

IDEI ȘI CONCEPTE PENTRU SECOLUL AL XXI-LEA

FILOSOFII ALE LUMII DIGITALE

SPAȚIUL ȘI TIMPUL ÎN LUMEA DIGITALĂ ÎN REȚEA. UN EXAMEN CRITIC KANTIAN

CONSTANTIN VICĂ
Universitatea din București

Space and time in the networked digital world. A Kantian critical examination. My aim in this paper is, by porting the Kantian view on time and space into the analysis of the digital world, to show that the pre-reflective and constitutive frames of possibility and reference of reality cannot be changed by digitally mediated experiences. Space and time are not changed or reshaped by digital experiences. In fact, new digital experiences are bound to the same conditions of possibility. The newness of the digital world is expressed by the plurality, diversity and complexity of representational content which excites the human perception within the same aprioristic framework, *i.e.* our sensibility is not formally reshaped by digital tools we use but definitely extended. At the end, I criticize some misleading propositions and judgments about the digital world and I investigate if we can talk about algorithms *as* noumena.

Keywords: space, time, digital world, digital and virtual experience, Immanuel Kant, digital phenomena, transcendental idealism.

1. INTRODUCERE

În mai puțin de două decenii, jumătate din populația planetei a început să trăiască, să participe la o nouă formă de viață sensibilă și intelectuală: viața într-o lume digitală conectată în rețea. Este un lucru banal astăzi discuția despre „a patra revoluție”¹, informațională, desfășurată într-o infrastructură digitală – fără îndoială, ipoteza unei revoluții informaționale începută *de fapt* odată cu mașina de tipar a lui Gutenberg este de luat în seamă pentru că ea aruncă o altă lumină asupra procesului contemporan de digitizare și digitalizare² –, dar banalitatea prin omniprezență a discuției nu rezolvă, ci ascunde marile întrebări și problemele pe care acest nou mod de viață le ridică. Cu cât părem că suntem mai adaptați și mai (de)prinși cu

¹ L. Floridi, *The Fourth Revolution: How the Infosphere is Reshaping Human Reality*, Oxford University Press, Oxford, 2014. Obsesia secolului digital filosofic este cea a felului în care infosfera / mediul digital-informațional / Rețeaua (până la Matrix) etc. dă noi forme realității umane. Și cercetarea din paginile următoare vrea să participe contribuind la *disputa despre formele constitutive* ale unei (noi) sensibilități în lumea digitală.

² Cu toate că era o mașină greoaie și capricioasă, mașina Gutenberg a revoluționat în plan cultural și psihologic Europa occidentală în mai puțin de 50 de ani.

această lume digitală în rețea (sau rețele, pentru a fi mai exacti), cu atât suntem mai puțin sceptici că ar fi o schimbare radicală (și probabil ireversibilă) pe care noua lume („minunata lume nouă”) o provoacă cogniției, cunoașterii și trăirilor umane (cu toate intențiile, deciziile și acțiunile noastre). Mai puțin banală e afirmația că panta pe care a luat-o conștiința umană în evul info-digital este cea a solipsismului, dar un solipsism cel puțin ciudat care ia forma unei „halucinații consensuale”, după expresia lui William Gibson, romancierul care își imaginează printre primii cum ar fi un *cyberspace*³.

Propunerea și provocarea pe care le adresez ar putea fi rezumate astfel: să privim lumea digitală și internetul ei (nostru?) prin ochii lui Immanuel Kant (sau ai unui kantian destul de fidel), să facem acest experiment mental (într-un sens mai slab decât cel uzual din filosofia analitică) urmărind aproape dogmatic (da, e o atitudine deloc *critică*) partea întâi a *Criticii rațiunii pure*. S-ar putea să nu privim „prin ochii lui Kant”, ci să translatăm privirea sa filosofică (astfel denaturând-o), adică să o instrumentalizăm în niște ochelari prin care fenomenele lumii digitale să capete inteligibilitate și semnificație altfel decât prin apelul la o ontologie informațională (cum propune Luciano Floridi)⁴ sau la cadre epistemice din științele sociale și umane (chiar și din științele naturii, dacă ne gândim că apar din ce în ce mai multe cercetări de *fizică socială* despre lumea digitală). Spațiul restrâns necesită concentrarea investigației în câteva puncte-cheie. Nu va fi vorba de a prelua sistemul *Criticii* ca pe un manual despre limitele a ce putem cunoaște și despre modurile gândirii „prin concepte” și dincolo de acestea, manual cu care să operăm analiza lumii digitale, ci de a formula în cheie kantiană câteva chestiuni de o importanță majoră pentru destinul nostru de locuitori și creatori ai lumii digitale. Cum ziceam mai sus, Kant este un companion „experimental”, nu o interfață pedagogică. Cu toate că provocarea e majoră, ce îmi propun este modest: schița unor chestiuni de investigat, iar metoda va fi cea a utilizării unor „chei de cercetare” – concept pe care l-am preluat de la Mihail Radu Solcan⁵ – de sorginte kantiană. Pe scurt, îmi propun să realizez un examen critic

³ Traducerea prin „spațiu cibernetic” este una care, din păcate, îndepărtează înțelegerea de sensul original al termenului „cyberspace”: o lume nu a proceselor ciberneticе, ci a posibilității oricărei experiențe, chiar și a celor care nu sunt posibile într-o realitate fizică.

⁴ În L. Floridi, „Information Ethics: Its Nature and Scope”, în *Information Technology and Moral Philosophy*, ed. J. van den Hoven, J. Weckert, Cambridge University Press, Cambridge, 2008, p. 46, filosoful italian expune cel mai bine ontologia sa informațională: toate entitățile sunt „clustere de date”, deci obiecte informaționale, fiecare entitate care există este un pachet „discret, auto-conținut, încapsulat” care conține „(1) structuri de date și (2) o colecție de operațiuni, funcții sau proceduri care sunt activate de stimuli”. Universul ca întreg pentru Floridi este o *infosferă* – fricțiuni și distrugeri, dispariții pot avea loc aici, dar încercarea ființei este să limiteze cât mai mult entropia, destructurarea informațională.

⁵ În M.-R. Solcan, *Filosofia științelor umane: o introducere*, Editura Universității din București, 2012, p. 155–174, se introduce acest concept (ca opus celui kuhnian de „paradigmă” sau unui „program de cercetare” lakatosian) al „cheilor de cercetare”. Cheile de cercetare pot reuni ideile-cadru pe care cercetătorul din științele umane le folosește spre a elucida o anumită problemă, adică spre a înțelege ceva din mintea sau acțiunea umană. La p. 159, Solcan expune astfel: „Pe scurt, vom denumi «chei» asemenea *modele, ghiduri, euristici*. Cheia nu dă o metodologie strictă; ea este *un fel de a*

minimal, în manieră kantiană, asupra condițiilor de posibilitate ale fenomenelor din lumea digitală – înțeleasă ca lume a tuturor experiențelor mediate prin tehnologii digitale –, dar și asupra unor afirmații recente despre acestea.

2. CONDIȚIILE DE POSIBILITATE ALE EXPERIENȚELOR DIGITALE ONLINE

Timpul și spațiul nu sunt „existențe reale”, în sensul că nu pot fi proprietăți ale obiectelor sau evenimentelor, nu sunt nici substanțe, ele „nu pot exista în sine, ci numai în noi”⁶. Această poziție kantiană nu numai că a fost revoluționară în epoca sa (în care dezbateră dîntre Leibniz și newtonianul Clarke privind spațiul rămăsese fără un rezultat acceptabil, dar care îi oferă lui Kant motivul de a o depăși oferind calea alternativă perspectivei „realismului transcendenal”, fie ea absolutistă sau relativ-relațională⁷), dar este salutară azi în înțelegerea *posibilității de a avea orice experiență reală* în lumea digitală. Deplasarea spre sfera sensibilității subiectului a acestei eterne interogații umane – întrebările „ce este timpul, ce este spațiul?” – deschide o cale, nebănuită nici măcar de kantienii zilelor noastre, de a face posibile subiectului fenomenele unei lumi digitale care este, în fond, implementarea unor algoritmi prin mașini universale, care pot computa și produce rezultate din input-uri de date într-o perioadă de timp finită. În această secțiune și în cele următoare, voi argumenta de ce îmbrățișând idealismul transcendenal propus în „Estetica transcendenală” kantiană putem înțelegere corect (sau, cel puțin, mai bine) *world wide web*-ul, spațiul virtual, așa-zisa „Realitate Virtuală” (și astfel pe cea „Augmentată”) și problematica timpului și spațiului online și a imersiunii ca medii ale cunoașterii noastre. Astfel, indirect voi argumenta și în favoarea tezei continuității și compatibilității între lumea obiectelor fizice tangibile și lumea digitală virtuală, adică împotriva discontinuității sau existenței unei frontiere nete între aceste lumi.

2.1. SPAȚIUL, TIMPUL ȘI HILOMORFISMUL

Intuițiile pure ale spațiului și timpului, ca forme pure sau simple ale sensibilității, dezlegate sau deconectate de intelect (de care, zice Kant, trebuie să facem abstracție în acest stadiu), sunt „principii ale cunoștinței *a priori*”⁸ și în afara

distinge un mod de cercetare de alte moduri” (s.m.). Angajamentul față de o cheie de cercetare nu este precum cel față de o paradigmă: poți schimba sau renunța la cheie (p. 160). Desigur, cheile sunt compatibile sau incompatibile. De exemplu, nu poți urma o cheie kantiană de cercetare și să accepți, în același timp, un realism absolut.

⁶ Imm. Kant, *Critica rațiunii pure (CRP)*, trad. N. Bagdasar și E. Moisuc, ediția a III-a îngrijită de I. Pârvu, Editura IRI, București, 1998, p. 87.

⁷ La această dezbateră Kant face destul de des trimiteri pe parcursul *Criticii*, fără a-i numi pe protagoniști.

⁸ Imm. Kant, *op. cit.*, p. 73.

lor nimic din obiectele lumii nu ne-ar putea „afecta”, nimic n-ar fi identificabil ca fenomen. În rândurile de mai jos, îmi propun să reconstruiesc poziția kantiană în analiza spațiului și timpului. Pentru aceasta voi urmări ultima dintre întrebările sale (de altfel și cea la care Kant însuși este primul care oferă un răspuns):

„Ce sunt atunci spațiul și timpul? Sunt existențe reale? Sunt ele numai determinări sau chiar raporturi ale lucrurilor, totuși astfel de raporturi încât ar aparține lucrurilor, chiar când acestea nu ar fi intuite? Sau sunt astfel de *raporturi care țin numai de forma intuiției* și, prin urmare, de *constituția subiectivă a minții noastre, fără de care aceste predicate nu ar putea fi atribuite nici unui lucru?* (s.m.)”⁹

Această ultimă întrebare ne oferă cheia de cercetare în întreprinderea de a afla cum sunt posibile experiențele noastre în ceea ce impropriu numim „mediul virtual”.

Adesea s-a susținut că în „Estetica transcendentă”, Kant prezintă o teză hilomorfistă¹⁰, cu alte cuvinte face o distincție ontologică fundamentală între *formă* și *materie* în constituția fenomenelor realității. De la această distincție trebuie plecat, chiar dacă desfășurarea argumentului kantian pare problematică, chiar incorectă¹¹ (dar acest fapt nu ține de sfera de interes a investigației mele). Fenomenele sunt diverse, iar materia lor va fi astfel variată. Cercetarea kantiană vizează totuși cum e posibil să detectăm fenomenele și să le ordonăm în diverse raporturi¹² astfel încât lumea să poată fi accesibilă subiectului. Apelul singular la senzație, în tradiție senzualistă lockeană, nu rezolvă, în optica lui Kant, întrebarea. Senzațiile nu pot ordona alte senzații din simplul motiv că „materia oricărui fenomen nu ne este dată decât [...] *a posteriori*”¹³. În acest punct, Kant introduce necesitatea formei de a fi *a priori* și independentă de senzație, nu primită din exterior, ci „gata pentru a se aplica tuturor fenomenelor”¹⁴. Astfel, forma poate fi găsită doar în simțirea (sau mintea, dacă urmărim traducerea franceză sau engleză ale termenului *Gemüt*) subiectului. Sensibilitatea, văzută drept „capacitate de a primi reprezentări”¹⁵, intră în joc pentru că în ea își află sălașul intuițiile, adică sursele care fac posibil procesul gândirii conceptelor (proces care pică, în schimb, în sarcina intelectului). Tot demersul „Esteticii transcendentale” este unul de izolare și purificare a ceea ce Kant numește „sensibilități *a priori*” sau „forma pură a intuițiilor sensibile”¹⁶ atât în raport cu intelectul (și conceptele sale), cât și cu senzațiile. Rezultatul este descoperirea a „două forme pure de intuiție sensibilă ca principii ale cunoștinței *a priori*”¹⁷: spațiul și timpul.

⁹ *Ibidem*, p. 73.

¹⁰ M. McBay Merritt, „Kant on the Transcendental Deduction of Space and Time: An Essay on the Philosophical Resources of the Transcendental Aesthetic”, în *Kantian Review*, vol. 14, nr. 2 (iulie 2010), pp. 5–7.

¹¹ *Ibidem*, pp. 3–4.

¹² Imm. Kant, *op. cit.*, p. 71.

¹³ *Ibidem*, p. 71.

¹⁴ *Ibidem*, p. 72.

¹⁵ *Ibidem*, p. 71.

¹⁶ *Ibidem*, p. 72.

¹⁷ *Ibidem*, p. 73.

Intuițiile, în sens kantian, sunt reprezentări conștiente și *obiective*, chiar dacă apar ca fiind singulare și nemediate sau nemijlocite¹⁸. Intuițiile nu sunt senzații, iar formele pure de intuiție, mai mult decât atât, nu au niciun conținut (empiric). Voi trata cele două „forme pure de intuiție sensibilă” împreună, chiar dacă filosoful din Königsberg le expune în două secțiuni distincte. Reprezentarea spațiului și timpului nu poate fi dedusă sau extrasă din altceva, ele sunt „fundamente ale sensibilității”¹⁹ care nu se dobândesc prin experiență, ci stau sau se află la baza „tuturor intuițiilor”²⁰ (interne sau externe). Kant stabilește astfel, în *expunerea* metafizică – care, merită repetat, nu este o deducție –, condițiile *sine qua non* ca oricare alte intuiții sau senzații, ca surse ale cunoașterii, să fie posibile. Lipsa spațiului nu poate fi reprezentată, la fel cum timpul nu poate fi suprimat, susține Kant, chiar dacă ne putem imagina spațiul fără obiecte sau chiar dispariția fenomenelor²¹. Timpul, ca reprezentare originară, este infinit, iar spațiul poate fi reprezentat ca „mărime infinită dată”²² – ambele sunt unice, nu multiple. Diferența apare între unidimensionalitatea timpului, care presupune astfel *succesiune* și *simultaneitatea* locurilor în spațiu²³.

2.2. CONDIȚII SUBIECTIVE ALE SENSIBILITĂȚII

De ce totuși să acceptăm apriorismul spațiului și timpului? Kant formulează mai multe răspunsuri. Unul dintre ele privește etapele cogniției: percepția obiectelor ca fenomene nu se poate face în afara unor cadre în care acestea pot fi percepute – în acest sens este o condiție de posibilitate „naturală”, „organică” a oricărei relații cu obiectele exterioare, fără de care subiectul nu poate fi orientat în lume: intuiția spațiului „trebuie să se găsească în noi *a priori*, adică anterior oricărei percepții a unui obiect”²⁴. Dar răspunsul din *expunerea* transcendentă este mult mai important. Spațiul și timpul, acum privite drept concepte ale reprezentării²⁵, sunt nu numai constitutive, dar și regulative în procesul cunoașterii. Din ele pot decurge celelalte concepte care încadrează fenomenele, și fenomenele nu sunt posibile decât sub „presupoziția unui mod de explicare dat al acestui concept”²⁶. În mod clar, Kant susține că două concepte de bază (care „presupun ceva empiric”²⁷) – schimbarea și mișcarea – nu sunt posibile fără reprezentarea în timp²⁸. Mai mult,

¹⁸ *Ibidem*, p. 287.

¹⁹ J.-L. Vieillard-Baron, *Problema timpului*, trad. C. Diaconescu, Paideia, București, 2000 (1995, ed. fr.), p. 54.

²⁰ Imm. Kant, *op. cit.*, p. 74 și p. 80.

²¹ *Ibidem*, p. 74 și p. 80.

²² *Ibidem*, p. 75.

²³ *Ibidem*, p. 80.

²⁴ *Ibidem*, p. 76.

²⁵ Voi reveni mai jos asupra acestei subtile treceri de la „intuiție pură” la „concept”.

²⁶ *Ibidem*, p. 76.

²⁷ *Ibidem*, p. 86.

²⁸ *Ibidem*, p. 81.

relațiile dintre obiecte (de succesiune și de simultaneitate) nu pot fi conceptualizate fără acest cadru formal al sensibilității subiectului (dar nu se vor reduce la acesta).

Spațiul și timpul nu sunt nici însușiri, nici determinări ale lucrurilor, ele apar drept „condiții subiective ale sensibilității”²⁹ prin care subiectul se lasă „afectat” de obiecte. Kant ajunge să susțină explicit că despre timp și spațiu se poate vorbi „doar din punctul de vedere al omului” (sau oricărei „ființe gânditoare în genere”), dacă am lua „obiectele așa cum ar putea fi în sine”, atunci timpul nu ar fi și nici spațiul nu le-ar putea cuprinde³⁰. Așadar, intuițiile pure ale spațiului și timpului, ca forme-cadru sau condiții formale de posibilitate, sunt constitutive fenomenelor. În cazul *conceptelor* de spațiu și timp, acestea funcționează ca principii necesare sau idei cu rol regulativ pentru formularea judecăților sau cunoștințelor sintetice *a priori*³¹, adică fac posibilă gândirea matematicii și fizicii pure, de fapt a geometriei și mecanicii (clasice). Timpul are o importanță constitutivă mai mare în sistemul kantian și astfel este mai problematic filosofic – „timpul este condiția nemijlocită a fenomenelor interne (a sufletelor noastre), și prin aceasta și condiția nemijlocită a fenomenelor externe”³², dar spațiul, care funcționează ca o condiție doar pentru fenomenele externe, are prioritate metodologică în expunere și el oferă modelul pentru timp. Adesea s-a susținut că teza kantiană a condițiilor de posibilitate ale experienței a dus la spațializarea timpului și la restrângerea „noțiunii de fenomen la fenomene spațio-temporale”³³. Suntem captivi sensibilității sau eliberați de iluzia unei cunoașteri experiențiale a „lucrului în sine”? Fără îndoială, răspunsul lui Kant ar fi cel din urmă pentru că în mod obiectiv e posibilă doar deschiderea subiectului către lumea fenomenelor, nu și către a doua „latură” a obiectului, cea „în sine”, și doar în această lume „această realitate a spațiului și timpului lasă firește intactă certitudinea cunoașterii prin experiență”³⁴.

2.3. ÎMPOTRIVA REALISMULUI ABSOLUT

„În contradicție cu opinia curentă, cu ceea ce au susținut mulți cercetători ai naturii și filosofi, Kant a afirmat că spațiul și timpul nu țin de lumea exterioară, că ele nu au o existență obiectivă în acest sens. Existența lor, ca intuiții pure, este una ideală” explică Mircea Flonta³⁵. Aici se află și cheia de cercetare kantiană pe care vreau să o folosesc în explicarea lumii digitale ca lume a fenomenelor în care subiectul poate fi „afectat” doar în cadrul reprezentărilor spațio-temporale. Relația dintre realitatea empirică și idealitatea transcendențială a spațiului și timpului vine

²⁹ *Ibidem*, p. 77 și p. 81.

³⁰ *Ibidem*, p. 77 și p. 83.

³¹ *Ibidem*, p. 76, p. 78 și p. 85.

³² *Ibidem*, p. 82.

³³ J.-L. Vieillard-Baron, *op. cit.*, p. 66.

³⁴ *Imm. Kant, op. cit.*, p. 85.

³⁵ M. Flonta, *20 de întrebări și răspunsuri despre Immanuel Kant*, Humanitas, București, 2013, p. 77.

să definitiveze teza kantiană. Realitatea empirică a spațiului și timpului *înseamnă* valabilitatea lor obiectivă *doar* în raport cu obiectele „care ar putea fi date cândva simțurilor noastre”, adică cu tot ceea ce ne este dat în experiență³⁶. Dacă am putea considera „în rațiune” aceste lucruri „în sine”, atunci și spațiul, și timpul nu ar fi nimic. Timpul și spațiul nu au o realitate absolută, nu aparțin lucrurilor „ca condiție sau însușire”³⁷, ci sunt „elemente constitutive *a priori* ale intuițiilor noastre sensibile”³⁸. Inovația kantiană, adică „idealismul transcendent” privind spațiul și timpul, conține ideea conform căreia putem avea intuiții non-empirice³⁹, intuiții care nu se traduc în percepție, ci fac posibilă percepția fenomenelor.

O ultimă întrebare care preocupă exegeza kantiană: cum poate fi spațiul concept? Spațiul și timpul, ca intuiții pure, nu sunt mediate, precum conceptele. Totuși, cum se ajunge la conceptele de spațiu și timp? Răspunsul poate fi dezamăgitor de simplu: conceptele de spațiu și timp *referă la* intuițiile *a priori* ale spațiului și timpului⁴⁰, nu la o clasă sau categorie de obiecte în sens comun, ci la aceste intuiții care se află deja „în minte”, ca forme-cadru. Cu toate acestea, tensiunea rezidă câtă vreme, după cum observa Michael Friedman, o minte finită nu poate aproxima sau deduce un concept infinit – așa cum par cele ale spațiului și timpului –, ci doar concepte care acceptă o extensiune nelimitată, adică în sfera lor poate intra o serie infinită de obiecte⁴¹. Nu voi intra în detaliile unei deducții transcendente a conceptelor de spațiu și timp – problemă de maxim interes în exegeza kantiană, dar pe care prefer să o ocultez în raport cu interesul meu aici –, ci mă voi restrânge (metodologic) la intuițiile pure ale spațiului și timpului. Așa cum s-a observat, spațiul și timpul nu se pot reprezenta în relații de tipul parte – întreg⁴², adică nu poți reprezenta diverse *locuri* din spațiu fără a avea deja dat, în mod nemediat, spațiul ca formă-cadru a (sau element constitutiv al) sensibilității. Ca să poți atribui proprietăți ale unor locuri sau zone, sau ale succesiunii evenimentelor *trebuie presupuse* timpul și spațiul. Reprezentarea spațiului însuși este diferită de predicatul obiectelor care se pot găsi în spațiu⁴³, altfel spus, posibilitatea de a predica asupra obiectelor sau relațiilor dintre ele apare tocmai pentru că spațiul și timpul sunt forme-cadru, iar nu substanțe cu diferite proprietăți finite sau infinite.

³⁶ Imm. Kant, *op. cit.*, p. 78 și p. 83.

³⁷ *Ibidem*, p. 83.

³⁸ M. Flonta, *op. cit.*, p. 77.

³⁹ A. Janiak, „Kant’s Views on Space and Time”, în *The Stanford Encyclopedia of Philosophy*, editor E. N. Zalta, 2012, url: <http://plato.stanford.edu/archives/win2012/entries/kant-spacetime/> (accesat pe 21 iulie 2016). Am ales să iau ca referință un articol de enciclopedie filosofică pentru că e scris de unul dintre cei mai buni cercetători ai lui Newton și Kant privind spațiul.

⁴⁰ M. McBay Merritt, *op. cit.*, p. 10.

⁴¹ M. Friedman, *Kant and the Exact Sciences*, Harvard University Press, Cambridge, Mass., 1992, pp. 62–8, apud A. Janiak, *op. cit.*

⁴² A. Janiak, *op. cit.*

⁴³ M. McBay Merritt, *op. cit.*, p. 15.

2.4. CUM ESTE REALĂ LUMEA DIGITALĂ, INCLUSIV VIRTUALUL

Odată ce am îmbrățișat descoperirile „esteticii transcendente”, rămâne să vedem cum acestea pot fi folosite într-o înțelegere mai bună a lumii digitale. Chiar opțiunea de a vorbi despre o lume implică acceptarea obiectelor ca fenomene care se deschid subiectului sau spre care subiectul tinde. Prima idee de la care trebuie plecat este *centralitatea subiectului* care interacționează în această lume într-un mod conștient. Poate acesta percepe ce se întâmplă, are acesta senzații? Fără îndoială, răspunsul e pozitiv, altfel nimeni nu ar fi folosit vreodată un computer sau o conexiune la internet (nici măcar dacă am presupune că suntem zombi). Procesele computaționale nu ne pot afecta sensibilitatea fără o reprezentare *prin* spațiu și timp. Spațiul și timpul, în sens kantian, sunt forme pure ale intuiției și atunci doar prin intermediul acestor reprezentări-cadru au loc diversele noastre senzații (subiective) care poartă un conținut empiric. *Sensibilitatea subiectului* în lumea digitală este ceea ce rămâne de expus și analizat pentru că doar din acest unghi, de la ceea „ce se găsește în noi” cu necesitate, putem pleca spre înțelegerea a ceea ce se petrece odată ce mediem realitatea prin mijloace electronice. Ar fi o exagerare să spunem că analiza lumii digitale în zilele noastre este una exclusiv info-centrică sau orientată spre computație și algoritmi, dimpotrivă. Studiile privind percepțiile și senzațiile abundă, în domenii precum interacțiunea om-computer (*human – computer interaction*), neuroștiințe aplicate mediului digital, biologie, psihologie sau chiar psihanaliză, dar acestea nu tratează sensibilitatea în sens filosofic, drept capacitate obiectivă a receptivității subiectului, facultate de cunoaștere, ci în sens psihologizant, ca mecanism al senzațiilor⁴⁴.

Urmând calea kantiană expusă mai sus, reușim să evităm întrebări metafizice (și cosmologice) asupra cărora nu avem niciun control pe cale experiențială: este acest *univers digital* în procesele sale fundamentale? Sau: este el compus din „monade digitale”? La începuturile cercetărilor despre lumea digitală au fost avansate două agende de cercetare, metafizica digitală și filosofia digitală, care au susținut că răspunsul dat celor două întrebări de mai sus este pozitiv. Universul în întregime sa este un mare computer sau o colecție ordonată de celulare automate. În cuvintele unui filosof american, „realitatea ultimă este un super-computer (*massively parallel computing machine*) suficient de universal pentru realizarea oricărei lumi posibile fizice”⁴⁵.

Ce susțin eu, în schimb, este că lumea digitală cu necesitate apare ca o lume în care subiectul poate avea experiența fenomenelor digitale, că ele sunt perceptibile și cognoscibile, *fără* a face apel la o metafizică digitală sau o ontologie informațională (desigur, acest lucru nu exclude ca, în fond, universul să fie informațional și computațional). Dar cunoașterea acestor „legități” computaționale

⁴⁴ Voi examina critic astfel de analize și judecăți în secțiunea a treia.

⁴⁵ E. Steinhart, „Digital metaphysics”, în *The Digital Phoenix*, ed. T. Bynum și J. Moor, Basil Blackwell, New York, 1998, p. 117.

ale universului nu este o condiție necesară și suficientă pentru inteligibilitatea fenomenelor produse digital. Chiar dacă am accepta „realismul absolut” al spațiului și timpului computațional, tot nu am putea afla de ce singurul mod să înțelegem experiențele noastre este doar prin ordonarea obiectelor în spațiu și timp.

Adesea auzim afirmații prin care se susține *irealitatea* sau *iluzia* fatală a vieții online, vieții mediate prin rețele și terminale digitale. Ce vreau să susțin în continuare este că avem experiențe cu valoare obiectivă în realitatea *aceasta* (întâmplător⁴⁶) mediată digital. Nu e „înșelător” nimic *cu* această lume, nu e nici *o altă* realitate, nici una „second-hand”, simulacru, nici „geniul rău” al lui Descartes, nici un „spirit în mașină”, ci căi de reprezentare care se încadrează în singurul mod, aprioric, prin care ne îndreptăm (cu succes) spre lume – adică îi suntem receptivi, cu singurele elemente constitutive ale capacității noastre de percepție: timpul și spațiul.

Ca un caz paradigmatic, vreau să prezint pe scurt poziția clasică despre *arhitectura*⁴⁷ și regulile spațiului abstract *world wide web* (unde probabil virtualul cititor citește / răsfoiește acest articol și se întreabă de ce a ajuns până aici). Conform definiției operaționale, web-ul este un *spațiu* abstract⁴⁸ format din *resurse cu un identificator unic* (URI sau URL), *protocoale* care susțin *interacțiunea între agenți* și *formate* sub care se *reprezintă* resursele informaționale⁴⁹. O asemenea descriere se aplică arhitecturii acestei rețele de resurse în care identificatorul unic funcționează atât ca *nume*, cât și ca *adresă*. Această dualitate (nume – descriție) pune o problemă metafizică importantă, cea a identității, și impune astfel tehnologic un singur standard de funcționare. Nu voi trata problema metafizică aici, doar voi sublinia *standardul* invariant. URI/URL necesită o serie de reguli – resursele se aranjează sub o anumită *schemă* – la care se supun toți cei care le dețin, indiferent de statutul lor social (indivizi, grupuri sau organizații)⁵⁰.

Accesarea unei resurse informaționale determină cu necesitate a primi (pe calculatorul, telefonul mobil sau orice tip de artefact care permite) *reprezentarea* acelei resurse într-un program navigator web⁵¹. Un navigator web are rolul de a produce reprezentarea resursei informaționale traducând (ca interfață) formatul în care ea este scrisă. Acest fapt se produce prin respectarea unor reguli pe care le impune protocolul de comunicare între sursa resursei și artefactul de unde se face

⁴⁶ Prin natura ei, o reflecție asupra unei lumi digitale e supusă pieirii, pentru că în curând arhitectura von Neuman (poate cea mai răspândită printre computere) va fi depășită și computerele cuantice vor fi noile obiecte de investigat. Cu alte cuvinte, nu vom mai vorbi de biți (și computere digitale bazate pe tranzistori), ci despre *qubiți*. Acest fapt ar trebui să nască alte întrebări metafizice?

⁴⁷ O direcție de investigat ar fi și cea a relației între *gândirea arhitectonică* și *gândirea-prin-design* a hipermediului *world wide web* sau a limbajelor de programare, internetului (bazat pe o ierarhie de principii, protocoale și standarde) etc.

⁴⁸ T. Berners-Lee, W. Hall; J. A. Hendler, K.O'Hara, N. Shadbolt, D. J. Weitzner, „A Framework for Web Science”, în *Foundations and Trends in Web Science*, vol. 1, nr. 1., p. 8, url: <http://eprints.ecs.soton.ac.uk/13347>.

⁴⁹ *Ibidem*, p. 8.

⁵⁰ *Ibidem*, p. 9

⁵¹ *Ibidem*, p. 10.

accesarea. *Formatele* pot fi diferite; din această perspectivă, natura interacțiunii pe web este eterogenă. O altă regulă esențială arhitecturii spațiului web este *separarea totală* între interacțiune și reprezentarea conținutului⁵². O regulă mai amplă este principiul separării între cele trei funcții ale web-ului⁵³: *identificare, interacțiune și reprezentare*. „A ține mediul separat de conținut e o regulă bună în cele mai multe media”, afirma inventatorul web-ului⁵⁴. Separarea dintre formă și conținut e regula constitutivă care a permis dezvoltarea fără precedent a acestei tehnologii și mediului său. Poate e doar o impresie, dar această tehnologie poartă o puternică amprentă kantiană.

*

Pe căi diferite, și David Chalmers să pregătește să ajungă (a ajuns?) la un rezultat similar despre Realitatea Virtuală⁵⁵. Într-un rezumat online al unei conferințe susține teza „realismului virtual” care se declină astfel: „(1) Obiectele virtuale sunt reale. (2) Experiența în realitatea virtuală nu este iluzorie. (3) Experiențele virtuale au aceeași valoare precum cele non-virtuale.”⁵⁶ O altă idee de reținut (care apare într-un fragment publicat online dintr-un articol „în lucru” din aceeași agendă de cercetare) este că există o mare diferență între (inter)acțiunea din lumi virtuale (ca sumă de reprezentări digitale) și mașina *de produs* trăiri a lui Nozick (*The Experience Machine*)⁵⁷: „experiențele în «Mașina de trăiri» sunt în totalitate pre-programate, mașina nu e interactivă – acțiunea cuiva nu contează în ceea ce se întâmplă. Aceasta este probabil mai aproape de o realitate virtuală pasivă, precum un film imersiv. În orice caz, realitatea virtuală interactivă a zilelor noastre nu e pre-programată.”⁵⁸ În această lume, pare a susține Chalmers, suntem agenți cauzali și generăm astfel *în mod real* evenimente și relații.

Ca o paranteză, lunga istorie filosofică a distincției *real – virtual* se împletește cea dintre *actual – virtual* și nu face decât să îngreuneze sarcina oricui

⁵² *Ibidem*, p. 10.

⁵³ *Ibidem*, pp. 11–2.

⁵⁴ T. Berners-Lee, *Principles of Design*, 2010 (1998), url: <http://www.w3.org/DesignIssues/Principles.html> (accesat pe 24 mai 2011).

⁵⁵ Anul 2016 este considerat anul în care a avut a doua revoluție, de data această comercială, nu amatoricesc-artistico-filosofică, a Realității Virtuale ca tehnologie a imersiunii în lumi virtuale (cu reprezentări) tri-dimensionale, în care evenimentele se succed și obiectele sunt simultane într-un spațiu unic.

⁵⁶ „David Chalmers lecture, «The Virtual and the Real»”, 28 martie 2016, pagină de eveniment pe Facebook, url: <https://www.facebook.com/events/882213091890004> (accesat pe 29 iulie 2016).

⁵⁷ Pentru o prezentare completă a experimentului mental și implicațiilor sale filosofice, vezi R. Nozick, *Anarhie, Stat și utopie*, trad. M. Dumitru, Humanitas, București, 1997, pp. 85–8. De remarcat că opțiunea de traducere a traducătorului român anticipează interpretarea lui Chalmers.

⁵⁸ D. Chalmers, „The value of virtual worlds”, publicat în *The Philosopher's Zone*, Radio National ABC, Australia, 1 august 2016, url: <http://www.abc.net.au/radionational/programs/philosopherszone/the-value-of-virtual-worlds-david-chalmers/7677304> (accesat pe 1 august 2016).

vrea să treacă dincolo de această falsă ruptură ontologică. Lumea computerelor ne demonstrează că „virtualul” este doar forma perceptibilă și inteligibilă minții umane (chiar și a minții primatelor⁵⁹) a unei *actualizări* a unui cod, el însuși rezultat al unei conceptualizări algoritmice. Virtualizarea, pe care mulți o văd ca diferență ontologică, nu este decât un eveniment cauzat al implementării unor algoritmi (operațiuni de reprezentare sintactică în cea mai mare parte) care are loc, se petrece, cu alte cuvinte, aceștia sunt actualizați (și nouă ne apar *în mod corect* ca fiind reprezentări „virtuale” în spațiu și timp despre care putem avea judecăți). Acest dualism al reprezentării în relația omului cu minunatele sale mașini merită investigat mai bine.

Sper că până în acest punct am lăsat măcar de înțeles că lumea digitală răspunde aceluiași condiții ale experienței ca lumea obiectelor fizice, tangibile, iar despărțind(u-ne) între ele facem o greșeală de orientare în *gândirea* lor (precum niște lumi discontinue, detașate).

Până la a trece mai departe, o întrebare rămâne deschisă: spațializarea timpului⁶⁰ are loc și în lumea digitală? Este această spațializare marca gândirii occidentale care concepe timpul după categorii ale spațiului (după cum observa și Bergson⁶¹), cu alte cuvinte, îi ridică o problemă experiențele tribului Hopi lui Kant? Sau mai degrabă unui „realism transcendent” newtonian? Whorf, în celebrul său articol dedicat relației dintre gândirea și comportamentul obișnuite și limbaj, afirmă că „spațiul, timpul și materia newtoniană nu sunt intuiții. Sunt primite prin cultură și limbaj”⁶² (de la sine înțeles ca particulare, nu universale), iar occidentalii au un timp „obiectificat” (sau spațializat) care predispune la istorizare, la *așezarea* timpului după relații de găsit doar în spațiu. „Relativismul” lui Whorf, *prima facie*, nu are cum intra în conflict cu înțelegerea kantiană a timpului și spațiului drept *condiții de posibilitate* ale experienței, „elemente constitutive *a priori* ale intuițiilor noastre sensibile”, o înțelegere prin care se stabilește și necesitatea diversității senzațiilor și intuițiilor cu conținut empiric în reprezentare sau fenomen. Tribul Hopi are alte intuiții / reprezentări (și descoperă relații diferite) asupra obiectelor *în* timp și spațiu (cu o mai mare atenție dată „fenomenelor interne (a sufletelor noastre)”, ar observa un antropolog în limbaj kantian), nu cu timpul și spațiul *per se*, în lipsa lor nu ar putea avea nicio experiență structurată. Rezultatele lui Whorf par să susțină o *prioritate a timpului* asupra spațiului în culturile non-occidentale, convingere pe care și Kant o împărtășește. Ca o anecdotă, dacă ar fi fost vorba de

⁵⁹ Putem să ne gândim la gorila Koko, care comunică prin ideograme digitale cu partenerii ei umani de discuție, sau la urangutani utilizând iPads – mișcarea *Apps for Apes* ([url: https://redapes.org/multimedia/apps-for-apes/](https://redapes.org/multimedia/apps-for-apes/)) – și cimpanzei care sunt mai buni decât oameni în jocuri competitive (din aria teoriei jocurilor) jucate prin interfețe digitale tactile. Nevoia de interfață spațială cu procese succesive în timp pare a fi comună. Nu e vorba doar de o „metaforă a desktopului”, ci și de reprezentarea în timp a fenomenelor externe.

⁶⁰ J.-L. Vieillard-Baron, *op. cit.*, pp. 66, 71–2.

⁶¹ În H. Bergson, *Essai sur les données immédiates de la conscience*, apud. J.-L. Vieillard-Baron, *op. cit.*, p. 71.

⁶² B. L. Whorf, „The Relation of Habitual Thought and Behavior to Language”, în *ETC: A Review of General Semantics*, vol. 1, nr. 4 (vară 1944), p. 210.

concepte diferite sau *intuiții* diferite ale timpului și spațiului, cei din tribul Hopi n-ar fi putut utiliza multe dintre tehnologiile digitale ale momentului, ceea ce ei fac, de fapt, în mod cotidian. Diferențele vin din diversitatea sensibilului, nu a formelor constitutive ale sensibilității.

3. SCURTĂ EXAMINARE A UNOR IDEI DESPRE SPAȚIU ȘI TIMP ÎN LUMEA DIGITALĂ

Întrebările privind modul cum *se schimbă* spațiul sau *percepția* timpului odată cu viața mediată digital sunt lipsite de sens. Reprezentările noastre se schimbă pentru că „diversul fenomenelor” a sporit considerabil odată cu lumea digitală. Ipoteza mea este că ne aflăm într-o explozie a diversității experienței și acest lucru este fără precedent în istoria omului. Sensibilitatea noastră este „pusă la treabă” într-un mod intens și plural. În limbaj psihologizant, am putea spune că fenomenele mediate digital sunt atât de bogate informațional încât avem o multiplicitate masivă de stimuli care vin către noi.

De ce s-ar întâmpla acest lucru? O primă explicație, în sens cronologic, pleacă de la o presupuziție a unui „realism absolut” al timpului și spațiului; explicația vine mai degrabă din câmpul sociologiei sau economiei politice. Spațiul și timpul se află într-un proces de comprimare, pare a susține geograful american David Harvey, cu alte cuvinte „lumea devine *un loc mai mic* (?) în care relațiile sociale se *accelerează simultan* cu postmodernitatea”⁶³ (s.m.). O altă metaforă alunecoasă este lansată de sociologul britanic Anthony Giddens: distanțarea timpului și spațiului⁶⁴, un fel de dezmembrare sau separare a spațiului și timpului de loc și eveniment. Sintagma care a prins cel mai bine este cea de „spațiu al fluxurilor” (*space of flows*) a lui Manuel Castells, sociolog-fondator al studiului asupra lumii digitale și internetului. Conform acestuia, lumea umană a schimbat spațiul locurilor cu un spațiu al fluxurilor⁶⁵, ceea ce ar aduce o transformare structurală a sensibilității umane. Putem observa aceeași confuzie între spațiu ca element constitutiv și mod al receptivității. În mod obiectiv nu spațiul s-a schimbat, ci reprezentările făcute posibile prin apriorismul spațiului. Putem conchide că „spațiu al fluxurilor” este o metaforă fără valoare euristică. Nu se modifică nici conceptualizarea spațiului (pentru că acesta nu poate fi un *concept empiric*), nici „realitatea sa empirică”, spațiul este doar formă pură a intuiției, formă-cadru care face posibile reprezentările cu conținut empiric.

⁶³ R. Hassan, J. Thomas. „Time and space in the age of information”, în *The New Media Theory Reader*, Open University Press, Londra, 2006, p. 221.

⁶⁴ *Ibidem*, p. 221.

⁶⁵ M. Castells, „An Introduction to the Information Age”, în *The Information Society Reader*, ed. F. Webster, R. Blom, E. Karvonen, H. Melin, K. Nordenstreng, E. Puoskari, Routledge, Londra 2004. pp. 138-49.

Nu trebuie interpretată necesitatea încadrării în spațiu și timp a tuturor fenomenelor în cheie psihologică, *a priori* și înăscut nu sunt echivalente la Kant⁶⁶. E important să distingem planurile pentru a nu cădea în capcana în care pică toți cei care se întreabă dacă și, mai mult, care cred că au găsit dovezile că are loc o schimbare fundamentală în *percepția umană a timpului și spațiului* odată cu experiențele online și de imersiune în lumea digitală. Nu poți avea *percepția acestor două intuiții*, ci acestea fac posibile diverse alte intuiții și senzații prin care se reprezintă obiectele. Marea inovație pe care o introducea Kant, distanțându-se astfel de Leibniz și Berkeley, este tocmai distincția dintre intuiții pure și alte genuri de intuiții și senzații.

O altă dezbatere aprinsă contemporană privește felul în care lumea digitală schimbă / modifică cogniția umană⁶⁷. Într-un loc celebru din *Critică*, Kant nota: „problema principală rămâne totdeauna: ce și cât pot cunoaște intelectual și rațiunea, independent de orice experiență? și nu: cum e posibilă însăși *facultatea de a gândi?*”⁶⁸. Ce susțin este că preocuparea pentru facultatea de a gândi și impactul digitizării, digitalizării și conectării în rețea asupra ei fără o preocupare pentru a înțelege posibilitatea și necesitatea experienței nu va duce niciunde. Afirmările științifice de genul „mediul virtual / online / digital duce la scăderea capacităților cognitive în lumea reală” sau de genul „internetul e (ca) o minte colectivă / permite o gândire colectivă sincronizată” etc. sunt chestionabile pentru că fiecare studiu care le produce (chiar dacă are rezultate replicabile, e riguros, metodic etc.) pleacă de la alte presupoziii privind rolul și posibilitățile sensibilității. Pentru un kantian, modul de gândire nu pare a se schimba, doar conținutul reprezentărilor s-a multiplicat sau diversificat fără a se fi schimbat constitutiv ceea ce face nouă posibile fenomenele. Întrebarea despre experiența online sau a Realității Virtuale *ca modificare a raportului nostru la fenomene* este lipsită de sens. Intuițiile pure ale sensibilității, constitutive, nu pot fi schimbate nefiind ceva empiric.

O metodă de interogare critică a tehnologiei care mi se pare compatibilă cu idealismul transcendentă este care vrea să răspundă la întrebarea „cum se simte?” („how it feels like?”) o tehnologie⁶⁹. Noile medii digitale (care oferă infrastructura unei lumi digitale) trebuie interogate nu prin căutarea unei obiectivități științifice (care ascunde presupozitia unui realism aproape absolut) într-o abordare cauzală, ci trebuie plecat în căutarea experienței subiective (aproape senzualist). Ce e într-adevăr important filosofic este faptul că înțelesul pe care îl extragem din reprezentările noastre din și despre lumea digitală este intersubiectiv valabil. Poate pentru că la nivelul fenomenelor externe, condițiile lor de posibilitate, spațiul și timpul sunt date invariant la fel.

⁶⁶ M. Flonta, „Kant în cultura filosofică românească”, în *Kant în lumea lui și în cea de azi. Zece studii kantiene*, Polirom, Iași, 2005, pp. 207 și 215–6.

⁶⁷ Liniile mari ale dezbaterii pot fi descoperite în dosarul din 2010 al *Edge.org*, „Cum internetul îți schimbă modul de a gândi?” („How is the Internet changing the Way You Think?”), url: <https://www.edge.org/responses/how-is-the-internet-changing-the-way-you-think> (accesat pe 12 iunie 2016).

⁶⁸ Kant, *op. cit.*, p. 25.

⁶⁹ Propusă de către A. Pacey, *Meaning in Technology*, The MIT Press, Cambridge, Mass., 2001.

Ca o concluzie, experiențele pe care le avem în lumea digitală, oricât de mediate, virtualizate și imersate ar fi, sunt reale, în sens kantian. Realitatea poate fi și virtuală.⁷⁰

4. ÎN LOC DE CONCLUZIE, UN „AVERTISMENT CRITIC”

Până aici am expus de ce experiențele mediate digital sunt valabile obiectiv chiar dacă reprezentările subiectului sunt diverse. O lume mediată prin tehnologii digitale (care sunt descrise cel mai adesea prin apelul la categoriile virtualului, artificialului, interactivului sau imersivului) cu obiectele sale informaționale este posibilă subiectului în același mod cum acesta se lasă „afectat” de fenomene și într-o lume nemediată. Marea eroare pe care o facem este să credem că medierea digitală este *constitutivă felului în care oamenii percep spațio-temporal*. Încercarea mea a fost de a demonstra că această mediere, chiar dacă vine cu o complexitate și diversitate incredibile ale reprezentării, nu poate modifica formele-cadru, condițiile de posibilitate ale experienței. Mai mult, am lăsat de înțeles că doar în aceste cadre *a priori* e posibilă tehnologia digitală atunci când ea interferează cu sau este interfața (utilizabilă) sensibilității ființelor umane (și chiar altor ființe gânditoare mai puțin evoluat). Ca utilizatori, nu putem relaționa cu computerele fără o interfață care să pună la treabă intuițiile, reprezentările, deci una ordonată spațial și temporal. Este ceva dincolo de interfață?

Tot în descendență kantiană, voi introduce ideea unui *avertisment critic*: să nu luăm ceea ce e reprezentat în spațiu (și timp) drept lucrurile în sine.

„[...] conceptul transcendental al fenomenelor în spațiu este un avertisment critic că în genere nimic din ceea ce e intuit în spațiu nu este o formă a lucrurilor care le-ar fi cumva proprie în ele însele, ci că obiectele în sine ne sunt cu totul necunoscute și că ceea ce numim obiecte externe nu sunt altceva decât simple reprezentări ale sensibilității noastre, a cărei formă este spațiul, dar *al cărei adevărat corelat, adică lucrul în sine, nu este cunoscut deloc prin aceasta, nici nu poate fi cunoscut. Dar în experiență el nici nu constituie vreodată o problemă.*”(s.m.)⁷¹

Voi corela acest avertisment cu avertismentul lui Mihail Radu Solcan, care apare într-o linie de gândire platoniciană:

„Pentru Platon, hotărâtor este caracterul procesului cunoașterii. O cunoaștere bazată pe datele simțurilor, pe umbrele pe care le vedem este înșelătoare.

⁷⁰ La un rezultat asemănător ajunge și M. Heim, *The Metaphysics of Virtual Reality*, Oxford University Press, Oxford, 1993, pp. 108–137. Mai mult, acesta susține că „Realitatea Virtuală ultimă e o experiență filosofică, probabil experiența sublimului.” (p. 137) – merită investigat, tot în cheie kantiană, de ce sublimul, ca *judecată de reflexiune*, ar fi peste măsura simțurilor și dincolo de determinarea logică și în lumile virtuale (vezi *Critica facultății de judecare*, Partea I, Cartea a doua – Analitica sublimului §23 – §29). De remarcat că înainte de a avea tehnologii de Realitate Virtuală pe piața comercială, aveam o metafizică a ei. Cum notam mai sus, Realitatea Virtuală sau Inteligența Artificială, ca proiecte fundamentale ale informaticii (științei computerelor), cunosc în deceniul nostru o a doua perioadă de dezvoltare și inovare, iar succesul lor de acum, risc să afirm, se bazează pe rezultatele *criticii* filosofice care li s-a adresat.

⁷¹ Kant., *op. cit.*, p. 79.

Nu se poate oare spune același lucru despre o cunoaștere a computerului bazată pe ceea ce vedem pe ecran? *Ecranul computerului este precum peretele din fața oamenilor legați*, despre care ne vorbește Platon.

Din toată metafora peșterii, punctul cel mai interesant este acela al „legării de mâini și de gât” a oamenilor. *Ce ne-ar fi însă legate/legați în cazul computerelor?* Nu putem, la urma urmei, examina lesne (cel puțin în principiu) ceea ce se petrece în interiorul mașinii? Răspunsul la întrebarea de mai sus este negativ. [...]”(s.m.)⁷²

Utilizatorii trăiesc în lumea umbrelor, sunt captivi unei lumi iluzorii „care oferă variate senzații și posibilități de acțiune”⁷³, iar programatorii sunt „aidoma acelor iluzioniști care proiectează umbre pe peretele peșterii”⁷⁴ – reală, în sensul lui Platon, ar fi doar „lumea algoritmilor”⁷⁵. Cine înțelege algoritmul – adică pașii de la o stare inițială la o stare finală sau, am putea spune, cine e capabil de abstractizarea unui obiect sau eveniment – este cel care are acces la lumea reală, la *ideile* din spatele programelor⁷⁶. Scopul analogiei la Solcan era să susțină teza conform căreia o necunoaștere a codului-sursă, deci a programului după care rulează o mașină (un computer), este echivalentul unei captivități a ignoranței în lumea digitală, cu implicații morale devastatoare. Ce vreau eu să susțin este că neînțelegerea faptului că reprezentările sensibilului digital sunt actualizări ale unor algoritmi nu face experiența mai puțin experiență, dar, ce-i drept, văduvește omul de capacitățile sale suprasensibile, de gândirea prin intelect a algoritmilor. Fenomenele nu sunt aparente în sens platonician (în experiență nu e problematic să ne reprezentăm obiectele în timp și spațiu) și aș elimina convingerea că experiența ar fi iluzorie. De ce? Urmez un principiu mai degrabă al carității: nu poți „anula” experiențele oamenilor, fenomenele digitalului doar pentru că acestea nu duc la „lucrul în sine”, la ceea ce propriu-zis procesează aceste mașini universale. Dar conjugarea celor două avertismente ne duce să credem că trebuie orientată și altfel gândirea lumii digitale: să pornim de la relația dintre *intelect* și *sensibilitate* prin mijlocirea *imaginației* atunci când vrem să dobândim cunoștințele corecte despre procesele computerului⁷⁷. Nu e nevoie de o depășire a sensibilității prin imaginație și intelect, ci de o mai bună integrare a lor pentru a nu restrânge ființa gânditoare la prea puțin.

Cu alte cuvinte, nu vom gândi lucrurile lumii digitale „în sine” prin experiențele făcute posibile de formele pure ale sensibilității noastre, ci doar dacă avem acces

⁷² M.R. Solcan, „Computerul și peștera lui Platon”, în *Filosofia științelor umane. In memoriam Mihail Radu Solcan*, ed. M. Flonta, E.-M. Socaciu și C. Vică, Editura Universității din București, 2015, p. 357–8.

⁷³ *Ibidem*, p. 358.

⁷⁴ *Ibidem*, p. 358.

⁷⁵ *Ibidem*, p. 359.

⁷⁶ C. Vică, „Filosofia informaticii. De ce computerul este mai mult decât un instrument pentru cercetarea umanistă”, în *Filosofia științelor umane. In memoriam Mihail Radu Solcan*, ed. M. Flonta, E.-M. Socaciu și C. Vică, Editura Universității din București, 2015, p. 325–6.

⁷⁷ O observație făcută în M.-R. Solcan, *Introducere în filosofia minții din perspectiva științei cogniției*, Editura Universității din București, 2000, p. 80, ne încurajează în această direcție: „Tuturor ni se întâmplă probabil să scriem programe, chiar dacă nu ne dăm seama imediat de acest lucru”. Cu alte cuvinte, toți gândim în algoritmi și reprezentăm date în structuri.

dincolo de sensibilitate, la nivelul intelectului pur, la algoritmi. O putem face ca ființe suprasensibile?

*

Într-un loc, pasager, Graham Priest enunță o serie de exemple de noumene pe care le-am regăsi la Kant: Dumnezeu, cosmosul, sufletul etc.⁷⁸. Putem gândi algoritmul ca noumen?⁷⁹ Nu sunt sigur de răspunsul meu despre algoritmi umani, dar cei generați de o Inteligență Artificială Generală sunt noumene, fiindcă aceștia se prezintă ca obiect al intuiției non-sensibile a rațiunii pure practice. Ar folosi androizii unui viitor îndepărtat un intelect total deconectat de sensibilitate?

O ultimă observație despre complexitatea timpului algoritmic: este algoritmul un obiect supus condiției timpului? Da, când este implementat în cod și rulat (activat) pe o mașină de calcul – în rest, el este „în sine”, în afara timpului și dincolo de experiență. Atunci folosirea ideii de complexitate temporară trebuie făcută în următorul mod: algoritmi nu au intrinsec, ca însușire, această complexitate în idealitatea lor, ci doar ca obiecte ale realității empirice.

În secțiunea de „Observații generale asupra esteticii transcendente”, Kant propune un exemplu care să clarifice distincția dintre fenomen și lucru în sine: un curcubeu va fi „un simplu fenomen pe o ploaie cu soare, iar ploaia o vom numi lucru în sine, ceea ce este just, întrucât înțelegem conceptul de ploaie în sens fizic”⁸⁰; ploaia este lucru în sine, dar stropii de ploaie sunt fenomene, obiecte empirice, nefiind nimic în ele însele (nici forma lor sau spațiul în care cad), afirmă Kant⁸¹. Nu vom cunoaște ploaia (care aici este obiect în sensul transcendental), ci doar fenomenul stropilor de ploaie care în cadrul dat de intuițiile pure ale spațiului și timpului ne afectează în experiență. În mod analog, algoritmi „în sine” nu se deschid experienței, dar fiecare „strop”, fiecare operațiune sau pas odată codate, puse în forme (chiar scrise pe hârtie⁸²) sunt posibile și asupra lor putem formula judecăți, adică atribui predicat.

Acest articol este rezultatul unei cercetări finanțate printr-un grant al Unității Executive pentru Finanțarea Învățământului Superior, a Cercetării, Dezvoltării și Inovării, CNCS – UEFISCDI, proiectul cu numărul PN-II-RU-TE-2014-4-1846 (This work was supported by a grant of the Romanian National Authority for Scientific Research and Innovation, CNCS – UEFISCDI, project number PN-II-RU-TE-2014-4-1846).

⁷⁸ G. Priest, *Dincolo de limitele gândirii*, trad. D. Gheorghiu, Paralela 45, Pitești, 2007, p. 143.

⁷⁹ Îi mulțumesc lui Valentin Mureșan pentru că mi-a îndreptat privirea către această întrebare într-o discuție la Centrul de Cercetare în Etică Aplicată (Universitatea din București), o discuție despre posibilitatea roboților de a fi agenți autonomi, în 2015.

⁸⁰ Imm. Kant, *op.cit.*, p. 89.

⁸¹ *Ibidem*, p. 89.

⁸² În primii ani de programare se obișnuia ca învățăceii să scrie programele mai întâi pe hârtie, fără sprijinul unui compilator sau interpretor care să analizeze fiecare linie de cod și să semnaleze eventualele erori. Acest exercițiu promova tocmai un control propriu asupra „traducerii” în fenomen a algoritmului.