

## Symulacja mentalna jako podstawa kontaktu poznawczego z fikcyjnymi narracjami

### Wstęp

Fikcyjne narracje przedstawione w filmach oraz powieściach potrafią – jeśli tylko są odpowiednio skonstruowane – wywołać w osobie czytającej czy oglądającej ogromne zaangażowanie poznawcze oraz emocjonalne. Ta zdolność wszechstronnego „wciągania” w zaprezentowane wydarzenia jest przynajmniej częściowo niezależna od artystycznej wartości dzieła: poruszać mogą zarówno męcznie moralne i psychiczne Raskolnikowa w *Zbrodni i karze*, przerażona Ellen Ripley uciekająca przed krwiożerczym kosmitą w *Obcym*, jak i zmagająca się z miłosnymi dylematami bohaterka niezbyt wyrafinowanego artystycznie serialu romantycznego. Przedmiotem niniejszego artykułu jest próba wyjaśnienia tego potencjału fikcyjnych narracji do głębokiego poruszania ludzi mających z nimi kontakt. Chcę krytycznie przedstawić propozycję, zgodnie z którą zdolność ta może zostać wytłumaczona przez odwołanie do pojęcia symulacji mentalnej. W pierwszej części tekstu zajmę się krótkim omówieniem teorii symulacji mentalnej jako wyjaśnienia możliwości czytania umysłów. W części drugiej zanalizuję koncepcję, według której fikcyjne narracje zawdzięczają swoją moc angażowania czytelników/oglądających w przedstawione wydarzenia dzięki temu, że ci symulują domniemane procesy mentalne fikcyjnych postaci. W części trzeciej wysunę argumenty przeciw takiemu ujęciu oraz zaprezentuję koncepcję alternatywną, wykorzystującą tezę o symulacji mentalnej jako mechanizmie stanowiącym podstawę wyobraźni.

### Teoria symulacji: krótka charakterystyka

Teoria symulacji wyłoniła się w obrębie analitycznej filozofii umysłu w połowie lat osiemdziesiątych XX wieku jako propozycja wyjaśnienia ludzkiej zdolności do czytania umysłów (*mindreading*), to jest do przypisywania stanów mentalnych sobie oraz innym osobom w celu przewidywania i wyjaśniania własnych oraz cudzych działań [por. Goldman 2006]. Powstała ona jako alternatywa dla innego dominującego ówczesnie wyjaśnienia czytania umysłów, nazywanego „teorią teorii” [por. np. Stich, Nichols 1992]. Podejście to opiera się na twierdzeniu, zgodnie z któ-

rzym ludzie posiadają rozbudowaną teorię psychologiczną, wykorzystywaną w celu przewidywania i wyjaśniania cudzych (ale też własnych) działań. Oczywiście tak ogólnie sformułowane stanowisko zwolenników teorii to dopiero punkt wyjścia dla bardziej szczegółowych, często różniących się rozwiązań problemów dotyczących tego, (a) czy postulowana teoria jest uświadamiana, czy też całkowicie nieświadoma, (b) czy ma ona charakter wrodzony, czy też jest wyuczona, (c) w jakim stopniu stanowi ona rzeczywiście „teorię” na wzór teorii naukowych. Mimo tych różnic wszyscy zwolennicy teorii zgodziliby się z tezą, że za czytanie umysłów odpowiada wiedza czy też zasoby informacyjne o charakterze psychologicznym, którymi dysponują (świadomie lub nie) podmioty.

Zwolennicy teorii symulacji odrzucają wyjaśnienie czytania umysłów jako zdolności funkcjonującej na podstawie tak czy inaczej rozumianej wiedzy teoretycznej, a zamiast tego próbują pokazać, że zdolność do przypisywania stanów mentalnych (i jej predykcyjno-eksplanacyjne wykorzystanie) oparta jest na procesie „przejmowania perspektywy” innej osoby czy też zdolności do spojrzenia na świat z jej perspektywy. Mówiąc nieco bardziej technicznie, zgodnie z teorią symulacji „czytamy” umysły innych, wykorzystując własne zasoby poznawcze, afektywne i motywacyjne (własny umysł) jako ich manipulowany model. To symulacje przeprowadzone na tym modelu, a nie teoretyczne rozumowania stanowią podstawę atrybucji stanów mentalnych. Na przykład jednym z popularnych sformułowań idei symulacji jest propozycja, zgodnie z którą w celu przewidzenia czyjejs decyzji system poznawczy najpierw wytwarza stany do jakiegoś stopnia przypominające stany mentalne innej osoby, które następnie stają się danymi wejściowymi dla mechanizmów odpowiedzialnych normalnie za *pierwszoosobowe* podejmowanie decyzji [por. Goldman 2006]. Cały proces odbywa się jednak w trybie *off-line*: inicjowany jest „udawanymi” stanami (*pretend states*), które tylko częściowo przypominają funkcjonalnie stany rzeczywiste, a podjęta „decyzja” nie wpływa na efekty, by wygenerować stosowne działanie, lecz przypisana jest innej („czytanej”) osobie. Nie wdając się jednak w szczegóły różnych sformułowań teorii symulacji, zgodnie z przyjętą tu – pochodzącą od Goldmana [2006] – konceptualizacją, symulacyjna teoria czytania umysłów bazuje na koniunkcji dwóch twierdzeń: (1) czytanie umysłów opiera się (domyślnie) na mechanizmie symulacji mentalnej; (2) symulacja definiowana jest następująco: proces mentalny  $P$  symuluje proces mentalny  $P'$  wtedy i tylko wtedy, gdy (a)  $P$  duplikuje, replikuje bądź przypomina  $P'$  pod pewnymi względami (istotnymi ze względu na określone zadanie) oraz (b) replikowanie  $P'$  stanowi funkcję (jedną z funkcji)  $P$  [za: Goldman 2006].

### Symulacja, empatia i fikcja

Chociaż teoria symulacji została sformułowana w kontekście dyskusji o mechanizmach kognitywnych stojących u podstaw czytania umysłów, to niektórzy autorzy podjęli próbę pokazania, że można wysnuć z niej dość istotne wnioski dotyczące problemu relacji kognitywnej pomiędzy podmiotem a fikcyjnymi narracjami [Coplan 2004; Currie 1995; Feagin 1996]. W najogólniejszym ujęciu propozycje te ugruntowane są na tezie, że tendencja do poznawczego i emocjonalnego angażowania się w fik-

cyjne historie zawarte w filmach i powieściach związana jest z faktem, iż mechanizm symulacji wykorzystywany do interpretacji rzeczywistych ludzi często stosowany jest także do symulowania domniemanych procesów zachodzących w umysłach fikcyjnych postaci.

Oczywiście powyższe twierdzenie musi zostać uszczegółowione. Jak już wspomniano, czytanie umysłów – wyjaśnieniu którego służyć ma teoria symulacji – polega na zdolności do przypisywania stanów mentalnych, która to zdolność służy z kolei jako narzędzie przewidywania i wyjaśniania działań. Tymczasem utwory fikcyjne (zwłaszcza powieści) bardzo często całkowicie *explicite* opisują stany i procesy umysłowe postaci, tak że odczytanie „zawartości” ich umysłów nie stanowi dla czytelnika bądź oglądającego znaczącego wyzwania poznawczego. Jednocześnie przewidywanie działań postaci w obrębie świata przedstawionego często wymaga raczej znajomości konwencji związanej z danym gatunkiem niż symulacji [Knight 2006]. Stąd fakt, że bohater horroru będzie się zbliżać w ciemności do źródła niepokojących dźwięków, wydaje się psychologicznie niewiarygodny, ale całkowicie przewidywalny. Jaką rolę miałyby zatem do spełnienia symulacja mentalna podczas kontaktu z fikcją? Choć proces symulacji nie musi być świadomy (może być charakteryzowany na poziomie czysto funkcjonalnym czy neuronalnym), to – jak się wydaje – tym, co w znaczący sposób wpływa na kontakt poznawczy z fikcyjnymi narracjami, jest proces *uświadamianego* symulowania (domniemanych) procesów umysłowych fikcyjnych postaci, w którym dochodzi do świadomego podzielenia ich (domniemanych) doświadczeń [por. Feagin 1996; Coplan 2004]. Fundamentalną rolę może tu odgrywać przede wszystkim podzielenie stanów o charakterze afektywnym, przejmowanie smutku, strachu czy radości postaci zaludniających świat stworzony przez autora. Tak rozumiany proces symulacji prowadzi nie tylko do predykcji i wyjaśnień, ale pozwala też zrozumieć na poziomie doświadczeniowym, „jak to jest” być inną – w tym przypadku fikcyjną – osobą [por. Ravenscroft 1998]. Świadome symulowanie procesów mentalnych utożsamiam w ramach tej pracy z empatią.

„Empatia” nie należy rzecz jasna do pojęć posiadających ścisłą, uniwersalnie podzielaną definicję. Na potrzeby tego artykułu rozróżnić można trzy znaczenia tego terminu: (1) empatia jako zarażenie emocjonalne; (2) empatia jako współodczuwanie; (3) empatia rekonstrukcyjna. W pierwszym przypadku chodzi o proces wzbudzenia emocji poprzez obserwację emocji tego samego typu u innej osoby [Coplan 2006]. Zarażenie emocjonalne nie wymaga ani przeprowadzenia dystynkcji ja–inny, ani nie musi prowadzić do atrybucji danego stanu emocjonalnego innej osobie. Amy Coplan argumentuje, że reżyserzy filmowi często wykorzystują ten mechanizm do wzbudzenia reakcji afektywnej w widzu, za przykład podając sceny otwierające *Szeregowca Ryana* Spielberga, które w sposób niemal bezkontekstowy pokazują anonimowe, wyrażające różne emocje twarze amerykańskich żołnierzy. W przypadku empatii jako współodczuwania dochodzi do świadomego współodczuwania stanu percypowanego u innej osoby, jednak przy zachowaniu dystynkcji ja–inny i przy zdawaniu sobie sprawy z faktu, że własny stan wywołany jest percepcją innej osoby [de Vignemont 2010]. Mechanizm ten oparty jest prawdopodobnie na działaniu tak zwanych systemów lustrzanych, modulowanym jednak czynnikami poznawczymi [de Vignemont 2010]. Wreszcie empatia rekonstrukcyjna polega na świadomym, celowym i kontrolowanym

odtworzeniu procesu mentalnego innej osoby [de Vignemont 2010]. Jest to proces, w którym empatyzujący, mając już pewną wiedzę lub przypuszczenia dotyczące stanów mentalnych innej osoby i/lub sytuacji, w której się ona znajduje, próbuje zrekonstruować jej proces mentalny poprzez odtworzenie go „we własnym umyśle”, tak jak gdyby był tą osobą. W przeciwieństwie do dwóch poprzednich typów empatii ten nie wymaga percepcyjnego kontaktu z inną osobą, dlatego też mógłby być wykorzystywany przy kontakcie z dziełami literackimi, a nie jedynie filmami.

Teza, że czasem empatyzujemy z fikcyjnymi postaciami, który to fakt miałby wpływać w kluczowy sposób na nasze zaangażowanie w fikcyjne historie, jest *prima facie* introspekcyjnie wiarygodna. Jak się jednak wydaje, istnieją także trzecioosobowe dane świadczące na jej rzecz. Warto mieć na przykład na uwadze, że wiele badań nad systemami lustrzanymi – pełniącymi prawdopodobnie istotną rolę przy zarażeniu emocjonalnym oraz empatii jako współodczuwaniu – wykorzystywało krótkie filmiki jako bodźce wywołujące „lustrzaną” aktywność neuronalną [por. np. Wicker, Keysers, Plailly, Royet, Gallese, Rizzolatti 2003]. Można więc założyć, że systemy lustrzane aktywne są również w trakcie oglądania fikcyjnych narracji przedstawionych w filmach. Istnieją jednak też inne, nieodwołujące się w ogóle do pojęcia systemów lustrzanych badania, których wyniki sugerują udział mechanizmu symulacji w kontakcie poznawczym z fikcją. W badaniu Rincka i Bowera [1995] osoby badane miały zapamiętać diagram przedstawiający budynek oraz znajdujące się w nim obiekty, a następnie czytały krótkie historyjki opisujące działania postaci poruszającej się wewnątrz tego budynku. Badani odpowiadali następnie na serię pytań dotyczących obiektów znajdujących się lub nie w budynku pokazanym na diagramie. Okazało się, że istniała zależność pomiędzy szybkością udzielanych odpowiedzi a bliskością czasoprzestrzenną obiektów do osób opisanych w narracjach. Skłoniło to badaczy do wyciągnięcia wniosku, że badani interpretowali przedstawione im narracje z czasoprzestrzennej perspektywy ich bohaterów. Gernsbacher, Goldsmith i Robertson [1992] przeprowadzili z kolei serię eksperymentów, których wyniki pozwalają rozszerzyć ten wniosek także na sferę afektywną. Badani czytali krótkie narracje, których główni bohaterowie stawiani byli w sytuacjach wywołujących określonego typu emocję. Następnie badanym zadawano serię pytań zawierających terminy emocjonalne, które mogły być zgodne lub niezgodne ze stanem emocjonalnym bohatera przeczytanej wcześniej historii. Okazało się, że badani szybciej odpowiadali na pytania dotyczące emocji zgodnych z tymi odczuwanymi przez bohatera. Skłoniło to badaczy do postawienia hipotezy, według której badani interpretowali przedstawione im narracje z punktu widzenia – tym razem afektywnego – ich bohaterów [Gernsbacher, Goldsmith, Robertson 1992; por. też szerszy przegląd badań w Coplan 2004].

### **Wyobraźnia jako symulacja mentalna**

Powyższe ujęcie relacji pomiędzy fikcją a teorią symulacji nie może być jednak uznane za całkowicie satysfakcjonujące. Istnieją racje przeciw tezie, jakoby zaangażowanie w historie przedstawione w filmach czy powieściach mogło być *zawsze* wyjaśniane faktem, że empatyzujemy z postaciami [por. Carroll 2001; Coplan 2004]. Po pierwsze,

bardzo często emocje doświadczane przez osobę czytającą bądź oglądającą różnią się znacząco od tych, które doświadczane są przez bohatera narracji, na przykład pod względem tego, co stanowi ich przedmiot (boimy się o bohatera horroru, podczas gdy on boi się czyhającego potwora). Po drugie, osoba czytająca bądź oglądająca często dysponuje większą ilością informacji niż bohaterowie (na przykład odczuwamy strach, mimo że pochłonięci zabawą bohaterowie filmu *Szczęki* nie wiedzą o zbliżającym się rekinie). Po trzecie, pragnienia i nadzieje osób oglądających lub czytających co do rozwoju wydarzeń w fikcyjnej historii często znacząco się różnią od tego, czego pragnęłyby postacie.

Choć więc pojęcie empatii jako formy symulacji mentalnej może czasem wyjaśniać, dlaczego tak bardzo angażujemy się w fikcyjne narracje, to na pewno wyjaśnienie takie nie jest kompletne. Istnieje jednak inny sposób wykorzystania teorii symulacji w wyjaśnianiu kognitywnej relacji podmiotów do fikcyjnych narracji. Wychodzi on od dość zdroworozsądkowego przekonania, że zasadniczą rolę w ustalaniu tej relacji pełni zdolność do wyobrażania sobie przedstawianych w fikcyjnych utworach wydarzeń. Gregory Currie [1995; por. Goldman 2006] rozwinął i doprecyzował tę ogólną ideę za pomocą twierdzenia, że wyobraźnia oparta jest na dokładnie tym samym mechanizmie symulacyjnym, który proponowany jest dla wyjaśnienia zdolności do czytania umysłów. Na przykład zdolność do wyobrażenia sobie, że percypujemy właśnie niebieską cytrynę, nie polega na przyjęciu jakiejś specyficznej postawy propozycjonalnej względem treści „tu stoi niebieska cytryna” bądź „widzę, że tu stoi niebieska cytryna” [por. Leslie 1994], lecz na znajdowaniu się w stanie pod wieloma względami (głównie w wymiarze funkcjonalnym, ale być może także fenomenalnym) przypominającym stan percepcyjny, w którym znaleźlibyśmy się, gdybyśmy *rzeczywiście* widzieli niebieską cytrynę. W ujęciu Curriego [1995] tak samo symulowane mogą być nie tylko stany percepcyjne, ale też przekonania czy pragnienia. Według tego autora oglądanie filmu lub czytanie powieści skutkuje – o ile rzecz jasna dzieło jest odpowiednio skonstruowane – znajdowaniem się w stanach przypominających funkcjonalnie te, w których znajdowalibyśmy się, gdyby przedstawione wydarzenia miały miejsce, na przykład gdyby rekin ze *Szczyk* *rzeczywiście* zbliżał się do niczego się niespodziewających osób. Zdaniem Curriego [1995] stany przyjmowane w trybie symulacji wchodzą między innymi w takie same jak ich „oryginały” interakcje z systemami odpowiedzialnymi za reakcje afektywne, co miałyby wyjaśniać zdolność fikcyjnych narracji do poruszania osoby oglądającej/czytającej na poziomie emocjonalnym.

Istnieją badania dotyczące roli symulacji jako mechanizmu stojącego u podstaw wyobraźni oraz jej udziału w rozumieniu komunikatów językowych [por. np. Barsalou 1999], których wyniki można by łącznie wykorzystać jako wstępnie wspierającą koncepcję, zgodnie z którą symulacja mentalna stoi u podstaw kontaktu poznawczego z fikcyjnymi narracjami. Niestety, badania poruszające ten temat *bezpośrednio* są rzadkie. Mimo to za bardzo obiecujące należy uznać wyniki badania przeprowadzonego przez Nicole K. Speer i współpracowników [Speer, Reynolds, Swallow, Zacks 2009]. Wykorzystali oni fMRI, aby zaobserwować aktywność neuronalną w czasie, kiedy badani czytali krótkie, proste narracje dotyczące codziennych aktywności siedmioletniego chłopca. Mówiąc bardziej precyzyjnie, autorzy ci weryfikowali, czy oraz ewentualnie jakie obszary wykazywać będą selektywnie wzmożoną aktywność

w momentach, w których w ramach fikcyjnej narracji dochodzi do zmian w następujących wymiarach sytuacyjnych: (a) przestrzennym, (b) czasowym, (c) przyczynowym, (d) interakcji postaci z opisywanymi obiektami, (e) opisywanych postaci, (f) celów opisywanych postaci. Okazało się między innymi, że zmianom w wymiarze interakcji postaci z obiektami (głównie odkładanie i podnoszenie przedmiotów) towarzyszyła wzmożona aktywność w obszarach odpowiedzialnych za reprezentowanie somatosensoryczne rąk oraz kontrolę ruchów chwytnych (między innymi kora przedruchowa), a zmianom w wymiarze przestrzennym towarzyszyła selektywnie wzmożona aktywność obszarów kory parahipokampowej zaangażowanych normalnie w przetwarzanie informacji przestrzennych. Innymi słowy, obszary percepcyjne i motoryczne aktywne w trakcie rzeczywistej percepcji i działań okazały się aktywne także w trakcie *czytania* o zdarzeniach i działaniach przedstawionych w narracji. Doprowadziło to autorów badania do sformułowania wniosku, że „czytelnicy rozumieją przedstawioną historię dzięki symulowaniu zdarzeń w niej zaprezentowanych oraz uaktualniają swoje symulacje, kiedy zmieniają się jej różne aspekty” [Speer i in. 2009, s. 989]. Konkluzja ta jest zbieżna z poglądami Curriego. Nawet jeśli wyniki jednego badania trudno uznać za całkowicie satysfakcjonującą konfirmację tezy o symulacji jako podstawie kontaktu poznawczego podmiotu z fikcyjnymi narracjami literackimi i filmowymi, to z pewnością stanowią one dobrą podstawę do uznania, że nie jest ona nieuzasadniona empirycznie.

## Zakończenie

Celem pracy było krytyczne omówienie koncepcji, zgodnie z którą fikcyjne narracje przedstawione w utworach literackich i filmowych posiadają specyficzną zdolność „wciągania” podmiotu w prezentowane wydarzenia dzięki temu, że kontakt poznawczy z nimi oparty jest na mechanizmie symulacji mentalnej. Dyskusji poddane zostały dwa sformułowania tej ogólnej idei: jedno odwołujące się do symulacji mentalnej jako mechanizmu odpowiadającego za zdolność do empatyzowania z postaciami przedstawionymi w fikcyjnych historiach, a drugie odwołujące się do symulacji jako mechanizmu stojącego u podstaw zdolności do wyobrażania sobie fikcyjnych wydarzeń. Jak próbowałem wykazać, pierwsze sformułowanie jest co prawda empirycznie wiarygodne, ale istnieją racje konceptualne za uznaniem, że nie może ono wyczerpywać problemu, nawet jeśli *rzeczywiście czasem* fikcyjne historie poruszają nas dlatego, iż przejmujemy perspektywę ich bohaterów. Bardziej satysfakcjonujące teoretycznie, a jednocześnie niebezpieczne empirycznie okazuje się drugie rozwiązanie, zgodnie z którym fikcyjne narracje oddziałują na nas w taki a nie inny sposób dlatego, że ich interpretacja wiąże się z mentalnym symulowaniem stanów i procesów umysłowych, w których znajdowalibyśmy się, gdyby przedstawione w nich wydarzenia były rzeczywiste.

## BIBLIOGRAFIA

- Barsalou L. (1999). *Perceptual Symbol Systems*. „Behavioral and Brain Sciences” 22, s. 577–660.
- Carroll N. (2001). *Beyond Aesthetics: Philosophical Essays*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Coplan A. (2004). *Empathic Engagement with Narrative Fictions*. „The Journal of Aesthetics and Art Criticism” 62, s. 141–152.
- Coplan A. (2006). *Catching Characters’ Emotions: Emotional Contagion Responses to Narrative Fiction Film*. „Film Studies. An International Review” 8, s. 26–38.
- Currie G. (1995). *Image and Mind: Film, Philosophy and Cognitive Science*. Cambridge: Cambridge University Press.
- de Vignemont F. (2010). *Knowing Other People’s Mental States as If They Were One’s Own*, [w:] S. Gallagher, D. Schmicking (red.), *Handbook of Phenomenology and Cognitive Sciences* (s. 283–300). New York: Springer.
- Feagin S. (1996). *Reading with Feeling: The Aesthetics of Appreciation*. Ithaca: Cornell University Press.
- Gernsbacher M.A., Goldsmith H.H., Robertson R.R.W. (1992). *Do Readers Mentally Represent Characters’ Emotional States?* „Cognition and Emotion” 6, s. 89–111.
- Goldman A. (2006). *Simulating Minds: Philosophy, Psychology and Neuroscience of Mindreading*. Oxford: Oxford University Press.
- Knight D. (2006). *In Fictional Shoes: Mental Simulation and Fiction*, [w:] N. Carroll, J. Choi (red.), *Philosophy of Film and Motion Pictures. An Anthology* (s. 271–280). Oxford: Blackwell.
- Leslie A. (1994). *Pretending and Believing: Issues in the Theory of TOMM*. „Cognition” 50, s. 271–280.
- Ravenscroft I. (1998). *What Is It Like To Be Someone Else? Simulation and Empathy*. „Ratio” 11, s. 170–185.
- Rinck M., Bower G.H. (1995). *Anaphora Resolution and the Focus of Attention in Situation Models*. „Journal of Memory and Language” 34, s. 110–131.
- Speer N.K., Reynolds J.R., Swallow K.M., Zacks J.M. (2009). *Reading Stories Activates Neural Representations of Visual and Motor Experiences*. „Psychological Science” 20, s. 989–999.
- Stich S., Nichols S. (1992). *Folk Psychology: Simulation or Tacit Theory*. „Mind and Language” 7, s. 35–71.
- Wicker B., Keysers C., Plailly J., Royet J.P., Gallese V., Rizzolatti G. (2003). *Both of Us Disgusted in My Insula: The Common Neural Basis of Seeing and Feeling Disgust*. „Neuron” 40, s. 655–664.

### ***Mental Simulation as a Process Underlying Cognitive Engagement with Narrative Fictions***

The aim of the article is to employ results from philosophy of mind and cognitive sciences in order to answer certain questions from the field of philosophy of art. What is specifically at issue is the problem of the cognitive underpinnings of subject’s relation to narrative fictions presented in novels and movies. A proposal according to which this relation is mediated by mental simulation is critically assessed. The author discusses two theses that are based on this general simulationist idea, namely theses that (1) a person engaged in reading a novel or watching a movie simulates mental states of the protagonists (empathizes with them); (2) the simulation mechanism underlies the ability to imagine fictional events presented in narratives.