

„Játék a betűkkel” – A fikcionális irodalmi elbeszélések befogadása mint játék

A fikcionalitással foglalkozó kortárs filozófiai és kognitív irodalomtudományi elméletek egy része a *játék* analógiáját használja a fikcióval, azon belül is az irodalmi fikcióval kapcsolatos klasszikus kérdések megválaszolására. Ez a magyarázó stratégia önmagában természetesen nem újdonság. A filozófiai és irodalomtudományi/poétikai gondolkodás az elmúlt évszázadokban az irodalom számos különböző aspektusát – eredetét (Arisztotelész, Huizinga), létrehozását és befogadását (Kant, Schiller), létmódját (Gadamer) stb. – próbálta a játék fogalma segítségével leírni. Azonban csak az újabb koncepciók mutattak rá arra, hogy a fogalom nemcsak az irodalom egyes aspektusait írja le, hanem egységes keretelmélettel szolgál az irodalmi fikciók létrehozásával és befogadásával kapcsolatos jelenségek szisztematikus megragadására.

Ebben a tanulmányban két újabb, az irodalmi fikciók, különösen a narratív irodalmi fikciók természetes (nem professzionális) megértése szempontjából is releváns koncepciót fogok ismertetni, amelyek a fikcionalitás fogalmát a játékkal való analógia segítségével ragadják meg. A két elméletet azért tartom különösen érdekesnek, mert mindkettő ugyanabból, nevezetesen a gyermeki játék elemzéséből indul ki, ám annak más-más aspektusát hangsúlyozza, ennél fogva a fikció fogalmát és a befogadó szerepét is másképp definiálja. Elsőként Kendall Walton filozófiai elképzelését tárgyalom. Bemutatom Walton főbb állításait, és kitérek az elmélet az analógiából származó, főként az olvasó a játékban történő részvételét érintő hibáira.

Ezt követően Leda Cosmides és John Tooby (Alan M. Leslie koncepciójára épülő) kognitív pszichológiai elképzelésével foglalkozom. Állításom az lesz, hogy a kognitív pszichológia a játékról alkotott elképzelése adekvátabb módon képes megragadni a narratív irodalmi fikciók befogadásának struktúráját és jellemzőit. Segítségével korrigálhatjuk Walton elméletét és új felismerésekkel szolgál a játék kellékeként értelmezett irodalmi fikciók funkciójáról.

Kendall Walton: A fikció mint rejtett színlelés játék

Kendall Walton a *Mimesis as Make-Believe. On the Foundations of the Representational Art* (1990) című munkájában, ahogy a cím is jelzi, nem kifejezetten a fikcionális irodalommal, hanem általában a művészeti reprezentációkkal foglalkozik. Abból az intuitív meglátásból indul ki, hogy a művészeti reprezentációk (festmények, filmek, operák, irodalmi művek stb.) befogadása és a gyermeki fantáziajátékok egy csoportja, az ún. *make-believe* (színlelés) játékok között számos szempontból analógia áll fenn. Úgy véli, hogy ez az analógia nem véletlenszerű. A hasonlóságok oka az, hogy a *művészeti reprezentációkkal való interakciónk nem más, mint egy rejtett make-believe* játék, a gyermekkori fantáziajátékok jóval szubtilisebb és szofisztikáltabb formában való folytatása (Walton 1990: 11f).¹ Épp ezért lényegi ismereteket szerezhetünk róla, ha feltárjuk a gyermeki *make-believe* játékok jellemzőit.

A *make-believe* játékok Walton szerint a gyermeki fantáziajátékok egy viszonylag jól körülhatárolható csoportját alkotják. Sajá-

¹ „It would be surprising if make-believe disappeared without a trace at the onset of adulthood. It doesn't. It continues, I claim, in our interaction with representational works of art (...)”. Walton 1990: 11f.

tosságukat az adja, hogy ún. *kellékekkel* (*propokkal*) – vagyis a természetben fellelhető vagy kifejezetten egy adott típusú játék céljára létrehozott valós tárgyakkal –, pl. egy kavicsal vagy egy kisautóval folynak. Ezt azért fontos hangsúlyozni, mert a valós kellékek a játék szempontjából központi jelentőséggel bírnak, többféleképpen is hozzájárulnak annak lefolyásához. *De se* képzeteket keltenek,² de egyben koordinálják és korlátozzák is a résztvevők képzeletét, a keltett képzetek tárgyait alkotják, legfőképp azonban – és Walton szerint ez a megkülönböztető sajátosságuk – megalapozzák *a játék világának* (*játékvilág, game world*) fikcionális igazságait. Az alapozás szó arra utal, hogy ezt nem csak önmagukban teszik, hanem a belőlük levezethető igazságok képzését meghatározó ún. generatív elvek (*principles of generation*), azaz egy adott közösségen belül egy adott időpontban elfogadott ad hoc megegyezések vagy kondicionálisok formájában felírható szabályok segítségével. Hogy konkrét példát is említsünk: kisautó nélkül is lehetne autósát játszani. A kisautó azonban élővé teszi a játékot, szubsztanciát és egyfajta objektivitást, a játékostól, élményeitől való függetlenséget biztosít neki, mindamellettt irányított képzeteket kelt és a vonatkozásában érvényben lévő vagy a játékosok által ad hoc megfogalmazott szabályok segítségével – pl. „Mondjuk azt, hogy a kisautó egy valós jármű, aminek én vagyok a vezetője”; „Amerre tolom, arra vezetem” – a játékvilágban érvényes fikcionális igazságokat generál.

Walton alapállítása szerint tehát lényegében ugyanez történik a fikcionális irodalmi művek mindennapi (nem professzionális)

² Valaminek az elképzelése Walton szerint mindig *de se*, azaz a proposíciók elképzelése során az elképzelő tudatában van annak, hogy a képzetek az ő képzetei, azokat ő képzeli. (Vö. Walton 1990: 28-35.)

befogadásakor is, csak ennél jóval komplexebb formában.³ A narratív irodalmi művek befogadása olyan *make-believe játékként* írható le, amelyben *a kellékek szerepét a művek kifejezetten képzetkeltésre és képzeld el típusú játéokra létrehozott szövegei* töltik be. *A szövegek mint minden kellék* képzeteket keltenek és megalapozzák a játék világának az *igazságait*. Mivel azonban nem egyszerű tárgyak, hanem *verbális reprezentációk*, reprezentáció jellegük alapvetően kihat a játék struktúrájára. Egy kellékként használt reprezentáció legfőbb szerepe ugyanis abban áll, hogy objektív előírásokat tartalmaz az általa reprezentált világ – a *mű fikcionális világának (work world)* – (a reprezentáció típusára jellemző generatív elvek szerint történő) megalkotására és elképzelésére nézve is, vagyis a *játék fikcionális világán (fictional world of game⁴)* belül megalapozza egy abba beágyazódó, ám attól ontológiailag elválasztott fikcionális világ létrehozását és elképzelését. Ennélfogva az olvasó a befogadás során a játék világa mellett a kellék általa megalkotott fikcionális világában is tájékozódik, ami komplexebbé, és egyben intellektuálisabbá és szofisztikáltabbá teszi a játékot.

Walton az írásában részletesen tárgyalja az irodalmi művek befogadásának ezen két meghatározó elemét. Egyrészt vázolja, hogy hogyan hozza létre az olvasó a szöveg előírásai alapján a mű fikcionális világát, másrészt a művel folyó játékkal, főként az olvasónak a játék világában való viselkedésével foglalkozik. Ami a mű fikcionális világának, azaz a műhöz társuló proposíciók egy halmazának⁵ a létrehozását illeti, amellet érvel, hogy a befogadó

³ Walton ezt nem hangsúlyozza, példái ugyanakkor a mindennapi befogadásra vonatkoznak, azt írják le.

⁴ „Among game worlds are the worlds of games in which representational works are props.” Walton 1990: 58.

⁵ A fikcionális világok Walton definíciója szerint „sets of propositions-as-indicated-by a-given work.” (Walton 1990: 67.) A lehetséges világokkal szemben kicsik, hiányosak és ellentmondásokat is tartalmazhatnak.

a világot alapvetően kétféle módon generálja. Egyrészt közvetlenül, a mű szavai által, másrészt közvetetten, a közvetlenül generált elsődleges igazságok egészéből kiindulva, különböző következtetési és implikációs elvek és szabályok (valóság elv, kölcsönösen elfogadott hitek elve stb.) alapján történő levezetések formájában.⁶ Walton hangsúlyozza, hogy az implikációk száma elméletileg végtelen, hogy a képzésük a gyakorlatban nem az elsődleges igazságok egésze, csupán egy „meghatározhatatlan magcsoportja” (Walton 1990: 146) alapján, a befogadóknak „a mű mint egész iránti érzékenysége” (Walton 1990: 147) által irányítottan, többnyire explicit módon nem megfogalmazott elveket követve és a lehetőségekhez képest csak kis részben történik. Ezek alapján az óvatos megfogalmazások alapján is látható, hogy a fikcionális világ generálásának elveit tárgyaló részek az írás kevésbé pontos, hipotéziseket tartalmazó fejezetei közé tartoznak. Ez érthető: Walton az állításait nem alapozza meg általános szövegértési elmélettel, csak részben veszi figyelembe az elvek történetiségét, ill. nem tesz különbséget a szöveg által kötelezően előírt és fakultatív implikációk, on-line és of-line következtetések, ill. nem-irodalmi és irodalmi (műfajfüggő) igazsággenerálási elvek között, amit pár évvel később a kognitív nyelv- és irodalomelméletek képviselői már megtesznek.⁷ Így is eljut azonban néhány értékes belátáshoz, különösen az alakként nem megformált, ún. „mindentudó” elbeszélő kapcsán. Úgy véli, hogy egy ilyen kizárólag igazságokat közlő, abszolút megbízható entitás tételezése hibás implikációk eredménye. Az ilyen entitásnak tulajdonított szövegeket ugyanis akkor is megértjük, ha az őket alkotó szavak által kifejezett proposíciókat anélkül képzeljük el, hogy azt is elképzelnénk, hogy azokat valaki mondta, leírta vagy gondolta, lévén a személye,

⁶ Az elvekről az irodalomtudomány szempontjából bővebben lásd Bareis 2014.

⁷ Pl. Graesser et.al. 1994.

hangja, stílusa, intenciója stb. a proposíciók igazságának megítélése szempontjából teljes mértékben irreleváns. Tétélezése a játék világában működő konvencióknak vagy a valóság-elv önellentmondásos alkalmazásának tulajdonítható, lévén egy a valóságból vett analógia („minden történetnek van elbeszélője”), azaz a valóság elv alapján feltételezünk egy legkisebb mértékben sem valós, mindenhol jelen lévő, mindentudó entitást.

Ami a make-believe játék másik elemét, a *játék fikcionális világát* (fictional world of game) és az olvasónak a játék világán belüli viselkedését illeti, Walton jóval precízebb és eredetibb megállapításokat tesz. Fő tézise szerint az olvasó játékbeli viselkedését a megmutatkozó különbségek ellenére is a gyermekek make-believe játékokban való viselkedéséhez hasonlóan *kétféle magatartás, a részvétel (participation) és a megfigyelés (contemplation)* határozza meg. Az olvasó is *részt vesz (participates)* a játék világában, vagyis miközben elképzei a kellék (a fikcionális narratív szöveg) által megalapozott fikcionális igazságokat és létrehozza a szöveg fikcionális világát (kognitív részvétel), a magát járművezetőként elképzező gyermekhez hasonlóan számos egyéb módon is – fizikailag, érzelmileg, verbálisan – bevonódik a művel folyó (a mű világának elképzeletét jelentő) játéka világába. a) *Fizikai részvétel* alatt Walton azt érti, hogy az olvasó maga is a játék kellékévé, szereplőjévé válik. Példának okáért a *Gullivert* olvasva elképzei magát Lemuel Gulliver hajóorvos naplójának olvasójaként. (Walton 1990: 215, 217) Ezzel természetesen nem lép be a mű fikcionális világába. Csak a játék világában „eljátssza” a szöveg mint kellék által számára előírt szerepet és cselekvéseket (Walton 1990: 242), ill. elfoglalja a számára előírt nézőpontokat.⁸ Walton azt is megjegyzi, hogy

⁸ Ebből a meglehetősen merész és (az implicit/fikcionális olvasót tétélező) klasszikus elbeszéléselemleti koncepcióknak ellentmondó alapállításból Walton több további tézist is levezet.

míg az ilyen típusú részvétel a gyermeki játékban alapvető, addig az olvasók inkább passzívak. Viszonyukat a játékvilágba ágyazódó fikcionális világ létrehozása és megfigyelése, valamint a pszichológiai részvétel dominanciája határozza meg (Walton 1990: 228).

b) A *pszichológiai részvétel* arra vonatkozik, hogy az olvasó a játék során, a játék világában a szövegre emocionális válaszokat is ad: reagál a fikcionális történetekre, a szereplők sorsára és cselekedeteire, számos érzelmet (együttérzést, félelmet, izgalmat, örömet, szomorúságot) él át. Walton hangsúlyozza, hogy ezek az érzelmek csak *kvázi* érzelmek („*quasi-emotions*”): noha fizikai jellemzőik tekintetében (pl. szívdobogás, tenyérizzadás, pupillatágulás stb.) ugyanolyanok, mint a valódiak, struktúrájuk egy tekintetben teljesen más. Akármilyen intenzívek, mégiscsak „csökevényesek”: nem, ill. csak ritkán vezetnek cselekvéshez: félünk, mégsem menekülünk, aggódunk, mégsem avatkozunk be a cselekmény menetébe és nem próbáljuk megmenteni Anna Kareninát. Ennek oka az, hogy az olvasó mint (magát a képzzel együtt a képzetek elképzelőjeként (*de se*) elgondoló) kellék a játék természetéből fakadóan folyamatosan tisztában van azzal, hogy az érzelmeit kiváltó motivációs nyomás nem a valóságban gyökerezik, hanem csak az általa elképzelt fikcióban, azaz fikcionálisan, „make-believedly” létezik. Ezen az alapon vitatja Walton a fikcióparadoxon fennállását⁹ és vitatkozik az irodalomtudomány egyik klasszikus állításával, a Coleridge által megfogalmazott *willing suspension of disbelief* (a hitetlenség akarat-

⁹ A fikcióparadoxon megfogalmazói – Colin Radford és Michael Weston – szerint a paradoxon abban áll, hogy a) az olvasók a fikcionális entitásokra érzelmi válaszokat adnak, b) az érzelmi viszonyuláshoz hinnünk kell, hogy az entitás létezik, c) nem hisszük, hogy a fikcionális entitások léteznek. Vö. Radford/Weston 1975. A kritikusok többsége a b) pontot támadja. Walton az a) pontot kritizálja, szerint a paradoxon nem létezik, mivel a fikcionális művek csak kvázi érzelmeket váltanak ki. A fikcióparadoxonnal kapcsolatos viták áttekintéséhez Vö. Konrad, Petraschka, Werner 2018: 193-203.

lagos felfüggesztése) tételével: az olvasó a művet olvasva nem vesztí el a kapcsolatát a külvilággal, folyamatosan tisztában van a mű és a játék világának fikcionalitásával. Kognitív kontrollja mindig dominálja emocionális válaszreakcióit.¹⁰ c) Végül a *verbális* részvétel a játék világába történő bevonódás verbális megnyilvánulása. Az olyan kijelentések mint „Gullivert elfogták Lilliput lakói” vagy „Anna Karenina beleszeretett Vronszkij grófbá” Walton szerint a játék fikcionális világában való részvétel verbális kifejeződései, igazsáértékük az adott szöveggel játszott játék világában a mű fikcionális világára nézve adott. Meglátása szerint ezek a kijelentések hiányosak (hiányzik belőlük a fikcioanalitás-operátor, pl. „A *Gulliver utazásaiban*”, „Tolsztoj történetében” stb.),¹¹ a színészek színpadi kijelentéseihez hasonlóak és színlelt kijelentésként (pretense) értelmezendők. (Walton 1990: 220f, 391f)¹² Walton azt is megjegyzi, hogy ezek a kijelentések alapvetően különböznek a játék világán belüli másik kijelentéstípustól, a megfigyelői pozícióból elhangzó kijelentésektől. Az olvasó ugyanis, ahogy már említettem, nem csak részt vesz a játék világában. Viselkedését a részvétel mellett a megfigyelés is jellemzi. Ebben az esetben a kellék – Walton többek között Italo Calvino *Ha egy téli éjszakán egy utazó* című regényét hozza példaként – gátolja az olvasó elmerülését a mű fikcionális világában, amennyiben reprezentáció jellegének reprezentálásával folyamatosan leleplezi saját fikcionalitását. Ezzel arra készíti az olvasót, hogy a mű fikcionális világa, a világ történései és a történet szereplői mellett a történet a fikció szerinti megalkotójával, annak poétikai eszközeivel, nyelvezetével stb. is foglalkozzon, vagyis – és ez egy nagyon eredeti gondolat – a szöveg utasításai alapján egy-

¹⁰ Vö. Walton 1990: 195-198; 241-249.

¹¹ A nyelvfilozófiai szakirodalom ezeket a prefixált kijelentéseket többnyire *metafikcionális* kijelentésnek nevezi (vö. pl. Voltolini 2006), Walton kritikai kijelentésekről és viszonyulásról beszél, Walton 1990: 392-394.

¹² Erről bővebben lásd Vecsey Zoltán tanulmányát a jelen kötetben, Vecsey 2019.

szere két különböző make-believe játékot is játsszon.¹³ Lényeges, hogy ez a magatartás alapvetően különbözik a Walton által a befogadástól szigorúan megkülönböztetett *kritikai magatartástól*. A kritikus, szemben a befogadóval, a játék világán kívüli perspektívából (*stance of an onlooker*¹⁴) tényszerűen szemléli a művet és a vele folyó játék világát egyaránt, próbálja megérteni a reprezentáció és a játék működésmódját. Walton szerint a befogadó résztvevő és kritikus is egyben: fikcionálisan észleli a mű világának eseményeit és megfigyeli és felfedezi, hogy mi fikcionális. De hogy miért vált a befogadóról a kritikai, ill. a kritikairól ismét a befogadói perspektívára, azzal a kérdéssel nem foglalkozik.

Már ez alapján az áttekintés alapján is belátható, hogy Walton elméletének legeredetibb eleme – miszerint az irodalmi művek befogadása a kellékekkel folyó gyermeki játékkal analóg módon a játék fikcionális világában történik – egyben az elmélet legproblémásabb pontja is. Egy az analógiából következő önálló játékvilág tételezése miatt Walton mintegy megkettőzi az olvasót: olyan befogadót feltételez, aki az olvasás során nem önmaga, hanem mint kellék fikcionalizálja önmagát. Különböző szerepekbe bújik, amelyekben aktuális érzelmeitől és aktuális mentális állapotától eltérő kvázi érzelmeket és mentális állapotokat él át és a játék fikcionális világában a játék szabályai szerinti színlelt kijelentéseket tesz,¹⁵ mi több, ezt az állapotot akár huzamosabb ideig is fenntarthatja.¹⁶ Már a mű megjele-

¹³ „He observes fictional world as well as living in them; he discovers what is fictional as well as fictionally learning about and responding to characters and their situations.” (Walton 1990 273k.)

¹⁴ Walton 1990: 274. Továbbá Walton 1990: 225.

¹⁵ „I have emphasized the separation between our actual mental lives and the mental lives we lead in the worlds of our games of make believe.” Walton 1990: 252.

¹⁶ Walton szerint a játék nem fejeződik be automatikusan a szöveg elolvasásával, hanem folytatódhat. Az olvasás „is just the beginning of a long, extended, psychologically rich game of make-believe.” Walton 1990: 254.

nését követően több nyelvfilozófus hangsúlyozta (pl. Carroll 1990, Hartz 1999), hogy ez az állítás sok tekintetben ellentézik az intuíciónkkal: az olvasó a szöveget nem egy szerepből olvassa, az érzelmei pedig nagyon is valóságok. Az újabb kognitív pszichológiai és neurológiai kutatások csak megerősítették ezeket a meglátásokat. Ma már általánosan elfogadott, hogy kvázi érzelmek nem léteznek, az olvasás során nem kvázi érzelmeket, hanem nagyon is valóságokat élünk át, a fikcionális ingerek ugyanúgy elindítják az érzelmi programjainkat mint a valóságok, a különbség csupán annyi, hogy pragmatikailag nem releváns ingerek észlelése esetében a programhoz kapcsolódó végrehajtó rendszer kikapcsol (Cosmides/Toboy 2000, Mellmann 2006).¹⁷ Úgy tűnik, Waltont túlságosan köti az általa vázolt analógia. Kénytelen különböző funkciókat tulajdonítani a játék fikcionális világának és szerepjáték jelleget adni a befogadásnak. Hangsúlyozza ugyan azt is, hogy az olvasó a befogadás során esetenként hátralép és a játék fikcionális világából kilépve egyfajta kritikusként kívülről néz önmagára és a játék világára, de hogy mikor és miért teszi ezt, ill. hogy miért fonódik össze résztvevői és kritikai olvasás, azt a kérdést nem válaszolja meg.¹⁸ Ezeket a hibákat küszöbölik ki a kognitív megközelítésű játék fogalmak, amelyek nem a manifeszt viselkedésből indulnak ki, hanem mélyebbre ásunk, és univerzális kognitív folyamatok felől közelítenek a színlelés játék megértéséhez.

¹⁷ Míg a valóságban érzelmi program és viselkedés összekapcsolódik (félelem esetén pl. menekülünk), addig fikcionális szövegek olvasásakor nem.

¹⁸ Ismert kritikák áttekintése kapcsán vö. Bareis 2014, különösen 61–66. Walton maga is többször revízió alá veszi 1990-es elképzelését, de alapvetően a reprezentációkat leképező reprezentációk problémáival, a fikcionális világon belüli ontológiai relációkkal (hogyan döntünk arról, hogy mi fikcionális az adott világon belül) foglalkozik. Walton 2013.

Leda Cosmides és John Tooby: a fikció mint sajátos információfeldolgozási mód

Az utóbbi időben a kognitív poétikán belül több fikcionalitás koncepciót is megfogalmaztak. Ezek közül Leda Cosmides és John Tooby evolúció pszichológusok elmélete kapta a legnagyobb figyelmet. Cosmidesék a *Consider the Scource: The Evolution of Adaptations for Decoupling and Metarepresentation* (2000), valamint a *Does Beauty Build Adapted Minds? Toward an Evolutionary Theory of Aesthetics, Fiction and Arts* (2001) című írásukban amellet érvelnek, hogy a fikciók, köztük az irodalmi fikciók befogadásának egy olyan típusú reprezentáció – az ún. *M-reprezentáció* – szolgál alapul, amelyet Alan M. Leslie a gyermeki színlelés játék feldolgozási móduszeként azonosított.

Alan M. Leslie kognitív pszichológus a *Pretense and Representation: The Origins of „Theory of Mind”* (1987) című tanulmányában a gyermeki színlelés játékok kognitív feltételeivel foglalkozik. Milyen képességek szükségesek ahhoz, hogy a gyermek megértse és maga is el tudja játszani, hogy példának okáért a füléhez tartott kavics az adott szituációban telefon, vagy hogy a bottal való csapkodás az adott helyzetben nemes kardvívás. A kérdés megválaszolásánál abból a meglátásból indul ki, hogy az ilyen *x azt színleli, hogy ...* játékok értelmezéséhez ugyanazok a kognitív képességek szükségesek, mint az *úgy véli, azt gondolja, azt szeretné, hogy ...* típusú, azaz mentális állapotokat kifejező kijelentések helyes értelmezéséhez, lévén a két jelenség tulajdonságaiban izomorf.¹⁹ A gyermeknek a színlelés esetében is fel kell tudni ismernie, hogy az, amit lát/hall, nem a valóságot, hanem az adott személy egy adott mentális állapotát tükrözi („x

¹⁹ „Mental state expressions can provide a model with which to characterize the representations underlying pretend play.” Leslie 1987: 416.

színlel”), abban gyökerezik. Ezt a *tudatelmélet* (*Theory of Mind*), azaz a mentalizáció, a mentális állapotulajdonítás, a mentális állapotokra való következtetés képességével éri el. Tudnia kell továbbá az így alkotott felismeréseit a megfelelő módon – a valóságra vonatkozó ismereteitől elkülönítve – egy ágens színleléseként, vélekedéseként, azaz az ő elméjétől függő reprezentációként reprezentálni. Ehhez a *M-reprezentáció-alkotás képessége* szükséges, egy olyan metareprezentációé, amely az elsődleges reprezentációt („a kavics egy telefon”, „a bot egy csodakard”) a reprezentáció forrásával – a reprezentáció megalkotójával és annak attitűdjével –, azaz az *x színleli, hogy ...* előtaggal együtt („*x színleli, hogy a kavics egy telefon*” stb. formában) reprezentálja. Ezzel az előtaggal kicsatolja az elsődleges reprezentációt a világra való referálás összefüggéséből és egy új kontextusba, *x* színlelésének értékelési kontextusába utalja, mintegy egyfajta ontológiai, szemantikai és logikai „karanténba” zárja: az csak az ágens színlelésének a kontextusában igaz, csak azon a kontextuson belül vezethetők le belőle érvényes következtetések. Leslie úgy véli, hogy ez a képesség két éves korban alakul ki, és alapvető a valóság és a játék világára vonatkozó információk összekeveredésének, a valóságra vonatkozó tudásanyagunk korrumpálódásának elkerülése, igaz ismereteink megvédése érdekében. Látni kell, hogy ezzel az állítással Leslie a színlelés játékot a valóság területéről *a kogníció területére utalja*. A játék gyakorlását és észlelését egy meghatározott mentális állapothoz, a színleléshez, pontosabban annak fenntartásához, ill. felismeréséhez köti. Vagyis Waltonnal ellentétben úgy véli, hogy ez a típusú játék lényeges kognitív feltételekkel és vonatkozásokkal bír.

Cosmides és Tooby az írásaikban amellet érvelnek – és ebben a tekintetben a koncepciójuk hasonlít Waltonéhoz –, hogy a fikciók, így az irodalmi fikciók befogadása a Leslie által a leírtakhoz, azaz a gyermeki színlelés játékban való részvételhez ha-

sonlít. Úgy vélik, hogy a fikcionális irodalmi szövegek mögött is automatikusan egy szerzőt tételezünk. A szöveget az ő elméjének produktumaként, az ő elméjétől függő reprezentációként fogjuk fel, a szöveget alkotó propozíciókat pedig ennek megfelelően összetartozó egészként kezeljük és metareprezentációs formában tároljuk. Vagyis forrás- és attitűdcímekével látjuk el és az *x szerző kitalálta / képzelőerejével létrehozta / megteremtette stb., hogy ...* előtaggal újrareprezentáljuk.²⁰ Az előtag kicsatolja a szöveget a valóságra való referálás kontextusából és ontológiai, valamint szemantikai jellemzői tekintetében egy adott szerzői attitűd – képzelet/alkotás stb. – által jelzett fikcionális kontextusba utalja. Továbbá lehetővé teszi, hogy ezen a kontextuson belül szabadon csatangoljunk, a mű fikcionális világába belépünk, benne elmerülünk (immerzió) és történéseit azok fikcionalitásának pontos tudatában is a játék valóságaként éljük át. Mindezek közben pedig, ahogy játék közben is, számtalan valós érzelmet és esztétikai minőséget (örömet, elragadtatást, szörnyülködést stb.) is megtapasztaljunk.

Már ebből is látszik, hogy Cosmides és Tooby – Waltonnal ellentétben – nem gondolják, hogy a befogadás egy a valóságba ténylegesen beágyazott fikcionális játékvilágban folya. Lényegében két világból, a valós világból és a mű fikcionális világából indulnak ki, és úgy vélik, hogy a színlelés játék az olvasó elméjében, a mű az olvasó által konstruált, és más reprezentációktól izolált fikcionális világában, vagyis kognitív szinten zajlik. A fikció-játékban való részvétel – és ezt az elmúlt években Cosmide-séktől függetlenül számos újabb pszichológiai és neurokognitív

²⁰ A szerzők a kognitív attitűdöt többféleképp nevezik meg, leggyakrabban azonban a *megalkotni* igét használják. Ezzel kapcsolódási pontot nyitnak a nyelvfilozófiai kreacionizmus-felé. A kreacionizmus kapcsán lásd pl. Zvolenszky Zsófia jelen kötetben szereplő írását, Zvolenszky 2019.

tanulmány is megerősítette (pl. Schlochtermeyer 2015, Lüdtke 2014)²¹ – lényegében egy immerzív, a fikcionális világba történő kognitív transzportációval járó folyamat, mely immerzióhoz a szöveg által kiváltott érzelmek, különösen a szereplőkkel való empátia, jelentős mértékben hozzájárul.²² Fontos továbbá, hogy Cosmidesék (és a kognitív pszichológia képviselőinek többsége) szerint az empirikus olvasó az adott fikcionális világon belül a valós világhoz hasonlóan, a valós világban való orientálódásra evolválódott kognitív rendszerei segítségével tájékozódik, például a szereplőkre a valós embertársaira adott reakcióihoz hasonlóan reagál, vagyis a valósághoz hasonlóan mentalizál. Cselekedeteiket intencióiknak tulajdonítja és kognitív fogalmakban értelmezi.²³ Ennélfogva a fikcionális világon belüli fikciókat, azaz a világ lakóinak mentális tartalmait (hiteit, céljait, vágyait stb.) ugyancsak metareprezentációs formában dolgozza fel, így egy-egy mű esetében gyakran több szintű struktúrákat: „*X* szerző kitalálta, hogy *y* elbeszélő azt állítja, hogy *b* szereplő úgy véli, hogy *c* szereplő azt akarja, hogy...” stb. típusú komplex beágyazásos konstrukciókat alakít ki, ahol az egyes szintek propozicionális tartalma a fölérendelt szinten elhelyezkedő entitás mentális állapotának kontextusában értelmezendő, az adott entitás vélekedésétől, hitétől, szándékától stb. függ. Az olvasó e forma következtében képes az egyes szinteket elkülönülten kezelni, a különböző szereplők vágyait, céljait, hiteit stb. izoláltan reprezentálni és az ezek el-

²¹ A tanulmányok szerint az elmerülést nagyban segíti a szöveg emocionális tartalma.

²² Vö. pl. Hogan 2014-es tanulmányával.

²³ A tézis szerint az evolúciónak nem volt elég ideje arra, hogy a művészeti reprezentációkban való tájékozódásra önálló neuronális rendszert alakítson ki. A fikciófeldolgozás problémáját a reprezentációs rendszer segítségével, azaz a fikcionálisnak vélt információk elkülönítésére szolgáló szétcsatolási rendszerrel oldotta meg. Ezért van az, hogy bár a fikciót fikcióként dolgozzuk fel, a pszichológiai alrendszereink egy része úgy reagál rá, mintha valóságos volna.

téréseiből származó interperszonális konfliktusokat értelmezni. Legfőképpen képes azonban arra, hogy az egyes jelenségeknek adott esetben a legfelső reprezentációs szintről adjon értelmet: ha nem tudja a fikcionális kontextuson belül megmagyarázni, hogy egy szereplő miért cselekszik egy adott módon, szükség esetén a legfelső szintre ugrik és példának okáért „mert a szerző így hozta létre” válasszal helyettesíteni a konkrét magyarázatot. Vagyis a koncepció megoldást nyújt a Walton által félremagyarázott jelenségre: az olvasásra oly jellemző és az olvasás során semmiféle fennakadást nem okozó kontextus-váltásokra a fikcionális és a valós világ között. Segít megérteni továbbá a fikcionális világokban való elmerülés feltételrendszerét, az irodalmi fikció-játék eredendően kognitív természetét, az olvasást kísérő emóciók valóságosságát, a mű érzelmi hatásmechanizmusait, röviden az irodalmi fikciókkal való játékunkat, azt a játékot, amelyekben a kellékek szerepét a szövegek töltik be.

Miért merülünk el szívesen irodalmi fikcionális világokban?

A tanulmány ezen pontján jogosan merül fel a kérdés: Ha az irodalmi fikciók befogadása a színlelés játékhoz hasonló, vajon mi végre játszunk? Miért merülünk el és miért időzünk irodalmi fikcionális világokban? Miért töltünk annyi időt nem létező szereplők sorsának tanulmányozásával, „hamis” információk befogadásával, függetlenül attól, hogy hol élünk és milyen kultúrában nőttünk fel? Mi az oka az irodalmi fikciójáték kulturális és antropológiai univerzalitásának? Miért élvezzük a fikcióval való foglalkozást? Ezekkel a kérdésekkel mindkét általam vizsgált szerző foglalkozik, és arra nem is olyan meglepő módon többé-kevésbé hasonló választ ad.

Walton ugyanakkor csak érintőlegesen tér ki erre a problémára, a válasza is alapvetően hipotetikus. Lényegében azt állítja, hogy bármi is az irodalmi fikciók szerepe az életünkben, az a fikcionális részvétel lehetőségéből következik. Azáltal, hogy képesek vagyunk részt venni fikcionális világokban és azokat nemcsak kívülről szemlélni, hanem aktuálisként is megtapasztalni, lehetőségünk nyílik ismeretlen szerepek és ismeretlen érzelmek kipróbálására, anélkül, hogy annak valós világbeli következményeivel szembesülnénk. Ez empaticusabbá tesz minket e szerepek tényleges megformálóival szemben, adott esetben negatív vagy pozitív vágyaink beteljesítőjeként, egyfajta levezető szelepként funkcionál (Walton 1990: 271-274). Úgy véli azonban, hogy a teljes választ a problémára csak az evolúcióelmélet adhatja meg a számunkra, különös tekintettel annak megokolására, hogy miért is találjuk a fikcionális tapasztalatokat olyan élvezetesnek.

Cosmides és Tooby épp ez utóbbi kérdésből indulnak ki a válaszadás során. Úgy vélik, hogy a befogadást kísérő örömezzet arra utal, hogy az irodalmi fikció evolúciós szempontból alapvető szerepet tölt be az ember életében. Az ember esetében ugyanis létezik egy olyan *motivációs rendszer*, amely az adaptív szempontból hasznos cselekvések – például a táplálkozás – intrinzikus jutalmazására jött létre. A látszólag haszontalan, közvetlen megtérülés nélkülinek tűnő fikcionális befogadás közben érzett öröm meglátásuk szerint ugyanilyen jutalom: egy olyan tevékenységért jár, amely nem a test fitneszét javítja, hanem az agy és az elme fitneszének növelését szolgálja. A szerzők hangsúlyozzák, hogy az agy és az elme felépítése, konfigurálása, behangolása és karbantartása egy egész életen keresztül tartó folyamat, amely nem csak tényleges tapasztalatszerzés útján történik. Ez meglehetősen időigényes és sok esetben rendkívül veszélyes lenne. Ezért az élőlények egy részénél, így az embernél

is kialakult egy olyan kognitív működési mód – a szerzők *szervezési üzemmódnak* nevezik²⁴ –, melynek célja az egyes kognitív alrendszerek felépítése, információkkal való ellátása. A fikciók – köztük az irodalmi fikciók – olyan információhalmazok, amelyeknek erős szervező hatása van a neurokognitív adaptációinkra. Tárolásuk speciális módja által megnyitnak számunkra olyan világokat, amelyekben kognitív szinten a valós világhoz hasonlóan mozgunk. Ennélfogva az olvasás során számos egyébként elérhetetlen vagy csak veszélyekkel megszerzhető tapasztalatra tehetünk szert, amelyek aztán lehetővé teszik, hogy éles szituációkban gyorsan és eredményesen reagáljunk.

Cosmides és Tooby nem beszélnek arról, hogy vannak-e, s ha igen, melyek azok az adaptációk, amelyeket kifejezetten az irodalmi fikciók fejlesztenek. A hozzájuk kapcsolódó és jelenleg még csak gyerekcipőben járó kognitív és neurokognitív kutatások ugyanakkor azt támasztják alá, hogy nincsenek kifejezetten az „irodalmissághoz” kapcsolódó adaptációk. A sajátosságok a műfajok szintjén jelennek meg. Például a kísérletek alapján úgy tűnik, hogy a narratív regény az empátia és az elmeolvasási képességünk fejlesztésére szolgál, emellett vagy épp ezért a morális döntéseink meghozatalában tűnik az elme gyakorlóterepének, Jémeljan Hakemülderral szólva egyfajta „morális laboratóriumnak”. (Hakemülder 2000)

Az irodalmi fikció mint játék

Ha áttekintjük a gondolatmenetünket, láthatjuk, hogy Walton és a Cosmides, Tooby szerzőpáros megközelítése nagyon közel áll egymáshoz. Mindketten meggyőzően érvelnek a gyermeki

²⁴ A másik üzemmód a *funkcionális üzemmód*. Ilyenkor az adaptáció „élesben” dolgozik.

játék és az irodalmi fikciók befogásának analógiája mellett, míg azonban Walton az analógiát strukturálisan teljesnek tartja és a valós világban felvesz egy játékvilágot, addig Cosmidesék az elmét tekintik a színlelés játék terepének. Ez utóbbi megközelítés, mint láttuk, magyarázó erejét tekintve számos előnnyel jár. Mindamellet pedig az újabb empirikus kutatások is alátámasztják. Az irodalmi fikció, úgy tűnik, egy sajátos elmejáték, amely nem *tanít és gyönyörködtet*, hanem *gyönyörködtet, mert tanít*.

Irodalom

- Bareis, Alexander J. (2014): Fiktionen als Make-Believe. In: Tilmann Köppe / Tobias Klauk (szerk.): Fiktionalität: Ein interdisziplinäres Handbuch. Berlin / Boston: De Gruyter 50-67.
- Carroll, Noël (1990): The Philosophy of Horror: Or, Paradoxes of the Heart. New York: Routledge.
- Cosmides, Leda / John, Tobias (2000): Consider the Source: The Evolution of Adaptations for Decoupling and Metarepresentation. In: Dan Sperber (szerk.): Metarepresentations: A Multidisciplinary Perspective. New York: Oxford University Press 53-115.
- Cosmides, Leda / Tooby, John (2000): Evolutionary Psychology and the Emotions. In: Michael Lewis / Jeannette M. Haviland-Jones (szerk.): Handbook of Emotions. New York: Guilford Press 91-115. Magyarul: Uők: Szépség és mentális rátermettség. Építőkövek az esztétika, a fikció és a művészetek evolúciós elméletéhez. Ford. Kocsor Ferenc és Gyuris Petra. In: Horváth Márta (szerk.): A művészet eredete. Kultúra, evolúció, kogníció. Budapest: Typotex 2014: 77-100.

- Graesser, Arthur C. et al. (1994): Constructing Inferences during Narrative Text Comprehension. In: *Psychological Review* 3: 371-395.
- Hakemulder, Jémeljan (2000): *The moral laboratory: experiments examining the effects of reading literature on social perception and moral self-concepts*. Amsterdam: John Benjamins Publishing Company.
- Hartz, Glenn (1999): How We Can Be Moved by Anna Karenina, Green Slime, and a Red Pony. *Philosophy* 74: 557-578.
- Hogan, Patrick Colm (2014). Literary brains: Neuroscience, criticism, and theory. In: *Literature Compass* 11: 293–304.
- Konrad, Eva-Maria / Petraschka, Thomas / Werner, Christiana (2018): The Paradox of Fiction – A Brief Introduction into Recent Developments, Open Questions, and Current Areas of Research, including a Comprehensive Biography from 1975 to 2018. In: *Journal of Literary Theory* 2: 193-203.
- Leslie, Alan M. (1987): Pretense and Representation: The Origins of “Theory of Mind”. In: *Psychological Review* 4: 412-426.
- Lüdtke, Jana / Meyer-Sickendieck, Burghard / Jacobs, Arthur M. (2014): Immersing in the stillness of an early morning: Testing the mood empathy hypothesis of poetry reception. In: *Psychology of Aesthetics, Creativity, and the Arts* 8: 363–377.
- Mellmann, Katja (2006): *Literatur als emotionale Attrappe. Eine evolutionspsychologische Lösung des „paradox of fiction“*. In: Uta Klein / Katja Mellmann / Steffanie Metzger (szerk.): *Heuristiken der Literaturwissenschaft. Disziplinexterne Perspektiven auf Literatur*. Paderborn: Mentis 145-166.
- Radford, Colin / Weston, Michael (1975): How can we be moved by the fate of Anna Karenina? In: *Proceedings of the Aristotelian Society, Supplementary Volume* 1: 67-93.

- Recanati, Francois (2000): *Oratio Obliqua, Oratio Recta: An Essay on Metarepresentation*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Recanati, Francois (2018): II – Fictional, Metafictional, Parafictional. In: *Proceedings of the Aristotelian Society* 1: 25-54.
- Schlochtermeyer, Lorna H. (et al.) (2015): Emotion processing in different media types: Realism, complexity, and immersion. In: *Journal of Systems and Integrative Neuroscience* 1: 41–47.
- Tooby, John / Cosmides, Leda (2001): Does Beauty Build Adapted Minds? Toward an Evolutionary Theory of Aesthetics, Fiction and Arts. In: *SubStance* 1/2: 6-27.
- Vecsey Zoltán (2019): Léteznek-e fikcionális tárgyak? Realista és antirealista álláspontok. In: Szabó Erzsébet / Vecsey Zoltán (szerk.): *Az irodalmi fikció megértésének elméletei*. Germán Filológiai Intézet, Szeged 101-128. (=Studia Poetica Supplementum V. lingua Hungarica editum)
- Voltolini, Alberto (2006): *How Ficta Follow Fiction: A Syncretistic Account of Fictional Entities*. Berlin: Springer.
- Walton, Kendall L. (1990): *Mimesis as Make believe: On the Foundations of the Representational Arts*. Cambridge: Harvard University Press.
- Walton, Kendall L. (2013): Fictionality and Imagination Reconsidered. In: Carola Barbero / Maurizio Ferraris / Alberto Voltolini (szerk.): *Fictionalism to Realism: Fictional and Other Social Entities*. Newcastle upon Tyne, U. K.: Cambridge Scholars 9-26.
- Zvolenszky Zsófia (2019): Az irodalmi művek szereplői mint emberalkotta tárgyak. In: Szabó Erzsébet / Vecsey Zoltán (szerk.): *Az irodalmi fikció megértésének elméletei*. Germán Filológiai Intézet, Szeged 101-128. (=Studia Poetica Supplementum V. lingua Hungarica editum)