

Derfor kan Clark og Chalmers også si at selv prosesser eller objekter som er utenfor sinnets normale grenser, realiserer mentale prosesser. Altså kan man si at så lenge helt ulike prosesser spiller den samme rollen for sinnet og produserer det samme resultat, er forskjellen helt uviktig.

Det er faktisk ingen signifikant forskjell mellom Ingas og Ottos sinn. Inga bruker interne, nevrale prosesser, mens Otto bruker en ekstern realisert prosess. Men begge prosessene oppfyller samme funksjon for Inga og Otto, nemlig at de husker adressen eller lagrer informasjonen om museets plassering som et minne. I begge tilfellene handler det om å huske adressen til MoMA. I Ingas tilfelle er det biologisk lagret informasjon som hentes frem ved å huske. For Otto handler det om skriftlige minner som hentes frem ved å lese informasjonen på nytt. Utvidet sinnsteori antar ganske enkelt at sinnet kan realiseres gjennom både biologiske prosesser og ikke-biologiske ting utenfor kroppen vår.

### Funksjonalismens tanke om (muligheten for) kunstige sinn

En annen variant av funksjonalismen benytter ideen om multippel realisering til å belyse likhetene mellom mennesker og datamaskiner (Block, 1982). For hvis det bare handler om funksjonen, så kan det materielle grunnlaget for mentale tilstander kanskje til og med være laget av uorganiske stoffer, for eksempel silisium. Mange psykologer og informatikere har studert bevissthet ut fra en funksjonalistisk antakelse om at sinnet fungerer som en datamaskin. Sinnet er programvaren som kjøres fra hjernen, som er maskinvaren (Rescorla, 2020). Mentale prosesser er derfor

informasjonsbehandlingsprosesser der det sentrale målet er å finne konkrete løsninger for helt spesifikke problemer (Clark, 2000). Som i en datamaskin foregår det beregninger av input (informasjon fra omgivelse) og produsering av output (atferd) i hjernen vår som følger helt spesifikke algoritmer (et sett med regler som informasjon beregnes eller behandles etter). Så når Ida har vondt, kjøres det et program i hjernen hennes: En viss informasjon, for eksempel «kroppen er skadet», behandles (eller beregnes) som input. Deretter kjøres et program som spesifiserer visse regler for å løse dette problemet, for eksempel: Hvis kroppen har blitt skadet, så rop «au!». Når Ida så lager grimaserer og roper «au», er dette output, altså resultatet av beregningsprosessen.

Denne tankegangen åpner for muligheten av at også kunstige systemer som datamaskiner og roboter har mentale tilstander, i den grad de inntar den korrekte funksjonelle rollen. Ideen om at datamaskiner kan ha mentale tilstander, kalles maskinfunksjonalisme (Block, 1982). Denne ideen er en speiling av datamaskinmodellen av sinnet, som sier at menneskesinnet kan forstås som en beregningsaktivitet i en datamaskin. Maskinfunksjonalismen påstår at datamaskiner også kan ha mentale tilstander og forståelse.

Et kjent tankeeksperiment for ideen om at datamaskiner kunne ha mentale tilstander og tanker, kommer fra matematikeren Alan Turing (1912–1954). Han lanserte det som nå kalles **Turingtesten**, et eksperiment for å teste om en datamaskin kan betraktes som intelligent i menneskelig forstand (Oppy & Dowe, 2021). Intelligens i denne sammenhengen refererer til evnen til å forstå noe, et viktig aspekt av sinnet. Turing spurte: «Er det teoretisk mulig for en