

KARAGITS KÍRA - DR. BERTA EMESE

Megrekeszti vagy katalizálja a gyászmunkát a virtual reality?

Összefoglalás ♦ *A virtuális valóság a szorongásos betegségek kezelésében az alkalmazott orvostudomány jól ismert eszköze, hiszen a deszenzibilizációs kísérletekkel jók a hazai és nemzetközi tapasztalatok is. Azonban a közelmúltban egy új oldalát mutatta meg a VR-valóság: lehetővé tette egy édesanya számára, hogy viszontláthassa elhunyt kislányát. A téma bemutatása megkívánta, hogy először a VR szemüvegeket mint a technikai környezet térhódító eszközeit ismertessük, majd megvizsgáljuk a gyászfeldolgozás kérdései alapján a jelenség lehetséges következményeit. Fő kérdésünk, hogy integrálható-e egy ilyesfajta élmény a gyászfeldolgozás folyamatába; megrekeszti-e a gyászmunkát vagy katalizátora lehet-e a feldolgozásnak?*

Kulcsszavak: virtual reality, gyászmunka, retraumatizáció

Does virtual reality obstruct or catalyze the grief process?

Abstract ♦ *Virtual reality is a well-known tool for the treatment of anxiety disorders in the field of applied medicine, as desensitization techniques are well-established nationally and internationally also. However, virtual reality has recently shown a new side of itself: it has enabled a mother to virtually reunite with her deceased daughter. The topic firstly requires an introduction to VR glasses as a prevalent tool in the technical environment, and secondly an examination of the possible consequences it has on the grieving process. The prime question is whether such an experience can be integrated into the grieving process, and whether it serves an obstruction or a catalyst?*

Keywords: virtual reality, grief process, re-traumatisation

A már nem élő előadóval megvalósuló, holografikus énekest színpadra „varázsló” koncertek már nem keltenek megütközést a koncertre járók között, de a közelmúltban a virtuális

feltámasztás, az újratalálkozás lehetőségével is találkozhattunk. Az interneten vírusmódra terjedő videóban szereplő dél-koreai édesanya 2016-ban veszítette el akkor hatéves lányát egy agresszív, a gyermekek körében magas előfordulási gyakoriságú daganatos betegség következtében. Az MBC csatorna három évvel később lehetőséget teremtett arra, hogy az édesanya újra találkozhasson gyermekével a VR-szemüveg segítségével. A produkciós csapat nyolc hónapon keresztül dolgozott az elhunyt kislány arcának rekonstruálásán; hangját és mozgását a virtuális valóságban szintén imitálták. A 2020. február 6-án bemutatott „Találkoztam veled” című dokumentumfilmen látható az anya és lánya közötti virtuális találkozás. In medias res kezdéssel, a kislány, Nayeon egykor kedves zeneszáma megszólalása után így szólította meg könnyeivel küszködő édesanyját: „*Anya! Hol voltál, Anya? Gondolsz rám?*”. „*Folyamatosan rád gondolok.*” érkezett a válasz az édesanyától. A találkozást egy virtuális születésnap parti követte. „*Találkoztam Nayeonnal, aki mosollyal az arcán fogadott. Nagyon rövid ideig tartott az egész, de annál boldogabb pár perc volt ez számomra. Azt hiszem beteljesült az álmom, amire vágytam.*” számolt be az Aju Business Daily c. újságnak az édesanya.

A VR (virtual reality) a filmen látottak szerint kapcsolódik a gyászfeldolgozáshoz. Kérdésünk lehet, hogy ez segítheti vagy megrekesztheti a gyászmunkát? Elsőként a VR szemüvegek lehetőségeit szeretnénk bemutatni, a tanulmány végén pedig pár kérdést teszünk fel, ami az elvesztett hozzátartozók újbóli, VR-világban való találkozásával kapcsolatban merül fel, mint pl. a retraumatizáció vagy az acting out.

Az informatikai fejlődés a szemüveg segítségével a virtuális valóságok lehetőségének tárházát nyitotta meg. (Szűts, 2019). Az orvostudományban a katonai és pilótaszimulációs eseteket túlszárnyaló, már-már utópisztikus formájában jelenhet meg számunkra a VR-élmény, ma már az átlagos felhasználó számára is elérhető áron. A humán interakciók alapvető kiindulópontjait használja fel, köztük az érzékelést, az információk és ingerek befogadását és feldolgozását, valamint az ezáltal létrejött, folyamatos interaktív kommunikációt integrálja a technikai térbe. Olyan mértékben merülhetünk bele az újonnan érzékelt kibertérbe, hogy belefeledkezhetünk a párhuzamos realitásunkba. (Fehér, 2003)



A kibernetikus kultúrát (cybercultures) kutatók egybehangzó véleménye, hogy a virtuális térben a természet és a technológia határai elmosódnak, azaz a virtuális térben jelenlévő személyek számára egy új környezet konstruálódik, eltérően a már megszokott, hétköznapi mondható környezettől (Stone, 1995). Tapasztaljuk, hogy ahogy az internetes videómegosztó

oldalak RIP videói nemzetközi és hazai site-okon is teret hódítanak (Zelena, 2014), így a közösségi média is a gyászfeldolgozás színterévé válik (Zelena, 2017). Sőt akár a betegségdokumentáló naplók is az online térben íródnak (Zelena, 2019). Ezek az új trendek is tovább fejlődnek az online világ VR lehetőségeinek térnyerésével, sőt a technicizálódás következményeként újabb és újabb, tegnap még lehetetlennek tűnő, holnap már megvalósuló megoldások születnek. (Szűts, 2019)

A VR háromdimenziós ábrázolásának fejlődése 2020 elejére már olyan méreteket öltött, hogy akár könnyen összetéveszthető az ott átélt élmény a valósággal. A VR-sisak egy grafikus képernyővel felszerelt, helyzetérzékelőkkel ellátott kesztyűvel nyújt komplex élményt. A jó minőségben megjelenő képi világ mellé térbeli hangok (Head Mount Display, HMD) reprodukálására alkalmas hangeffektekkal is komplexebbé tehető az élmény a szemüveg viselője számára, így egy valós vagy szerkesztett környezet szimulációjával kelti számunkra a valóságérzet illúzióját. Egy város utcáit, épületeket, szobák hű mását is replikálhatják, ahogy arcokat és embereket is.

Fehér Katalin *A virtuális valóság elmélete és gyakorlata* című értekezésében feltesz számos, a VR-valóság lehetőségeit vizsgáló kérdést. Elméletének egyik bázisa, hogy a digitális világokat felépítő elemek nem mások, mint kódolható információcsomagok. Fehér Katalin másik nézőpontja szerint az információ önmagában csupán jelentés nélküli, vagyis kizárólag a kognitív térben létezik, tehát csak a másik személlyel folytatott kommunikáció során lép életbe. A VR esetében e kódok csupán szállító kódrendszerek lesznek, míg a manifesztálódó információk az adó-vevő-kód-jel-csatorna jacobson-i rendszeren (Jacobson 1959) túl már mindenki számára elérhető, hozzáférhető formában jelenik meg. *„Az eredmény tehát az, hogy a leegyszerűsítve csak kódoknak nevezhető információk hordozzák a felhasználói szintre lefordítható üzeneteket, azaz a két információ-fogalom kóddá és üzenetté változtatja egymást.”* (Fehér, 2003:100) Vajon az ember által konstruált digitális világok megváltoztatják-e az információ fogalmát? Releváns-e Baudrillard 1997-ben publikált, *A rossz transzparenciája* című kötetében elhangzó feltevés, miszerint az információ sokkal inkább a mesterséges intelligencia által kumulálódik, mintsem emberi számítások eredményeként jön létre? (Fehér, 2003)

Monostori Dóra és munkatársai alaposan elemzik egy gyermekét elvesztő édesanya gyászmunkáját a hétről hétre történő bemutatással (Monostori és mtsai, 2017). Tanulmányuk párhuzamba állítható a közelmúltban közzétett, sokakat felzaklató VR-szemüveg segítségével újra „életre keltett”, négy éve halott kislány édesanyjával való találkozással. Ennek létrejötte pedig felvet számos etikai, technikai, tanatológiai tárgyú kérdést, hiszen a napi szinten fejlődő

informatika és virtuális valóság mezsgyéjén továbbhaladva láthatjuk, hogy egyre több, akár az elhunyt hozzátartozókkal való újratalálkozásra is lehetőséget teremt a VR világ.

A VR orvostudományi alkalmazhatóságának egyik előnye a kibernetikus alanyok „sebezhetősége”, hiszen a páciensnek a beavatkozások következtében kialakuló fizikai reakciói (vérzés, fájdalom, keringés összeomlása) imitálhatók az adott közegben csakúgy, mint a mentális reakciók. A klinikai pszichológiában és orvostudományban is hasznosították a VR gyakorlatát, ugyanis a szimulált valóság egyes fóbiás betegségek kezelésében segíthet. (Arachnophobiával küzdő betegeknél használták először a virtuális pókokkal való találkozás imitációját a deszenzibilizáció eszközeként. Először csak mesterséges ingereken, mozgóképen keresztül érzékeltették a pókot a páciens tenyerén, mindezt megszokott, hétköznapi környezetben. Miután hozzászoktak, továbbra is a szimuláció fenntartása mellett, de itt már valódi pókokat kaptak a tenyerükbe.) *„A virtuálisból a reálisba történő fokozatos átmenetben egyszerűen rászoktatták a pácienseket a fóbia tudatos kezelésére. Végül sikerült azt elérniük, hogy a fóbia megszűntével a kísérleti személy minden félelem nélkül végig tudott menni egy reális zöld mezőn.”* - írja azt Fehér Katalin. (Fehér, 2003:102)

A VR sokszínű alkalmazhatóságából is látszik, hogy gyorsan fejlődő világunk visszafordíthatatlanul átalakulni látszik egy kibervilág eszközhasználata felé. Ennek következményeit, pozitív és negatív hozadékait még nem ismer(het)jük. A robotika, a virtuális valóság, a mesterséges intelligenciák új térhódításai nagyban hozzájárulnak mindennapi életünk megkönnyítéséhez. Kérdésünk ugyanakkor, hogy mennyire lehetünk konformisták a virtuális valóság ilyen szintű integrálása kapcsán?

Summázként rögzíthetjük, hogy a VR világ lehetőségei végtelenek. Ha egy édesanya és elhunyt lánya közötti találkozás létrehozható, akár minden elhunyt szeretünk profilja is megrajzolható lesz, s ha a videós hanganyag rendelkezésre áll, a beszédhang is reprodukálható. Annak megítélését, hogy ez a találkozás a gyászmunka megrekesztője, retraumatizáló faktora lesz-e vagy éppen katalizálja, pozitív irányba tolja-e, még nem tudjuk. Tudományos eredmények, empirikus tapasztalatok még nem állnak rendelkezésre sem az alkalmazott területen dolgozó szakemberek, sem pedig kutatók köréből. Annyi azonban bizonyos, hogy a VR valóság a gyászfeldolgozás terén is megkerülhetetlenné fog válni, számos morális kérdést fog felvetni a közeljövőben, s nemzetközi és hazai szintjén is a tudomány egy kutatott részterülete lesz.

IRODALOM

- BAUDRILLARD, J. (1997): A rossz transzparenciája. Budapest, Balassi Kiadó
- BODNÁR ZS.: A virtuális valóságban találkozott újra halott lányával egy koreai nő.
https://qubit.hu/2020/02/09/virtualis-valosagban-talalkozott-ujra-halott-lanyaval-egy-koreai-no?_ga=2.108911362.1630584727.1581232549-55490.1568138443 (elérés dátuma: 2020.02.09)
- CSUTAK Zs. (2018): Szép új világ, avagy a kibertér és a mesterséges intelligencia korának új kihívásai. *Felderítő Szemle* 17 (1): 170-186.
- FEHÉR K. (2003). A virtuálisvalóság elmélete és gyakorlata. *Médiakutató: Médiaelméleti Folyóirat* 2: 95-102.
- JAKOBSON (1959): Linguistic Aspects of Translation. In: BROWER, R.A. (ed.): On Translation. Harvard University Press, Cambridge, 1959. 232–239.
- MONOSTORI D., KATONA M., TOBAK O., ZELENA A. (2017): Anyaság, gyász hétről hétre (esetismertetés): Gyásztanácsadás folyamata a Perinatális Intenzív Centrumban. *Gyermekgyógyászat*, 68(3):170-172.
- STONE, A.R. (1995). A szellem teste. *Replika*, (17-18): 297-323.
- SZŰTS Z. (2019): Online - Az internetes kommunikáció és média története, elmélete és jelenségei. Budapest, Wolters Kluwer Kft.,
- ZELENA A. (2014): A fájlmegosztó oldalak „nyugodj békében” videóinak lélektanáról. *Kharón Thanatológiai Szemle*, 18(4): 19-25.
- ZELENA A. (2017): Veszteségkommunikáció az újmédia színterein. *Médiakutató* 18(1): 139-147.
- ZELENA A. (2019): A betegség- és kezelésdokumentáló szövegek közösségivé válása az újmédiában. *Mentálhigiéné és Pszichoszomatika* 20(1): 1-11.

Karagits Kíra

egyetemi hallgató

Budapesti Gazdasági Egyetem KKK

kkaragits@gmail.com

Dr. Berta Emese

családorvostan szakorvos

Interambulance Zrt.

dremeseberta@gmail.com