

Erkendelsens betingelser i VR og cyberspace

Af Torben Munksgaard

Indledning

Forestillinger om cyberspace¹ og virtual reality er, hvor futuristisk mættede de så end måtte synes, slet ikke noget nyt fænomen, men kan føres tilbage til længe før hele den teknologiske udvikling tog sin begyndelse. For drømmen om en parallelverden, en virkelighed hinsides vores i såvel tid og rum, udgør grundpilleren i mange religiøse forestillinger, også i den vestlige verden. Hele den kristne kosmologi er jo ikke begrænset til den dennesidige virkelighed kun, men forklarer i høj grad verdens natur ud fra en væren, der transcenderer den profane i form af en højere virkelighed, en guddommelig, hvor der ligesom i vores jordiske virkelighed er rum for menneskelig eksistens – hvis man vel at mærke har gjort sig berettiget dertil.

I sin bog *The Pearly Gates of Cyberspace*² argumenterer Margaret Wertheim for, hvordan Dantes *Den guddommelige komedie* foregriber forskellige moderne visioner om en dimension hinsides vores egen – eller rettere hvordan forestillinger om og længsel efter cyberspace blot er udtryk for et dybere ønske om en himmel lig Dantes, en religiøs verden hinsides, som forklarer og tillægger vor jordiske virkelighed mening. I denne forståelse er cyberspace slet ikke nogen ny forestilling eller noget nyt ønske, men afstedkommer af en til næsten alle tider dybtfølt længsel efter mening og religiøs frelse. Om det er korrekt, skal jeg ikke tage stilling til her, men jeg er enig med Wertheim i den opfattelse, at forestillinger om cyberspace på mange punkter reflekterer menneskelig kultur og tænkning, som den har set ud i flere hundreder, ja, endda tusinder år. Forestillingen om, at den verden vi sanser og oplever omkring os, ikke er den eneste eller måske end ikke er virkelig overhovedet, er slet ikke ny, og drømmen om at forlade vores krop og træde ind

¹ Jeg skal i det følgende benytte begrebet 'cyberspace' synonymt med det beslægtede begreb 'virtual reality' (VR) og henviser hermed til den udlægning af begrebet, som tog sin begyndelse i William Gibsons brug af ordet i romanen "Neuromantiker" fra 1984. Her møder vi et fremtidsscenarium, hvor cyberspace er et oplevelsesunivers, som perciperes gennem de menneskelige sanser på en sådan måde, at subjektet, der bevæger sig rundt i cyberspace, oplever omverdenen direkte i tre dimensioner, ganske som den virkelige verden opleves. Sidenhen har man brugt begrebet cyberspace om mange slags kybernetiske rum og informationsrum, f.eks. internettet, hvor der ikke er tale om en total immersion af subjektet. Denne brug af begrebet om cyberspace er ikke genstand for nærværende fremstilling, hvor jeg udelukkende anvender dette begreb i den betydning, som bl.a. Gibson definerede, altså som en absolut immersion, hvor sanseoplevelserne formidler den virtuelle omverden fuldstændig og direkte.

² Margaret Wertheim: "The Pearly Gates of Cyberspace", London 1999.

i et nyt legeme i en anden virkelighed heller ikke. Faktisk kunne man fristes til at kalde drømmen om cyberspace, negativ eller positiv, en moderne pendant eller måske endda et koncentrat af mange hundrede års filosofisk spekulation over den menneskelige erkendelse af verden. I hvert fald er der mange paralleller mellem den europæiske filosofis historie og moderne fantasier og refleksioner baseret på visionen om cyberspace, som endvidere lægger sig i forlængelse af den filosofiske tradition med nye indlæg i den filosofiske debat. I det følgende er det mit håb at sige lidt mere om den sag, cyberspace set i lyset af den filosofiske tradition og moderne erkendelsesteori.

Mit mål for nærværende artikel er derfor at forsøge at redegøre for, hvorledes moderne forestillinger om cyberspace og virtual reality på mange måder afspejler eller eksemplificerer en række filosofiske, især erkendelsesteoretiske, diskussioner og teorier, og i nogle tilfælde endda udfordrer diskussionen med nye tankeeksperimenter og scenarier, som understøtter bestemte filosofiske synspunkter. Min fremstilling lader sig inddele i tre forløb; et, hvor jeg skitserer de historiske filosofiske synspunkter, jeg vil benytte mig af, en fremstilling, som jeg har valgt at præsentere kronologisk, begyndende med de antikke filosoffer; et, hvor jeg fremstiller og karakteriserer en række moderne forestillinger om cyberspace på baggrund af skønlitteratur og film om emnet og efterfølgende drager paralleller mellem disse forestillinger og den tidligere fremsatte filosofiske tradition; og endelig en kritik, hvor jeg tager diskussionen op og undersøger holdbarheden af de argumenter, som nyere forestillinger om cyberspace har bidraget med i den filosofiske diskussion. Denne min afsluttende kritik vil for en stor del basere sig på andre moderne filosofiske argumenter, som jeg samtidig vil redegøre for.

Med denne fremstilling håber jeg at kunne kaste lys over såvel den (filosofi-) historiske oprindelse som de filosofiske implikationer, som forskellige forestillinger om cyberspace har, på baggrund af en karakteristik af cyberspace, som begrebet præsenteres i fortolkninger af udvalgt litteratur og film om emnet, og således kunne besvare spørgsmålet om, hvorvidt bestemte filosofiske teser fremsat eller antydningvist fremsat i disse forestillinger om cyberspace har argumentatorisk gyldighed eller ej. Det betyder, at min diskussion gerne skulle afgøre, om argumenterne for de udvalgte påstande om cyberspace holder – om de indeholder kontradiktioner, eller om de beskriver en virkelighed, som faktisk kan realiseres engang i fremtiden. Altså kort sagt: Er disse scenarier overhovedet mulige at virkeliggøre? Jeg har valgt skønlitterære og filmiske fremstillinger som udgangspunkter for fremstillingen, da disse tjener som udmærkede konkrete eksemplificeringer – eller metaforer om man vil – af de ellers noget abstrakte og uvirkelige forestillinger om cyberspace. Med fiktionen som den røde tråd vil jeg imidlertid inddrage

forskellige fagteoretiske analyser og fortolkninger, som skal udgøre det endelige grundlag for tredje dels diskussion, hvor det ikke er målet at tilbagevise bestemte betingelser for fiktion eller på anden måde devaluere disse, men derimod at undersøge de filosofiske implikationer, som de forskellige forestillinger har.

Den filosofiske tradition

Mit fokus i dette afsnit vil være de forskellige epistemologiske skoler og synspunkter, som jeg mener, har dannet grundlag for moderne forestillinger om cyberspace, nemlig især den erkendelsesteoretiske relativisme og skepticisme. Jeg vil derfor kun fremsætte filosofiske synspunkter og argumenter, som har relevans for nærværende, ligesom jeg har måttet prioritere visse synspunkter frem for andre af hensyn til artiklens omfang. Min gennemgang vil derfor være fragmentarisk, men fokuseret. Det er endvidere mit ønske at opnå en vis diversitet i fremstillingen, hvorfor jeg har valgt at fremhæve synspunkter fra forskellige historiske og filosofiske perioder, idet min hensigt først og fremmest er senere at kunne tilbageføre filosofiske spørgsmål, som er opstået på baggrund af forestillinger om cyberspace, til den filosofiske tradition i hele dens bredde. Af samme grund begynder min fremstilling, hvor filosofiens historie begynder, i oldtidens Grækenland.

Antikken: Heraklit og Protagoras

Den filosofiske relativisme har en lang historie, som tager sit udgangspunkt allerede omkring filosofihistoriens begyndelse, hvor især to radikale teser har været med til at sætte dagsordenen for datidens erkendelsesteoretiske diskussion. Den ene står Heraklit for. Hans berømte tese *alt flyder*³ henviste især til datidens ontologiske diskussion om verdens beskaffenhed, som resulterede i en række naturfilosofiske teorier om verdens grundstoffer eller mindste bestanddele⁴. Heraklits *panta rei*-tese var et udtryk for en grundlæggende opfattelse af virkeligheden som et evigt flux, hvor intet tilsyneladende er stabilt. Heraklit henviser til flodvandets strømmen, der umuliggør, at man kan stige ned i den samme flod to gange. Verden er i en evig strøm, men bag altings forandring, hævder Heraklit, hviler det uforanderlige, *logos* eller altings lovmæssighed. Denne er altså en stabiliserende værensbetningelse, som forhindrer kaos og sikrer kosmos.

³ Ofte gengivet i sin oprindelige form på græsk: *Panta rei*.

⁴ F.eks. disse fremsat af Thales, Anaximander og Anaximenes.

Den anden af oldtidens store relativister var Protagoras, som fremsatte den kontroversielle *homo mensura*-sætning: Mennesket er altings målestok. Hvor Heraklits tese i høj grad gik på identitetsproblemet – hvordan kan en ting siges at være den samme til to forskellige tidspunkter – handler Protagoras' udsagn om alle tings afhængighed af den menneskelige erkendelse, en relativisme, der overvejende er psykologisk begrundet. Alle domme, der fældes om virkeligheden, er afhængige af det menneske, der fælder dem. Og det betyder omvendt, at et menneskes oplevelse af verden er en oplevelse, som er begrænset til den enkelte alene, og som ikke nødvendigvis kan deles med andre. I vore dage lever denne relativistiske tese i bedste velgående inden for de mest fremtrædende opfattelser af kunst: Kunst kan ikke defineres absolut, fordi hver enkelt oplever noget forskelligt i mødet med kunstværket. Men hos Protagoras gjaldt denne tese altså den samlede erkendelse af virkeligheden, og konsekvensen bliver naturligvis et subjektivt, individuelt verdensbillede, der ikke kan diskuteres⁵.

Disse to antikke synspunkter kan med lidt god vilje koges ned til følgende to påstande om verdens natur:

1. Verden er i evig forandring, men bag al forandring hviler en uforanderlig kerne, som i en vis forstand kan siges at repræsentere en objektiv, absolut eksistens.
2. Mennesket er ophav til alle sandheder om verden, og verden skabes således i menneskets oplevelse af verden og får i denne udlægning status som en subjektiv, relativ eksistens.

Rationalisme: Descartes

René Descartes' bidrag til filosofihistorien er af stor betydning. Selv om skellet mellem sjæl og legeme i mange år havde spillet en rolle, naturligvis bl.a. i den kristne tro, hvor det kødelige og det spirituelle hidrører to forskellige sfærer i den menneskelige tilværelse, blev denne sondring først egentlig problematiseret hos Descartes som et metafysisk forhold af afgørende betydning for en ikke-religiøs, videnskabelig forståelse af mennesket: Hvorledes påvirker sjæl og legeme hinanden? Descartes skelnede mellem det materielle eller det rumlige – *res extensa* – og det sjælelige eller det tænkende – *res cogitans*. Disse to entiteter er ifølge Descartes væsensforskellige, de er ontologisk forskellige fra hinanden og kan ikke reduceres til hinanden. Han var således fortalende for en dualisme i forholdet mellem sjæl og legeme, og som vi senere skal se, bliver denne metafysiske opfattelse af

⁵ Karsten Friis Johansen: "Den europæiske filosofis historie 1: Antikken", NNF 1994.

skellet mellem sjæl og legeme grundlaget for en erkendelsesteoretisk udelukkelse af kroppen i beskrivelsen af sanseoplevelser, f.eks. disse der er givet i et virtual reality-miljø.

Jeg skal ikke gå nærmere ind i Descartes' diskussion af det psykofysiske problem, men kun kort nævne, hvorledes han mener, at sjæl og legeme er forbundne⁶. Det var naturligvis et problem at forklare, hvordan de to størrelser, sjæl og legeme, kan påvirke hinanden, når man har erklæret dem for ontologisk forskellige og således principielt har udelukket et almindeligt kausalforhold mellem de to. Men det er jo en kendsgerning, at jeg i min tænkning, eller sjæl om man vil, kan træffe en beslutning om at gøre noget, hvorefter min krop handler på en bestemt måde, mens det på den anden side ofte hænder, at min krop sanser noget, f.eks. en hammer over fingeren, som jeg herefter kan føle som et ikke-fysisk fænomen i min bevidsthed, i dette tilfælde som smerte. Hvordan forklarer dualismen denne vekselvirkning? Descartes fremsætter en noget eksotisk forklaring, som ved nærmere eftertanke ikke forklarer noget som helst: I hjernen befinder sig en lille kirtel, koglekirtlen, som er sæde for vekselvirkningen mellem sjæl og legeme, hvordan den så end måtte tage sig ud. Og så får vi faktisk ikke mere for den femogtyveøre. Men problemet er af stor betydning, og i den følgende diskussion af cyberspace vil jeg drage paralleller mellem dette problem og skellet mellem den virkelige krop i den virkelige verden og den virtuelle krop i den virtuelle verden. Mere herom senere.

Endelig skal Descartes krediteres for at grundlægge, om man så må sige, en anden filosofisk distinktion, som i de efterfølgende mange hundrede år blev en integreret del af den filosofiske diskussion, nemlig skellet mellem det middelbart og det umiddelbart givne. Det umiddelbart givne er f.eks. den smerte, jeg omtalte ovenfor – jeg får et slag med en hammer og mærker efterfølgende en smerte. Følelsen af denne smerte optræder umiddelbart i min bevidsthed, den er ikke medieret eller givet med noget andet, men *er* her og nu, primært nærværende som en ubehagelig oplevelse. Og denne givethed er samtidig betingende for smertens eksistens, den eksisterer i og med, at jeg oplever den, og det giver således ingen mening at tvivle på dens eksistens. Det middelbart givne, derimod, kan være genstand for megen tvivl. Lad os holde os til mit eksempel. Hammeren, som er årsag til min smerte, oplever jeg gennem mine sanser, jeg ser og føler den. Dens eksistens formidles til min bevidsthed gennem visuelle og taktile sanseerfaringer, men netop fordi jeg oplever hammeren *gennem* noget andet, nemlig mine sanser, oplever jeg den ikke direkte, og jeg har derfor grund til at tvivle på dens eksistens. Mine sanser kunne jo bedrage

⁶ Til dette og de følgende afsnit i denne del har jeg, hvis ikke andet er bemærket, brugt som kilde: Carl Henrik Koch: "Den europæiske filosofis historie 3: Fra reformationen til oplysningstiden", NNF 1996, samt: David Favrholt: "Filosofisk Codex", Gyldendal 1999.

mig. Descartes' skel mellem det umiddelbart og det middelbart givne er en følge af dikotomien mellem sjæl og legeme, og i det følgende skal jeg fokusere på tre typer argumenter, som disse skel har givet anledning til: Drømme-argumentet, illusions-argumentet og argumentet om den ondsksfulde dæmon, alle tre argumenter, som har dannet grundlag for moderne forestillinger om virtual reality, som vi senere skal se.

Drømme-argumentet: Hvordan kan jeg vide, at livet ikke er en drøm? At jeg ikke en dag vågner og erfarer, at virkeligheden ser helt anderledes ud, og at alt, jeg har oplevet indtil nu, blot har været en drøm – oplevelser og fantasier, som kun har fundet sted inde i mit hoved? Konsekvensen af Descartes' filosofi bliver muligheden for at skelne mellem det, jeg oplever – sanseerfaringer og drømme – og selve det, der opleves ude i omverdenen. Og da jeg ikke har nogen garanti for, at mine sanser refererer til noget virkeligt og ikke bare noget drømt, kan jeg stille spørgsmålet, om ikke hele mit liv blot er en drøm. Denne tese er jo ikke noget, Descartes har fundet på, men har sikkert været menneskeeje i mange tusind år. I hvert fald kan det dokumenteres, at Chuang Tzu formulerede den allerede omkring 300 f.Kr., men den kan sikkert føres endnu længere tilbage. Som vi skal se nedenfor, er den stadig populær – i den amerikanske film *The Matrix* fra 1999 fremsættes den eksplicit som en parallel til virtual reality.

Illusions-argumentet: Dette argument går på den kendsgerning, at vi somme tider er ude for, at sanserne bedrager os. Descartes nævner et eksempel, hvor man i det fjerne ser et tårn, som ser rundt ud, men som viser sig, idet man kommer tættere på, at være sekskantet. Sådanne sanseillusioner sætter spørgsmålstegn ved hele vores sanseapparat, fordi vi tilsyneladende aldrig er i stand til definitivt at afgøre, hvilke af vores sanseerfaringer der er illusioner, og hvilke der er ægte, dvs. afspejler virkeligheden, som den er. For hvordan ved vi, at det sekskantede tårn ved nærmere undersøgelse ikke skulle vise sig firkantet? Når vi nedenfor skal forsøge at karakterisere cyberspace, som det er beskrevet hos William Gibson, skal det vise sig, at den dynamiske og ikke stabile virkelighedsstruktur, som illusions-argumentet udsætter erkendelsen for, får status som en reel egenskab ved den virkelighed, som cyberspace realiserer, hvor der tilsyneladende ikke findes nogen endelig sandhed om tingenes konstitution – en radikal ontologisk konsekvens af illusions-argumentet.

Argumentet om den ondskabsfulde dæmon: Descartes indleder sin erkendelsesteoretiske tankerække med en metodisk tvivl – en tvivl på alting, der skal danne udgangspunkt for en undersøgelse af, hvad jeg kan være sikker på i min erkendelse. Og denne metodiske tvivl tilvejebringer han ved at antage, at der i stedet for Gud sidder en ondskabsfuld dæmon og narrer ham, en dæmon, som er årsag til alt, der sanses. Og denne dæmon er derfor grunden til, at vi tror, at verden ser ud, som den gør. Men i virkeligheden er det et bedrag, det er dæmonens narværk, som skjuler den virkelige verden for os. Argumentet om den onde dæmon baserer sig på en opfattelse af sanseerfaringens 'underdeterminering': Vores sanseoplevelser underdeterminerer vores oplevelse af verden. Selv med alle vores sanseerfaringer stillet til rådighed er vores oplevelse af verden ikke fuldstændig bestemt, der er flere meninger om verdens konstellation, én teori vil hævde, at der sidder en ond dæmon og narrer os, en anden, at verden er, som vi oplever den gennem vores sanser. Denne opfattelse af sanseerfaringens underdeterminering har givet anledning til en moderne udlægning af Descartes' argument om den ondskabsfulde dæmon, som vi skal vende tilbage til nedenfor, bl.a. i forbindelse med filmen *The Matrix*, der igen udmærker sig ved delvist at eksemplificere et af Descartes' argumenter, idet den ondskabsfulde dæmon i denne film trækker i en mere moderne skikkelse i form af et monstrøst teknologisk samfund med samme ondskabsfulde hensigt som den kartesianske dæmon: at narre mennesket.

Descartes' tre argumenter for en skepticisme, hvad den menneskelige erkendelse angår, baserer sig på en grundlæggende antagelse om, at erkendelsens eneste fundament er fornuften – ratio – og en sådan rationalisme er således udtryk for en tillid til den fornuftsbaseerede tankevirksomhed, mens sansernes vidnesbyrd er genstand for evig tvivl. Den empiristiske tradition, som fulgte i kølvandet på Descartes, lagde al fokus på sanseerfaringen og tog den fulde konsekvens af Descartes' filosofi og drev filosofien og videnskaberne helt ud i det absurde.

Empirisme: Berkeley og Hume

George Berkeley formulerede det, vi i dag benævner 'omverdensproblemet', og som stadig er genstand for megen filosofisk disput. I al sin korthed går argumentet ud på følgende: Ligesom vi så det i forbindelse med Descartes' argument om den ondskabsfulde dæmon, hvor vi ikke har nogen grund til at stole på det, vi sanser, mener Berkeley, at vi slet ikke har nogen grund til at antage, at der overhovedet eksisterer andet end vores sanseerfaringer. Antager vi to mulige verdener, A og B,

som opleves fuldstændig identiske, men hvor den forskel gør sig gældende, at i A har alle oplevelser en ydre årsag, mens B er kendetegnet derved, at der bag sanseoplevelserne ikke findes noget – verden består kun af oplevelser. Sagen er nu, at for det enkelte individ vil der ikke være nogen forskel på de to verdener, A og B, da de jo opleves fuldstændig identisk. Årsagen bag mine sanser har jeg jo ikke adgang til, jeg oplever kun mine sanser, og disse er identiske i de to mulige verdener. Berkeleys pointe er nu, at da årsagen til mine sanseerfaringer – den ydre verden – tilsyneladende fremstår som en redundans, har vi ingen grund til at antage, at der overhovedet eksisterer andet end mine sanseerfaringer. Betingelsen for verdens eksistens er simpelthen, at den perciperes – *esse est percipi*. Berkeley tilføjer hertil eksistensen af Gud, men jeg skal ikke gå nærmere ind på hans religiøse overvejelser her, blot nævne, at begrebet om Gud spiller samme rolle som hos Heraklit – som en entitet, der sikrer verdens stabilitet og sammenhæng. Gud er hos Berkeley garant for at alting eksisterer kontinuert og sammenhængende, fordi Gud altid sanser alting og hans sansning skaber således sammenhæng i altings eksistens. Og det er klart, at hvis vi ikke antager Guds eksistens, har jeg ifølge Berkeley ikke længere nogen grund til at antage, at der eksisterer noget som helst andet i verden end mig selv. Vi ender med en solipsisme.

Ud over Berkeleys omverdensproblem skal David Humes filosofi berøres. Hume formulerede det såkaldte induktionsproblem, der ligesom omverdensproblemet tog den fulde konsekvens af, at den verden, vi sanser, ikke nødvendigvis ligner den virkelige verden. Al erkendelse består af sanseindtryk og de heraf afledede forestillingsbilleder i bevidstheden. Hume mener ganske vist, at der findes forhold, som alene er fornuftsbaserede, herunder logik og matematik, men selv her er han ofte tvetydig, og det er under alle omstændigheder klart, at de kausalforhold, som man baserer fysikken på, ikke er nødvendige fornuftsprincipper, men derimod antagelser, som kunne være anderledes. Årsag-virkningsforhold er ikke nødvendige forhold. Selv om jeg hver dag indtil nu har observeret, at hvis en billardkugle støder ind i en anden, så bevæger den anden kugle sig, er det ikke hermed givet, at det samme vil ske i morgen. Jeg kan tænke mig det anderledes. Hume forudsætter hermed, at det, jeg kan forestille mig, angiver betingelserne for, hvad der er principielt muligt. Dette er et modallogisk forhold, som lader mængden af det, der kan forestilles, være indeholdt i mængden af det, der er muligt. Parallellen til Descartes er klar: Jeg kan forestille mig, at jeg en dag vågner op i en anden virkelighed, hvorfor denne situation er mulig. Denne tankegang bliver mulig, fordi den eneste logik, der lægges til grund, er den aristoteliske, der som eneste formallogiske princip kræver, at man ikke må modsige sig selv. Dette kommer klart til udtryk, når Hume skriver:

*”That the sun will not rise tomorrow is no less intelligible a proposition and implies no more contradiction than the affirmation that it will rise.”*⁷

Fordi forventningen om, at solen ikke står op i morgen, ikke udgør en større logisk kontradiktion end det forhold, at solen vil stå op i morgen, er denne situation ifølge Hume lige så plausibel. Og det ses heraf klart, at logikken, som den ser ud hos Hume og andre, ikke siger noget om omverdenens faktiske udseende, men kun om omverdenens mulighedsbetingelser. Bare verden overholder den formelle logik, kan den i princippet være hvad som helst, f.eks. et teknologisk monstrum skabt af rumvæsener, som vi skal se i det følgende.

Moderne filosofi: Russell og Devitt

Inden da skal Bertrand Russell nævnes, da han formulerede et centralt spørgsmål, som er væsentligt for diskussionen. I lighed med Hume tvivlede han på omverdenens kontinuerte eksistens, men spurgte ikke som Hume til fremtiden, men derimod til fortiden i form af spørgsmålet: ”Blev verden skabt for fem minutter siden?” Det kunne jo være, at jeg kun har levet i fem minutter, at alt kun har eksisteret i fem minutter, og inden da var der intet. Min tilsyneladende hukommelse er måske bare mentale idéer, som er lagret i min bevidsthed, men som ikke dækker over en virkelig erfaring. Alt, jeg tror, jeg har oplevet, er blot data, som jeg blev skabt med for fem minutter siden, og lige meget hvor meget jeg konsulterer min hukommelse såvel som mine sanseerfaringer, kan jeg ikke finde evidens for, at det ikke skulle forholde sig sådan, fordi disse informationer ikke kontradikterer Russells hypotese.

Michael Devitt giver Descartes’ argument om den ondskabsfulde dæmon en mere moderne formulering i form af tankeeksperimentet om hjernen i karret. Vi kunne forestille os en person, John Doe, som oplevede virkeligheden ganske som vi andre, men som i virkeligheden ikke bestod af andet end en hjerne i et kar. Det kunne være ondskabsfulde rumvæsener på en anden planet eller i en anden virkelighed, der havde nedsænket John Does hjerne i et kar med et kemisk substrat, hvori hjernen var tilsluttet en avanceret computer, som fodrede hjernen med data af en type, der mentalt blev oplevet som sanseerfaringer af en omverden. John Doe ville således kunne narres til at tro, at han havde en krop, at han boede i New York, at han var født og opvokset der og

⁷ David Hume: ”An Enquiry Concerning Human Understanding”, OUP 1999, p.108.

gik på arbejde hver dag, mens han i virkeligheden hele tiden havde befundet sig i et kar og ikke var mere end en hjerne uden krop. Dette argument baserer sig, ligesom andre vi tidligere har nævnt, på skellet mellem sjæl og legeme, eller i moderne regi, mellem bevidsthedsoplevelser og neurofysiologiske processer. Og inden fokus rettes mod virtual reality og cyberspace, vil jeg ganske kort præcisere forskellen mellem disse to sfærer, det mentale i form af bevidstheden på den ene side og hjernens neurofysiologi på den anden side, som det er blevet karakteriseret i den moderne diskussion⁸.

Teorier om bevidsthedens natur

I det tyvende århundrede, hvor den naturvidenskabelige udvikling næsten dominerede totalt, blev den neurofysiologiske beskrivelse af mennesket den gængse, mens mentale og psykologiske teorier ofte blev beskyldt for manglende videnskabelighed eller blev reduceret til materialistiske forklaringsmodeller og på den måde vandt berettigelse. Men i de seneste tyve år har især den anglo-amerikanske filosofi fået øjnene op for en mere nuanceret forståelse af den menneskelige erkendelse, og diskussionen af bevidsthedens natur som noget irreducibelt og intrinsisk er igen blevet aktuel.

Et af synspunkterne drager en logisk distinktion mellem bevidstheden og neurofysiologien ud fra den betragtning, at der ganske vist består et afhængighedsforhold mellem de to – ingen bevidsthed uden fysisk materie – men at dette er et naturligt afhængighedsforhold, lig naturlovene, idet den og den bestemte materielle struktur, som hjernen realiserer, determinerer tilstedeværelsen af bevidsthed. Men de to er logisk forskellige, fordi de kan tænkes uafhængigt af hinanden: Jeg kan forestille mig en anden mulig verden, hvor der kun eksisterer zombier, kroppe uden bevidsthed. Denne forestilling indeholder ingen logisk kontradiktion. Og netop derfor kan det sluttes, at bevidsthedsoplevelser ikke kan reduceres til neurofysiologi, og af samme grund har disse to sfærer forskellige egenskaber, som ikke kan reduceres til hinanden⁹.

⁸ Jeg forbigår i nærværende fremstilling den hermeneutiske og fænomenologiske diskussion, som den tog sig ud i det tyvende århundredes kontinentalfilosofiske tradition, hvor bl.a. kropslig erkendelse også er tematiseret, f.eks. hos Maurice Merleau-Ponty. Denne prioritering er taget med henblik på diskussionen i tredje del, hvor fokus på kroppen snarere behandles på et logisk-analytisk grundlag end et fænomenologisk do. At jeg alligevel medtager den fænomenologiske tilgang til omverdenen enkelte steder i min fremstilling, skyldes mit ønske om metodisk at redegøre for de subjektive fænomeners natur og ikke for at argumentere for en bestemt tilværen i verden som visse af fænomenologerne. Denne begrænsning er taget af hensyn til artiklens fokus, men jeg udelukker hermed ikke, at en forståelse af cyberspace i forhold til den kontinentalfilosofiske tradition vil vise sig frugtbar.

⁹ Se f.eks. David Chalmers: "The Conscious Mind", OUP 1996.

Den danske filosof Erich Klawonn har i sin disputats *Jeg'ets ontologi* forsøgt at karakterisere nogle af den mentale sfæres – eller bevidsthedens – egenskaber¹⁰. Her skal nævnes tre centrale forhold: Inkarnationsmæssig kontingens, førstepersonlig autonomi og primært nærvær.

Den inkarnationsmæssige kontingens dækker over det forhold, at fordi bevidstheden ikke logisk kan reduceres til en bestemt materiel struktur, men kun naturligt opstår i kraft af denne, kan en givet bevidsthed tænkes inkarneret i en hvilken som helst krop¹¹. Eller med andre ord: Jeg kan forestille mig at have en anden krop, at min bevidsthed er inkarneret i en anden fysisk skikkelse.

Endvidere eksisterer jeget eller bevidstheden kun i førsteperson – den kan ikke opleves som en objektiv entitet, men er givet som en ren subjektiv eksistens og repræsenterer dermed en ikkeobjektiv eksistens. Autonomien afstedkommer af, at den subjektive eksistens ikke betinges af en objektiv målestok, men er en væren i forhold til sig selv, en ”subjektiv subjektivitet”, som Klawonn betegner det. Alle bevidsthedstilstande må betegnes som principielt private, og selv om de kan kommunikerer eller spores i hjernens neurofysiologi, vil deres karakter af primært nærvær aldrig kunne tilgås af andre end den person, som oplever dem. Min smerte kan kun jeg opleve i hele dens nærvær.

Endelig er subjektive forhold primært nærværende. Det svarer til, hvad der i forbindelse med Descartes blev omtalt som umiddelbar eksistens: Bevidsthedsoplevelser er ikke medieret gennem noget andet, men er givet med sig selv; de eksisterer i og med, at de opleves. Hvor den førstepersonlige autonomi angiver jeg-dimensionens eller bevidsthedens ontologi, henviser det primære nærvær til bevidsthedens fænomenologi¹².

Denne begrebsmæssige såvel som terminologiske karakteristik af bevidstheden som jeg-dimensionen vil jeg benytte i det følgende, hvor betingelser for og forestillinger om cyberspace skal være omdrejningspunktet for den videre analyse.

¹⁰ Erich Klawonn: ”Jeg'ets ontologi”, Odense Universitetsforlag 1991.

¹¹ Det er væsentligt her at skelne mellem psyken som personlighedens sæde, der på mange måder er logisk afhængig af den neurofysiologiske sammensætning, og så bevidstheden, der kan betegnes som en ren fænomenalistisk dimension, uden hensyn til hvad der konkret opleves, føles, tænkes m.m., og derfor er logisk uafhængig af bestemte fysiske inkarnationer.

¹² ’Fænomenologisk’ bruges ofte i flæng, selv om begrebet især henviser til en bestemt filosofisk skole grundlagt af Edmund Husserl, som gav begrebet en langt mere omfattende definition end den her anvendte, mens det andre steder henviser til Hegels idealistiske filosofi. Alternativt kunne man referere til den direkte, oplevelsesmæssige tilgang til omverdenen som en *fænomenalistisk* tilgang, men kommer da blot til at henvise til en anden filosofisk skole, fænomenalismen, og de implikationer, dette måtte medføre. Endelig finder jeg vendingen ’fænomenal tilgang’ lige så uheldig, da den på dansk har en anden hovedbetydning. Jeg skal derfor i det følgende tale om en fænomenologisk tilgang uden hermed at henvise til den oprindelige fænomenologiske skoles samlede lære, men blot referere til den direkte, oplevelsesmæssige tilgang til sansefænomenerne, som de fremtræder for bevidstheden – ”til sagen selv, verden, som den opleves”.

2.1 Karakteristik af cyberspace

Williams Gibsons cyberspace-trilogi indledes i 1984 med første bind *Neuromantiker*, hvor cyberspace som begreb optræder for første gang i historien. Kun et par sider inde i bogen støder man for første gang på udtrykket, der er realiseret i form af matrixen – et computersystem, der realiserer en parallelverden ved hjælp af mentale repræsentationer, som er stimuleret af elektriske signaler i nervesystemet. Som Marie-Laure Ryan bemærker det, kombinerer definitionen af matrixen hos Gibson idéen om et globalt computerbaseret netværk, der udgør et mødested for millioner af brugere, med idéen om immersion i et grafisk billede baseret på computerdata¹³. Det er med udgangspunkt i Gibsons fremstilling, at jeg i de følgende afsnit vil forsøge at karakterisere begrebet om cyberspace, men min læsning af Gibson vil læne sig op ad flere af hans fortolkere og dem, som har elaboreret videre over de begreber og den virkelighed, Gibson bragte til verden. Diskussionen og kritikken af de enkelte fremstillinger og fortolkninger har jeg så vidt muligt hensat til artiklens tredje og afsluttende del, så nærværende dels tilgang vil være relativ ukritisk.

Kroppen og sanserne i cyberspace

Den første interessante egenskab, vi møder i Gibsons beskrivelse af cyberspace, er antydningen af en kropsløs dimension (min kursivering):

”For Case, der havde levet for *cyberspaces kropsløse ekstase*, var det Syndefaldet. I de barer, hvor han var kommet som den store cowboy, lå der en vis afslappet foragt for kroppen i elitens holdning. Kroppen var kød. Case faldt ned i sit eget køds fængsel.”¹⁴

Margaret Wertheim mener, at dette citat vidner om en længsel efter at undslippe den materielle ballast i drømmen om cyberspace¹⁵. Dette kommer ligeledes til udtryk hos Jaron Lanier, når denne hævder, at ”this technology has the promise of transcending the body”¹⁶.

¹³ Marie-Laure Ryan: ”Cyberspace, Virtuality, and the Text” i Marie-Laure Ryan (red.): ”Cyberspace Textuality – Computer Technology and Literary Theory”, IUP 1999.

¹⁴ William Gibson: ”Neuromantiker”, Forlaget Per Kofod 1992, p. 14.

¹⁵ Margaret Wertheim: ”The Pearly Gates of Cyberspace”, London 1999, pp. 23-24.

Det centrale i disse betragtninger består i muligheden for den fuldstændige borttænkning af kroppen i beskrivelsen af og forventningerne til cyberspace. Den teknologiske udvikling har på mange måder revideret vores opfattelse af kroppen, og kyborgene er allerede realiseret i form af forskellige teknologiske implantationer, men i ovennævnte forestillinger er vi helt ude over det fysiske i et teknologisk løfte om at transcendere kroppen totalt. Det er ikke helt klart, hvordan disse profetier skal fortolkes, men oprindelsen i Descartes' dikotomi mellem sjæl og legeme synes derimod åbenlys. Hos Gibson og hans fortolkere består hele grundlaget for cyberspace i en grundlæggende skelnen mellem den fysiske krop og vores bevidsthed. Og selv om hovedpersonen i *Neuromantiker*, Case, er fysisk inkarneret, når han er til stede i cyberspace, har idéen om den direkte stimulation af nervesystemet og dermed et univers, som kun eksisterer i sanserne, ganske som vi så det i Berkeleys filosofi, altså givet anledning til at borttænke sansorganerne, dvs. kroppen, og forestillingen om en væren uden krop er en realitet.

Det kan måske være vanskeligt at forestille sig, hvordan en sådan verden ser ud, men Gibson giver os nogle bud i form af sine beskrivelser af cyberspace:

”Cyberspace. En fælles hallucination, som milliarder af legitime brugere opfatter hver dag, i alle lande, som børn oplever når de undervises i matematiske begreber ... En grafisk fremstilling af data, abstraheret fra lagrene i enhver computer i hele menneskehedens system. Ufattelig kompleksitet. Linjer af lys anbragt i bevidsthedens ikke-rum, klynger og stjernebilleder af data. Som byens lys, der trækker sig tilbage ...”¹⁷

I beskrivelsen af cyberspace støder vi igen og igen på det grafiske eller visuelle perspektiv: Cyberspace er en visuel repræsentation. Og dens eksistens som visuel struktur er forklaret ved Berkeleys perceptuelle værensbetegnelse – *esse est percipi*, at være er at blive perciperet – mens det i Gibsons fortolkning dog må formodes, at cyberspace som informationsmatrice eksisterer i en egen kontinuert tid parallelt til den virkelige verden, fordi hovedpersonen træder ind i en virtuel verden med en bestemt geografi og en bestemt historie, som bl.a. betinger forskellige økonomiske aspekter i den virkelige verden. Ligesom internettet, som vi kender det, eksisterer, selv om man ikke er logget på. Det udgør en potentiel oplevelse og udvikler sig i tid uafhængigt af mine oplevelser. Men den visuelle væren kan ikke siges at eksistere, når ingen er logget på, kun det informationsstrukturelle basis for den visuelle repræsentation.

¹⁶ Timothy Druckrey: ”Revenge of the Nerds: An Interview with Jaron Lanier”, Afterimage, maj 1991.

Som den visuelle oplevelse af cyberspace er beskrevet hos Gibson, har vi ofte at gøre med et næsten formløst univers, hvor farver og mønstre flyder sammen som i et kalejdoskop. Michael Benedikt¹⁸ beskriver cyberspace som et parallelunivers skabt af alle verdens computere og kommunikationslinjer, hvortil der kan opnås adgang overalt, fra alle verdens byer, men selv er cyberspace ingen steder, det repræsenterer en mental geografi. Det er et sted, hvor det for alvor kan siges, som Benedikt siger, at vi deler vores drømme. Det er et virtuelt sted, hvor intet glemmes, og alt forandrer sig. Han indfanger oplevelserne i cyberspace gennem en længere række adjektiver, som vidner om et på ingen måder statisk univers:

”... sights, sounds, presences never seen on the surface of the earth blossoming in a vast electronic night. (...) Billowing, glittering, humming, coursing, a Borgesian library, a city; intimate, immense, firm, liquid, recognizable and unrecognizable at once. (...) Through its myriad, unblinking video eyes, distant places and faces, real or unreal, actual or long gone, can be summoned to presence.”¹⁹

Oplevelsen af omverdenen er ikke nødvendigvis fæstnet til nogen fast grund under fødderne, ligesom syn, lyde og lugte nærmest forekommer fritsvævende, hvilket alt sammen muliggør forestillingen om det kropsløse univers, hvor kun bevidstheden eksisterer som rum for de mange, hidtil ukendte, oplevelser: ”... han skulle projicere sin bevidsthed ud i tomme, ustrukturerede dele af matrix og vente.”²⁰ I den forstand er cyberspace altid primært nærværende som sanseoplevelser, og jeg-dimensionen er sæde for cybervirkeligheden, mens cyberspace selv ikke kan siges at omfatte nogen objektiv virkelighed, som mine sanseoplevelser refererer til. Alt flyder, i Heraklits betydning, og den eneste uforanderlige kerne er selve oprindelsen til cyberspace, den teknologi, som realiserer det virtuelle univers, i Gibsons fortælling matrixen.

Denne oplevelse af cyberspace forudsætter den totale immersion af subjektet i mediet. Alle sanser stimuleres, og sanserne formidler den virtuelle omverden direkte, i modsætning til f.eks. internettets skærm-interface, hvor subjektet ikke er fuldstændig ’nedsænket’ i oplevelsen, men stadig befinder sig i en vis distance til mediet under sensorisk påvirkning af den virkelige verden. Men for nærværende forståelse af cyberspace er immersionstanken alfa og omega. Erkki Huhtamo sporer immersionstankens begyndelse tilbage til stereoskopet og de første forlystelsesparker, hvor

¹⁷ William Gibson: ”Neuromantiker”, Forlaget Per Kofod 1992, p. 70.

¹⁸ Michael Benedikt: ”Introduction” i Michael Benedikt (red.): ”Cyberspace First Steps”, The MIT Press 1991.

¹⁹ *ibid.*, pp. 1-2.

²⁰ William Gibson: ”Count Zero”, Peter Asschenfeldts Nye Forlag 1998, p. 167.

tilstedeværelsen i de fantastiske omgivelser havde til formål at fortrænge den virkelige verden og give publikum en oplevelse af at være til stede i en anden verden, som føltes ligeså virkelig²¹. Og i forbindelse med eksempelvis forlystelser omtales den immersive oplevelse somme tider som *en ud-af-kroppen-oplevelse*, fordi den virkelige krops situation er tilsidesat til fordel for sensoriske oplevelser, f.eks. stereoskopet som allerede i det nittende århundrede anvendtes i det bedre borgerskab til at opnå sanseoplevelser, der brød med de umiddelbare, konkrete omgivelser. Sådanne oplevelser baserer sig på illusioner og sansebedrag lig den slags, der ligger til grund for Descartes' illusionsargument. Og virtual reality kan siges at være den fulde konsekvens af sådanne sanseillusioner, hvor den totale immersion af hele sanseapparatet udsætter det perciperende subjekt for en virkelighedsoplevelse, som ikke bare er en ud-af-kroppen-oplevelse, men en fuldstændig *ud-af-den-virkelige-verden-oplevelse*. Huhtamo bemærker, at immersionstanken bl.a. har sin oprindelse i den kartesianske dikotomi mellem sjæl og legeme, og selv om immersionsbegrebet dækker over en nedsænkning i et andet medie, implicerer den samtidig – netop i kraft af sjæl-legeme-dualismen – at sjælen så at sige forlader den virkelige krop for at indtage en virtuel krop:

”Virtual reality may seem to go even further, because the subject is not only segregated from his/her surroundings; s/he is even segregated from his/her own body. What s/he gets instead is a virtual surrogate body in computer-generated surroundings.”²²

Men i og med at dualismen således skiller den virkelige krop og den fysiske virkelighed på den ene side og bevidsthedsoplevelser og den virtuelle krop på den anden side, afspejler forholdet mellem den virkelige og den virtuelle krop forholdet mellem legeme og sjæl, fordi den virtuelle krop udelukkende er en bevidsthedstilstand som følge af immersionen og aldrig en konkret fysisk størrelse i den virkelige verden. Med Descartes in mente kan vi derfor skelne mellem den virkelige, fysiske krop og så den sensoriske oplevelse af kroppen, som i cyberspace udgøres af en række indtryk, der ikke refererer til noget i den virkelige verden eksisterende.

Michael Heim stiller spørgsmålstegn ved den virtuelle krops autenticitet, altså hvorvidt den virtuelle krop – *the stand-in self* – helt kan erstatte den virkelige krop²³. Han skriver:

²¹ Erkki Huhtamo: ”Encapsulated Bodies in Motion” i Simon Penny (red.): ”Critical Issues in Electronic Media”, SUNY Press 1995.

²² *ibid.*, p. 176.

²³ Michael Heim: ”The Erotic Ontology of Cyberspace” i Michael Heim: ”The Metaphysics of Virtual Reality”, OUP 1994.

”The stand-in self lacks the vulnerability and fragility of our primary identity. The stand-in self can never fully represent us.”²⁴

Men dette argument beror jo nu engang på, at vi erindrer vores erfaringer i den virkelige verden fra tiden, før vi trådte ind i cyberspace. Genkalder vi os Bertrand Russels spørgsmål, om verden blev skabt for fem minutter siden, er situationen jo en helt anden, for ligesom al fortid kan være en neurologisk konstruktion, kan hele min personlige fortid også påvirkes, når jeg indtræder i cyberspace, og da vil det, som Heim kalder ’our primary identity’, være identisk med den, jeg oplever, jeg er lige nu. Et andet eksempel er den verden, som filmen *The Matrix* præsenterer os for, hvor mennesket fødes ind i cyberspace, hvilket betyder, at *the stand-in self* opleves som det virkelige selv. Jeg skal vende tilbage til *The Matrix* nedenfor. Et spørgsmål om tid i cyberspace har rejst sig, ligesom cyberspaces visuelle repræsentation implicerer et bestemt rum-begreb, som jeg skal se nærmere på i det følgende.

Cyberrum og tid

I beskrivelsen af de kropsløse oplevelser i cyberspace får vi antydning af en bestemt rumopfattelse, som på flere måder bryder med den traditionelle rumoplevelse, vi kender fra den virkelige verden. Rumopfattelsen i cyberspace er på mange måder betinget af cyberspaces ontologi, som vi kort berørte ovenfor, hvor i hvert fald cyberspaces visuelle repræsentation ikke kunne tillægges bevidsthedsuafhængig eksistens, men var afhængig af, at den blev oplevet. Om den rumlige eksistens skriver Gibson: ”Store ting, høje som bjerge, skarpe og samlede i det ikke-sted, der var cyberspace”²⁵. Cyberspace får hermed status som et utopia, ikke forstået som noget uopnåeligt sted, men som et allerede eksisterende ikkested, et ”rum, der ikke var noget rum”, som det omtales andetsteds²⁶.

Cyberspace er, som David Thomas²⁷ karakteriserer det, rum for mange slags rum, sociale rum, økonomiske rum, bevidsthedsrum osv., men fremstilles i sin visualiserede form hos Gibson også som et traditionelt euklidisk rum i tre dimensioner²⁸:

²⁴ *ibid.*, p. 101.

²⁵ *ibid.*, p. 223.

²⁶ *ibid.*, p. 57.

²⁷ David Thomas: ”Old Rituals for New Space” i Michael Benedikt (red.): ”Cyberspace First Steps”, The MIT Press 1991.

”... hans afstandsløse hjem foldede sig ud, hans land, det gennemsigtige tredimensionale skakbræt, der strakte sig ud mod det uendelige.”²⁹

Selv om rummet er grænseløst, antyder denne beskrivelse, at vi har at gøre med en type rum, som vi kender fra den virkelige verden, hvor vi perciperer verden i tre dimensioner³⁰. Hvad den fjerde dimension, tiden, angår, har vi dog for alvor brug for relativitetsteoriens tidsbegreb, hvis vi skal gøre fysikken til grundlag for forståelsen af cyberspace. Rummet opleves ganske vist i *real-time*, men rejser fra et sted til et andet kan foregå i ikkekontinuerte ’skift’ som gennem ormehuller. Og det er væsentligt at bemærke, at det tredimensionelle rum, vi møder i Gibsons cyberspace, kun er fysisk i den forstand, at det holder sig til den euklidiske geometriske tre dimensioner og de geometriske love for proportioner i dette rum, mens fysiske love, som vi kender dem fra den virkelige verden, ikke nødvendigvis er opfyldt. Wertheim skriver:

”It may be an obvious statement to say that cyberspace is not made up of physical particles and forces, but it is also a revolutionary one. Because cyberspace is not ontologically rooted in these physical phenomena, it is *not subject to the laws of physics*, and hence it is not bound by the limitations of those laws.”³¹

Og her har vi faktisk Humes tankeeksperiment realiseret i en moderne udlægning, idet cyberspace udgør et rum, hvor de samme billardkugler udsat for samme mekaniske årsager hver dag kan opføre sig anderledes og således bryde fysikkens love, som vi kender dem fra den virkelige verden. Det betyder også, at skellet mellem de betingelser, som matematikken, her den euklidiske geometri, angiver, og fysikkens love er fundamentalt for cyberspaces rumbegreb. De sidste er ikke nødvendigvis gældende i cyberspace, og vi har derfor at gøre med et rum, hvor vi må acceptere, at

²⁸ Jeg skal her kun beskæftige mig med den type rum, som er genstand for en erkendelsesteoretisk diskussion, nemlig det matematisk-fysiske, mens sociale rum og andre typer, der hidrører under andre filosofiske discipliner og fagvidenskaber, forbigås i min fremstilling. Det kan naturligvis diskuteres, hvorvidt ikke også æstetiske rum, religiøse rum o.lign. finder berettigelse i en erkendelsesteoretisk diskussion, men af hensyn til denne artikels fokus begrænser jeg mig her til den type rum, som den moderne analytiske erkendelsesteori beskriver og beskæftiger sig med, jf. f.eks. David Favrholtts ”Filosofisk Codex”, nemlig det fysiske rum.

²⁹ William Gibson: ”Neuromantiker”, Forlaget Per Kofod 1992, p.71.

³⁰ Men visse moderne astronomiske teorier præsenterer os endda for en kosmologi, hvor universet er grænseløst i den forstand, at det vil udvide sig i al fremtid og ikke, som andre teorier hævder, nå en maksimal udvidelsestilstand.

³¹ Margaret Wertheim: ”The Pearly Gates of Cyberspace”, London 1999, p. 226.

induktionsprincippet ikke gælder, dvs. vi kan ikke slutte fra oplevelsen af et fysisk kausalforhold til dette forholds universelle gyldighed.

I Michael Benedikts omfattende artikel ”Cyberspace: Some Proposals”³² møder vi en meget grundig redegørelse for cyberspaces rumbegreb, hvoraf jeg skal forsøge at sammenfatte et par centrale pointer. Som udgangspunkt forsøger han at opstille en tentativ karakteristik af cyberspace ud fra en fænomenologisk-operationel tilgang til begrebet, dvs. han forsøger at indfange begrebets betydning ved at forestille sig, hvordan det fænomen, som begrebet – logisk – denoterer, tager sig ud. Det traditionelle fysiske rum opleves visuelt som steder og genstande i tre dimensioner, og selv om cyberspace er blevet beskrevet lidt forskelligt hos Gibson, mener Benedikt, at den rumlige oplevelse af cyberspace i hvert fald må præsentere subjektet for forestillinger, der omfatter genstande med bestemte kvantitative mål, størrelse osv., en bestemt identitet over tid samt nogle bevægelsesmønstre. Som vi senere skal se, har han her fat i nogle helt centrale erkendelsesteoretiske principper, som er afgørende for ethvert rums virkelighedsbetingelser. Det centrale er, at Benedikt begrænser rummets ontologi i cyberspace til nogle fundamentale omstændigheder, der gør sig gældende i den virkelige verden på baggrund af en fænomenologisk tilgang til emnet. I forbindelse med de filmmedierede skildringer af cyberspace, som jeg vender tilbage til nedenfor, skal vi se, at Gibson i modsætning til filmmediet netop ikke var begrænset til, hvad vi kan forestille os, men i kraft af en vilkårlig sprogbrug kunne tillægge cyberspace en næsten hvilken som helst egenskab lige fra muligheden for kropsløs eksistens til urumlige rum uden at behøve at gå nærmere ind på, hvordan den slags helt konkret opleves.

Med udgangspunkt i den fænomenologiske tilgang opstiller Benedikt nu en række principper, som gør sig gældende for en konsistent relation mellem det virkelige fysiske rum og cyberspace, altså nogle principper for konstellationen af cyberspace, som tillader, at den rumlige oplevelse af cyberspace kan forklares i forlængelse af oplevelsen af det fysiske rum. Eksempelvis kan nævnes princippet om maksimal eksklusion, der i al korthed går ud på, at et rumligt objekt i cyberspace bør undgå at have samme spatiotemporale koordinater som et andet rumligt objekt, som ikke er identisk med dette. Med andre ord bør designere af cyberspace ikke skabe rum, der tillader at to ikkeidentiske objekter kan eksistere på samme tid og sted. Herved undgås, som Benedikt bemærker det, at princippet om eksklusion overtrædes: To ting kan ikke eksistere samme sted på samme tidspunkt. Et princip, som blot er en følge af den formelle logik, som Aristoteles formulerede, og som vi skal vende tilbage til i næste afsnit. Her skal det blot bemærkes, at

Benedikts princip snarere har form som et vejledende princip, der skal sikre, at data kan visualiseres, som han skriver ”to the best advantage”, frem for et nødvendigt princip, der sætter grænserne for, hvad vi kan konstruere i cyberspace, fordi Benedikt fokuserer på det informationstab, en transformation fra f.eks. det virkelige fysiske rum til et rum, der ikke overholder det fremsatte princip, vil medføre. For hvis flere objekter, der oprindeligt havde forskellig visuel repræsentation, kan indtage det samme sted i rummet, mister de derved den informationsmængde, som deres hidtil forskellige position betingede. Men med nærværende fremstillings sigte in mente er det interessant at spørge til, *hvorfor* et informationstab gør sig gældende, når det grundlæggende logiske princip for spatiotemporal repræsentation overtrædes. Vi skal vende tilbage til spørgsmålet i diskussionen i artiklens tredje del, men det skal allerede nu bemærkes, at set i lyset af Benedikts analyse af rumbegrebet er det klart, at cyberspace, som det kan opleves og erkendes, har sine logiske begrænsninger, ganske som Hume mistænkte matematiske og logiske forhold for at have en særstatus, som sanseerfaringer aldrig kunne true. Når Benedikt identificerer et informationstab i forbindelse med overtrædelsen af den klassiske formelle logik, er det udtryk for samme tendens: Fænomenologisk er det umuligt at forestille sig, at to ting eksisterer på samme tid og sted, så det er derfor også umuligt, at sanserne en dag skulle formidle en sådan forestilling.

Vi nærmer os med denne opdagelse den kritik, som skal fremsættes i tredje del, men inden da skal tre film om cyberspace være genstand for en revideret karakteristik af Gibsons oprindelige begreb om cyberspace, og som netop – qua film – begrænser sig til en fænomenologisk tilgang til begrebet om cyberspace.

2.2 Cyberspace i film

De begrænsninger, som filmatiserede forestillinger om VR sætter i forhold til de scenarier, vi kender fra litteraturen, er ikke uvæsentlige. I modsætning til skriftlige fremstillinger er filmatiseringer begrænset til det, der kan visualiseres, og, som vi allerede har berørt, angiver det i høj grad mulighedsbetingelserne for en fænomenologisk tilgang. Jeg skal i det følgende fokusere på to nyere film, som begge tematiserer virtual reality, *Existenz* og *The Matrix*, begge fra 1999, samt en noget ældre film, *Manden med plæneklipperen*, fra 1992.

³² Michael Benedikt: ”Cyberspace: Some proposals” i Michael Benedikt (red.): ”Cyberspace First Steps”, The MIT Press 1991.

Existenz

Den amerikanske spillefilm *Existenz* fra 1999 er instrueret af David Cronenberg og eksemplificerer et muligt fremtidsscenario, hvor computerspilkulturen baserer sig på virtuelle verdener. Filmen skildrer afprøvelsen af det nye computerspil eXistenZ, som er udviklet af spildesigneren Allegra Geller. Hun bevæger sig ind i den parallelle spilvirkelighed i selskab med en PR-medarbejder, Ted Pikul. Forbindelsen til den virtuelle virkelighed etableres gennem en spilport, som er implanteret direkte i ryggen på spilleren, således at der gennem et stik er direkte kontakt til rygraden og dermed nervesystemet. Spilporten forbindes via en navlestrengs-lignende 'ledning' med en spilpuppe, som er konstrueret af organisk materiale og fungerer i kraft af den energi, som den tilsluttede krop afgiver gennem forbindelsen.

Cronenbergs virtuelle parallelverden ekspliceres flere gange gennem dialog karaktererne imellem. Særlig essentiel er følgende dialog imellem de to hovedpersoner Allegra Geller (AG) og Ted Pikul (TP) på et tidspunkt, hvor Pikul for første gang er til stede i eXistenZ' virtuelle verden, og der udspiller sig en erotisk scene mellem de to³³:

TP: "Jeg er meget bekymret for min krop."

AG: "Din hvad?"

TP: "Hvor er vores virkelige kroppe? Har de det godt? Hvad nu, hvis de er sultne eller i fare?"

AG: "De er, hvor vi efterlod dem. De sidder stille og roligt med lukkede øjne. Det er ligesom at meditere."

TP: "Jeg føler mig meget sårbar. Ulegemliggjort."

AG: "Okay. Bare rolig... Alle dine sanser fungerer stadig. Du ryger lige ud af spillet, hvis der opstår et problem."

Pikuls forvirrede tilstand med hensyn til omverdenens, herunder hans krops, virkeligheds karakter får konsekvenser for den måde, hvorpå han oplever den virkelige verden. Følgende dialog finder sted, da han og Allegra er tilbage i den virkelige verden efter Pikuls første ophold i eXistenZ, hvor de netop har befundet sig på en kinesisk restaurant:

AG: ”Hvordan føles det?”

TP: ”Hvad?”

AG: ”Dit virkelige liv. Det, du vendte tilbage til.”

TP: ”Det føles helt uvirkeligt.”

AG: ”Nu er du fanget, ikke? Du vil tilbage til den kinesiske restaurant, for her sker ikke en skid. Vi er i sikkerhed. Det er kedeligt.”

TP: ”Det er værre endnu. Jeg er ikke sikker... Jeg er ikke sikker på, at det her sted... overhovedet er virkeligt. Det her føles som et spil. Og du... Du virker som en figur i et spil.”

Filmens plot tager den fulde konsekvens af Pikuls tvivl, og efter at have bevæget sig fra den ene virtuelle verden ind i den næste afrundes filmen med, at den verden, der som udgangspunkt blev fremstillet som den virkelige, viser sig også at være virtuel med den konsekvens, at det ikke længere er klart, hvilken – om nogen – verden der er den virkelige.

Den virtuelle parallelverden adskiller sig ikke væsentligt fra den virkelige verden. Ikke alene bevæger spillerne sig rundt i en verden, der ligesom den virkelige verden er domineret af en højt udviklet spilkultur, hvilket giver spillerne mulighed for at logge på endnu en virtuel verden fra den, de allerede befinder sig i. Men personerne ligner også sig selv. Som Ted Pikul bemærker første gang, han befinder sig i eXistenZ' virtuelle verden: ”I feel just like me.” Mentalt er de bevidste om, at de befinder sig i en spilverden, da de kan træde ud af karakter og føre metasamtaler om spillets struktur og indhold, mens de er til stede i spillet. Denne metabevindsthed kompliceres dog ved filmens slutning, hvor det ikke længere står klart, hvad der er spil, og hvad der er virkelighed. Men allerede inden den virkelige verdens virkelighedskarakter betvivles, vidner Ted Pikuls replikker ovenfor om, at han finder den virtuelle virkelighed helt virkelig og slet ikke finder noget grundlag for at antage, at en bestemt verden skulle være mere virkelig end en anden. De baserer sig på nøjagtig samme eksistensbetingelser med den undtagelse, at Ted Pikul indledningsvis udtrykker en større bekymring for sin virkelige krop, da han befinder sig i den virtuelle verden (”Hvor er vores virkelige kroppe? Har de det godt?”), mens han omvendt ikke frygter for sine virtuelle legemer, når han er logget af spillet.

Hvad fundamentale vilkår for beskrivelse angår, er eXistenZ derfor forholdsvis ukontroversiel, da fundamentalbegrebernes status er uændret i de virtuelle verdener. Men vi bemærker, hvordan metabevindstheden om immersionstilstanden problematiserer ’den dobbelte

³³ Oversat af Kenneth Thordal.

krop', dvs. det forhold, at den virtuelle karakter knytter sine konkrete sanseerfaringer til en virtuel krop, mens bevidstheden om den virkelige krop og de virkelige årsager til sanseoplevelserne samtidig er til stede.

Det kan konkluderes, at *Existenz* især problematiserer to forhold ved erkendelsen af virtuelle verdener. For det første er personer, som er til stede i en virtuel verden, bevidste om omverdenens virtuelle karakter. Men denne bevidsthed drages i tvivl ved en mistænkeliggørelse af den virkelige verdens virkelighedskarakter, således at man kan spørge: Hvordan kan jeg vide, at den virkelige verden ikke også er virtuel? For det andet sanser personer, som er til stede i en virtuel verden, den virtuelle omverden gennem en virtuel krop, men kan i sin sprogbrug ligeledes referere til den passive virkelige krop uden for den virtuelle verden. Dette forhold må betyde, at kropsbegrebet indgår i en anden brug end den traditionelle, og begrebet synes derfor ikke længere veldefineret, selv om det synes brugbart.

The Matrix

1999 byder på en anden amerikansk film, hvor temaet er virtual reality, nemlig *The Matrix*, som er instrueret af brødrene Wachowski. Filmen præsenterer et langt mere skæbnesvangert billede af den virkelighed, som virtual reality muliggør. Ligesom i *Existenz* viser den virkelige verden sig at være en skinvirkelighed, men afsløringen falder tidligere i *The Matrix* og synes langt mere fatal. Sagen er nemlig den, at det samfund, vi lever i omkring årtusindskiftet, slet ikke er virkeligt i den forstand, vi tror, men blot er en stor computersimuleret virkelighed, kaldet Matrix. For i *virkeligheden* befinder vi os i slutningen af det 22. århundrede, hvor udviklingen af kunstig intelligens har forårsaget, at maskinerne og computerne har overtaget magten, mens menneskene er reduceret til simple energikilder – batterier! På store farme 'dyrkes' menneskene, og umiddelbart efter fødslen nedsænkes de i små kar med en plasma-lignende væske, hvor de ligger hele deres liv med ledninger indført overalt i kroppen, som altså bruges som energikilde til at drive det computerdominerede samfund. Men for at bevare kontrollen over menneskene kobles de fra fødslen af ligeledes på Matrixen, den – tilsyneladende – virkelige verden. Således går alle rundt i verden anno 1999 og tror, de lever et helt almindeligt liv, mens de i virkeligheden blot er ofre for en absolut manipulation af deres nervesystem og dermed deres sanser, for i virkeligheden ligger alle nedsunket i hver sit kar, hvor hver især er koblet op på den monstrøse fantasiverden, Matrixen. Den moderne virkelighed er cyberspace, mens den virkelige virkelighed er et uhyggeligt fremtidssamfund styret af computere og

maskiner, som jeg tidligere har bemærket udgør en moderne pendant til Descartes' ondsksfulde dæmon, der har til hensigt at illudere en skinvirkelighed for mennesket.

Filmen følger en lille gruppe rebeller, som er sluppet ud af Matrixen og nu lever i en slags rumskib i det dystre fremtidssamfund, hvor fjenden, i form af robotter og computere, hersker. Ved hjælp af et stik i nakken er disse rebeller, som i øvrigt er helt almindelige, organiske mennesker, i stand til at koble sig på Matrixen og bevæge sig rundt i vores verden, i dette tilfælde en amerikansk storby omkring årtusindskiftet. Her henter de en person, Neo, ud af Matrixen, fordi han tilsyneladende kan frelse mennesket fra de onde maskiner, han er *den udvalgte*. I den følgende dialog beskriver rebellernes leder Morpheus (M) over for Neo (N), hvad Matrixen er for noget, mens de stadig befinder sig i Matrixen, vores verden, som senere viser sig at være en skinvirkelighed³⁴:

M: ”Matrix findes overalt omkring os. Selv nu i dette værelse. Du kan se det, når du ser ud ad vinduet eller tænder fjernsynet. Du kan fornemme det, når du går på arbejde, går i kirke eller når du betaler skat. Det er den verden der er trukket ned over øjnene på dig for at skjule sandheden for dig.”

N: ”Hvilken sandhed?”

M: ”At du er en slave. Som alle andre er du født til trældom. Født til et fængsel, du hverken kan lugte, smage eller røre. Et fængsel for din hjerne. Desværre kan ingen få at vide, hvad Matrix er. Man skal selv se det.”

(...)

M: ”Har du aldrig haft en drøm, som du var så sikker på, var virkelighed? Hvad hvis du ikke kunne vågne op fra den? Hvordan ville du skelne mellem drøm... og virkelighed?”

N: ”Jeg tror ikke på det.”

M: ”På hvad? At det er virkeligt?”

En dialog, der antyder, at cyberspace beror på samme betingelser som Descartes' drømmeargument: Vi kan være sikre på, at det, vi oplever, er bevidsthedsoplevelser, men ikke, at det refererer til en virkelig væren uafhængigt af oplevelserne. Senere er Neo blevet koblet af den verden, han troede, var den virkelige, Matrixen, og befinder sig i den virkelige verden, hvor Morpheus demonstrerer

³⁴ Oversat af Kai-Asle Sønstabø.

teknikken bag Matrixen for den forundrede Neo ved at de begge kobles på et mindre system, Construct, som simulerer en virtuel virkelighed, analog til Matrixen:

M: ”Dette er Construct. Vores indlæsningsprogram. Vi kan indlæse alt fra tøj til udstyr, våben, træningssimulationer. Alt, hvad vi har brug for.”

N: ”Er vi inde i et computerprogram?”

M: ”Er det så svært at tro? Dit tøj er anderledes. Kontakterne er væk. Dit hår er anderledes. Dit ydre er nu det, vi kalder ’residual jeg-billede’. Den mentale projektion af dit digitale jeg.”

N: ”Er det ikke virkeligt?”

M: ”Hvad er virkeligt? Hvordan definerer du ’virkeligt’? Hvis du mener det, du kan føle, lugte, smage og se, er ’virkeligt’ elektriske signaler som din hjerne har fortolket.”

I denne scene befinder de to personer Morpheus og Neo sig i et helt hvidt rum, tilsyneladende grænseløst i alle retninger, dog med et gulv, hvor der ud over de to personer er placeret to lænestole, et lille bord og et fjernsyn. Og alt dette er computersimuleret, genstandene findes ikke, men er et sansebedrag – eller snarere et neutralt bedrag – mens de to personer i virkeligheden sidder med lukkede øjne i den virkelige verden forbundet til en computer via deres stik i nakken. Og det er interessant, jf. analysen af cyberspaces rum-begreb ovenfor, at se, at for at visualisere et rum i cyberspace er der brug for to personer samt nogle genstande. Gibsons ikkested er meget svært, for ikke at sige umuligt, at filmatisere. Alternativt kunne Construct bestå af et helt hvidt rum, men allerede her synes rum-dimensionen at blive reduceret til et plan, og det er tvivlsomt, hvor meget af scenen der ville kunne erkendes, hvis ikke Morpheus og Neo havde nogen krop eller nogen stemmer, og der ikke var genstande i rummet. Men mere om dette i tredje del.

Der henvises til en persons ydre fremtoning i cyberspace som et *residualt jeg-billede*, en mental projektion af det digitale jeg. Hermed forudsættes eksistensen af et digitalt jeg, en størrelse, der eksisterer bag ved eller under den virtuelle repræsentation, og denne kan antage flere forskellige skikkelser afhængigt af, hvilken virtuel kontekst den indgår i. Men det bliver ikke klart ud fra denne forklaring, hvordan det virkelige jeg forholder sig til det digitale jeg – om førstnævnte betinger sidstnævnte og i så fald hvordan. I tredje del vil jeg anføre et argument for, at den virkelige eksistens i form af erkendelsens og tænkningens betingelser altid betinger tænkningen i andre oplevelsessfærer, og det digitale jeg kan derfor siges at være en strukturel eller kybernetisk kopi af

det virkelige jeg. Men inden tredje dels diskussion skal endnu en film afrunde denne dels karakteristisk af cyberspace.

Manden med plæneklipperen

Den sidste film, jeg vil kaste et blik på, hedder *Manden med plæneklipperen* og er helt tilbage fra 1992, og omtalen af filmen lover da også, at her er tale om ”virtual reality for første gang på film”. Den er instrueret af Brett Leonard og handler om en underudviklet havemand, Jobe Smith, som optrænes af Dr. Angelo med henblik på at øge sin intelligens. Til dette formål anvendes virtual reality-teknologien, som i denne film udgøres af dragter og masker, som stimulerer sanserne således, at subjektet oplever en total tilstedeværelse i en computeranimeret 3D-virkelighed. Filmens videre handling er mindre væsentlig for nærværende, og jeg skal straks fokusere på nogle scener, hvor virtual reality-teknologien omtales.

Første gang Jobe (J) introduceres for det store VR-laboratorium i en forskanset militærbase, fortæller Dr. Angelo (A) om sin nyskabende opfindelse, VR-teknologien³⁵:

A: ”Dette er verdens mest avancerede computerteknologi. Iført Cyber-dragter kan vi *bevæge* os i Virtual Reality-verdenen. Nerve- og endokrinsystemet følger hjernens udvikling.”

J: ”Endokrin...?”

A: ”Det styrer udskillelsen af sekreter, adrenalin og regulerer væksten. Somme tider... tror jeg, jeg har opdaget en ny planet. Men når jeg opfinder i stedet for at opdage, skimter jeg et af planetens kontinenter.”

Af denne dialog fremgår en væsentlig pointe, nemlig at virtual reality-virkeligheden er en opfindelse og ikke en opdagelse. Det er en verden, som konstrueres i den allerede eksisterende verden, og dette forhold skal blive afgørende for min kommende diskussion. Og vi ser også, hvordan de bestemmelser, der gør sig gældende i Dr. Angelos virtual reality, er afhængige af Dr. Angelos påfund – et eksempel på, hvordan Protagoras’ subjektive relativisme omfatter ’naturlovene’ i cyberspace. Dr. Angelo bliver målestok for, hvilke fysiske love der gør sig i gældende i cyberspace. Han kan programmere denne virkelighed, som han vil, og Protagoras’ klassiske teori får hermed en ganske ny fortolkningsmulighed.

³⁵ Oversætter ukendt.

Hen imod filmens slutning, hvor alle effekter sættes ind for at visualisere datidens vildeste forestillinger om VR, forholder Jobe sig til VR gennem en række replikker, som jeg har sammenfattet i det følgende:

”Virtual Reality er en verden af elektriske dimensioner. V.R. er et Utopia. (...) Virtual Reality har afdækket et helt nyt univers. V.R. vil udvikle sig på samme måde, som telegrafenen udviklede sig til telefonen, radioen til fjernsynet... (...) Jeg vil programmere mig selv, så jeg forvandles til ren energi.”

Og det er, hvad der sker. Jobe kobler sig på cyberspace en sidste gang og bliver til et robotlignende menneske inde i cyberspace, mens hans fysiske krop forfalder til et indskrumpet lig tilbage i VR-dragten. Eksistensen som ren energi forklares altså ved den fysiske krops død, mens bevidstheden lever videre i cyberspace i en virtuel krop som en computerskabt konstruktion, der i filmen har status som en åndelig størrelse.

Den virtuelle virkelighed, hvor selv kroppen er immateriel, svarer nøje til Berkeleys idealisme, hvor den fysiske verden kun er sanseindtryk og derfor afhængig af at blive sanset. Og ganske som allerede Gibson antyder, betegnes virtual reality som et Utopia, et ikkested, men igen skal det bemærkes, at dette ikkested, som det beskrives i *Manden med plæneklipperen*, er eksisterende, og er endda historisk betinget af vores virkelige verden i forlængelse af telegrafenen, telefonen, radioen og fjernsynet. Og havde det været mere aktuelt i 1992, var internettet sikkert også blevet nævnt.

Mens *The Matrix* er tæt på at forestille Devitts ’hjernen i karret’-argument, idet den nøgne krop ligger nedsænket i store kar, er VR-dragterne i *Manden med plæneklipperen* knap så ’omsluttende’. Personerne kan selv tage dragterne af, hvilket betyder, at den virkelige krop i dragten kan gribe ind over for den virtuelle krop i cyberspace og frigøre bevidstheden fra denne. Men i begge tilfælde påvirker skader forvoldt i cyberspace den virkelige krop i form af smerte; i *The Matrix* er der endda scener, hvor personers død i cyberspace forvolder død i den virkelige verden, mens *Existenz* tillader død i cyberspace, som ikke har indflydelse på den virkelige verden, jf. spiluniversets fiktive karakter, mens Ted Pikuls bekymring for sin virkelige krop derimod vidner om, at den virkelige krops tilstand er afgørende for den virtuelle krops eksistens. At virtuelle forhold kan have direkte fysisk indflydelse på den virkelige verden, vidner om, at de to sfærer ikke er ontologisk adskilte sfærer, men står i et intimt kausalitetsforhold til hinanden. Og som vi senere

skal se, er der mere rimelighed i at tænke cyberspace som en del af den virkelige verden i stedet for en anden verden uafhængig af denne.

Filmatiseringens fænomenologi

De tre film repræsenterer hver især en fænomenologisk tilgang til begrebet om cyberspace i den betydning, at de præsenterer emnet, som det viser sig for en bevidsthed – som sanseoplevelser i form af billede og lyd. I *Existenz* ser vi scene for scene, hvordan hovedpersonerne bevæger sig rundt i den virtuelle virkelighed, ganske som vi normalt præsenteres for den virkelige verden på film. I *Manden med plæneklipperen* ligner cyberspace i langt højere grad en digital konstruktion med oprindelse i tidlige computerspil, men ligesom i *Existenz* præsenteres vi for cyberspace som billede og lyd. Men som tilskuer til film ser vi dog stadig alt udefra, dvs. ikke som personerne i filmen oplever de virtuelle fænomener, hvortil også er knyttet taktile og sikkert også olfaktive sanseoplevelser. Derfor er filmatiseringens fænomenologi stadig begrænset i forhold til den totale immersion, og det, vi som filmpublikum udsættes for, er stadig en begrænset oplevelse af cyberspace, hvor vi er passive tilskuere uden mulighed for at handle.

Den fænomenologiske tilgang til cyberspace kan metodisk redegøre for, hvordan fænomenerne opleves. Men problemet med denne tilgang er netop, at den kan foranledige en til at tro, at det er subjektets eneste tilgang til omverdenen, hvor vi nedenfor skal se, at den filosofiske erkendelse baserer sig på et logisk-analytisk grundlag, som ikke er givet med den fænomenologiske tilgang, men som derimod forudsættes denne.

2.3 Sammenfatning

Jeg har i det foregående karakteriseret nogle fundamentale egenskaber ved cyberspace og skitseret nogle af de filosofiske problemer, som er opstået på baggrund heraf, bl.a. ved referencer til første dels sammenfatning af den filosofiske tradition. Karakteristikken kan kort sammenfattes til flg.:

- Flere forestillinger om cyberspace inkluderer en fuldstændig borttænkning af kroppen, herunder sanseorganerne, mens i hvert fald filmatiseringer fremstiller eksistensen i cyberspace i kraft af en krop – en *avatar* – der kompenserer for den virkelige krop.

- I fald af, at en virtuel krop fungerer som erstatning for den virkelige krop, i og med at den virkelige verden erstattes af en virtuel verden, modsvarer denne dikotomi det kartesianske skel mellem sjæl og legeme, således at den virtuelle krop kun eksisterer i jeg-dimensionen og derfor kun eksisterer som en bevidsthedstilstand.
- Og som følge heraf udgør cyberspace en subjektiv oplevelsessfære, hvor denne som visuel repræsentation kun eksisterer i kraft af at blive oplevet, jf. *esse est percipi*, og ellers kun eksisterer som informationer i en computer.
- Rum og tid i cyberspace er ikke begrænset til fysikkens love, og diskontinuerte spring i såvel rum og tid er mulige, ligesom naturlovene ikke gælder med nødvendighed, og induktionsprincippet hermed er ugyldiggjort. Visse udlægninger betegner cyberspace som et ikkested i forhold til den virkelige verden, mens andre præciserer det som en tilstand, der er udviklet på baggrund af den virkelige verden og ligger i forlængelse af denne.
- Visse fundamentale forhold gør sig ifølge visse fortolkninger dog gældende i cyberspace, herunder logiske, geometriske og matematiske forhold, i tilfælde af, at de understøttes af en fænomenologisk tilgang til emnet. F.eks. det tredimensionelle euklidiske rum samt det logiske princip om, at to ikkeidentiske ting ikke kan eksistere på samme sted på samme tidspunkt. Endvidere understøtter den fænomenologiske tilgang, at alle oplevelser i cyberspace foregår i *realtime*.

3.1 Betingelser for beskrivelse

Da Ludwig Wittgensteins sene hovedværk *Filosofiske undersøgelser* blev udgivet i 1953, indledtes en ny retning inden for den anglo-amerikanske eller analytiske filosofi, idet dagligsproget blev grundlaget for den filosofiske erkendelse, og i Oxford grundlagdes herefter oxfordfilosofien eller dagligsprogsfilosofien anført af navne som Ryle, Austin og Strawson. I Danmark udgav Peter Zinkernagel i 1957 sin doktordisputats *Omverdensproblemet*³⁶, som var inspireret af dels den sene Wittgensteins filosofi, dels Niels Bohrs filosofiske overvejelser over beskrivelsessituationen i moderne fysik, især kvantefysik, men *Omverdensproblemet* var især nytænkning, som skulle blive indledningen til en lang filosofisk tradition i Danmark, som senest er repræsenteret i David

³⁶ Peter Zinkernagel: "Omverdensproblemet", G.E.C. Gads Forlag 1957; eng. oversættelse: "Conditions for Description", Routledge & Kegan Paul 1962.

Favrholdts erkendelsesteoretiske værk *Filosofisk codex* fra 1999. Og det er denne erkendelsesteoretiske retning, som skal danne grundlag for diskussionen i det følgende, hvorfor jeg kort skal skitsere de centrale argumenter og synspunkter.

Udgangspunktet er den daglige sprogbrug og de fundamentale begreber, som giver mening til kommunikation og erkendelse. Allerede Niels Bohr var opmærksom på, at fysikkens sprogbrug er meningsløs, hvis ikke begreberne og anvendelsen kan tilbageføres til den konkrete situation, i fysikkens tilfælde fysikeren i laboratoriet. Hvis ikke beskrivelsen af atomernes virkelighed hænger sammen med den virkelighed, hvor vores ord har deres oprindelse, er fysikken ubrugelig og meningsløs. Peter Zinkernagel generaliserer denne tankegang og lader den omfatte de klassiske filosofiske problemstillinger, især Berkeleys omverdensproblem og Humes induktionsproblem. Han påpeger, at inden for den sprogbrug, som filosofien og fysikken baserer sin viden på, må vi overholde visse regler for korrekt anvendelse af sprog – en række betingelser for beskrivelse – for at sikre en meningsfuld sprogbrug og erkendelse. Det var noget, som allerede Aristoteles var opmærksom på, da han formulerede den klassiske logiks formale grundprincipper, som traditionelt udgøres af tre logiske regler, herunder kontradiktionsprincippet, som hævder, at en ting ikke både kan eksistere og ikke eksistere til et og samme tidspunkt. Hvis en ingeniør i år 2002 hævder, at der er en bro over Øresund og samtidigt hævder, at der ikke er en bro over Øresund, er det meget vanskeligt, for ikke at sige umuligt, at basere en meningsfuld teori om byggekunst på denne ingeniørs udsagn³⁷. Sprogbruken bliver vilkårlig og meningsløs. Zinkernagel gør nu opmærksom på, at Aristoteles' logiske grundprincipper er nødvendige, men ikke tilstrækkelige; vi har brug for at tilføje flere betingelser for korrekt sprogbrug for at hindre en vilkårlig sprogbrug. For eksempel tillader den klassiske logik stadig domme og udsagn, som viser sig meningsløse, f.eks. påstanden ”Rundetårn er højere end det høje C.” Denne sætning overtræder ikke den aristoteliske logiks tre grundprincipper, men alligevel er der noget galt, påstanden er meningsløs set i et videnskabeligt perspektiv. Tilsvarende er de klassiske filosofiske problemer, som vi omtalte i denne fremstillings første del, tilsyneladende uløselige inden for den klassiske logik.

Zinkernagel ekspliciterer fire sprogregler, som skal sikre meningsfuld sprogbrug og påvise nogle logiske relationer i sproget. Disse sprogregler hævder blandt andet, at vi ikke må anvende elementære tingsbetegnelser og betegnelser for vores handlingsmuligheder uafhængigt af

³⁷ Zinkernagel understreger, at disse betingelser for meningsfuld sprogbrug begrænser sig til det han benævner logisk-praktisk sprogbrug, som kort sagt kan karakteriseres som en sprogbrug, der er entydig og ikkevilkaarlig og derfor den, som fysik, matematik og de andre eksakte videnskaber baserer sig på. Det er klart, at de logiske relationer ikke gælder inden for f.eks. humor og poesi, hvor det tvetydige ofte er essentielt, men det er værd at bemærke, at intet er tvetydigt, medmindre noget andet kan siges at være entydigt.

hinanden, og at vi ikke må anvende de personlige stedord uafhængigt af kropsbetegnelser og dermed af elementære tingsbetegnelser. F.eks. er det meningsløs sprogbrug at sige: ”Der står et bord foran mig, men dette bord begrænser ikke mine handlingsmuligheder.” Det er en vilkårlig brug af tingsbetegnelsen ’bord’, og min sprogbrug er ikke længere forståelig for andre, fordi begreberne ikke er veldefinerede. Tilsvarende giver det ikke nogen mening at hævde: ”Jeg så i går en mand, men denne mand havde ikke nogen krop.” Min brug af begrebet ’mand’ er vilkårlig og overholder ikke de nødvendige betingelser for beskrivelse.

Disse sprogregler er som sagt udtryk for en række logiske relationer i vores erkendelse, som sikrer en ikkevilkårlig sprogbrug. I overensstemmelse hermed formulerer Zinkernagel sit logiske grundlag i andet oplag af bogen *Virkelighed* fra 1992: ”Logik er nødvendige relationer mellem forskellige størrelser, og størrelser er det der eksisterer i kraft af sådanne relationer.”³⁸ Han opstiller nogle af disse logiske relationer mellem forskellige størrelser, f.eks. relationerne punkt-afstand, krop-person og person-situation. I matematik er meningen med begrebet ’punkt’ afhængig af meningen med begrebet ’afstand’, idet to forskellige punkter bestemmes som to størrelser uden udstrækning med forskellig beliggenhed i rummet, og denne forskellighed er betinget af afstanden mellem de to punkter. Tilsvarende er ’person’ og ’situation’ interdependente begreber, idet brugen af det ene er betinget af eksistensen af det andet – det giver ikke nogen mening at tale om en person, hvis det ikke (implicit) forudsættes, at denne person befinder sig i en situation.

David Favrholt sammenfatter en lang række af disse fundamentalbegreber i det, han benævner ’Kernen’. Her finder vi bl.a. begreberne ’subjekt’, ’krop’, ’logik’, ’sansorgan’, ’sted’, ’person’, ’tid’, ’identitet’, ’årsag/virkning’, ’handling’ og ’erindring’. Disse begreber er interdependente, dvs. deres mening og dermed deres anvendelse er sammenhængende med de andre kernebegrebs mening. Som eksempel kan vi betragte fysikkens begreber, som også er interdependente. De fysiske begreber ’kraft’, ’masse’, ’hastighed’ og ’tid’ er definerede ud fra hinanden, og hvis jeg begynder at redefinere et af disse begreber eller anvende det vilkårligt, relativiserer jeg betydningen af alle de andre begreber. Tilsvarende – og endnu værre – med kernebegreberne: Benytter jeg et af disse begreber vilkårligt og i uoverensstemmelse med den betydning, begrebet har i forhold til de andre kernebegreber, relativiserer jeg meningen med de andre kernebegreber, men derfor også – fordi de begreber, rationelle påstande baserer sig på, selv er

³⁸ Peter Zinkernagel: ”Virkelighed”, Munksgaard 1992, p. 135.

kernebegreber – min egen påstand, som dermed ugyldiggøres. I næste afsnit skal jeg vise nogle eksempler på sådanne brud på de logiske relationer.

3.2 Opgør med den erkendelsesteoretiske relativisme

Peter Zinkernagel påviser, hvordan Humes induktionsproblem netop opstår, fordi en række betingelser for korrekt sprogbrug overses. Det er i denne forbindelse væsentligt at anføre, at selv om fokus er på sprogbrugen, afspejler de logiske relationer virkelige forhold, altså betingelser for erkendelse af virkeligheden overhovedet, og det er derfor uden betydning, om vi taler om det ene eller andet sprog, vi har at gøre med absolutte betingelser for erkendelsen af virkelighed. Det er ikke sådan, at vi en dag i fremtiden eller i en anden mulig verden kan forestille os, at der findes personer, som ikke befinder sig i nogen situation. Hvad Hume angår, lød påstanden, at vi ikke kan være sikre på, at naturlovene gælder i morgen. Som jeg tidligere var inde på, vil påstande, der anvender fundamentalbegreberne forkert, fratage sig selv mening, fordi sprogbrugen er vilkårlig. Når Hume hævder, hvad han gør, bruger han begrebet om 'naturlovene' vilkårligt, da disse bl.a. er bestemt ved at være nødvendige og uafhængige af tidspunkt og sted. Hvis naturlovene ikke gælder i morgen, vil det betyde, at de størrelser, som naturlovene beskriver, 'tyngde', 'acceleration', 'hastighed' og 'tid', ikke længere er veldefinerede. Men hvis 'tid' ikke længere er veldefineret, er det temporale begreb 'i morgen' ej heller veldefineret, hvorfor påstande om i morgen da er meningsløse, idet det ikke længere er klart, hvad 'i morgen' henviser til.

Denne type argumentation afspejler et nødvendigt forhold mellem sprog og virkelighed, hvor den menneskelige erkendelse og den virkelige verden deler betingelser for mening. Det giver ikke nogen mening at påstå som Descartes, at der eksisterer en ondskabsfuld dæmon 'derude' i den virkelige verden et sted, hvis ikke denne dæmons virkelighed ligner den, vi erkender, hvad fundamentale betingelser angår, fordi forholdet mellem sprog og virkelighed selv er en betingelse for beskrivelse. Berkeleys omverdensproblem løses således ud fra den argumentation, at sprogreglen, som bestemmer tings begrænsning af vores handlingsmuligheder, overtrædes, hvis vi påstår, at ting i virkeligheden ikke eksisterer, men at der blot er tale om sansebedrag. For da ville jeg, når jeg omtalte ting, blot mene sanseoplevelser og dermed afskaffe eksistensen af noget af mine sanser uafhængigt eksisterende, hvilket ville berøre naturlovenes samlede eksistensgrundlag samt både identitets- og tidsbegrebet: Hvordan kan noget være identisk over tid, hvis det ikke eksisterer,

når det ikke perciperes? Jeg ville blande 'sanseoplevelser' sammen med 'ting, der ændrer mine handlingsmuligheder'; Zinkernagel skriver:

"Ifølge dagligsproget kan vi ikke tale om at handle uden at referere til ting, der eksisterer, hvad enten vi handler eller ej, og vi kan ikke tale om at føle glæde og sorg uden at benytte os af de personlige stedord. Det er ifølge dagligsproget nøjagtigt lige så meningsløst at sige, at tingene ikke eksisterer, når de ikke sanses, som det er at sige, at der findes en glæde, som ingen føler."³⁹

Det ligger i tingsbegrebet, at 'eksistens' ikke kan udelukkes som noget uafhængigt af sanseoplevelserne givet, på samme måde som det ligger i begrebet 'glæde', at det skal eksistere som en oplevelse, nogen har.

Denne gennemgang var lynhurtig, men da fokus først og fremmest er cyberspace, rummer næste afsnit den endelige kritik, og de her fremsatte synspunkter vil blive eksemplificeret yderligere og forhåbentligt være i stand til at perspektivere den karakteristik af cyberspace, som artiklens andel del resulterede i.

3.3 Betingelser for cyberspace

Argumentationen i det følgende er for så vidt min egen, men skal i høj grad basere sig på Peter Zinkernagels og David Favrhaldts erkendelsesteori, som den er skitseret ovenfor, hvorfor de må betegnes som kilde til argumentationsformen, om end de ikke direkte har diskuteret cyberspace. Mit grundlag for at konfrontere problemstillingerne i de fremsatte forestillinger om cyberspace med denne type argumentation skal findes i de paralleller, jeg i de foregående afsnit har draget mellem klassiske erkendelsesteoretiske problemer og forestillinger om cyberspace. Og det skal i den forbindelse understreges, at selv om jeg somme tider tager f.eks. Gibson på ordet, er det ikke min hensigt at tillægge hans udsagn filosofiske implikationer, som han ikke har haft i sinde som skønlitterær forfatter. Hans bøger er blot udgangspunkt for *mulige* filosofiske fortolkninger af forestillinger om cyberspace. Som jeg allerede nævnte i min indledning ovenfor, er det ikke mit mål at tilbagevise bestemte betingelser for fiktion eller på anden måde devaluere disse, men derimod at

³⁹ Peter Zinkernagel: "Omverdensproblemet", G.E.C. Gads Forlag 1957, p. 246.

undersøge de filosofiske implikationer, som de forskellige forestillinger har, og på den måde sætte mulighederne for deres eventuelle fremtidige realisering i perspektiv.

Logik og fysik

I forbindelse med Michael Benedikts analyse af betingelser for rumlig eksistens i cyberspace blev det klart, at en fænomenologisk tilgang til forestillingen om et cyberspace, der bryder med den klassiske logiks principper⁴⁰, ikke er mulig. Vi kan ikke forestille os en situation, hvor to forskellige ting eksisterer til samme tid og sted. Tilsvarende er det umuligt at forestille sig – igen på baggrund af den fænomenologiske tilgang, som Benedikt foreslår – et cyberspace, hvor to plus to ikke er fire. Der er en række fundamentalbegreber, som hænger uløseligt sammen, og som sætter begrænsningerne for såvel den virkelige verden som cyberspace. Enhver oplevelse, hvad enten den finder sted i den virkelige verden eller i cyberspace, må nødvendigvis formidle en omverden, som overholder de logiske og matematiske love. Det er tydeligst i de tre filmatiseringer, vi fremstillede ovenfor, hvor enhver præsentation af cyberspace selvfølgelig overholdt såvel logikken som matematikken. I *The Matrix* var det især bemærkelsesværdigt, at scenen i simuleringsprogrammet Construct anvendte tingsverdenen – stole, borde og personer – til at visualisere et euklidisk rum i tre dimensioner og på den måde gøre erkendelsen af rummet meningsfuldt. Erkendelsen af rummets eksistens opstod i kraft af erkendelsen af tingenes eksistens.

I Gibsons fremstilling af cyberspace forudsættes også en tredimensionel verden i det øjeblik, han ønsker at redegøre for cyberspace i detaljer, for eksempel når han beskriver oplevelsen af et sted i cyberspace som et tredimensionelt skakbræt, der strækker sig i det uendelige og derfor henholder sig til en rumgeometrisk fremstilling, som begrænses inden for de tre rumdimensioner. Et af de tre logiske grundprincipper er identitetsprincippet, som hævder, at en størrelse er identisk med sig selv. Også dette princip må Gibson overholde, når han refererer til objekter i cyberspace, som indgår i en meningsfuld kontekst, f.eks. personen Case, som formodes at være identisk med sig selv over tid. Disse forhold er relativt ukontroversielle, og som vi tidligere har været inde på, giver selv Hume enkelte steder udtryk for at acceptere dem, i hvert fald hvad visse logiske og matematiske principper angår. Med hensyn til cyberspace må vi nødvendigvis antage, at den klassiske logiks

⁴⁰ Princippet om eksklusion er en følge af kontradiktionsprincippet, idet vi kan beskrive umuligheden af to forskellige tings eksistens til samme tid og sted som 'ikke både p og ikke-p til samme tid og sted', hvor p dækker over den samlede mængde prædikater, der kan tilskrives en størrelse, og forholdet mellem p og ikke-p således beskriver forskelligheden af de to objekter, hvis samtidige eksistens på samme sted hermed udelukkes i kraft af kontradiktionsprincippet.

grundprincipper, de matematiske love, herunder klassiske rumgeometriske forhold, samt betingelserne for det tredimensionelle fysiske rum må gælde. Men hvad med tiden og naturlovene?

Vi har allerede set, at begivenheder i cyberspace opleves i *realtime* for så vidt, der er tale om meningsfuld erkendelse, mens rejser over afstande kan opleves som rejser eller spring i tid. Men her er det væsentligt at henholde sig til forståelsen af cyberspace som en forlængelse af den virkelige verden, en verden, man træder ind i, og som man kan træde ud af igen. For selv om man kan springe i rumlige omgivelser, er det jo ikke et spring i tid. Lad mig illustrere det med et eksempel. Antag, at jeg bliver informeret om en bestemt geografi i den virtuelle verden, jeg netop er indtrådt i. Jeg får at vide, at der mellem min nuværende position og et bestemt sted X er så og så lang tids rejse, selv om jeg rejser med maksimal hastighed. Men teknologien i cyberspace tillader, at jeg springer til X uden at spille tid, og min rejse er således at betragte som en rejse i tid, fordi jeg har tilbagelagt en afstand uden at bruge tid på det. Problemet er blot, at hvis der virkelig var tale om en rejse i tid, var jeg, eller i hvert fald mine omgivelser, nødvendigvis blevet ældre, hvilket ikke er tilfældet. Man kunne selvfølgelig antage, at mine omgivelser og måske endda min avatar var blevet ældre, men da tid først og fremmest – i kraft af de logiske relationer – er defineret i forhold til de naturlove, der gælder uden for cyberspace, er det i forhold til disse omgivelser, altså forholdene i den virkelige verden, at jeg skal måle de temporale forhold, og i forhold til disse er hverken jeg eller mine omgivelser blevet ældre på trods af den tidsløse rejse fra mit udgangspunkt til stedet X i cyberspace. Hvis det derimod forholdt sig sådan, at jeg kunne tilbagelægge en vis – virkelig – afstand til tiden 0, måtte jeg rejse hurtigere end lysets hastighed, hvilket ville bryde helt med den moderne fysiks love, og da 'tid' er en størrelse, som defineres ud fra disse, er denne størrelse ikke længere veldefineret, og påstanden 'Jeg har tilbagelagt en bestemt afstand på ingen tid' er meningsløs, da begrebet 'tid' har mistet sin betydning.

Som Wertheim bemærkede, hersker naturlovene ikke nødvendigvis i cyberspace, i hvert fald ikke som man umiddelbart kan forestille sig tingenes tilstand. Det er muligt, at der i stedet for tyngdekraft er en levitationskraft, der løfter tingene, og at tingenes stabilitet ikke er sikret ved kernekræfterne – et objekt kan uden grund pludselig opløses. Desuden kan tingene svæve, som var de vægtløse, selv om de har udstrækning i rummet, dvs. de kan fremstå som sanseoplevelser uden at ændre mine handlingsmuligheder – jeg kan gå lige igennem dem. Men igen er vi klar over, konfronteret med sådanne objekter i cyberspace, at de kun fremstår som sanseoplevelser, der ikke kan siges at eksistere uafhængigt af, at jeg oplever dem. De er virtuelle fiktioner. Og naturlovene gælder ikke virtuelle fiktioner. Naturlovene gælder for en fysisk virkelighed, der opfylder en række

kriterier. Givet et fysisk objekt med en bestemt masse i forhold til et andet – meget større – objekt med en større masse vil førstnævnte objekt bevæge sig hen imod sidstnævnte ifølge Newtons tyngdelov. Men i cyberspace er betingelsen 'givet et fysisk objekt ...' slet ikke opfyldt. Vi har ikke at gøre med noget fysisk objekt, kun en sanseoplevelse. Og selv om den føles, som om den har en masse, er den ikke styret af de love, der gælder fysiske objekter, men af det system, som betinger oplevelsen, nemlig den teknologi, der simulerer den virtuelle virkelighed. Og dét system er naturligvis betinget af fysikkens love. Derfor gælder induktionsprincippet også i cyberspace, og der er ikke noget induktionsproblem. Fordi induktionsprincippet ikke kan siges at omfatte sanseoplevelser, kan vi ikke heraf slutte, at muligheden af cyberspace er en argumentatorisk trussel mod naturlovenes nødvendighed. Tværtimod er naturlovenes eksistens betingelse for den teknologi, der muliggør cyberspace.

Men set ud fra en fænomenologisk tilgang er der selvfølgelig ikke altid samme regelmæssighed i sanseobjekternes opførsel i cyberspace. Og fordi sanseobjekternes eksistenssfære udgøres af jeg-dimensionen, gælder samme betingelser for disse som alle andre sanseoplevelser, herunder logiske og matematiske begrænsninger, som vi har set ovenfor. Men der kan ikke heraf sluttes, at den fysiske virkeligheds naturlove er uregelmæssige. For hvis det virkelig forholdt sig således, at fysikkens begreber ikke længere var veldefinerede, ville ikke blot den teknologi, der ligger til grund for cyberspace, være ugyldiggjort, men tilmed hele den sprogbrug og tænkning som subjektet i cyberspace benytter sig af. For hvis de i den klassiske fysik veldefinerede begreber tid og sted ikke længere har en – i hvert fald uden for cyberspace – klar forståelsesramme i kraft af de logiske relationer, er kontradiktionsprincippet ej heller veldefineret, idet begreberne 'tid' og 'sted' indgår i denne formulering: En ting kan ikke både eksistere og ikke eksistere til samme tid og sted. Dette ville betyde, at den klassiske logik ville miste sin nødvendige gyldighed, og blandt andet Benedikts krav til maksimal eksklusion ville ikke kunne opfyldes, da det ikke længere er klart, hvad princippet formulerer. Men som vi allerede har konkluderet, er sådan en verden slet ikke mulig at forestille sig, og grundlaget for cyberspace i nærværende forståelse er netop forestillingen i form af oplevelsen af et VR-miljø, hvorfor vi kan udelukke ethvert argument, som relativiserer de logiske principper, f.eks. påstanden om, at fysikkens begreber ikke er veldefinerede. Så når Wertheim siger, at cyberspace ikke er genstand for de fysiske love, er dette ikke helt rigtigt, fordi cyberspace både som teknologisk konstruktion og som genstand for erkendelsen i det hele taget er betinget af, at naturlovene eksisterer med nødvendighed. Kort sagt, fordi virtuelle objekter opfører sig uregelmæssigt, kan det ikke sluttes, at naturlovene ikke har universel gyldighed.

Krop og bevidsthed

Bevidstheden om logiske relationer mellem forskellige størrelser kommer bl.a. til udtryk hos Ted Pikul i *Existenz*, når han, som vi så, træder ud af karakter i cyberspace og begynder at tale om sin virkelige krop ude i den virkelige verden. Begrebet 'krop' hænger nødvendigvis sammen med 'subjekt' og 'person'. Men den kropsløse eksistens, som Gibson refererer til – i hvert fald i Jaron Laniers fortolkning – er ikke mulig i betydningen 'subjekt uden krop'. Læser vi Gibsons egne værker, ser vi da også, at subjektet, når det er til stede i cyberspace, alligevel hele tiden må overholde den af Zinkernagels sprogregler, der hævder, at vi ikke må anvende de personlige stedord uafhængigt af kropsbetegnelser. Det er meningsløst at tale om at 'bevæge sig rundt' i cyberspace uden en krop, da dette kræver en fysisk tilstedeværelse af en slags – en krop. Det giver ikke nogen mening at have fysiske koordinater, hvis ikke der eksisterer en fysisk størrelse, som kan tilskrives disse koordinater. Det er klart, at vi her ikke argumenterer for, at ens krop skal ligne den menneskelige krop, dvs. have hoved, arme, ben osv., men at vi med krop her blot mener en eller anden form for fysisk repræsentation. Da Jobe Smith i *Manden med plæneklipperen* hen imod filmens slutning vil lade sig opløse til ren energi, sker det da heller ikke helt uden krop. Filmatiseringen af denne tilstand må henholde sig til at illustrere denne eksistensform i kraft en virtuel skikkelse, som bevæger sig rundt i et tredimensionelt virtuelt rum. Den rene kropsløse eksistens er ikke mulig, fordi begreberne 'subjekt', 'person' og 'sansorganer' helt vil miste deres betydning. Men som vi allerede har berørt, er den virtuelle krop kun virkelig som en bevidsthedstilstand, så det er ikke helt klart, hvordan Jobe Smith kan leve videre uden en virkelig krop. Enten er hans fysiske krop tilbage i VR-dragten ikke helt livløs, eller også er den virtuelle skikkelse en computeranimation, som Dr. Angelo oplever, da han træder ind i cyberspace, men som ikke selv har bevidsthed, herunder følelser og oplevelser. Her bliver filmen nok mindre videnskabelig – eller filosofisk om man vil – i hvert fald rejser den en række dilemmaer, som nok ikke lader sig løse inden for rationel tankevirksomhed. Eksempelvis antyder filmens slutning, at Jobe Smith får guddommelig status⁴¹.

⁴¹ Der findes teorier, som vil hævde, at evolutionens næste stadie er en transcendens af det kropslige, hvor alle subjekter forenes i en global bevidsthed. En af sådanne teorier er idéen om 'The Noosphere': "Yet the human being is only one of the stages: the unification of humanity on a world scale coincides with the emergence of noosphere, the world of thought, the global consciousness." (se: www.nettuno.it/fiera/electric.italy/noosphere.html) Men da teorien ikke videnskabeligt forklarer detaljerne i en sådan proces og desuden implicerer opløsningen af det enkelte subjekt, mener jeg ikke, den udgør et argument imod den logiske relation mellem 'person' og 'krop'.

Tilstedeværelsen i cyberspace kan naturligvis repræsenteres ved et førstepersonligt perspektiv, en kropsløs jeg-dimension, således at man rent fænomenologisk forestiller sig, at i det øjeblik man tager VR-udstyret på, sanser man en ny verden omkring sig, dog uden at kunne se sin egen fysiske repræsentation – der er ingen krop, hvis man kigger ned. Men her skal man ikke lade sig narre. For dels er det kun kroppens visuelle repræsentation, som er forsvundet, man kan stadig mærke noget, når man bevæger sig omkring, og selv om man kan tænkes at være helt handlingslammet, vil ens samlede erkendelse stadig forudsætte en krop som fundamentalt begreb, nemlig den, der er uden for cyberspace i VR-dragten. Borttænker man nemlig den, giver det slet ikke mening at tale om 'person' eller 'situation'. Det er klart, at eksistensen i denne type cyberspace er en noget begrænset oplevelse, især hvis man er helt pacificeret, men man må dog være et subjekt forskellig fra sine omgivelser og befinde sig i en bestemt situation. Den manglende krop betyder naturligvis manglende mulighed for at handle, men da virkelighed i denne tilstand er reduceret til et subjektivt oplevelsesfelt, er 'person' også reduceret til 'bevidsthed' og situation til 'oplevelsesssfære'. Men det er jo ikke det, vi forstår ved en person eller en situation. Vi bliver nødt til redefinere vores fundamentalbegreber, men ender da blot med at måtte genindføre de redefinerede begreber i deres oprindelige betydning, fordi begrebet om bevidsthed ikke har mening uden at referere til en person, og referencer til en person ikke giver mening uden at referere til en eksistens i tid og rum, dvs. en fysisk repræsentation. Det er meningsløst at tale om en person, John Doe, og derefter hævde, at John Doe i øvrigt aldrig har befundet sig noget sted. Han har bare oplevet en masse virtuelt. Så selv om cyberspace kan tage sig ud som rene oplevelser, forudsætter den en verden udenom, hvor personer har kroppe, og disse eksisterer i tid og sted.

Denne argumentation modsvarer Zinkernagels og Favrholdts opgør med især Hume og Berkeley. Der er visse fundamentale sammenhænge i vores tænkning, som betinger såvel vores erkendelse som virkeligheden og derfor også de udsagn, vi måtte fremsætte om virkeligheden. Og hvis disse udsagn kontradikterer erkendelsens fundament, vil de vise sig meningsløse, da de så at sige hiver gulvtæppet væk under sig selv. Og enhver tale om kropsløs eksistens eller ud-af-kroppen-oplevelser, som vi har set omtalt ovenfor, skal derfor tages med et gran salt, da kroppen er den fysiske såvel som logiske forudsætning for overhovedet at kunne *tale* om og *tænke* på kroppen. Så helt ud af kroppen kommer vi aldrig.

Et afdramatiseret perspektiv

Den danske sociolog Stine Gotved skriver i sin ph.d.-afhandling *Cybersociologi og sociale relationer*⁴² om de sociologiske omstændigheder i forholdet mellem den hidtidige virkelighed og de dertil knyttede fællesskabsformer og så den livsverden, som cyberkulturen aktualiserer. Og en af hendes hovedpointer baserer sig på Bruno Latours diskussion af det moderne og det postmoderne, hvor han kan konkludere, at moderne teoretiske konstruktioner bestræber sig på en emnespecifik purifikation, som overser virkelighedens kompleksitet og hybridformer. Ifølge Gotved betyder det, at vi ikke kan betragte virtuelle fællesskaber og virtuel kultur som noget af den virkelige verden uafhængigt, men snarere bør betragte cyberkultur som en konkret konstruktion og en social realitet, der ikke består som løsrevne fænomener, men som integrerede realiteter i den urbaniserede hverdag. Cyberspace henter sin ballast og sin realitet fra hidtidige fællesskabsformer, og Gotveds mål er at anlægge et afdramatiseret perspektiv på cyberkulturen. Cyberspace er noget, vi indtræder i og forlader igen som en bevægelse i den virkelige verden, og forståelsen af cyberfænomener baserer sig derfor på en forståelse af den virkelige verdens fællesskabsformer.

Selv om mit sigte her ikke er et sociologisk, deler jeg ambition med Gotved om at argumentere for et afdramatiseret perspektiv på cyberspace. Forståelsen af fundamentale begreber som 'rum', 'tid', 'krop' og 'subjekt' baserer sig på betingelser for beskrivelse af den virkelige verden, hvorfor erkendelsen af cyberspace altid skal ses i forlængelse af erkendelsen af den virkelige verden. Ganske som Gotved kan jeg derfor konkludere, at cyberspace ikke er at betragte som en anden verden eller en anden virkelighed beboet af kartesianske dæmoner eller sindrige videnskabsmænd, men snarere som en integreret del af den virkelighed, vi kender, og med samme erkendelsesteoretiske grundlag som denne. Så når *The Matrix* beskriver et scenarium, hvor meget pludselig viser sig anderledes, er det med det forbehold, at alle fundamentale erkendelsesteoretiske forhold er uændrede. For Neo er det ganske bestemt et kulturelt såvel som et eksistentielt chok at vågne op som fra en drøm, men der er ikke nogen erkendelsesteoretiske overraskelser, begreberne 'tid', 'rum', 'krop', 'subjekt' osv. henter deres mening på grundlag af helt de samme betingelser for erkendelse som i den virkelige verden. Og selv om filmen, som vi så i den ene af de ovenfor citerede dialoger, antyder at fremstille Descartes' drømmeargument, bliver det aldrig i en fremstilling, som truer vores erkendelsesteoretiske grundlag. Som jeg skriver andetsteds⁴³:

⁴² Stine Gotved: "Cybersociologi og sociale relationer", København 1999.

⁴³ Torben Munksgaard: "Tænkningens virkelighed", Filosofi.net 2001 (kan nu findes på torbenmunksgaard.dk)

”I den virkelige virkelighed er der stadig tid og rum, logikken synes at gælde i samtlige af filmens scener, og menneskene har oven i købet kroppe og ser næsten ud, som de plejer. Med andre ord fremstiller filmen blot en masse kontingente ændringer sammenlignet med vores verden, hvorimod nødvendige betingelser for vores normale omverden er uændrede i Matrix’ virkelige virkelighed.”

Det er interessant, at jo tættere vi er kommet realiseringen af cyberspace, jo mere understøttes det afdramatiserede perspektiv på cyberspace. Alene den syvårige udvikling fra *Manden med plæneklipperen* til *The Matrix* viser denne tendens. Hvor førstnævnte film opererer med forestillinger om den kropsløse eksistens løsrevet fra virkelighedens verden, har det virtuelle og det virkelige i *The Matrix* samme erkendelsesteoretiske grundlag. Forestillingerne er ikke længere så radikale, og i vore dages teknologiske udvikling er drømmen om den kropsløse eksistens erstattet af en langt mere kropsfikseret eksistens i form af kyborgene, og i den nye *augmented reality*-teknologi er det tydeligt, hvordan cyberspace tager udgangspunkt i den virkelige verden. *Augmented reality* betyder ’forstærket virkelighed’ og dækker over en ny teknologi, hvor brugeren bliver udstyret med masker, som skærper eller supplerer sanserne, men hvor det altså stadig er den virkelige verden, der er genstand for sanseoplevelserne. Denne teknologi kan eksempelvis bruges af brandfolk, så de har mulighed for at se sprinklersystemer, elektriske kabler og lagre af kemiske væsker, når de trænger ind i en brændende bygning⁴⁴.

Afslutning

Jeg skrev i artiklens indledning, at jeg med denne fremstilling og diskussion havde til formål at kaste lys over såvel den filosofihistoriske oprindelse som de filosofiske implikationer, som forskellige forestillinger om cyberspace har, på baggrund af en karakteristik af cyberspace, som begrebet præsenteres i fortolkninger af udvalgt litteratur og film om emnet. Og mit mål var herefter at kunne besvare spørgsmålet om, hvorvidt bestemte filosofiske teser fremsat eller antydningvist fremsat i disse forestillinger om cyberspace har argumentatorisk gyldighed eller ej. Herefter viste jeg, hvordan der kan drages paralleller mellem sådanne forestillinger om cyberspace og bestemte relativistiske synspunkter op gennem tiden. Jeg viste, at Descartes’ dikotomi mellem sjæl og legeme blev grundlaget for at borttænke kroppen i erkendelsen af oplevelsesfeltet i cyberspace, og herefter

⁴⁴ Jf. Nick Farrell: ”Glasses mix virtual reality with real life”, Vnunet.com 2002.

hvordan Humes induktionsproblem og Berkeleys omverdensproblem fik ny næring i virtuelt regi, idet de fysiske love og den fysiske virkelighed kan relativiseres eller elimineres helt i cyberspace. Og på baggrund heraf blev jeg-dimensionen det fuldstændige domæne for eksistensen af cyberspace.

Disse synspunkter blev sat til debat, og på grundlag af sammenhængen mellem de fundamentale begreber i vores erkendelse viste jeg, at begreberne 'krop', 'naturlove', 'tid' og 'rum' samt en række andre grundlæggende betingelser for erkendelse udgør grundlaget for såvel den virkelige verden som cyberspace og derfor ikke kan borttænkes eller elimineres i erkendelsen af virtuelle fænomener, men i stedet netop er den nødvendige forudsætning herfor. Og af samme grund kan cyberspace ikke betragtes som en anden verden ved siden af den virkelige, men snarere som en erkendelsessfære, der ligger i forlængelse af den virkelige verden og på den måde er betinget af denne.

Hvad vi her ikke har vist, er en tilbagevisning af spørgsmålet, om ikke vi en dag vågner op – som af en drøm – i en anden verden som i *The Matrix*, hvor meget viser sig anderledes. Men vi har vist, at uanset hvilken verden vi befinder os i, træder ind i eller vågner op i, er der en række fundamentale betingelser, der aldrig kan være anderledes, og til mit indledende spørgsmål om, hvorvidt de udvalgte forestillinger om cyberspace overhovedet er mulige at virkeliggøre, er svaret derfor givet med overholdelsen af de fundamentale betingelser, således at cyberspace kun kan muliggøres som en integreret del af den virkelige verden, og hvis virkelighedskarakter samt subjektets udfoldelsesmuligheder begrænses i og med, at erkendelsens begreber begrænses. Den kropsløse immersion begrænser eksempelvis subjektet til handlingslammede oplevelser i virtuelt regi, hvor tænkningen fortsat betinges af eksistensen af en virkelig krop uden for cyberspace. Og det gælder for alle fundamentalbegreber, at de ikke er afskaffet i virtuelt regi, men at den virtuelle verden omvendt altid er en del af subjektets jeg-dimension og dermed den virkelighed, som subjektet er en del af, og som betinges af de logiske relationer.

Postmodernismens basis af diskontinuitet og fragmentarisk erfaring må se sig tilbagevist af virkeligheden, som historiens gang tilrettelægger den. Moderne forestillinger om cyberspace nærmer sig en realisering, men hverken som den 'kropsløse ekstase' eller som et 'rum, der ikke var noget rum', men snarere tværtimod som en forstærkning af den virkelige verden med den fysiske krop som grundlag og den fysiske virkelighed som erkendelsens objekt.

Anvendt litteratur og film

- Benedikt, Michael: "Cyberspace: Some proposals" i Michael Benedikt (red.): "Cyberspace First Steps", The MIT Press 1991.
- Benedikt, Michael: "Introduction" i Michael Benedikt (red.): "Cyberspace First Steps", The MIT Press 1991.
- Chalmers, David: "The Conscious Mind", OUP 1996.
- Druckrey, Timothy: "Revenge of the Nerds: An Interview with Jaron Lanier", Afterimage, maj 1991.
- Farrell, Nick: "Glasses mix virtual reality with real life", Vnunet.com 2002.
- Favrholdt, David: "Filosofisk Codex", Gyldendal 1999.
- Gibson, William: "Count Zero", Peter Asschenfeldts Nye Forlag 1998.
- Gibson, William: "Neuromantiker", Forlaget Per Kofod 1992.
- Gotved, Stine: "Cybersociologi og sociale relationer", København 1999.
- Heim, Michael: "The Erotic Ontology of Cyberspace" i Michael Heim: "The Metaphysics of Virtual Reality", OUP 1994.
- Huhtamo, Erkki: "Encapsulated Bodies in Motion" i Simon Penny (red.): "Critical Issues in Electronic Media", SUNY Press 1995.
- Hume, David: "An Enquiry Concerning Human Understanding", OUP 1999.
- Johansen, Karsten Friis: "Den europæiske filosofis historie 1: Antikken", NNF 1994.
- Klawonn, Erich: "Jeg'ets ontologi", Odense Universitetsforlag 1991.
- Koch, Carl Henrik: "Den europæiske filosofis historie 3: Fra reformationen til oplysningstiden", NNF 1996.
- Munksgaard, Torben: "Tænkningens virkelighed", Filosofi.net 2001.
- Ryan, Marie-Laure: "Cyberspace, Virtuality, and the Text" i Marie-Laure Ryan (red.): "Cyberspace Textuality – Computer Technology and Literary Theory", IUP 1999.
- Thomas, David: "Old Rituals for New Space" i Michael Benedikt (red.): "Cyberspace First Steps", The MIT Press 1991.
- Wertheim, Margaret: "The Pearly Gates of Cyberspace", London 1999.
- Zinkernagel, Peter: "Omverdensproblemet", G.E.C. Gads Forlag 1957; eng. oversættelse: "Conditions for Description", Routledge & Kegan Paul 1962.
- Zinkernagel, Peter: "Virkelighed", Munksgaard 1992.

Film:

”Existenz”, Screenventures 1999, instrueret af David Cronenberg.

”Manden med plæneklipperen”, Allied Vision Lane Pringle Productions 1992, instrueret af Brett Leonard.

”The Matrix”, Warner Bros. 1999, instrueret af The Wachowski Brothers.