

## مطالعه تجربه استفاده از رسانه‌های دیداری از منظر نظریه ذهن بسط یافته

● میثم محمدامینی<sup>۱</sup>

### چکیده

نظریه‌پردازی درباره رسانه‌های دیداری متأثر از نگاه حاکم بر فلسفه ذهن و علوم شناختی عمدتاً در چارچوب‌های بازنمودگرایانه بوده است؛ اما نظریه‌های بازنمودگرایانه، سوای ایرادهای معمول خود، در مورد رسانه‌های دیداری با یک دشواری خاص مواجه هستند. از منظر بازنمودگرایانه، تجربه استفاده از رسانه‌های دیداری موردی استثنایی و کاملاً مستقل از تجارب روزمره ماست؛ اما در رویکردهای ضدبازنمودگرایانه، مانند نظریه ذهن بسط یافته، با چنین مشکلی مواجه نیستیم. مدعای محوری نظریه ذهن بسط یافته آن است که فرایندهای شناختی در چارچوب مغز و بدن ما محدود نیستند و به محیط پیرامونی نیز گسترش می‌یابند. با تحلیل تجربه ادراکی مواجهه با رسانه‌های دیداری در چارچوب نظریه ذهن بسط یافته، از این مدعا دفاع می‌کنیم که نگاه ضدبازنمودگرایانه برای درک رسانه‌های دیداری قوت تبیینی بیشتری از نگاه بازنمودگرایانه دارد. همچنین می‌توان با اتکا به موارد تجربه استفاده از رسانه‌های دیداری به یکی از ایرادهای اصلی وارد به این نظریه، موسوم به مغالطه جفت‌شدگی تقویم، پاسخ گفت. قوت تبیینی چارچوب ضدبازنمودگرایانه برای تحلیل تجربه مواجهه با رسانه‌های دیداری احتمالاً یکی از دلایل آن است که در آثار کسانی چون هوگو مونس‌تربگ و مارشال مک‌لوهان ادعاهای مربوط به بسط یافتگی شناخت، مدت‌ها پیش از طرح این دیدگاه‌ها در حوزه فلسفه، بیان شده است.

### واژگان کلیدی

رسانه‌های دیداری، بازنمودگرایی، ضدبازنمودگرایی، نظریه ذهن بسط یافته.

## مقدمه

نگاه فلسفی به جهان و ذهن یکی از مبانی اساسی شکل دهنده چارچوب نظریه‌پردازی‌های ما درباره رسانه است. مفهوم «بازنمود ذهنی»<sup>۱</sup> مفهومی اساسی و مهم در فلسفه ذهن و همین‌طور حوزه مطالعات رسانه است. به بیان ساده، بازنمود ذهنی هویتی درونی (ذهنی) است که بازنمای واقعی بیرونی است. در بخش عمده قرن بیستم، غالب فیلسوفان ذهن به برداشتی «بازنمودگرایانه» از فرایندهای شناختی ذهن عقیده داشته‌اند و به‌طور کلی، در فلسفه ذهن رویکرد بازنمودگرایانه غلبه داشته است. متأثر از همین جهت‌گیری، نگاه حاکم بر نظریه‌ها درباره رسانه (و به‌طور خاص رسانه‌های دیداری) نیز نگاهی بازنمودگرایانه در باب ذهن بوده است. از همین رو، به‌طور کلی، نظریه‌ها در مورد رسانه بر پایه نگرشی شکل گرفته و توسعه یافته است که تمایزی بنیادی میان جهان بیرونی و ذهن به‌عنوان ساحتی درونی قائل است. نظریه‌پردازی درباره چیستی رسانه، شکل تعامل با رسانه و استفاده از آن، صورت‌های مختلف رسانه، فناوری‌های رسانه و امکانات آن، همه و همه، عمدتاً از منظر بازنمودگرایانه انجام شده است؛ اما نفوذ و غلبه نظریات سنتی دوگانه‌انگارانه و بازنمودگرایانه درباره ذهن بر فضای نظریه‌پردازی درباره رسانه نامطلوبی داشته است؛ زیرا پایه نگرش بازنمودگرایانه بر نوعی دوگانه‌انگاری<sup>۲</sup> استوار است؛ یعنی، ذهن انسان موجودی اساساً متفاوت با سایر بخش‌های جهان تلقی می‌شود. تأکید بر وجود شکافی بنیادی میان ذهن و جهان سبب می‌شود تبیین چگونگی رابطه میان ذهن و جهان به مسئله‌ای دشوار تبدیل شود. این دشواری هنگام به‌کارگیری نظریه‌های بازنمودگرایانه در مورد رسانه‌های دیداری دوبرابر می‌شود، زیرا به‌جز شکاف ذهن و جهان، با شکاف محتوای رسانه و جهان نیز مواجه هستیم. در بسیاری از نظریه‌ها درباره رسانه‌های دیداری، به ذهن و رسانه و سایر بخش‌های جهان به‌عنوان اجزائی کاملاً جدا از هم نگاه شده و این مسئله شناخت پیوندها و تعاملات مهم میان آن‌ها را با مشکل مواجه کرده است (برای نمونه ن.ک: Arnheim, 1997; Currie, 1995; Bordwell, 1989; Frisby, 1980; Wolterstorff, 1980).

در ادامه، مختصری درباره بازنمودگرایی و پیش‌فرض‌ها و مدعاهای اصلی نظریات بازنمودگرایانه درباره ذهن توضیح می‌دهیم. سپس، به برخی ایرادهای این نگرش، به‌ویژه در تبیین مواجهه انسان با رسانه‌ها (مثلاً فیلم و بازی‌های رایانه‌ای)، می‌پردازیم. سپس رویکرد بدیل، یعنی ضدبازنمودگرایی و نظریه ذهن بسط‌یافته را معرفی می‌کنیم و در این باره بحث می‌کنیم که آیا مشکلات بازنمودگرایی در توضیح تجربه انسان از رسانه‌های دیداری را با اتخاذ

1. Mental Representation

2. Dualism

نگاه ضدبازنمودگرایانه می‌توان حل کرد یا نه. همچنین به این موضوع می‌پردازیم که آیا توجه به تجارب ادراکی انسان از رسانه‌های دیداری می‌تواند در تثبیت پایه‌های نظریه ذهن بسط یافته مفید واقع شود. در پایان نیز نشان می‌دهیم میان دیدگاه‌های برخی نظریه پردازان بزرگ حوزه رسانه، مانند هوگو مونستربرگ<sup>۱</sup> و مارشال مک‌لوهان<sup>۲</sup> و مدعا‌های نظریه تازه ذهن بسط یافته مشابهت‌های مهمی هست.

### بازنمودگرایی

سابقه طرح مفهوم بازنمود ذهنی به فیلسوفان عهد باستان و افلاطون و ارسطو می‌رسد. ارسطو در آنالوطبقای اول از چنین دیدگاهی سخن می‌گوید. بازنمودگرایی (که گاهی «واقع‌انگاری غیرمستقیم»<sup>۳</sup> نیز خوانده می‌شود) بازنمودهای ذهنی را وسیله اصلی دسترسی ما به واقعیت بیرونی می‌داند. همین نگاه بر عمده نظریه‌هایی که پس از ارسطو درباره ذهن و شناخت مطرح شده حاکم است. دو هزار سال پس از ارسطو، تامس هابز، فیلسوف بنام انگلیسی، نیز معتقد بود فرایند تفکر عقلانی نوعی «محاسبه» است که روی «تصاویر ذهنی انتزاعی» صورت می‌گیرد (Reynolds, 2018: 81).

بازنمودگرایان معتقدند فعالیت‌های ذهنی، به ویژه شناخت، از طریق تصاویر درونی ذهن یا نوعی زبان درونی ذهن (موسوم به منتالس<sup>۴</sup>) صورت می‌پذیرد (Rescorla, 2019). مطابق این دیدگاه، انطباعات یا تأثرات حسی از جهان بیرونی از راه «ادراک» که فرایندی انفعالی است، وارد ذهن می‌شوند. طی این فرایند، تأثرات به بازنمودهای ذهنی تبدیل می‌شوند و به قالب تصویر یا نماد درمی‌آیند. همین بازنمودهای درونی محتوای حالات ذهنی را پدید می‌آورند و تغییر و تبدل یا دست‌کاری همین‌ها بر اساس قواعدی خاص است که فرایندهای شناختی را شکل می‌دهد (Varela, Thompson & Rosch, 1991: xx). اینجا سه مؤلفه را می‌توان از یکدیگر تفکیک کرد: بازنموده (هدف)، بازنمود (منبع) و تعبیرگر (سیستم). این سه مؤلفه چنین نسبتی با یکدیگر دارند: بازنمود رابطه‌ای از جنس «دربارگی» با بازنموده دارد و این رابطه برای تعبیرگر قابل تشخیص است (Pitt, 2020).

اساس دیدگاه‌های بازنمودگرایانه درباره حالات ذهنی و شناخت مبتنی است بر تمایزی قاطع و اساسی میان جهان بیرونی و ساحت درونی ذهن. جهان بیرونی مادی و جسمانی

1. Hugo Münsterberg
2. Marshall McLuhan
3. Indirect Realism
4. Mentalese

و ملموس و عینی (آفاقی) است؛ قلمرو ذهن غیرمادی، معنوی، نمادین و ذهنی (انفسی، سوبجکتیو) است. در فلسفه جدید، تبار غالب این گونه نظریه‌ها به رنه دکارت و دیدگاه دوگانه‌انگاران<sup>۱</sup> او می‌رسد. در هستی‌شناسی دکارتی دو جوهر متمایز در جهان وجود دارد: یکی جوهر مادی<sup>۲</sup> که ویژگی ذاتی‌اش امتداد است؛ دیگری جوهر ذهنی<sup>۳</sup> که ویژگی ذاتی‌اش اندیشیدن و شناخت است (Watson, 1995: 19-47).

بازنمودگرایی درباره‌ی ذهن بحث را از حیث «التفاتی»<sup>۴</sup> («قصدمندان»)<sup>۵</sup> حالات ذهنی آغاز می‌کند. حالات ذهنی، نظیر باور و خواست و ادراک، حیث التفاتی دارند؛ یعنی، درباره‌ی چیزی هستند یا به چیزی دلالت دارند. باور من درباره‌ی سرد بودن هوا درباره‌ی وضعیتی از امور در جهان است. مطابق نظریه‌ی بازنمایانه‌ی ذهن<sup>۶</sup>، هر حالت ذهنی التفاتی در واقع رابطه‌ای با یک «بازنمود ذهنی» است. بازنمودهای ذهنی ویژگی‌های «دلالت‌شناختی»<sup>۷</sup> دارند (مانند دقت، صدق و سازگاری) که رابطه‌ی میان بازنمود و امر بازنموده را ارزیابی می‌کنند و حیث التفاتی یا دربارگی حالات ذهنی برآمده از همین ویژگی‌های دلالت‌شناختی است. باور به اینکه اسوالد کندی را گشت عبارت است از برقراری رابطه‌ی مناسب با یک بازنمود ذهنی که محتوای گزاره‌ای‌اش این است: «اسوالد کندی را کشت». همین‌طور است درباره‌ی سایر گرایش‌های گزاره‌ای<sup>۸</sup>: میل به اینکه اسوالد کندی را کشته باشد یا ترس از اینکه اسوالد کندی را کشته باشد، یا متأسف بودن از اینکه اسوالد کندی را کشته باشد و... هرکدام، ناشی از وجود رابطه‌ای خاص با بازنمود ذهنی یادشده هستند. ادراک نیز عبارت است از داشتن تجربه‌ای حسی که با موضوع ادراک رابطه‌ای مشخص دارد (Pitt, 2020).

نظریه‌ی بازنمایانه، مبتنی بر همین نگاه به حالات ذهنی التفاتی، اعم از گرایش‌های گزاره‌ای و ادراکات، فرایندهای ذهنی نظیر تفکر و یادآوری و تخیل را دنباله‌ای از حالات ذهنی التفاتی معرفی می‌کند. وقتی از این دو مقدمه که «هرگاه باران بیارد، ابر در آسمان است.» و «اکنون باران می‌بارد.» نتیجه می‌گیریم «اکنون ابر در آسمان است.»، دنباله‌ای از بازنمودها یا تصاویر ذهنی متناظر در ذهن نقش می‌بندند. یا وقتی مهمانی‌ای را به یاد می‌آوریم یا خیال می‌کنیم، تصاویری از مهمانی را در ذهن خود می‌بینیم. گویی ذهن سالن سینما یا صحنه نمایشی

1. Subjective
2. Res Extensa
3. Res Cogitans
4. Intentional
5. The Representational Theory Of Mind
6. Semantic
7. Propositional Attitudes

است که فیلم یا نمایش مربوطه در آن نشان داده می‌شود. به‌واقع هم ظهور تصاویر متحرک و سینما در آغاز قرن بیستم تمثیلی گویا از طرز کار ذهن را در اختیار نظریه پردازان بازنمودگرا قرار داد. با این همه، چنان‌که در ادامه بحث خواهیم کرد، این پدیده چالش‌های تازه‌ای هم پیش روی نظریات بازنمودگرایانه قرار داد.

در دهه ۱۹۵۰، به دنبال دوره‌ای از تسلط نظریه‌های رفتارگرایانه در روان‌شناسی، اقبال به نظریه‌های شناخت‌گرایانه<sup>۱</sup> به تدریج بیشتر شد. به‌عوض تأکید مطلق بر رفتارهای قابل مشاهده، حالات ذهنی درونی نقش مهمی در روان‌شناسی پیدا کردند (Pitt, 2020). شناخت‌گرایی در روان‌شناسی نیز پیش‌فرض‌های بازنمودگرایانه دارد. این دسته نظریه‌ها برای تبیین طرز کار ذهن و تشریح چگونگی فرایندهای شناختی به نظریات محاسباتی متوسل می‌شدند. محاسبه‌گرایی<sup>۲</sup> یا نظریه محاسباتی ذهن<sup>۳</sup> می‌گوید ذهن انسان سیستم پردازش اطلاعات است و تفکر عبارت است از محاسبه. منظور از محاسبه در اینجا دست‌کاری نمادها یا به بیان دقیق‌تر، هر عملیاتی است که ماشین تورینگ همه‌کاره<sup>۴</sup> بتواند انجام دهد (Ravenscroft, 2005: 81-94). به بیان خلاصه، نظریه محاسباتی ذهن دو ادعای اصلی دارد: ۱. افکار و اندیشه‌ها نمادهای مرکبی‌ای‌اند که هم ویژگی‌های نحوی دارند و هم ویژگی‌های دلالت‌شناختی؛ ۲. تفکر و به‌طور کلی فرایندهای شناختی عبارت است از دست‌کاری این نمادها. روشن است که نظریه محاسباتی ذهن هم نظریه‌ای بازنمودگرایانه است. چون فرایندهای شناختی ذهن را اساساً از جنس عملیاتی می‌دانند که درون ذهن و روی نمادها یا بازنمودها صورت می‌پذیرد (Rescorla, 2020).

بازنمودهای ذهنی نقش‌های متعددی در تبیین‌های علوم شناختی ایفا می‌کنند. غالب این تبیین‌ها به این صورت است که یک توانایی شناختی خاص را برحسب دنباله‌ای مرتب از قابلیت‌های ساده‌تر توضیح می‌دهند؛ اما بازنمودهای ذهنی نقش‌های دیگری هم ایفا می‌کنند، ازجمله: توضیح اینکه یک قابلیت خاص دقیقاً عبارت از چیست؛ یک قابلیت خاص شناختی چگونه به وجود می‌آید؛ قابلیت شناختی چگونه دچار اشکال می‌شود و از میان می‌رود؛ یک قابلیت شناختی چگونه میان افراد مختلف متفاوت است (مثلاً میان زنان و مردان یا در میان نژادها یا فرهنگ‌های مختلف)؛ و اینکه یک قابلیت شناختی چگونه درون مغز تحقق می‌یابد (Von Eckardt, 2012: 42).

1. Cognitivist Theories
2. Computationalism
3. Computational Theory Of Mind
4. Turing Universal Machine

## چالش‌های بازنمودگرایی

یکی از مشکلات اساسی پذیرش هستی‌شناسی دوگانه‌انگارانه دکارتی تبیین رابطه میان این دو جوهر یا به قولی، پُرکردن این شکاف است. بازنمودگرایی به نوعی همین مشکل را از دکارت به ارث می‌برد. ترنس دیکن<sup>۱</sup> که عصب‌شناس است، از این شکاف با تعبیر زخم یاد می‌کند و آن را «زخم دکارتی که از همان ابتدای ظهور علم جدید ذهن را از بدن جدا کرد» می‌خواند (Reynolds, 2018: 5). در حوزه رسانه، این شکاف نه تنها میان ذهن و جهان، بلکه همچنین میان محتوای رسانه و جهان سر باز می‌کند. چنان‌که ذکر شد، در فلسفه ذهن، پذیرش شکاف میان ذهن و جهان مسائلی متعددی را پیش روی فیلسوفان گذاشته است. در حوزه رسانه، با افزوده شدن یک شکاف دیگر (شکاف میان محتوای رسانه و جهان)، این دشواری دوچندان شده است. برخی نظریه‌پردازان درباره فیلم و سینما نیز مانند فیلسوفان ذهن درگیر یافتن راه‌هایی برای گذر از این شکاف‌ها شده‌اند؛ از آن جمله می‌توان به دولاک<sup>۲</sup> (۱۹۸۲) و متس<sup>۳</sup> (۱۹۷۴) اشاره کرد. بعضی از مهم‌ترین پرسش‌هایی که در اینجا مطرح می‌شوند عبارت‌اند از: محتوای رسانه چگونه از جهان تأثیر می‌پذیرد و چطور به ذهن می‌رسد؟ مسئله فقط از استقلال جوهر مادی و جوهر ذهنی و دشواری توضیح چگونگی برقراری ارتباط میان این دو ناشی نمی‌شود. حتی اگر فیزیکی‌الیست و هوادار نظریه این‌همانی حالات ذهنی و حالات مغزی باشیم، باز هم محدود کردن حالات در چارچوب ذهن یا مغز دشواری‌آفرین می‌شود.

از منظر تبیینی و کارکردهای مفهوم «بازنمود ذهنی»، چالش‌های پیش روی نظریه بازنمایانه درباره ذهن را می‌توان حول سه پرسش تقسیم‌بندی کرد: ۱. آیا به لحاظ نظری یا متافیزیکی بازنمودها می‌توانند نقش‌هایی را که برایشان برشمرده شده ایفا کنند؟ ۲. حتی اگر بتوانند، آیا فرض وجود بازنمودها به لحاظ تبیینی ضرورت دارد؟ ۳. آیا این حالتی که بازنمود خوانده می‌شود برای ایفای این نقش‌ها مناسب است؟ (Von Eckardt, 2012: 43).

مرتبط با پرسش اول، یک ایراد عمده بازنمودگرایی از خود تصور وجود نمادها یا تصاویری درون ذهن یا مغز برمی‌خیزد. به نظر می‌آید برای توضیح نحوه درک و فهم این بازنمودهای درونی ناچاریم وجود ناظر در درون ذهن را فرض بگیریم که تصاویر ذهنی را مشاهده می‌کند. گویی در خود ذهن آدم کوچولویی هست که قوه شناخت دارد و با مشاهده تصاویر ذهنی آن‌ها را درک می‌کند؛ اما روشن است که به این شکل گامی جهت تبیین ادراک برنداشته‌ایم

1. Terrence W. Deacon

2. Dulac

3. Metz

و در دام تسلسل افتاده‌ایم. به قول ریچارد گرگوری<sup>۱</sup>، تصور وجود تصاویری در مغز مستلزم «وجود چیزی مانند چشم درون خود مغز است که این تصاویر را ببیند؛ اما خود این چشم درونی چشم دیگری لازم دارد که تصاویر درون خودش را ببیند و بعد آن هم چشم دیگری لازم دارد و... دنباله‌ای نامتناهی از چشم‌ها و تصاویر خواهیم داشت و به هیچ جا هم نخواهیم رسید» (Gregory, 2009: 6-7). به نظر می‌رسد با فرض وجود تصاویر یا بازنمودهای ذهنی هیچ گامی در جهت تبیین ادراک یا شناخت برداشته نمی‌شود.

از جهت کفایت تبیین‌های منحصرأبازنمودی، دو ایراد دیگر متوجه بازنمودگرایی است: یکی را مسئله «گسترش علی غیردیدی»<sup>۲</sup> و دیگری را «علیت معکوس پیوسته»<sup>۳</sup> می‌خوانند. گسترش علی غیردیدی به اختصار عبارت است از این مسئله که در بعضی موارد فرایند شناختی از محدوده مغز یا حتی بدن کنشگر واقع فراتر می‌رود و برخی اجسام مادی واقع در محیط نیز نقش علی مهمی در آن ایفا می‌کنند، مثلاً وقتی هنگام محاسبه از قلم و کاغذ استفاده می‌کنیم. علیت معکوس غیرپیوسته زمانی رخ می‌دهد که نقش علی بخش‌های یک سیستم تا اندازه‌ای در تعیین یافتن بخش‌های دیگر سهم دارد و همین‌طور خودش تا اندازه‌ای توسط همان بخش‌ها متعین می‌شود. در این وضع نمی‌توان مدعی شد که یک وظیفه شناختی مشخصی را کدام زیرسیستم انجام می‌دهد. نمونه آشکار این وضع در رابطه میان ادراک و کنش (حرکت) وجود دارد. ادراک کنش را هدایت می‌کند و تا اندازه‌ای در تعیین علی آن نقش دارد؛ اما از آن سو، کنش نیز در شکل‌گیری و تعیین ادراک نقش دارد. هر دوی این‌ها مواردی هستند که عمدتاً نه بر استدلال فلسفی، بلکه بر شواهد آزمایشگاهی استوارند و نظریه‌های بازنمودگراییه شناخت در تبیینشان چندان موفق نیستند (Kirchhoff, 2011). حال پیردازیم به مشکلی که بازنمودگرایی به‌طور خاص درباره تجارب مرتبط با رسانه‌های دیداری گرفتار آن است. چنان‌که اشاره شد، با ظهور فیلم و سینما در آغاز قرن بیستم، بازنمودگرایان این پدیده تازه را تمثیلی عینی از دیدگاه خود درباره طرز کار ذهن دیدند. ذهن یا مغز در نظریه‌های فیزیکالیستی دوربینی تصور می‌شد که دریچه خود را به سوی جهان می‌گشاید و متأثر از آن تصویری درون خود تولید می‌کند که بازنمای چشم‌انداز بیرونی است. با اتکا به این تمثیل، سازوکار ساخت و تولید تصاویر ذهنی یا بازنمودها از جهان عینی را بهتر می‌شد توصیف کرد.

اما تأیید شباهت ذهن و فیلم پیامد ناخواسته‌ای نیز برای بازنمودگرایی به دنبال دارد.

1. Richard Gregory
2. Non-Trivial Causal Spread
3. Continuous Reciprocal Causation

همان طور که بازنمودگرا ذهن یا مغز را، به واسطه کارکردهای بازنمودی اش، امری مستقل و گسسته از سایر بخش‌های جهان می‌داند، برای فیلم و به‌طور کلی رسانه‌های دیداری نیز باید دقیقاً به همین دلیل جایگاهی استثنایی و منفرد قائل شود. چون محتوای رسانه‌ای ماهیت بازنمودی دارد، بنابراین شکاف میان بازنمود و بازنموده - که در نظریه‌های بازنمودی شناخت میان ذهن و باقی جهان دیوار می‌کشید. در اینجا میان رسانه و جهان دیوار می‌کشد. به بیان ساده، ایراد اساسی نظریات بازنمودگرایانه درباره رسانه‌های دیداری این است که در این گونه نظریه‌ها تجربه مواجهه با رسانه دیداری و به‌طور کلی فناوری‌های ارتباطی به تجربه‌ای استثنایی و کاملاً متفاوت با تجارب عادی و روزمره ما و مستقل از آن تبدیل می‌شود؛ یعنی، بازنمودگرایی تجربه رسانه دیداری را به امری صرفاً زیبایی‌شناختی بدل می‌کند که هیچ غایت و هدفی بیرون از خود ندارد و این با شهودهای آشکار ما درباره کارکرد ابزاری این قبیل تجربه‌ها در تضاد است.

به‌واقع نیز، نظریه‌پردازانی که متأثر از نگاه بازنمودگرایانه به حوزه رسانه و به‌ویژه فیلم توجه کرده‌اند ناچار شده‌اند تجربه استفاده از رسانه دیداری را موردی استثنایی و اساساً متفاوت با سایر تجارب معمول انسان تلقی کنند. این نظریه‌پردازان، با اتخاذ رویکردی کانتی، فیلم را از سنخ امور زیبایی‌شناختی برشمرده‌اند که هیچ غایت و هدفی بیرون از خود ندارد. مثلاً، در نظریه‌های جوزف اندرسن<sup>۱</sup> و کریستین تامپسن<sup>۲</sup> درباره فیلم، وجه متمیز تجربه هنری این است که کارکرد تکاملی ندارد و در ردیف امور روزمره قرار نمی‌گیرد (Reynolds, 2018: 73). از نگاه کانت، اثر هنری خود غایت فی‌نفسه است و مقصودی خارج از خود ندارد. اندرسن و تامپسن هم فیلم را به همین معنا اثر هنری می‌دانند. به عقیده تامپسن، «تجارب ادراکی روزمره بنا به عادت انجام می‌شوند و به دنبال بیشینه‌کردن کارایی و سهولت هستند، از همین رو ادراک زیبایی‌شناختی درست در نقطه مقابل قرار می‌گیرد.» (Thompson, 1988)، به نقل از Reynolds, 2018: 85) تجربه مواجهه با رسانه‌های دیداری یا هر نوع بازنمود غیرذهنی تجربه‌ای خواهد بود اساساً متفاوت با تجارب روزمره. تجربه‌های معمولی و روزمره در مواجهه مستقیم با جهان حاصل می‌شوند، اما مواجهه با بازنمودها رابطه‌ای غیرمستقیم و غیراصیل با جهان برقرار می‌کند. در نظر گرفتن جایگاهی استثنایی برای رسانه سبب می‌شود میزان و اهمیت و اثرگذاری رسانه و پیوندش با سایر بخش‌های محیط و جهان را نتوان به‌درستی درک کرد و با این برداشت، در حقیقت، پیوند رسانه دیداری با جهان و زندگی قطع می‌شود.

1. Joseph D. Anderson

2. Kristin Thompson

### ضدبازنمودگرایی و فرضیه ذهن بسط یافته

به‌رغم ریشه‌داری سنت دوگانه‌انگاری که به ذهن و جهان گسسته قائل بود و بازنمودگرایی میراث‌دار آن است؛ رویکرد بدیل نیز در طول تاریخ فلسفه گاه‌وبیگاه مجال عرضه اندام پیدا کرده است، به‌ویژه در دوره معاصر فیلسوفانی نظیر دیویی و ویتگنشتاین و هایدگر درباره مفهوم ذهن به‌مثابه هویتی مستقل که در آن فرایندهایی روی می‌دهد انتقادهایی جدی مطرح کرده‌اند.

چنان‌که گفتیم، مدعای اصلی بازنمودگرایی استقلال، انزوا، یا گسست ذهن (مغز) از جهان پیرامونی است. ضدبازنمودگرایی نیز با به چالش کشیدن یا نفی همین مدعا تعریف می‌شود. در چند دهه گذشته، برخی فیلسوفان دامنه شمول مفهوم ذهن را هم در فضا و هم در زمان گسترش داده‌اند (Reynolds, 2018:6). کسانی مدعی شده‌اند که مکان ذهن نه فقط مغز، بلکه سایر اندام‌های بدن و حتی اجسام محیط پیرامونی و افراد و ساختارهای اجتماعی را شامل می‌شود (Clark & Chalmers, 1998)؛ برخی نیز بر پیوستگی زمانی حالات ذهنی و مغزی و بر نقش تجربه‌های پیشین خود نقش و همین‌طور جامعه در نحوه ادراک ما از جهان تأکید کرده‌اند (Pinker, 2003).

این جهت‌گیری‌های تازه خود را ذیل عنوان «نظریه ذهن بسط یافته» به‌خوبی نمایان می‌کنند. اگرچه سابقه طرح مدعاهای اصلی این نظریه به مدت‌ها قبل باز می‌گردد، اما می‌توان گفت تحولی مهم در توجه به این رویکرد مقاله مشهور «ذهن بسط یافته»<sup>۱</sup> بود که اندی کلارک<sup>۲</sup> و دیوید چالمرز<sup>۳</sup>، فیلسوفان استرالیایی، سال ۱۹۹۸ منتشر کردند. مطابق این نظریه که بخش عمده‌ای از بحث‌ها و مجادلات فلسفی در طول دو دهه گذشته در حوزه فلسفه ذهن حول آن صورت گرفته، دامنه فعالیت‌های شناختی ذهن انسان به چارچوب فیزیکی مغز محدود نمی‌شود. به عقیده کلارک، «دیدگاه‌های ساختاریافته، نمادین، بازنمایانه و محاسباتی درباره شناخت خطا هستند. بهترین راه برای مطالعه شناخت بدن یافته<sup>۴</sup> استفاده از اندیشه‌ها و چارچوب‌های تبیینی غیرمحاسباتی و غیربازنمایانه و به‌ویژه بهره‌گیری از ابزارهای نظریه سامانه‌های پویا<sup>۵</sup> است.» (Clark, 2001: 128) ذهن و حالات مختلف آن، از جمله باورها، فقط محصول سازوکارها و فرایندهای درونی مغز نیستند، بلکه به جهان

1. "The Extended Mind"

2. Andy Clark

3. David Chalmers

4. Embodied Cognition

5. Dynamic Systems

بیرونی و به خصوص مصنوعات تکنیکی ای که به کار می‌گیریم عمیقاً وابسته‌اند. در همین مقاله یاد شده می‌خوانیم: «وقتی دربارهٔ باور سخن می‌گوییم، جمجمه یا پوست [به‌عنوان مرز] هیچ نوع قداستی ندارند. آنچه سبب می‌شود بخشی از اطلاعات باور به شمار آید نقشی است که آن اطلاعات بازی می‌کند و هیچ دلیلی وجود ندارد که بخواهیم ادعا کنیم نقش مربوطه را فقط چیزی می‌تواند ایفا کند که حتماً درون بدن قرار داشته باشد.» (Clark & Chalmers, 1998: 14)

اگر دقیق‌تر بخواهیم این نظریه را معرفی کنیم، باید گفت این نگرش تازه به ذهن چهار ادعا دربارهٔ ذهن مطرح می‌کند و چهار ویژگی برای فرایندهای شناختی ذهن برمی‌شمرد. این چهار ویژگی عبارت‌اند از: جایافته‌بودن<sup>۱</sup>، بدن یافته‌بودن<sup>۲</sup>، کنش یافته‌بودن<sup>۳</sup> و بسط یافته‌بودن<sup>۴</sup> شناخت ذهنی. هریک از این ویژگی‌ها در تعارض با نظریات بازنمودگرایانه دربارهٔ شناخت است و پیش‌فرض‌های بازنمودگرایی را نفی می‌کند. در ادامه دربارهٔ هریک از این چهار ویژگی توضیح مختصری می‌دهیم.

کار اصلی ذهن حل مسائل مشخص در چارچوب زمانی و مکانی خاص است و پژوهش دربارهٔ فرایندهای شناختی ذهن نیز باید با توجه به همین موقعیتمندی یا جایافتگی صورت گیرد. شناخت را نباید مستقل و جدا از کنش‌ها و فعالیت انسان مطالعه کرد. مطابق این دیدگاه، اندیشیدن و حالات ذهنی از جمله باور و خواست یکی از علت‌های کنش نیستند؛ بلکه خود نوعی از کنش‌اند. نباید تصور کرد که شناخت فرایندی مستقل از کنش و مشخص است که درون مغز رخ می‌دهد. شناخت هم فعالیتی است که در هم تنیده و پیوسته با کنش‌های دیگر انسان است. بدن یافته‌بودن به این دیدگاه اشاره دارد که اندیشه و شناخت فرایندی نیست که در فاصلهٔ میان ورودی‌های ادراکی و خروجی‌های حرکتی اکیداً محدود شده باشد. در فاصلهٔ میان مغز و اندام‌های حسی حرکتی هم فرایند شناخت در جریان است. بدن یافتگی را می‌توان گام نخست یا شکل محدود نظریهٔ بسط یافتگی دانست که دامنهٔ شناخت را نه تنها از چارچوب مغز، بلکه از مرزهای تن هم فراتر می‌برد. اگر شناخت را نوعی عملیات روی نمادها یا به اصطلاح دست‌کاری نمادها<sup>۵</sup> بدانیم، در این صورت ابزاری که برای به خاطر سپردن و حل مسئله و انجام کنش به کار می‌بریم نیز جزئی از همین عملیات شناخت هستند و در درون آن

1. Embedded
2. Embodied
3. Enactive
4. Extended
5. Symbol Manipulation

قرار می‌گیرند (Weiskopf & Adams, 2015: 126-154).

نظریه این همانی درباره سرشت هویت ذهنی قائل به این همان بودن حالات فیزیکی مغز با حالات ذهنی است. می‌توان گفت مطابق نظریه کلارک و چالمرز، حالات ذهنی این همان‌اند با حالات فیزیکی مغز، به علاوه حالات فیزیکی سایر اندام‌ها و حالات فیزیکی مصنوعات تکنیکی‌ای که استفاده می‌کنیم. همه این اجزا در کنار هم «سامانه‌ای جفت‌شده» پدید می‌آورند که به آن ذهن می‌گوییم. مارک رولندز<sup>۲</sup> در توضیح این نظریه می‌گوید که مسئله فقط نقش علی محیط در تعیین محتوای حالات ذهنی و تحقق فرایندهای شناختی نیست. بدیهی است که محیط در تعیین محتوای حالات ذهنی و تحقق فرایندهای شناختی نقش علی دارد؛ اما ادعای نظریه ذهن بسط‌یافته بسیار فراتر است و می‌گوید دنیای بیرون از اندام‌های بدن گرفته تا مصنوعات تکنیکی پیرامونمان در بر ساختن و تقویم فرایندهای ذهنی نقش دارند (Rowlands, 2010: 21).

نکته جالب توجه اینجاست که فرضیه ذهن بسط‌یافته در ارتباط موقعیت‌ها و تجارب روزمره ممکن است در بادی امر قدری غریب و غیرشهودی به نظر آید، اما ظاهراً در عالم رسانه، به ویژه رسانه‌های دیداری، چنین غرابتی وجود ندارد. با توجه به امکانات تازه‌ای که فناوری‌های نو برای تعامل انسان و رسانه در اختیار ما می‌گذارند، از بازی‌های رایانه‌ای گرفته تا اینترنت و شبکه‌های اجتماعی، ادعای شکل‌گیری سامانه‌های جفت‌شده و تحقق فرایندهای شناختی در چارچوب آن‌ها معقول و پذیرفتنی می‌نماید. این درست عکس وضعیتی است که در مورد نظریه‌های باز نمودگراییانه شاهد بودیم و به آن نیز اشاره کردیم. از منظر باز نمودگرایی، تجربه استفاده از رسانه‌های دیداری موردی استثنایی و تبیین آن چالش برانگیز است. از همین رو، حتی اگر معتقد باشیم نظریه ذهن بسط‌یافته در تبیین فرایندهای شناختی در موقعیت‌های دیگر چندان موفق نیست، در مورد استفاده از رسانه دیداری کارایی آن بیشتر قابل دفاع است.

در میان رسانه‌ها، مورد بازی‌های رایانه‌ای به ویژه از این جهت شایان توجه است که محتوای رسانه لحظه به لحظه و بر اساس تصمیم‌هایی که بازیکن می‌گیرد تغییر می‌کند. هنگام انجام بازی‌های رایانه‌ای به نظر می‌رسد بازیکن بعضی کنش‌های جسمانی انجام می‌دهد با این هدف که اطلاعات مناسب را برای انجام فعالیت‌های شناختی فراهم یا تولید کند. این فعالیت جسمانی اساساً متفاوت است با انجام فعالیت جسمانی برای گردآوری اطلاعات که معمولاً عبارت است از فرارگرفتن در زمان و مکان مناسب

برای کسب تجربه ادراکی مرتبط. دخالت‌ها و دست‌کاری‌های بازیکن چیزی است غیر از مثلاً راه‌رفتن در منطقه‌ای برای شناسایی شکل‌های مختلف پوشش گیاهی آن منطقه. کیرش<sup>۱</sup> و مگلیو<sup>۲</sup> این نوع کنش را «کنش معرفتی»<sup>۳</sup> می‌خوانند و آن را در مقابل «کنش عمل‌گرایانه»<sup>۴</sup> تعریف می‌کنند؛ یعنی، غالب کنش‌های معمولی ما که با هدف‌های عملی مشخص انجام می‌شوند. آن‌ها، در مقاله‌ای با نام «درباره تمایز قائل شدن میان کنش معرفتی و عمل‌گرایانه»<sup>۵</sup>، از این ادعا دفاع می‌کنند که «هنگام حل برخی مسائل شناختی و ادراکی، اگر کنش‌هایی در جهان انجام دهیم، به جای اینکه کنش‌های محاسباتی را در ذهن انجام دهیم، آن مسائل را می‌توان سریع‌تر و آسان‌تر و مطمئن‌تر حل کرد» (Kirsh & Maglio, 1994: 513). بسیار تأمل برانگیز است که استدلال اصلی آن‌ها برای دفاع از این ادعا استناد به مورد بازی رایانه‌ای تتریس است. این بازی در محیط دو بُعدی اجرا می‌شود. بازیکن باید قطعاتی با شکل‌های مختلف را که تصادفی و به دنبال هم از بالای صفحه وارد می‌شوند طوری در پایین صفحه کنار هم بچیند که هیچ فضای خالی‌ای بین قطعه‌ها باقی نماند. قطعه‌های تازه به نوبت از بالای صفحه وارد می‌شوند و با سرعتی ثابت<sup>۶</sup> و خارج از اراده بازیکن به سمت پایین حرکت می‌کنند. وقتی قطعه به پایین صفحه رسید و روی قطعه‌های قبلی یا مرز پایین صفحه قرار گرفت، متوقف می‌شود و بلافاصله قطعه تازه وارد صفحه می‌شود. بازیکن می‌تواند با چرخاندن قطعه‌ها و هدایت آن‌ها به چپ و راست صفحه هر قطعه را در جای مناسب قرار دهد. با هر بار چرخاندن، قطعه ۹۰ درجه می‌چرخد و بنابراین، هر قطعه حداکثر در ۴ حالت مختلف می‌تواند قرار بگیرد. اگر قطعه‌ها طوری کنار هم قرار بگیرند که هیچ فضای خالی‌ای بینشان نباشد، کل آن ردیف پاک می‌شود و فضای بیشتری در اختیار بازیکن برای ادامه بازی قرار می‌گیرد. هدف بازیکن تلاش برای این است که تا حد امکان بازی را بیشتر ادامه دهد و امتیازهای بیشتری جمع کند. در صورتی که فضای خالی برای اضافه شدن قطعه جدید نباشد، بازی تمام می‌شود. کاری که هر بازیکن می‌تواند انجام دهد هدایت قطعه‌های جدید به چپ یا راست صفحه و چرخاندن آن قطعه برای قرارگرفتن در حالت مناسب است. پس بازیکن باید در مورد هر قطعه تازه دو تصمیم بگیرد: ۱. قطعه را روی محور افقی در کجای

1. D. Kirsh

2. P. Maglio

3. Epistemic Action

4. Pragmatic Action

5. "On Distinguishing Epistemic From Pragmatic Action"

۶. معمولاً با جلورفتن در بازی و به اصطلاح وارد شدن به مراحل تازه بازی، سرعت حرکت قطعه‌ها بیشتر و بازی دشوارتر می‌شود.

صفحه قرار دهد؛ ۲. از حداکثر چهار حالت ممکن که با چرخاندن قطعه می‌توان داشت، قطعه در کدام حالت قرار بگیرد؛ بنابراین، یکی از مهارت‌های اصلی برای انجام این بازی تصمیم‌گیری سریع در مورد دوّم است، یا تشخیص سریع اینکه قطعه را با چرخاندن باید در کدام حالت قرار داد. شاید انتظار این باشد که بازیکنان ماهر قادر باشند حالات چرخشی ممکن قطعه را روشن و واضح در ذهن تصور کنند و سریع تصمیم بگیرند که کدام حالت مناسب است و سپس با فشردن کلیدهای مناسب قطعه را در همان حالت قرار دهند؛ اما کرش و مگلیو در پژوهش خود نشان داده‌اند که اتفاقاً بازیکنان ماهر پیش از رسیدن قطعه به پایین صفحه قطعه‌ها را بیشتر می‌چرخانند و به عوض تصور حالت ممکن قطعه در ذهن، آن را روی صفحه مشاهده می‌کنند و سپس در مورد حالت و مکان مناسب قطعه تصمیم‌گیری می‌کنند؛ بنابراین، با کمک گرفتن از محیط بیرون و انجام کنش‌هایی در این محیط، به عوض دست‌کاری بازآمدهای ذهنی یا انجام کنش‌های محاسباتی در درون ذهن، بهتر می‌توان به هدف شناختی تعیین شده در این بازی دست یافت. بهترین تعبیر از حرکات بازیکن برای چرخاندن قطعه‌ها این است که آن را «کنشی بدانیم که از جهان استفاده می‌کند تا به فرایند شناخت کمک کند» (Kirsh & Maglio, 1994: 513).

کلارک و چالمرز هم در مقاله کلاسیک خود به همین پژوهش کرش و مگلیو درباره بازی تتریس اشاره می‌کنند و آن را شاهدهی می‌دانند دال بر اینکه «فرایندهای شناختی صرفاً به مغز محدود نمی‌شوند» و گاهی «جسم انسان با موجودی بیرونی در میان‌کنشی دوطرفه پیوند می‌یابد و سامانه‌ای جفت شده پدید می‌آورد که می‌توان آن را به خودی خود سامانه‌ای شناختی به شمار آورد. همه اجزای این سامانه نقش فعال علی ایفا می‌کنند و همراه با هم بر رفتار حاکم هستند، همان‌طور که شناخت به‌طور معمول بر رفتار حاکم است. اگر اجزای بیرونی را از سامانه حذف کنیم، توانایی‌های رفتاری سامانه از میان می‌رود، درست همان‌طور که برداشتن بخش‌هایی از مغز قابلیت‌های رفتار را از میان می‌برد.» (Clark & Chalmers, 1998: 8-9)

درواقع، یکی از استدلال‌های اصلی در دفاع از بسط‌یافتگی ذهن این است که اگر دو سیستم که به لحاظ علی و اطلاعاتی هم‌ارز هستند قادر به انجام وظایف شناختی همانندی باشند، در آن صورت این دو سیستم، صرف‌نظر از وضع قرارگیری‌شان در زمان و مکان، به لحاظ شناختی هم‌ارزند. یا به عبارتی، «اگر فرایندهای شناختی را به صورت کارکردی تعریف کنیم، در آن صورت در هر چیزی که آن کارکرد را محقق می‌کند این فرایندها رخ می‌دهند و فرقی نمی‌کند که مکان تحقق این فرایند کجاست.» (Wieskopf & Adams, 2015: 141)

## ایراد جفت‌شدگی تقویم و تجربه استفاده از رسانه دیداری

یکی از اشکالات مهمی که به نظریه ذهن بسط یافته وارد شده است اصطلاحاً به نام «مغالطه جفت‌شدگی تقویم»<sup>۱</sup> شهرت یافته است. در این بخش می‌خواهیم به این پرسش بپردازیم که آیا در فرایندهای شناختی مربوط به تعامل با رسانه‌ها نیز این اشکال وارد است یا نه.

ادمز<sup>۲</sup> و آیزاوا<sup>۳</sup> عقیده دارند ایراد فرضیه ذهن بسط یافته این است که از رابطه علی میان کنشگر دارای قابلیت شناختی با بعضی هویت خارجی این نتیجه ناموجه را می‌گیرد که در بساختن یا تقویم فرایند شناختی نیز نقش داشته‌اند (Adams & Aizawa, 2010). پس ایراد به این نتیجه‌گیری است که صرفاً از برقراری رابطه علی میان سیستم شناختی و چیزی در محیط بخواهیم نتیجه بگیریم که آن چیز بیرونی هم جزئی لاینفک یا قوام‌بخش از فرایند شناختی است. در اینجا برای روشن‌تر شدن بحث می‌توانیم به تمایزی اشاره کنیم که وایس‌کوف و ادمز میان دو نوع جفت‌شدگی تفکیک قائل می‌شوند (Weiskopf & Adams, 2015: 142-143). نوع اول به جفت‌شدگی‌هایی اطلاق می‌شود که میان کنشگر شناختی و یک فرایند محیطی اتفاق می‌افتد و در نتیجه آن فرایند شناختی‌ای محقق می‌شود که پیش از جفت‌شدگی هم موجود بوده و کنشگر آن را انجام می‌داده است؛ اما نوع دوم به جفت‌شدگی‌هایی می‌گویند که بر اثر جفت‌شدن کنشگر شناختی و فرایندی در محیط، فرایند شناختی تازه‌ای محقق می‌شود که پیش‌تر درون خود کنشگر رخ نمی‌داد. در نوع دوم جفت‌شدگی میان کنشگر و بخش‌هایی از محیط، نوعی یکپارچگی پدید می‌آید. در این‌گونه موقعیت‌ها تا وقتی که میان کنشگر و فرایند محیطی جفت‌شدگی علی و اطلاعاتی به وجود نیاید، اصلاً هیچ فرایند شناختی‌ای شکل نخواهد گرفت.

کلارک و چالمرز در مقاله خود، برای نشان دادن نمونه‌ای از شناخت بسط یافته، کسی را مثال می‌زنند که دچار ضعف حافظه است و مثلاً برای به خاطر سپردن نشانی و یافتن مسیر از قلم و کاغذ استفاده می‌کند (Clark & Chalmers, 1998). روشن است که چنین نمونه‌ای از مصادیق جفت‌شدگی نوع اول است. در این موارد به نظر می‌آید ایراد ارتکاب مغالطه جفت‌شدگی تقویم وارد است و کل بار شناختی این فرایند بازبایی اطلاعات و مسیریابی نهایتاً بر دوش دستگاه عصبی خود شخص است و نقش علی قلم و کاغذ به حد بساختن و تقویم فرایند شناختی نمی‌رسد؛ اما در مورد تعامل انسان با رسانه‌ها، به ویژه رسانه‌های جدید مانند بازی‌های رایانه‌ای و اینترنت، در بعضی موارد فرایندهای شناختی‌ای تحقق

1. Coupling-Constitution Fallacy

2. Adams

3. Aizawa

می‌یابند که بدون وجود فرایندهای محیطی، یعنی بدون وجود همین فناوری‌های ارتباطی، تحقق آن فرایندهای شناختی امکان‌پذیر نیست. مثال بازی تتریس که در بخش قبل به آن اشاره شد، نمونه‌ای از همین موارد می‌تواند باشد؛ بنابراین، می‌توان گفت که در این موارد با جفت‌شدگی نوع دوم سروکار داریم. ادمز و آیزاوا عقیده دارند حتی در مورد جفت‌شدگی نوع دوم هم نمی‌توان برای فرایند محیطی نقش شناختی تقویمی قائل شد (Adams & Aizawa, 2010). وایس‌کوف و ادمز بر این عقیده‌اند که هیچ بعید نیست که در این نوع جفت‌شدگی (دست‌کم در برخی موارد) فرایندی شناختی جاری باشد، اما نکته مهمی که مطرح می‌کنند این است که صرفاً بر پایه جفت‌شدگی علی نمی‌توان به شناختی بودن این فرایندها حکم داد (Weiskopf & Adams, 2015: 142-143).

اینجا پای مسئله مهم دیگری به میان می‌آید که مسئله «نشانه امر شناختی» نام دارد. پرسش از این قرار است: نشانه اصلی یا ویژگی ذاتی امر شناختی کدام است؟ چه چیزی سبب می‌شود چیزی را فرایند شناختی بنامیم؟ به‌رغم بیش از صد سال سابقه روان‌شناسی و بیش از سه دهه سابقه پژوهش در حوزه علوم شناختی، این پرسش هنوز پاسخ روشن و قانع‌کننده‌ای نیافته است. بحث و جدل‌ها درباره بسط‌یافته بودن یا نبودن فرایندهای شناختی و به‌طور خاص همین بحث درباره مغالطه جفت‌شدگی تقویم ناشی از همین سردرگمی درباره نشانه امر شناختی است.

برای شناخت نشانه امر شناختی باید ببینیم تحت چه شرایطی چیزی به بازنمود طبیعی تبدیل می‌شود و چیز دیگری را به‌طور طبیعی و بدون نیاز به دخالت چیز دیگر بازنمایی می‌کند. قدرت بازنمایی نوشته‌ها و نمودارها و نقشه‌ها نهایتاً مشتق از حیث التفاتی یا قصدمندانه ذهنمان است؛ اما در مورد حالات ذهنی چنین نیست. تصاویر ذهنی ما بدون نیاز به چیز دیگری هدف خود را بازنمایی می‌کنند.

حال اگر عکس یا فیلم را در نظر بگیریم، به نظر می‌آید قدرت بازنمایی آن‌ها دست‌کم در مقایسه با سایر بازنمودها کمتر وابسته و مشتق از قدرت بازنمایی ذهن است. یا اگر مثلاً تکنیک کلوزآپ در فیلم‌سازی را در نظر بگیریم، متمرکز شدن قاب تصویر بر بخشی خاص ظاهراً به‌شکلی اصیل کنش توجه ما را به بیرون از بدن بسط می‌دهد (در بخش بعد در این باره بیشتر خواهیم گفت).

هرچند هنوز مسئله نشانه امر شناختی پاسخ مقنعی نیافته و پژوهش‌های تجربی و استدلال‌های فلسفی بیشتر برای حل این مسئله نیاز است، از همین مختصر برمی‌آید که مدعاهای نظریه ذهن بسط‌یافته در مورد تجارب مربوط به استفاده از رسانه‌های دیداری و

فتاوری‌های ارتباطی موجه‌تر می‌نمایند. در ادامه به ریشه‌های نگرش ضدبازنمودگراییانه در نظریه‌های رسانه، به‌ویژه در کار مونستربرگ و مک‌لوهان، خواهیم پرداخت.

### سابقه ضدبازنمودگرایی در نظریات رسانه: مورد مونستربرگ و مک‌لوهان

نظریه‌پردازانی که به حوزه رسانه توجه نشان داده‌اند غالباً متأثر از دیدگاه‌های بازنمودگراییانه در فلسفه ذهن بوده‌اند. برای نمونه، رویکرد شناختی بوردول<sup>۱</sup> در نظریه فیلمش (۱۹۸۹) رویکردی اساساً دوگانه‌انگارانه و بازنمودگراییانه است. او در نظریه فیلم خود به دنبال تبیین‌های برساختی مبتنی بر بازنمودهای ذهنی است که در پس‌زمینه و بستر کنش اجتماعی کارکرد داشته باشند؛ اما دست‌کم از آغاز بحث درباره نظریه فیلم در اوایل قرن بیستم، بعضی نظریه‌پردازان کوشیده‌اند با رویکردی غیردوگانه‌انگارانه درباره رسانه بیندیشند. جالب‌توجه است که بارها تجربه مواجهه با رسانه‌ای جدید (مثلاً فیلم و سینما در اوایل قرن بیستم و بازی‌های رایانه‌ای در اواخر همین قرن) توجه نظریه‌پردازان را به مسئله حدومرز «ذهن» جلب کرده و دیدگاه‌های سنتی‌شان را به چالش کشیده است. رسانه‌های جدید به برخی جنبه‌های تجربه، نظیر ادراک و توجه و احساس و تفکر مفهومی، وجهی بیرونی داده‌اند و به این ترتیب، این جنبه‌ها فراتر از مرزهای چارچوب سنتی ذهن گسترش یافته‌اند؛ اما همان‌طور که رینولدز اشاره می‌کند، نتیجه‌ای که غالباً از اینجا گرفته‌اند آن بوده که تجربه استفاده از رسانه را امری استثنایی و متفاوت با طرز کار معمول ذهن در نظر گرفته‌اند (Reynolds, 2018)؛ اما در این میان، دیدگاه‌های مونستربرگ و مک‌لوهان قابل توجه است که در ادامه قدری مفصل‌تر به آن‌ها خواهیم پرداخت.

### مونستربرگ و فرایند شناختی توجه

هوگو مونستربرگ (۱۸۶۳ - ۱۹۱۶)، روان‌شناس آلمانی، ابتدا شاگرد ویلهلم وونت - از پایه‌گذاران روان‌شناسی جدید و مکتب ساختارگرایی در روان‌شناسی - بود. سال ۱۸۹۲ به دعوت ویلیام جیمز به آمریکا و دانشگاه هاروارد رفت و مدت‌ها همکار جیمز، از پایه‌گذاران کارکردگرایی در روان‌شناسی به‌شمار می‌آید.

مونستربرگ بخش عمده فعالیت حرفه‌ای خود را به کار روی نظریات روان‌شناسی مشغول بود. بااینکه او سال ۱۹۱۶ از دنیا رفت و شاهد رشد صنعت سینما نبود، از جمله نخستین کسانی بود که در حوزه فیلم و سینما نظریه‌پردازی کرده‌اند. در کار او نشانه‌های

تعلق خاطر به هر دو نگرش ساختارگرایانه و کارکردگرایانه دیده می‌شود. دختر نیتون<sup>۱</sup> (۱۹۱۴) ساخته هربرت برنان<sup>۲</sup> نخستین فیلم سینمایی‌ای بود که مونستربرگ تماشا کرد. ظاهراً این تجربه دیدگاه او درباره روابط میان ذهن و بدن و محیط را دگرگون کرده است. او به این دیدگاه رسیده بود که سینما می‌تواند دایره امر ذهنی را فراتر از چارچوب جسمانی تن ما گسترش دهد (Reynolds, 2018: 86).

مونستربرگ به عنوان نمونه‌ای از این گسترش به فرایند شناختی «توجه» اشاره می‌کرد. اینکه در سینما امکان آن وجود دارد که دایره توجه شخص را به نقطه خاصی از صحنه هدایت کرد از نظر او نکته بسیار چشمگیری بود. او می‌گوید: «از میان تمام کارکردهای درونی که به جهان پیرامون ما معنا می‌دهند، مهم‌ترین کارکرد توجه است. هاویه<sup>۳</sup> تأثرات پیرامونی، از طریق انتخاب آنچه مهم و معنادار می‌دانیم، به قالب یک کیهان آراسته<sup>۴</sup> واقعی از تجارب درمی‌آید. این قضیه هم در زندگی روزمره صادق است، هم روی صحنه. اگر بخواهیم آنچه را که در فضای پیش رویمان پراکنده است به هم پیوند دهیم، توجهمان باید یک لحظه به اینجا و یک لحظه به آنجا جلب شود.» (Münsterberg, 2002، به نقل از Reynolds, 2018: 88)

او معتقد بود که فیلم، به طور خاص و رسانه‌ها، به طور کلی، می‌توانند جهت توجه ما را هدایت و تعیین کنند. کنش توجه فرایندی شناختی است که طی آن، شخص یا سیستم شناختی بر جنبه خاصی از اطلاعات ادراکی‌ای که در اختیار دارد به صورت گزینشی تمرکز می‌کند و سایر اطلاعات ادراکی در اختیارش را نادیده می‌گیرد (Weiskopf & Adams, 2015: 189-217).

مونستربرگ تفاوت میان کنش توجه در حالت معمولی و در موقع تماشای فیلم را این‌گونه توصیف می‌کند: در تجارب روزمره معمولی، شخص ادراکی بصری از جهان خارج دارد و محتوای این ادراکات را که بازنمایی‌های عیان خارجی هستند، شخص در ذهن خود به شکل خاصی نظم و ترتیب می‌دهد. در این ساحت درونی، توجه شخص ممکن است به هریک از این بازنمایی‌ها معطوف شود. در این حالت، کنش ادراکی بیرون و پیش از کنش توجه انجام می‌شود؛ اما هنگام تماشای فیلم، کنش توجه به بیرون از ساحت درونی ذهن منتقل می‌شود. مونستربرگ، با اشاره به تکنیک کلوزآپ، می‌گوید

1. Neptune's Daughter

2. Herbert Bernan

۳. Chaos: هاویه یا خائوس به وضع آشوبناک و بی‌نظمی عالم در آغاز پیدایش هستی اطلاق می‌شود.

۴. Cosmos: در برابر هاویه، به وضع عالم پس از نظم یافتن و از میان رفتن آشوب‌ها و تلاطم‌های آغازین گفته می‌شود.

فیلم و به‌طور کلی تصویر متحرک از امکاناتی بهره‌مند است که می‌تواند دایرهٔ توجه ما را معین کند و به این ترتیب، کنش «توجه‌کردن» ما را به جهان خارج از تن گسترش می‌دهد. کنش توجه معمولاً در چارچوب ذهن یا دستگاه عصبی ما تحقق می‌یافت، اما به‌کارگیری تکنیک کلوزآپ در فیلم و بسته شدن قاب تصویر روی بخش خاصی از میزانشن در واقع بخشی از کنش توجه را در جهان بیرون از ذهن محقق می‌کند. با گسترش دایرهٔ فرایند شناختی توجه به بیرون از مغز و حتی بدن، مرز میان ساحت درونی و بیرون تجربه برداشته می‌شود (Reynolds, 2018: 88-89).

### مک‌لوهان و امتداد ذهن

مدت‌ها پیش از آنکه کلارک و چالمرز نظریهٔ خود دربارهٔ بسط‌یافتگی و جسمیت‌یافتگی شناخت و ذهن را مطرح کنند، مارشال مک‌لوهان، نظریه‌پرداز بزرگ حوزهٔ رسانه، در دههٔ ۱۹۶۰ از این گفته بود که رسانه‌ها امتداد ذهن ما هستند (McLuhan, 2003). او، در اثر مشهور خود فهم رسانه: امتدادهای انسان<sup>۱</sup> (۱۹۶۴)، این نظر را مطرح می‌کند که رسانه‌ها و فناوری‌ها (مصنوعات تکنیکی) به‌واقع امتداد تن و ذهن (روان آ) انسان هستند. جالب است که مک‌لوهان حتی معتقد است که مغز ما بیرون از مجسمه‌مان است: «فناوری الکترومغناطیسی مستلزم چنان فرمانبری و پذیرندگی آشکاری است که شایستهٔ موجودی زنده است که مغزش بیرون مجسمه‌اش و عصب‌هایش خارج از پوستش قرار گرفته است.» (McLuan, 2003 [1964]: 64)

کلارک خود اذعان دارد که اگرچه هیچ‌گاه آثار مک‌لوهان را مستقیماً مطالعه نکرده، از طرق مختلف تحت تأثیر اندیشه‌های او قرار گرفته است. رابرت لوگان، شاگرد و همکار مک‌لوهان، دربارهٔ شباهت‌ها و تناظر نظریات مک‌لوهان و کلارک به تفصیل سخن گفته و نشان می‌دهد ارتباط نزدیکی میان این دو نظریه وجود دارد (Logan, 2013). جالب توجه است که خود لوگان که ۷ سال با مک‌لوهان همکاری داشته است، سال ۱۹۹۷، یعنی یک سال پیش از انتشار مقالهٔ مشهور کلارک و چالمرز، مقاله‌ای نوشته که در عنوانش از عبارت «ذهن بسط‌یافته» استفاده کرده است (Logan, 1997). عنوان مقالهٔ او این است: «ذهن بسط‌یافته: فهم زبان و اندیشه در چارچوب نظریهٔ پیچیدگی و آشوب»<sup>۲</sup>. با این حال، مقالهٔ لوگان چندان مورد توجه قرار نگرفت و به‌ویژه در حوزهٔ فلسفهٔ ذهن و علوم شناختی،

1. Understanding Media: The Extensions Of Man

2. Psyche

3. "The Extended Mind: Understanding Language And Thought In Terms Of Complexity And Chaos Theory"

فضل تقدم در بیان نظریه ذهن بسط یافته و ابداع این اصطلاح را عمدتاً از آن کلارک و چالمرز می‌دانند. نقش عوامل و مناسبات اجتماعی در کسب شهرت و اعتبار در جامعه علمی از جمله موضوعاتی است که در سالیان اخیر حوزه مطالعات علم و فناوری درباره آن بسیار گفته‌اند (برای نمونه، ن.ک: برانینگان<sup>۱</sup> (۱۹۸۱) و مدل انتسابی درباره کشفیات<sup>۲</sup>). در نوشته‌های مک‌لوهان، میان اصطلاحات «فناوری»، «ابزار» و «رسانه» تفاوت چندانی وجود ندارد. او تمام مصنوعات تکنیکی را رسانه (واسط، میانجی) می‌داند و به همین اعتبار، آن‌ها را امتداد وجود ما می‌داند؛ اما در این میان برای رسانه‌های ارتباطی جایگاه خاصی قائل است، چون آن‌ها را امتداد ذهن یا به تعبیر خودش، «روان» ما تلقی می‌کند (Logan, 2013). او معتقد بود قابلیت‌های جدید رسانه‌های متکی به فناوری‌های جدید در انتقال اطلاعات تحولی اساسی در زندگی و هویت ما انسان‌ها پدید خواهند آورد. مک‌لوهان می‌گوید: «در این عصر الکتریک، ما شاهد آن هستیم که وجودمان هرچه بیشتر و بیشتر به شکل اطلاعات درمی‌آید و به سوی بسط فناورانه آگاهی حرکت می‌کند. وقتی می‌گوییم هر روز چیزهای بیشتری درباره انسان درمی‌یابیم منظورمان همین است... ما با قراردادن جسم فیزیکی خود درون دستگاه‌های عصبی بسط یافته خود، به وسیله رسانه‌های الکتریکی، دینامیکی پدید می‌آوریم که از طریق آن همه فناوری‌های پیشین صرفاً ادامه و بسط دست و دندان و تنظیم‌کننده‌های حرارتی بدن بودند. همه بسط و گسترش‌های بدن‌هایمان و از جمله شهرها. به سیستم‌های اطلاعاتی تبدیل خواهند شد.» (McLuhan, 2003: 57)

مک‌لوهان معتقد است فناوری‌های ارتباطی امتداد روان یا دستگاه عصبی هستند. وقتی او از تحول بنیادین در عرصه فناوری‌های الکتریکی سخن می‌گوید این فرضیه امتداد یا بسط‌یافتگی نقشی اساسی پیدا می‌کند. مشهورترین جمله‌ای که غالباً از زبان مک‌لوهان نقل می‌شود این است که «رسانه همان پیام است». این جمله نیز در چارچوب باور مک‌لوهان به نظریه بسط‌یافتگی معنا می‌یابد: «رسانه همان پیام است. این سخن صرفاً یعنی پیامدها و استلزامات شخصی و اجتماعی هر رسانه. یعنی استلزامات هر گونه بسط‌یافتگی و امتداد ما. برآمده از مقیاس تازه‌ای است که امور و روابط ما، به واسطه هر کدام از بسط‌یافتن‌های ما یا به واسطه هر فناوری جدیدی، پیدا کرده است.» (McLuhan, 2003: 7)

مک‌لوهان در فهم رسانه این نظر را مطرح می‌کند که فناوری یا رسانه راه را برای

1. Brannigan

2. Attributional Model Of Discoveries

ورود رسانه بعدی هموار می‌کند و زیست بوم رسانه‌ای به این ترتیب پدید می‌آید: «انسان به واسطه کاربرد معمولی فناوری (به بیان دیگر بدن امتداد یافته‌اش) پیوسته در معرض تغییر فیزیولوژیک توسط آن فناوری واقع است و به نوبه خود راه‌های تازه‌ای برای اصلاح و بهبود فناوری‌اش می‌یابد.» (McLuhan, 2003 [1964]: 46) اندیشه مشابهی نیز درباره سیر تحولات فناوری‌ها و رسانه‌ها نزد کلارک وجود دارد. به عقیده او، شکاف میان توانایی‌های شناختی انسان و سایر نخستی‌ها، به جز تفاوت‌ها در ساختار مغز تا اندازه زیادی ناشی از قابلیت بشر برای به‌کارگیری زبان و فرهنگ به‌عنوان منابع بیرونی یا به تعبیر خود کلارک، به‌عنوان «داربست شناختی»<sup>۱</sup> است. هر فناوری‌ای بسط و امتداد قوای شناختی ماست و همچون بخشی از یک داربست عمل می‌کند که می‌توان با اتکا به آن بخش‌های دیگری به ساختار افزود و به مصنوعات و فناوری‌های تازه رسید (Clark, 1997).

«کنشی را «متکی به داربست» خوانده‌ایم، اگر به نوعی حمایت بیرونی متکی باشد، چنین حمایتی می‌تواند با به‌کارگیری ابزار به وجود آید یا با بهره‌مندی از دانش یا مهارت دیگران؛ منظور آن است که طیف وسیعی از وسایل جانبی مادی و شناختی و اجتماعی می‌تواند ذیل آن قرار گیرد.» (Clark, 1997: 194) هم مک‌لوهان و هم کلارک، در بیان دیدگاه خود درباره رابطه انسان و ابزار، این رابطه را چنان تنگ‌تنگ و متقابل می‌بینند که از تعبیر امتداد یا بسط‌یافتگی استفاده می‌کنند. در حقیقت، جنبه دیگر این رابطه نزدیک مخدوش شدن مرز انسان و ابزار (رسانه) است.

## بحث و نتیجه‌گیری

بحث اصلی این مقاله توجه به تمایزی اساسی در نگاه به حالات ذهنی و شناختی است؛ منظور رویکردهای بازنمودگرایانه و ضدبازنمودگرایانه (غیربازنمودگرایانه) است. چنان‌که گفتیم، اختلاف اصلی بر سر موضعی است که درباره مرز ذهن (سیستم شناختی) و جهان بیرونی اتخاذ می‌کنیم. آیا این مرز دیواری بلند و عبورناپذیر است، یا اینکه مرزی چندان قطعی نیست و محدوده فرایند شناختی از مغز و بدن هم می‌تواند فراتر رود؟

در این باره بحث کردیم که در طول تاریخ فلسفه غلبه با نگاه نخست بوده و به تبع آن، در سایر حوزه‌ها، از جمله روان‌شناسی و مطالعات رسانه، نیز نگرش غالب بازنمودگرایانه بوده است. همان‌طور که کمرو<sup>۲</sup> (۲۰۱۱) اشاره می‌کند، تمایز میان بازنمودگرایی و ضدبازنمودگرایی در فلسفه ذهن تقریباً متناظر است با اختلاف دیدگاهی

1. Cognitive Scaffolds

2. A. Chemero

که در آغاز شکل‌گیری نظریات روان‌شناسی میان ساختارگرایان و کارکردگرایان وجود داشت. ساختارگراها در مواجهه با پدیده‌های روان‌شناختی به دنبال یافتن ساختارها و تجزیه آن‌ها به بخش‌های کوچک‌تر و پرداختن به مفاهیم کلی و انتزاعی بر پایه تجارب آزمایشگاهی بودند. ویلهلم وونت، از پایه‌گذاران این مکتب، به‌وضوح تحت تأثیر فیلسوفانی چون دکارت و کانت قرار داشت. از آن سو، کارکردگرایان بیشتر در پی بررسی کارکردهای ذهن در متن تجارب روزمره بودند و به موارد جزئی و خاص بیش از نظریه‌پردازی‌های کلی و انتزاعی توجه نشان می‌دادند. ویلیام جیمز که از پایه‌گذاران کارکردگرایی بود، به‌ویژه تحت تأثیر نظریه تکاملی داروین و طبیعت‌گرایی داروینی قرار داشت (Chemero, 2011: 18). اگر بخواهیم از حیث میزان تأثیر بر نظریات حوزه رسانه میان این مکتب مقایسه‌ای کلی بکنیم، باید گفت که ساختارگرایی به مراتب پرنفوذتر بوده است. روان‌شناسی ساختارگرا، به‌واسطه اثرگذاری بر زبان‌شناسی ساختارگرا در کار کسانی چون فردینان دوسوسور و به دنبال او رولان بارت و کلود لوی اشتراس<sup>۱</sup>، بر نظریه‌ها درباره رسانه بسیار اثرگذار بوده است. شکل‌گیری روان‌شناسی علمی و ظهور سینما هر دو در اواخر قرن نوزدهم و کمابیش هم‌زمان بود. در این میان، روان‌شناسانی مانند مونستربرگ و آرنهایم<sup>۲</sup> با تیزهوشی دریافتند که نه تنها روان‌شناسی برای درک بهتر این رسانه جدید، یعنی فیلم، گفتنی‌های بسیار دارد؛ بلکه فیلم و سینما نیز می‌تواند دریچه‌ای نو در روان‌شناسی به روی ما بگشاید و ابعاد تازه‌ای از ذهن و روان را برایمان روشن کند (Reynolds, 2018).

نکته پایانی که به‌عنوان نتیجه بحث می‌توان به آن اشاره کرد لزوم به‌کارگیری جدی‌تر رویکرد ضدبازنمودگرایانه (و به‌طور خاص نظریه ذهن بسط یافته) برای تحلیل دقیق رسانه‌های دیداری است. این بررسی هم برای متخصصان فلسفه ذهن و علوم شناختی سودمند است، هم برای نظریه‌پردازان رسانه. اینکه چهره‌های برجسته‌ای چون مونستربرگ و مک‌لوهان در اصل با تأمل درباره رسانه‌ها به دیدگاهی درباره طرز کار ذهن رسیده‌اند که شناخت را بسط یافته (خارج از حدواندازه بدن انسان) تلقی می‌کند شاهدهی است بر همین مدعا.

فیلسوف ذهن با اتکا به مورد رسانه‌های دیداری می‌تواند برخی ایرادهای وارد به نظریه ذهن بسط یافته (نظیر مغالطه جفت‌شدگی تقویم) را پاسخ گوید و نشان دهد نظریه ذهن بسط یافته، حتی اگر به‌عنوان نظریه‌ای کلی درباره ذهن و شناخت

1. Claude Lévi-Strauss

2. Rudolf Arnheim

با ایرادهایی اساسی همراه باشد، دست‌کم در مورد رسانه‌های دیداری نظریه‌ای است قابل دفاع که قوت تبیینی دارد.

از سوی دیگر، نظریه‌پردازان رسانه باید توجه داشته باشند که در چارچوب بازنمودگرایی، تجربه مواجهه با رسانه دیداری و به‌طورکلی فناوری‌های ارتباطی به تجربه‌ای استثنایی و کاملاً متفاوت با تجارب عادی و روزمره ما تبدیل می‌شود. بازنمودگرایی تجربه رسانه را به امری صرفاً زیبایی‌شناختی بدل می‌کند که هیچ غایت و هدفی بیرون از خود ندارد و این با شهودهای آشکار ما درباره کارکرد ابزاری این قبیل تجربه‌ها در تضاد است. اما در نظریه ذهن بسط یافته، که رویکرد بازنمودگرایی دارد، شأن ابزاری رسانه‌های دیداری را به خوبی می‌توان توضیح داد. امروز در حوزه فناوری‌های ارتباطی، هوش مصنوعی، بازی‌های رایانه‌ای، خدمات ارائه شده بر بستر اینترنت، فناوری‌های مربوط به واقعیت مجازی و واقعیت افزوده و... شاهد رشد بسیار سریعی هستیم و این فناوری‌ها روز به روز در زندگی ما حضور و بروز بیشتری پیدا می‌کنند. از همین رو، لازم است برای کسب درک مفهومی و نظری این پدیده‌ها، همگام با پژوهش‌های تجربی، چارچوب‌های مفهومی و نظری تازه‌ای خلق و به کار گرفته شود. از این منظر، قالب سنتی بازنمودگرایی، دست‌کم به لحاظ تبیینی، دچار نقص‌های جدی و نیازمند بازنگری اساسی است.

### تعارض منافع

بنا بر اظهار نویسندگان مقاله حاضر فاقد هر گونه تعارض منافع بوده است.

## منابع و مأخذ

- Adams, F. & Aizawa, K. (2010). 'Defending the Bounds of Cognition'. In R. Menary (Ed.), **The Extended Mind**. Cambridge, MA: MIT press.
- Arnheim, R. (1997). **Film essays and criticism**. Madison. Wisconsin: University of Wisconsin Press.
- Bordwell, D. (1989). 'A Case for Cognitivism'. **Iris**, (9), 11-40.
- Brannigan, A (1981). **The Social Basis of Scientific Discoveries**. Cambridge: Cambridge University Press.
- Chemero, A. (2011). **Radical Embodied Cognitive Science**. Cambridge, MA: MIT Press.
- Clark, A. (1997). **Being There: Putting Brain, Body, and World Together Again**. Cambridge MA: MIT Press.
- Clark, A. (2001). **Mindware**. New York and Oxford: Oxford University Press.
- Clark, A. & Chalmers, D. (1998). 'The Extended Mind'. **Analysis**, (58), 10-23.
- Currie, G. (1995). **Image and Mind: Film, philosophy and cognitive science**. Cambridge: Cambridge University Press.
- Dulac, G. (1982). 'The Aesthetics. The Obstacles. Integral Cinégraphie'. In S. Liebman (trans.), **Framework: The Journal of Cinema and Media 19**.
- Frisby, J. (1980). **Illusion, brain and mind**. Oxford: Oxford University Press.
- Gregory, R. L. (2009). **Seeing through Illusions**. Oxford: Oxford University Press.
- Kirchhoff, M. (2011). 'Anti-representationalism: Not a Well-founded Theory of Cognition'. **Res Cognitas: Journal of Philosophy**, 2(7) 1-34.
- Kirsh, D. & Maglio, P. (1994). 'On Distinguishing Epistemic from Pragmatic Action'. **Cognitive Science**, 18(4), 513-549.
- Logan, R.K. (1997). 'The Extended Mind: Understanding Language and Thought in Terms of Complexity and Chaos Theory'. **7th Annual Conference of The Society for Chaos Theory in Psychology and the Life Sciences**. Marquette U., Milwaukee, Wisconsin.
- Logan, R. K. (2013). 'McLuhan and the Extended Mind Thesis (EMT)'. **Avant IV**, (2), 45-56.
- McLuhan, M. (2003). **Understanding Media: The Extensions of Man: Critical Edition**. Berkeley: Gingko Press.
- Metz, C. (1974). **Film Language: A Semiotics of the Cinema**. Oxford: Oxford University Press.

- Münsterberg, H. (2002). 'The Photoplay: A Psychological Study'. In A. Langdale (Ed.), **Hugo Münsterberg on Film**. New York: Routledge.
- Pinker, S. (2003). **The blank slate. The modern denial of human nature**. New York: Penguin.
- Pitt, D. (2020). 'Mental Representation'. In E. N. Zalta (Ed.), **The Stanford Encyclopedia of Philosophy**.
- Ravenscroft, I. (2005). **Philosophy of Mind: A beginner's guide**. Oxford: Oxford University Press.
- Rescorla, M. (2019). 'The Language of Thought Hypothesis'. In Edward N. Zalta (Eds.), **The Stanford Encyclopedia of Philosophy**.
- Rescorla, M. (2020). 'The Computational Theory of Mind'. In Edward N. Zalta (Eds.), **The Stanford Encyclopedia of Philosophy**.
- Reynolds, D. (2018). **Media in Mind**. Oxford University Press.
- Rowlands, M. (2010). **The New Science of Mind: From Extended Mind to Embodied Phenomenology**. Cambridge, MA: MIT Press.
- Varela, F., Thompson, E. & Rosch, E. (1991). **The Embodied Mind: Cognitive Science and Human Experience**. Cambridge, MA: MIT Press.
- Von Eckardt, B. (2012). 'The Representational Theory of Mind'. In K. Frankish & W. M. Ramsey (Eds.), **The Cambridge Handbook of Cognitive Science**. Cambridge: Cambridge University Press.
- Watson, R. A. (1995). **Representational Ideas: From Plato to Patricia Churchland**. Dordrecht: Springer.
- Weiskopf, D. A. & Adams, F. (2015). **An Introduction to the Philosophy of Psychology**. Cambridge: Cambridge University Press.
- Wolterstorff, N. (1980). **Works and Worlds of Art**. Oxford: Clarendon Press.