadalom minden szintjén akadhatnak olyanok, akik egyszer a Föld–Trisolaris Mozgalom tagjai lesznek. Így válik a játék a propaganda virtuális eszközévé, amely a kultúrán és annak a virtuális reprezentációján keresztül toboroz a Trisolarishoz lojális embereket.

A latin propagare szó eredetileg terjesztést jelent, ritkább használatban kertészeti szakszó a dugványozásra, ebből alakult ki a modern propaganda fogalom is.¹¹ Jonathan Auerbach és Russ Castronovo *Tizenhárom tézis a propagandáról* című tanulmányának az egyik részlete párhuzamba állítható a *Három test* játék propa-

10 A 2024-ben elkészült sorozatadaptáció, hallgatva az idők szavára, már csak egy futurisztikus hatást keltő sisakként ábrázolja ezt a V-ruhát. A regényben a Három test játék emberi fejlesztés eredménye, míg a sorozatban idegen technológián alapul.

11 A köznapi beszédben gyakran használjuk negatív előjellel, azonban ez nem kezdettől fogva és nem minden kontextusban van így.

gandájával, annak translációk eljárásán keresztül. Auerbach és Castronovo példájában az Egyesült Államok egyik, Irakban használt, terrorizmus elleni plakátján elemzi a kultúrák közti fordítást mint propagandisztikus gyakorlatot. A plakáton egy kisgyerek és egy öt védelmező börtönviselt ember látható, és az iraki emberek érzelmére próbál hatni. Ahhoz, hogy az üzenet célba is érjen, „[n]em pusztán egy amerikai üzenetet kell lefordítani arabra, hanem azt a poszt-husszeini társadalom kódjai által kell közölni; ez a diskurzus azt igényli, hogy méltányolják a népet és a történelmet” (Auerbach – Castronovo 2014). A trisolaris lények jellegéről, kinézetéről a virtuális valóságban sem hullik le a fátyol. A *Három test* játékának különböző történelmi környezetei – mint a piramisok és a templomok – sem a véletlennek köszönhetőek, ahogyan az sem, hogy a Trisolaris világot ábrázoló szimulációban mind a karakterek, mind a nem-játékos karakterek avatárjai emberi külsővel rendelkeznek. Ahogy az első kötet protagonistája ráeszmél, „[...] a játék minden játékosnak sajátos világot teremt. Ezt a világot, amely az európai középkoron alapult, a felhasználó neve alapján választotta neki a szoftver” (Liu 2021, 182). A program a játékosok igényeire szabja és kontextualizálja a környezetet, hogy az üzenet könnyebben célba érjen: az együttérzés magvait dugványozza el bennük.

Médiaelméleti elemzés szempontjából a virtuális valóság a legkézenfekvőbb tartalmi eleme a regénynek. Van egy kevésbé evidens része is: a sophonok médiumként való értelmezése. Jens Schröter a jövő médiájának elgondolásáról azt mondja, hogy azok nemcsak a grafikával és a számítási kapacitással kapcsolatos elképzelések, hanem mindig egy adott korszak társadalmi tapasztalatának, félelmeinek és egyben a reményeinek fantasztikus megtestesülései (Schröter 2021, 8). A jövő médiuma azonban nem egyenlő az újmédiával. Az utóbbi általában azokra a technológiai újításokra vonatkozik, amelyek napjaink médiáját jellemzik, ezzel ellentétben a jövő médiája – nem meglepő módon – a jövőbeli, még meg nem valósult médiumokra utal.

A jövő médiájáról való gondolkodásunkat – és a jövő médiáját magát is – a már említett társadalmi tapasztalatok mellett az olyan jövőről gondolkodó irodalmi zsánerek is befolyásolják, mint a science fiction. Erre Schröter a HAL9000 nevű mesterséges intelligencia példáját hozza a Stanley Kubrick által rendezett 2001: *Űrodüsszeia* című filmből (Schröter 2021, 4). Érvelése szerint a HAL9000 nemcsak egy science fiction konstrukció volt, hanem a jövőbeli mesterségesintelligencia-kutatók és a számítástechnikai mérnökök eszményképévé vált. Ezek az eszményképek és konstrukciók nemcsak magáról a jövőbeli médiaterről, hanem a jövő – és természetesen a jelen – társadalmi kihívásairól is szólnak.

Amikor figyelembe vesszük a képzelet szerepét a média változásában, a múltbeli jövők történetének vizsgálata azt tanítja nekünk, hogy ezek mindig egyúttal elképzelések voltak a társadalmi rendről is: az új médiatechnológiát minden esetben, implicit vagy explicit módon, belehelyezik az ember saját kultúrájának és az abban való életének szemantikai keretrendszerébe. (Schröter 2021, 13)

A 2000-es évektől kezdve médiateoretikusok – mint Meier, Warnke és Schröter – *posztdigitalitásról* beszélnek, ami sok hasonlóságot mutat Mark Weiser *ubiqui-*

tus computing elképzelésével. A posztdigitális azt jelenti, hogy a digitális média annyira mélyen integrálódott a mindennapi életünkbe, hogy nélkülözhetetlenné és egyben láthatatlanná vált. Ez egyúttal implikálja azt is, hogy a jövő médiáját eleve nélkülözhetetlennek és láthatatlannak képzelik el, és ennek okán így is fejlesztik (Schröter 2021, 84–85). A kvantumszámítógép ötlete nemcsak a science fiction írók – köztük Cixin Liu – körében merült fel, hanem komolyan fontolóra vették az elméleti és gyakorlati megvalósításának lehetőségeit jövőkutatók, illetve techóriások is (például a Google¹²). A kvantumszámítógép lényege – anélkül, hogy belebonyolódnánk természettudományos fejtegetésekbe és számításelméleti kérdésekbe –, hogy nagyon gyors. Gyorsabb mindennél, aminek a segítségével az ember számításokat tudott végrehajtani. Liu a regényében a kvantumszámítógépet – amelyet az idegen civilizáció fejleszt ki – és annak működési elvét a következőképpen írja le:

A kvantumkapcsolat távolból is él. Ha a négy sophont az univerzum sarkaiba helyezzünk, akkor is azonnal érzékelnék egymást, létezne köztük a kvantumformáció. Ha itt tartjuk Sophon Hármat és Sophon Négyet, képesek azonnal fogadni a Sophon Egy és Sophon Kettő által visszaküldött információt. Így valós időben tudjuk megfigyelés alatt tartani a Földet. Ráadásul a sophonalakzat révén a Trisolaris valós időben tud kommunikálni a földi civilizáció elidegenedett erőivel. (Liu 2021, 390)

A posztdigitális média jövőbeli képe *A háromtest-trilógiában* negatív, sőt apokaliptikus fénytörésben látszik. Lényegében a sophonok – amelyek mesterséges intelligenciával ellátott kvantumszámítógépek – feladata a Földre érkezésük után a kvantumkapcsolat és a valós idejű kommunikáció segítségével manipulálni a fizika által leírható és megismerhető valóságot az emberiség számára, megfigyelni az embereket, és kommunikációs csatornát biztosítani az idegenek és a Föld elidegenedett szakadár csoportjai között. Az apokaliptikus fénytörés oka az, hogy az emberi civilizáció sokáig nem képes ellenük hatékonyan védekezni, hisz mindenütt jelen lehetnek, mindent látnak, mindent hallanak, így meg tudják akadályozni az emberiség technológiai fejlődését, amellyel a 400 év múlva bekövetkező kolonizációra felkészülhetnének. A láthatatlanságuk – akkorák, mint egy proton – és emberi léptékkel fel nem fogható sebességük okán – amelynek köszönhetően mindenütt jelen vannak – *omniprezens* médiumként értelmezhetők.¹³ Az *omniprezens* média – írja Schröter – feloldja a virtuális–reális dichotómiáját, és egy olyan virtuális valóságot hoz létre, amely immáron a reális valóság részének tekinthető. Mindezt nem úgy éri el, mint például a *Mátrixban* (Lana Wachowsky és Lili Wachowsky, 1999), tehát nem egy interfészen keresztül elérhető digitális világot hoz létre, hanem a világot alakítja egy hatalmas interfésszé (Schröter 2021, 83). Ebből a szempontból a *Három test* játék digitális világa nem sorolható az *omniprezens* médiumok közé.

12 <https://www.nature.com/articles/s41586-019-1666-5>

13 Ez egybevág a hiperobjektum fogalmával, amelyet Timothy Morton a *Hyperobjects: Philosophy and Ecology after the End of the World* című könyvében vezet be. A hiperobjektumok olyan nagyméretű, időben kiterjedt jelenségeket írnak le, melyeket az emberi érzékelés korlátai miatt nehéz megérteni, de amelyeknek hatalmas hatásuk van az emberiségre.

A sophonok ezzel ellentétben egy illuzórikus univerzumot teremtenek, így manipulálva a megismerhető valóságot.

A terv lényege a tudományos fejlődés negatív környezeti hatásainak a hangsúlyozása és természetfeletti erő jeleinek a produkálása a Föld népessége előtt. A folyamat negatív hatásainak a kiemelése mellett megkísérelünk „csodákat” végrehajtani, hogy illuzórikus univerzumot teremtsünk, amit nem lehet a tudomány logikájával megmagyarázni. (Liu 2021, 368)

Az idézetből látszik, hogy a regény nem a reális–nemreális dualizmusában prezentálja a láthatatlan média által létrehozott alternatív (párhuzamos) valóságot, hanem a hozzáférhető valóság manipulációja – ahogy későbbi szöveghelyekből kiderül: a kutatások befagyasztása, a mérések ellehetetlenítése, a „bogarak vagytok” üzenet emberi retinán való megjelenítése és az univerzum „pislogása” – révén játssza össze a kettőt.¹⁴ Ez egybevág azzal, amire Schröter – Jay D. Bolter és Richard A. Grusin *Remediation: Understanding New Media* című munkájára hivatkozva – mutat rá, hogy az onniprezens számítástechnika médiája azért agresszív, mert nemcsak megfigyel, hanem befolyásolni igyekszik a megfigyeltet (Schröter 2021, 85).

Tehát a regényben az emberiség ellensége – legalábbis saját magán kívül egy jó darabig – az a láthatatlanná vált technológia, amely információt közvetít, gátolja a fejlődést, és digitális panoptikont hoz létre. A sophonok anélkül gyakorolnak erős kontrollt az emberiség felett, hogy konkrét fegyverező eszközöket alkalmaznának, tehát nincs fizikai elzárás vagy a testekre irányuló büntetés. A tudat bebörtönzéséről van szó, hiszen egy sophon „be tud hatolni bármilyen zárt térbe” (Liu 2021, 384), ami alól egyetlen kivétel van: magába a tudatba képtelen, hiszen ahhoz nincs hozzáférése, így azt szorítja korlátok közé. Nem véletlen tehát, hogy Schröter szerint a „sophonok a kommunikáció teljes felügyeletének a politikai metaforái” (Schröter 2021, 94). Liu regényében az egyetlen védekezés a mindenütt jelen lévő kvantumszámítógépek általi megfigyelés ellen az, ha mindenféle információáramlás megszűnik és a gondolatok zárt térben maradnak.

Az eddigiekben Liu számítástechnikával kapcsolatos társadalmi metaforáin keresztül megkaptuk azt az értelmezést, hogy a modern emberi és társadalmi folyamatok leírhatók a számítógép és a programnyelvek logikájával. Ez által teszi láthatóvá és értelmezhetővé az embert és a társadalmat úgy, mint egy hardvert/szoftvert, amelynek programja és működése felülírható. Az író ezekkel a társadalmi metaforákkal készítette elő a terepet a sophonoknak, akiket Schröter segítségével onniprezens médiumként tudunk azonosítani. A továbbiakban Byung-Chul Han és

¹⁴ Paul Virilio a jelenséget sztereovalósággént írja le, bár ő még az internet korának hajnalán alkotta meg ezt a kifejezést. A számítógépet – és az akkoriban egyre jobban elterjedő webkamerát – nemcsak egy információkat közvetítő gépnek, hanem egyben látógépnek is tartotta. Így szerinte nem beszélhetünk egy valóságról, hanem egyszerre az aktuális valóságokból és a média által közvetített virtualitásból álló sztereovalóságról. (Virilio 2002, 20–21). Virilio meglátásai élesek, de némiképp meghaladtak, ezért jelen elemzésben más teoretikusok által használt onniprezens és posztdigitális fogalmakat használok.

Foucault segítségével értelmezem a társadalmi program felülírásának a műveletét.

A társadalmi, kommunikációs, mediális fenoméneknek az aktualitása nem kérdéses, hiszen ezek határozzák meg a jelenünket. A regény világa is számol ezekkel a jelenségekkel és bár nem kerülnek direkt tematizálásra, Han és Foucault nyomán pszichopolitikai eszközöket fedezhetünk fel bennük. A két teoretikus és a regény szöveghelyeinek kölcsönös egymásra vonatkoztatása egy mélyebb megértést tesz lehetővé. A fikciós szövegnek azonban az a nagy előnye a teoretikus szövegekkel szemben, hogy megoldási lehetőségekkel is szolgálhat.

A *Pszichopolitika* és *Infokrácia* című munkáiban Han kifejti gondolatait a jelenkorunk előtt soha nem tapasztalt szabadságról – vagyis sokkal inkább annak érzetéről – és azokról a kényszerekről, amelyeket a neoliberális gazdasági rendszerrel együtt ez a szabadságérzet hozott létre. Han kritikával kezeli Foucault biopolitika fogalmát. Foucault szerint a 17–18. században kialakult biohatalom a kapitalizmus kialakulásának és elterjedésének az egyik nélkülözhetetlen feltétele volt. A népesség biopolitikája, vagyis a biohatalom az, ami a társadalomra és a benne zajló folyamatokra testként tekint.¹⁵

Foucault alapvetése arra épült, hogy a modern államok mindenről statisztikát vezetnek, a hatalom figyeli a népszaporulatot és a demográfiai változásokat, a népességséget és a várható élettartamot. Nemcsak megfigyelés alá vonja, hanem a rendelkezésére álló eszközök révén még befolyásolja is azt, hiszen a mindenkori hatalomnak érdekében áll ezeknek a statisztikáknak a pozitív irányba való billentése. A cél változatlan: növelni kell a hasznosságot és az engedelmességet. Pont, mint a fegyelmező társadalom politikájában, de már nem a fegyelmező társadalom eszközeivel. Nem a testi fenytéssel és a megsemmisítéssel, hanem a test – és persze a mindenkori társadalmi testének – a láthatatlan szabályozásával. Ezt a szabályozást olyan intézményeken keresztül végzi, mint például az iskola, a gyógyszeripar és a katonaság (Foucault 1996, 44–45).

Han megállapítja, hogy a Foucault-féle testre irányuló felügyeleti rendszer és biopolitikai elképzelés felett eljárt az idő, legalábbis számos pontban helyreigazításra szorul. Érvelése szerint a biopolitika a fegyelmezés társadalmának az egyik eszköze volt, „teljességgel használhatatlan azonban a neoliberális rendszer számára, amely mindenekelőtt a pszichét zsákmányolja ki”. A Big Data – teszi hozzá – azonban sokkal alkalmasabb erre (Han 2020, 32–33). Han értelmezése szerint Foucault elképzelései nem abban az értelemben lettek avítottak, hogy a mindenkori hatalom a fegyelmezés technikájában ne lenne érdekelt – legyen szó elzárásról, az idő beosztásáról és a testre irányuló hatalomról –, hanem a szerző rámutat arra, hogy jelenünkben, tehát a digitalizáció korában a hatalom és az általa használt technika abba az irányba mozdult el, amelyet már nem lehet teljes joggal a foucault-i értelemben vett fegyelmező társadalomnak hívni.¹⁶

A dataizmus – írja Han – egy olyan totális diktatúra lenyomata, amely hatalmas mennyiségű adattal dolgozik, és a hatalmát az önkontrollon keresztül gyakorolja, az

¹⁵ Eszmetörténeti előzményként lásd Thomas Hobbes 1651-es *Leviatán* című munkáját.

¹⁶ Más kérdés, hogy a *Felügyelet és büntetés* a saját korában sem fedte le a társadalom fegyelmezésének teljes felületét, ahogyan erre Han többször is kitér.

ember a digitális jelenlétével egy immateriális termelési módban vesz részt: a digitális résztvevők adatokká válnak, viselkedésük, cselekedeteik, vásárlási szokásaik, jelenlétük számszerűsíthetővé és kiszámíthatóvá válik, megfosztódnak a személyiségük belsőjétől: elvesznek a titkaik (Han 2020, 74). Paul Virilio már 1998-ban, az *Információs bomba* című munkájában felhívja a figyelmet erre a jelenségre. Rámutat arra, hogy internet – vagy ahogy Virilio hívja, a globális telekommunikáció – az információ megosztásának kényszerével jár együtt, a felhasználók önként mondanak le a titkaikról és kitárulkoznak. Így válik átlátszóvá az ember és környezete, nincsenek többé falak vagy üres sarkok. Ebben a globális információáramlásban a kémkedés totálissá lett, a világ összeszűkül, panoptikus és kibernetikus buborékká vált. A háborúk gyakorlatilag információs háborúkká váltak (Virilio 2002, 63–70). A globális hálózati környezet arra kényszerít bennünket, hogy hagyjuk a kizsákmányolást, elrabolják a digitális másolatainkat, megfigyeljenek és a saját virtuális világunk – ő úgy fogalmaz, hogy világaik – öntudatlan szereplőivé süllyesszenek (Virilio 2002, 34).

Han amellett érvel, akárcsak Virilio, hogy a Big Data mentes a perspektívától – nincs optikai vetülete, nincs látószög, nincs holtter, minden látszik –, be tud hatolni bármilyen zárt térbe, az ember és környezete átláthatóvá válik. A zártságból nyíltság lesz, ami lehetővé teszi a határtalan adatmegosztást, létrejön a digitális panoptikon, működtetői pedig maguk a benne tartózkodók, akik folyamatos intenzív kommunikációs és kitárulkozási kényszerben vannak (Han 2020, 74). A szabadság: szolgátság, de nem az orwelli értelemben, hiszen ez nem az 1984 diktatórikus világa.¹⁷ Ez egy relatíve szabad világ: nincs gondolatrendőrség, nincs duplagondol, sem újbeszél. Azonban Liu regényének világában is létezik a mindent látó *telekép*, csak éppen olyan egy láthatatlanná vált onniprezens sophon testesíti meg, amely elől senki sem rejtőzhet el a szobája sarkában.

Persze a regényben ez a szabadság nem abban az értelemben artikulálódik, hogy a sophonok megjelenésével az emberek hihetetlenül szabadnak érzik magukat, hanem mindössze annyiban, hogy az első kapcsolatfelvétel után a Föld – amit az emberiség éppen önfelédten kizsákmányol – a szó szoros értelmében vett, végtelenül nyitott kommunikációs közegbe kerül, ahol nem lehetnek többé titkaik. A titkok megtartására való képességnek az elvesztése az információ kontrolljára való képtelenség. Liu világában egyet jelent azzal, hogy az emberiség nem tud megfelelően felkészülni a Föld elkerülhetetlen megszállására, a saját adatai leplezik le minden cselekedetét, kiszámíthatóvá válik. Kiszolgáltatott és sebezhető lesz.

Han a digitális kor emberéről azt mondja, hogy a szabadság érzete miatt hiszi azt, hogy többé nem a hatalomnak alávetett szubjektum, hanem úgynevezett projektum, amely folyamatosan felfedezi és újratervezi magát. Azonban a látszat ellenére ez továbbra sem szabadság, hiszen az önmagát folyamatosan felfedező projektum csak annyiban szabad, amennyire az új elnevezésének a kényszeralakzata ezt engedi. Valójában ez egy sokkal hatékonyabb formája az alávetettségnek: a külső kényszerek belsővé váltak. A digitális kor embere teljesítmény-szubjektummá

¹⁷ A regény későbbi részében Liu parafrázálja Orwellt, ahogyan arra a korábban említett Peyton is rámutat.

vált, aki ugyan szabadnak hiszi és nevezi magát, de valójában szolga (Han 2020, 7–8).

Ez a szolga és teljesítmény-szubjektum – érvel Han – a kommunikációs tér és kitarukozási kényszer keresztmetszetében születik meg. Immáron nem kizsákmányolják – ahogy Virilio fogalmazott – hanem saját magán végzi el ezt a műveletet. Az egyéni szabadság eszménye a tömegkommunikációs kor kezdetén – a 2000-es években – pozitív jelzővel bírt. Ez mára megváltozott: a tömegkommunikáció mai csúcsterméke a social media és platformjai digitális panoptikonná lettek, így csak a neoliberalizmus legfontosabb értéke, a tőke vált szabaddá, nem az ember. Az utóbbi nem szabaddá, hanem adattá vált (Han 2020 11).

A regény természetesen nem száz százalékan összeolvasható a kortárs médiaelmélettel, de mégis rá tudunk mutatni számos olyan pontra, amelyek alapján a kortárs médiaelméleti analógia megállja a helyét. Az emberiség az első kapcsolat-felvétel után önként szolgáltat adatokat anélkül, hogy ennek tudatában lenne, vagy szándékában állna. Persze a társadalom bizonyos szegmensei szándékosan teszik ezt, lásd a Föld–Trisolaris Mozgalmat, az idegen megszállást nemcsak üdvözlendőnek, hanem egyenesen kíváncsnak tartják. Önként árulják el az emberiség titkait – és ezzel az emberiséget –, motivációjuk és szándékaik feltárásának az író külön fejezetet szentel. Egyszerre szabadok és az omniprezens sophonok szolgái. Az emberiség azon része, amely az ellenálláshoz tartozik, az omniprezens média megjelenését felismerve rájön, hogy újra kell terveznie saját magát. Nem szabad figyelmen kívül hagynunk azt a tényt, hogy az omniprezens sophonok felügyelete és a *Három test* játék befolyása ellenére a Föld és az emberiség még 400 évig teljesen szabadon cselekedhet. A későbbiekben a szereplők számos megoldást dolgoznak ki, hogy elkerüljék az állandó megfigyelést. Az egyik a falnézők – angolul *wallfacer* – intézménye, amelyet azért találnak ki, hogy valamilyen módon gátat szabjanak az átláthatóságnak. Kijelölnek bizonyos személyeket, akikre azt a hálátlan feladatot bízák, hogy terveiket végig titokban tartva dolgozzanak ki taktikákat az emberiség megmentése érdekében. A titok pedig csak akkor maradhat rejtett, ha a kommunikációs csatornákat véglegesen lezárják. Ennek sikeressége – vagy sikertelensége – csak a regénytrilógia későbbi részeiben kerül kibontásra.

A regény egy olyan politikai felügyeletet konstruál, amely nem korlátozza a mozgást, és nem korlátozza a testet, mindössze megfigyel, manipulál, adatokat gyűjt és viselkedésmódelleket állít fel.¹⁸ Az évszázadok múlva bekövetkező valódi inváziót így egy téren és időn átívelő digitális panoptikus állapot előzi meg. A digitális panoptikon képes manipulálni a valóság megismerésének a lehetőségét: a sophonok akadályozzák a kutatásokat, akadályozzák a technológiai fejlődés lehetőségét, a tudós társadalom egy része az öngyilkosságba menekül, mert az általuk eddig leírt és kísérletekkel bizonyítható fizika megszűnt létezni. A sophonok nemcsak a mérőműszerek, az emberi észlelés zavarására is alkalmasak. Például a szereplők által látott visszaszámlálás egy olyan *pszichopolitikai* eszköz, amely paranoiával jár együtt.

¹⁸ A viselkedési modell felállítása és a modell által megjósolt jövő a harmadik kötetben lesz sorfordító az emberiség számára.

Konklúzió

Ez a tanulmány arra tett kísérletet, hogy bemutassa azt, hogy *A Föld múltjának emlékezete: A háromtest-probléma* nem csupán a kínai science fiction irodalom egyik mérföldköve, hanem olyan komplex narrativa, amely érzékenyen reflektál a kortárs társadalmi, környezeti és technológiai kihívásokra egyaránt. Ezen felül, ahogy arra a fentiekben igyekeztem rámutatni, Cixin Liu műve a kortárs (média) elméleti diskurzusok szempontjából is értelmezhető, különösen, ha Schröter, Han és Foucault munkáira gondolunk. Nem csak a triviális virtuális valóság ábrázolásán keresztül jutunk közelebb egy médiaelméleti olvasathoz. A regény sophonjai mint kvantumalapú megfigyelő és kommunikációs eszközök – ahogyan erre Schröter is érzékenyen rámutat – a hatalomgyakorlás metaforáiként értelmezhetők, méghozzá úgy, hogy a kommunikációt és az ember episztemológiai képességét tartják kontroll alatt. Schröter elméleti felvetésének szétszalazásával pedig egy olyan mélyolvasat előtt nyílik meg az út, amelyben ráismerhetünk a neoliberalizmus, digitalizáció és felügyelet Han – és természetesen Foucault – által leírt hatalomtechnikáira. A regény meglehetősen negatív képet fest az emberiség jövőjéről: nemcsak a kézenfekvőnek tűnő témákban, mint a környezetszennyezés és a kolonizációs kérdések, hanem a kortárs médiaelmélet és digitális hatalomtechnikai diskurzusok sarokkövei, mint a határtalan kommunikáció, a kommunikációs kényszer, a megfigyelés és média által konstruált kiterjesztett digitális valóság problémaköréit illetően is. A médiaelméleti olvasat haszna abban rejlik, hogy a trilógia nem pusztán irodalmi fikcióként, hanem kulturális diagnózisként is olvasható: segít felismerni és megérteni azokat a folyamatokat, amelyek a 21. század digitális társadalmait is alakítják. A negatív kép ellenére minden általa felvetett problémára lehetséges megoldásokkal is szolgál.

A trilógia első részének médiaelméleti elemzése még csak az első lépés volt az úton. *A sötét erdő* és *A halál vége* még számos olyan lehetőséget kínál, amelyek ilyen irányú kutatásra érdemesek. A sötét erdő fogalma – amely a Fermi-paradoxonra adott meglehetősen negatív hangvételű válasz – szintén párbeszédbe állítható azokkal a médiaelméleti munkákkal, amelyek hálózati társadalmakról beszélnek vagy a hálózat veszélyeire hívják fel a figyelmet. Bár ebben a tanulmányban az „echochamber”-ről nem esett szó, amely az újmédiával kapcsolatos meglehetősen fluid fogalom, a regényben számos helyen találkozhatunk olyan buborékokkal, amelyek allegorikusan szintén megfeleltethetők a kortárs médiaelméletben leírt fenoméneknek. Ez a harmadik kötetben a legszembetűnőbb, ahol a végső menedék úgynevezett *mikrouniverzum* – másik nevén buborékvilág – formájában jelenik meg. A szerző, ha a mediális értelmezési lehetőségeket nézzük, akkor amellet érvel, hogy a láthatatlanság a legbiztosabb módszer a túlélésre, az információs áradatban ezek a mikrovilágok jelentik az ember számára a túlélést.

Irodalom

- Auerbach, Jonathan – Castronovo, Russ (2014): Tizenhárom tézis a propagandáról. Ford. Török Ervin. *Apertúra* 2014 tavasz. URL: <https://www.apertura.hu/2014/tavasz/auerbach-castronovo-tizenharom-tezis-a-propagandáról/>
- Erney, Hans-Georg (2021): Ecological Science Fiction with Chinese Characteristics: The Three-Body Problem. *Journal of Science Fiction*. Volume 5, Issue 1, May 2021.
- Ernst, Christoph – Schröter, Jens (2021): *Media Futures: Theory and Aesthetics*. Palgrave Macmillan.
- Foucault, Michel (1996): *A szexualitás története: A tudás akarása*. Ford. Ádám Péter, Budapest: Atlantisz Könyvkiadó.
- Foucault, Michel (1990): *Felügyelet és büntetés: A börtön története*. Budapest: Gondolat Kiadó.
- Han, Byung-Chul (2024): *Infokrácia: A digitalizáció és a demokrácia válsága*. Budapest: Typotex Kiadó.
- Han, Byung-Chul (2020): *Pszichopolitika: A neoliberalizmus és az új hatalomtechnikák*. Ford. Csordás Gábor. Budapest: Typotext Kiadó.
- Hassan, Mahmoud Fakhry Osman Al-Adnany (2020): *Three-body problem: Exploring Environmental Collapse of Liu Cixin's Science Fiction Masterpiece*. Annals of Faculty of Arts, Ain Shams University.
- Liu, Cixin (2021): *A háromtest-probléma*. Ford. Pék Zoltán, Budapest: Európa Könyvkiadó.
- Liu, Cixin (2013): Beyond The Narcissism. Ford. Holger Nahm és Gabriel Ascher. *Science Fiction Studies*. Volume 40, Part 1, 2013. március. URL: <https://www.depauw.edu/sfs/backissues/119/Liu%20Cixin.html>
- Peyton, Will (2021): *Chinese and Western Literary Influence in Liu Cixin's Three Body Trilogy*. Palgrave Macmillan.
- Sun, Mengtian (2018): Alien Encounters in Liu Cixin's The Three-Body Trilogy and Arthur C. Clarke's Childhood's End. *Frontiers of Literary Studies in China*. Volume 12, Issue 4.
- Zhang, Chenchen (2023): The 'Three-Body Problem', the Imperative of Survival, and the Misogyny of Reactionary Rhetoric. *Made in China Journal*, 2023. december.
- Zhao, Siqi – Peng, Qinglong (2020): Anthropocentrism in 2001: Space Odyssey and Three-Body Problem. *Comparative Literature Studies*. Volume 57, No. 3, SPECIAL ISSUE: The Eighth Sino-American Symposium in Comparative and World Literature.