

Виртуалният свят – репрезентация на репрезентацията

Доц. Д.ф.н. Анета Карагеоргиева,
Катедра Философия, СУ „Св. Кл. Охридски”

Virtual world – representation of representation

In this paper I argue that the virtual world of Internet works on the basis of representing our representations of the usual world. These higher-order representations are based on limited sensory input which posits new questions about the nature of knowledge and ways of knowledge management on the Web.

Key words: *representation, senses, knowledge, virtual reality*

Боравенето с Интернет поставя редица въпроси пред съвременния човек. Един от най-острите е този за познанието във виртуалния свят – как се променя то и какви последствия има това за познаващия? Ако приемем едно от широко разпространените във философията и психологията схващания, че да познаеш нещо означава да си изградиш адекватна репрезентация за него, с която да можеш да оперираш както в реално време, така и офлайн за целите на успешното поведение, то природата на репрезентацията и ролята ѝ в реалния и виртуалния свят стават изключително важни тематични акценти.

1. Природа на репрезентацията. Репрезентацията е централно понятие във философията на съзнанието и в теорията на познанието. Това е понятие, конструирано за целите на обяснението на поведението най-напред на човека, по-късно на живите системи и накрая – на някои изкуствени системи, най-популярните от които са роботите. В тези дисциплини „репрезентация” означава хипотетично, вътрешно за дадена система изображение на външната за нея реалност, което прави явна определена единица или тип информация. Тази дефиниция обаче се нуждае от допълнителни пояснения.

На първо място трябва да се отбележи, че далеч не всички (съвременни) философи приемат наличието на репрезентация като елемент от веригата събития, осигуряващи нашето възприемане на заобикалящата ни среда. Голяма група автори смятат, че човешкото поведение е резултат от ориентация в света, настъпваща благодарение на двигателните способности, които се командват от мозъка, без да се прибегва до репрезентация на сцените на действията или на намеренията и плановете на действащия.

От друга страна, още по-голяма група философи и учени са склонни да приемат, че наличието на „вътрешна” карта на средата, „вътрешен” образ или модел на тази част от света, в която действаме в момента, е условие за успешното поведение. Именно този модел, който понякога се нарича и символ заради това, че замества или играе ролята на представител на нещо различно от себе си, е репрезентацията. Репрезентацията препраща към нещо друго, тя е за нещо, различно от себе си, и поради това е интенционална. Нейното съдържание идва преди всичко от това, което се репрезентира. Начинът, по който репрезентирането се осъществява в системата, се влияе от особеностите на последната, като се предполага, че тези особености променят и дори скриват някои от характеристиките на репрезентираното. В този смисъл репрезентацията е виртуална, доколкото представя една реалност, която в рамките на модела или символа наред с всички прилики има различни свойства от обичайната реалност; например, тя може да се включва в разсъждения, но не може да причинява изменения в света. Точно в това намирам особеността на Интернет като сцена на човешките действия – Интернет е репрезентация на действителния свят или на негови аспекти, подбрани според нуждите на потребителя. Поради това мрежата е виртуален свят.

Какви видове репрезентации се разграничават и какво е мястото им във виртуалното пространство? Различните видове произтичат от начина, по който репрезентацията изобразява репрезентираното: ако е на принципа на непрекъснатото изображение, говорим за аналогова репрезентация. Тя има безкрайна резолюция и съответно безкрайно пространство за грешки, изключително прецизна е, но е с много ограничена точност. Друг начин да опишем този вид репрезентация е да я наречем образна – между модела и репрезентирания обект съществува иконична прилика и на всички елементи на обекта съответства елемент от изображението. Такива репрезентации са портретите, снимките, а ако говорим за това, което става „в главата” на човека, това са образите, които си представяме, когато си мислим как изглежда един лимон или собствената ни баба.

На аналоговите репрезентации се противопоставят така наречените цифрови или дигитални репрезентации. При тях информацията, която се представя, се разделя на отделни групи или отрязъци. Затова начинът на изображение тук се определя като прекъснат. Дигиталните репрезентации имат ограничена резолюция (тя е зададена от ползвателя в зависимост от целите му), не са особено прецизни, но се отличават с

голяма точност (която също се задава предварително от ползвателя). При това разделяне автоматично се поправят грешките при изобразяването.

Пример за дигитална репрезентация може да бъде, колкото и неочаквано да прозвучи, едно изречение. Нека да поясня с конкретен случай. Представете си рисунка на книга, лежаща върху маса. Това е образна репрезентация на действителна маса с книга върху нея. Сега си представете, че трябва бързо да предадете информацията за това, че върху една маса има книга. Ако започнете да рисувате масата и книгата, ще ви трябва доста време, докато ако съставите изречението „На масата има книга”, това ще отнеме не повече от 2-3 секунди. Нещо повече, рисунката ви може да се тълкува по много начини – книгата е върху масата, под книгата има маса, масата е отдолу на книгата и т.н. Докато изречението „На масата има книга” казва точно това, което казва – интересувашата ни позиция на книгата спрямо масата, и нищо повече. Това в определени случаи е предимство на този вид репрезентация, който се нарича още пропозиционален (пропозицията, най-общо казано, е това, което се твърди с дадено изречение).

Образните репрезентации пък имат предимства в ситуации, в които е необходимо да различим обектите по цялостния им изглед, например. Това, което още тук може да се каже за света на Интернет е, че съществуването му е осигурено от дигитални или пропозиционални репрезентации, изграждащи програмите на поддържащия софтуер, но голяма част от това, което виждаме в мрежата, са образни репрезентации - снимки, филмчета, диаграми и др.; друга част – това, което четем като текст, са пропозиционални репрезентации. Накратко, пропозиционалните репрезентации могат да поддържат и образни, и пропозиционални форми, докато образните позволяват огромен брой вариации на поддържаните от тях пропозиции и поради това не могат да се използват като платформа за следващи репрезентации.

2. Човекът в Интернет - репрезентиращ репрезентацията. Ако, според приетото по-горе определение, цялата мрежа се базира на изображения или репрезентации на елементи от действителността, то за да действа в мрежата, човек трябва да репрезентира тези репрезентации или да работи с репрезентации от втори ред. Това обаче е доста сложен процес, защото в много случаи ние разчитаме не на репрезентацията от втори ред, а на това, което сме научили от взаимодействието си със света, т.е. на репрезентациите си от първи ред. Например, в една компютърна игра, в

която някои от елементите са къщи, ние бихме разчитали не само на това, как къщата е изобразена от създателя на играта, но и на това, което знаем за къщите от действителното си взаимодействие с тях. Дори в играта изображението да е двуизмерно, ние знаем, че къщите са триизмерни обекти и очакваме при отварянето на входната врата да попаднем в друга сцена на действие, а не просто от другата страна на стената. Следователно, познанието в мрежата е производно и не може да замени познанието, получено от реалното взаимодействие с обичайния свят. Това обаче се отнася само за познанието на обекти и връзки.

Напротив, има много примери за това, как наученото от Интернет като процедурни знания помага на хората в действителни ситуации. Наскоро нашумя случай в САЩ, при който младеж успява да окаже първа помощ на пострадали при пътно произшествие благодарение на знанията, получени в компютърна военна игра. Разбира се, това е възможно и не е рядкост, но ако се запитаме каква част от знанията за човешкото тяло, медицинските материали и т.н. са придобити в мрежата и каква – в действителния свят, мисля, че отговорът ще е, че вторите са в пъти повече от първите. Ето по-долу един допълнителен аргумент в полза на този отговор.

Да опитаме да изследваме по-подробно какви видове знание получаваме от Интернет. За много хора, вероятно най-вече за нас, университетските преподаватели и студентите, Интернет е източник на текстове, сиреч на пропозиционални репрезентации. Както вече казах, пропозиционалните репрезентации могат да поддържат образни, затова текстовете често (особено ако става дума за художествени) създават образи на хора и места, които ние визуализираме и така обогатяваме арсенала си от изображения. В този смисъл репрезентация на репрезентацията имаме и извън Интернет, в изкуството и науката, така че виртуалният свят изглежда просто като продължение на реалния.

Другояче обаче стоят нещата с изображенията в мрежата. Да се замислим какво възприемаме, когато наблюдаваме изображение на далечна местност, на непознат плод или на сцена на военни действия в компютърна игра. Образът, който си създаваме в резултат на наблюдението, е зрителен, защото такива са стимулите (дразненията), които постъпват в окото. При филмите и клиповете е добавен звук, така че образът става зрително-слухов, но това е максимумът, който може да ни даде Интернет. Образните репрезентации в мрежата са двуизмерни – не в смисъла на пространствените

параметри, които се включват в построяването им, а в смисъла на видовете възприятия, които се използват. По-точно би било да се каже, че тези образи са двумодални (използват два начина на възприемане на света или две сетивни модалности). „Двуизмерно” в контекста на възприятното пространство обаче е по-добро наричане, защото ни позволява да правим аналогии с обедняването на репрезентацията на реалното пространство в двуизмерни (планиметрични) изображения.

Интернет ни дава една силно ограничена репрезентация. Ние не можем да научим каква е миризмата на океана, какъв е вкусът на тамаринда (тропически плод, който почти не се среща на пазарите в България) или каква е на допир козината на уолаби (австралийско двуутробно, дребно кенгуру).

Тези ограничения обаче не бива да се схващат като неизменен негатив на мрежата. От една страна, когато си даваме сметка за тях, ние можем да боравим целенасочено с онези страни на образа, които са адекватно репрезентирани и които, абстрахиращи от останалите сетивни модалности, могат по-добре да служат за целите на научаване на точно определена информация или умения (като в примера с първата помощ).

От друга страна, допълването на липсващите сетивни измерения на образите чрез въображението подпомага неговото развитие и ни позволява да си създаваме индивидуализирани представи за много обекти. Проблемът започва, когато тези индивидуализирани представи се приемат за обективно знание (както се казва, за знание от трето лице, т.е. достъпно за всеки, който реши да провери дали нещата стоят така, както се представят). Например това, че играещите „Смъртоносна битка” не усещат миризмата на кръвта и потта на врага (както и на собствената си, впрочем), това, че не знаят каква е на допир ръкохватката на ножа и нямат представа за вкуса на барута или за болката от удара, могат да идеализират примерно кръвопролитията и да останат (вероятно неприятно) учудени от реалното си участие в най-обикновено сбиване или да стигнат до прага на припадъка от банално порязване в домашни условия.

Изводът, който ми се иска да направя, разчитайки на основателността на разсъжденията дотук, е: мрежата е възникнала като продължение на обичайната реалност и може да бъде разбрана само на фона, в контекста и на основата на знанията за тази обичайна реалност. Интернет не може да замени крос-модалното взаимодействие със света, може само да го допълни, да усъвършенства изображенията

в достъпните ѝ модалности и да служи като поле или сцена за трениране на конкретни умения, включително тези на въображението.

3. Сетивното познание във виртуалното пространство. В рамките на тази линия на аргументация може да се добави още нещо. Философията и науката отдавна спорят какво всъщност представлява сетивото. Един начин да се определи това е сетивото да бъде разграничено на принципа на контраста от интелекта. Сетивата са насочени към специфични аспекти на обектите, имат особена невроструктура и не си предават информация помежду си (в нормалния случай не можете да чуete цвета и да усетите вкуса на звука). Подобно разграничение на сетивност и интелект обаче бързо пропада под натиска на широко известни и често наблюдавани явления като зрителното възстановяване на фрагментирана картина, което се основава на предишните ни знания, подсказващи ни какво картината репрезентира.

Това означава, че информационната затвореност на дадена система за контакт на тялото със света не е необходима, за да бъде определена тази система като сетивна. Това също така не е и достатъчно условие. Съществуват предположения, че това, което можем да наречем интелект, или централни когнитивни системи, също са разделени на модули. Тези предположения се подкрепят от наблюденията, че при хора с увреди в някои мозъчни центрове изпълнението на функциите на дадената система не може да се излекува чрез знанията, доставяни от друга система. Например, анозогнозията (неспособността на хора, претърпели мозъчен удар, да забелязват определени части от тялото си) не се преодолява, когато на тези хора се обясни грешката, която допускат (да речем, бръснат само лявата си буза, но смятат, че са избръснали цялото си лице).

Друг опит да се разграничат сетивата е свързан с функциите, които те изпълняват. Тези функции са първични, т.е. насочени са към доставянето на информация за средата и тялото, без която е невъзможно навигирането ни в света. Такъв опит за разграничение дължим на Кант, който твърди, че сетивата са рецептивни, т.е. пасивно приемат дразнения от средата, докато интелектът е спонтанен и активно произвежда нови репрезентации. Тук могат да се отправят много възражения, но ще спомена само едно: сетивата далеч не винаги са пасивни. Ние можем да формираме образни репрезентации на предмети, които не наблюдаваме в момента, волево активирайки системите си за предаване на входяща информация (казано на всекидневен език, това става благодарение на паметта и въображението).

И двата опита за разграничение имат солидни основания и изразяват някаква истина за сетивата. Вярно е, че последните са предназначени да доставят входяща информация за средата и собственото ни тяло. Вярно е също така, че сетивата са специализирани. Тези истини трябва да се използват, за да се формира по-пълно разбиране за природата на сетивата. Разграничаването им чрез функции е по-добро от разграничаването, което правим във всекидневието, а именно чрез сетивните органи, които поддържат работата на сетивните системи. Последното не работи в случаите, когато един и същи орган поддържа две усещания: например, кожата осигурява усещане и за температура, и за налягане. Тук не е нужно да посочваме такива сравнително екстравагантни случаи като синестезията, характерна за някои хора (виждане на звуци в цвят, например). С други думи, нито кожата, нито (да използвам още един пример) ухото са единни сетивни органи. Ухото участва както в слуха, така и в проприоцепцията (усещането за положение на тялото в пространството). Подобно разграничение е кръгово, защото то разграничава органите на базата на информацията, постъпваща чрез тях, а след това се опитва да разграничи информацията на базата на органите, които я доставят.

Изводът от тази дискусия е, че ние имаме повече сетива, отколкото всекидневното съзнание приема. Това означава, че виртуалният свят ни лишава от повече информация, отколкото всекидневните ни теории допускат. Обратното обаче също е вярно – в репрезентациите, демонстрирани в Интернет, понякога има повече информация, отколкото физиологичното устройство на човека позволява да се възприеме. Такъв е случаят, например, с цветовете – както стана ясно от въведените в началото характеристики на дигиталната репрезентация, тя позволява различни резолюции в изобразяването на дължините на светлинните вълни и често тези резолюции са с порядъци по-високи от естествените ни способности. Може да се каже, че виртуалният свят не е просто продължение на реалния, а също така и негово допълнение. Затова осмислянето на феномените от света на мрежата се нуждае от специално култивиране на методи за наблюдение и анализ.

4. Вместо заключение. Накрая ще се спра съвсем накратко на въпроса за грешките в репрезентацията или, по-неутрално казано, на промените в репрезентацията, които ни карат да виждаме обекти уж от реалния свят, докато те всъщност са дигитален продукт. Нека да илюстрирам това разминаване между виртуална репрезентация и реален обект с една нашумяла видеореклама. Можете да я

видите на следния адрес: <http://www.youtube.com/watch?v=iYhCn0jf46U>. Тук няма да се впускам в подробни анализи на клипа, който от 2006 г. насам е обект на широки дискусии в медиите. Ще отбележа само, че това, което се случва в клипа – промяната във външността на жената-модел най-напред с традиционните средства на козметиката, а след това с дигиталния инструмент „Фотошоп” – залага на противоречието: посланието, замислено от авторите, е да накарат жените да приемат естествената си красота, подсилвана от продуктите на рекламираната марка, вместо да се ориентират по изкуствените образи, резултат от компютърното разкрасяване.

Това обаче поражда въпросителни: дали гримът и фризура не са също толкова изкуствени средства за промяна на външността, както и обработката с „Фотошоп”? Къде е границата между продължението на реалното с дигитални средства и подмяната на първото с второто? С други думи, каква е разликата между грешка и промяна – философски въпрос, който предизвиква спорове и до ден днешен. За Платон сетивновъзприемаемите предмети са погрешни, дефектни репрезентации на съвършените идеи, затова е важно да се стремим към идеалния свят, преодолявайки тези грешки. Днес ние сме наясно, че сетивата ни представят света по начин, който променя действителните свойства на предметите в съответствие с предишния опит и възможностите на човешката физиология. Щом обаче сетивните репрезентации осигуряват оцеляването ни в света, значи тези промени-грешки са част от играта и те трябва да се държат под око, както и да се осмисля положителната им роля в живота ни. Същото важи и за Интернет.