

ФИЛОСОФСКИЕ ПРОБЛЕМЫ ВИРТУАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ И ИСКУССТВЕННОГО ИНТЕЛЛЕКТА

В современном обществе процессы информатизации приобретают глобальный характер. Информатика, компьютерная техника, автоматизированные системы определяют магистральные направления развития и эффективность производства и технологий, проектно-конструкторских разработок и научных исследований. Компьютеры существенно преобразуют содержание и характер труда и обучения, по-новому ставят проблемы развития человеческого интеллекта и личности, оказывают серьезное влияние на мировоззрение человека. Осмысление социальных, интеллектуальных и культурных последствий массового внедрения информационных технологий составляет важнейшую задачу современной философии. Философские проблемы современной информатики включают в себя гносеологические, онтологические, антропологические, этические, культурологические, социально-исторические аспекты.

Одной из серьезных гносеологических проблем, ставшей особенно актуальной в связи с развитием информатики, является проблема соотношения мышления человека и машинного мышления, «искусственного интеллекта».

Исторический опыт использования термина «виртуальный» отразился в его современной трактовке. В современной западной культуре латинское *virtus* понимается в четырех значениях. С одной стороны - это моральная ценность, благо (например, в английском языке *virtus* – это добродетель), с другой – некая актуально существующая и действующая реальность, с третьей стороны – некий артефакт, а с четвертой, «виртуальный» – чаще всего синоним потенциального, мнимого, нереального [1].

Сам термин «виртуальная реальность» обозначает такую реальность, которая может существовать как в потенциальном (возможном) состоянии, так и в актуально существующем, действующем состоянии. Философский подход, который используется для изучения виртуальных реальностей, получил название «виртуалистика» [2]. Это подход, предполагающий множественность реальности, в отличие от моноонтологичного, который предполагает лишь одну реальность - природную. Он может быть использован в любой научной дисциплине, а также для описания и понимания многообразного мира культуры и искусства.

Если абстрагироваться от этимологической трактовки и попытаться интерпретировать виртуальную реальность содержательно, то и здесь мы сталкиваемся с неоднозначностью. Виртуальная реальность по крайней мере амбивалентна, как и техника в целом, когда ее рассматривают в социокультурном аспекте. Для философской интерпретации виртуальной реальности хорошо подходит формула Э. Маха: мир есть комплекс ощущений. Виртуальный мир – это комплекс ощущений. Грань между физической и

психической реальностью в виртуальном мире стерта. Но если виртуал закроет глаза или кто-то выдернет вилку компьютера из розетки, виртуальная реальность исчезает. Таким образом, виртуальная реальность невозможна без взаимодействия физического и психического, или более конкретно: она невозможна без взаимодействия человека и техники.

Виртуальная реальность – наиболее подходящий и в этом смысле идеальный феномен для постмодернистской интерпретации, потому что одним из главных источников постмодернизма является развитие техники к нематериальности. Причем, имеется ввиду не исчезновение вещественного субстрата техники и превращения его в трехмерную компьютерную графику. Вопрос ставится по существу, когда постмодернизм констатирует насыщение электроники функциями человеческого сознания, что ведет к качественному развитию человеко-машинного континуума. Виртуальная реальность и есть такой континуум, философская интерпретация которого затруднена как с позиций материализма, так и с позиций идеализма, а также картезианского дуализма.

Выделяют следующие специфические свойства виртуальной реальности, независимо от ее «природы» (физической, психологической, социальной, технической и др.):

- Порожденность. Виртуальная реальность продуцируется активностью какой-либо другой реальности, внешней по отношению к ней.
- Актуальность. Виртуальная реальность существует актуально, только “здесь и теперь”, только пока активна порождающая реальность.
- Автономность. В виртуальной реальности свое время, пространство и законы существования.
- Интерактивность. Виртуальная реальность может взаимодействовать со всеми другими реальностями, в том числе и с порождающей, как онтологически независимая от них.

Онтологически нет ограничений на количество уровней иерархии реальностей. Но психологически, т.е. относительно конкретного человека, актуально функционируют только две реальности: одна константная и одна виртуальная.

Проблема соотношения человеческого и машинного мышления породила полярные мнения о возможностях искусственного интеллекта – от «машинопоклонников», против которых предостерегал Н. Винер в своей книге «Творец и робот», преклоняющихся перед машиной «за то, что она свободна от человеческих ограничений в отношении скорости и точности», до исследователей, не склонных надеяться на быстрый и бесконечный прогресс в этой области [3]. Еще в 1960-е гг. Н. Винер отмечал несомненные достоинства мозга человека как органа мышления по сравнению с машинами. «Главное из этих преимуществ, по-видимому, способность мозга оперировать с нечетко очерченными понятиями. В таких случаях вычислительные машины, по крайней мере в настоящее время, почти не способны к самопрограммированию. Между тем наш мозг свободно воспринимает стихи, романы, картины,

содержание которых любая вычислительная машина должна была бы отбросить как нечто аморфное. Отдайте же человеку – человеческое, а вычислительной машине – машинное. В этом и должна, по-видимому, заключаться разумная линия поведения при организации совместных действий людей и машин. Линия эта в равной мере далека и от устремлений машинопочклонников, и от воззрений тех, кто во всяком использовании механических помощников в умственной деятельности усматривает кощунство и принижение человека».

За время, которое прошло с тех пор, когда Н. Винер высказал эти мысли, компьютерная техника и технология использования компьютеров настолько усовершенствовались, что возник вопрос о разработке особой части теории познания. Новая область гносеологии была обозначена как информационная эпистемология, ее задача - исследование процесса формирования знаний в компьютерах. Решение этой задачи предполагает пересмотр или уточнение многих понятий традиционной гносеологии, рассматривающей интеллект как человеческое качество в тесной связи с познавательными способностями человека и его деятельностью. В оценках современными исследователями роли искусственного интеллекта в развитии человечества в настоящем и будущем можно выделить два подхода.

Первый подход наиболее четко сформулировал А. П. Назаретян в книге «Интеллект во Вселенной». По его мнению, возрастание удельного веса умственного труда в человеческой деятельности отражает общеэволюционный закон, который требует для сложных систем опережающего развития интеллекта по отношению к двум другим векторам роста – технологическому потенциалу и организационной сложности – и соответственно к управленческим притязаниям [4]. По мере решения других глобальных проблем на передний план будет выступать новая – отношения между естественным и искусственным разумом. И если человечество дорастет до реального возникновения проблемы «двоевластия интеллектов», то конфронтационные подходы к ее решению будут сразу же отброшены, речь может идти только о разных вариантах их синтеза. Формирование таких симбиозных структур в перспективе обеспечило бы диалектическое снятие противоречий между безграничными потенциями интеллектуального развития и ограниченными возможностями, потребностями, мотивами биологического организма.

Второй подход разработал менее оптимистично настроенный современный российский ученый А. А. Мальцев. Его статья «Интеллект и ресурс» – попытка остудить восторги горячих поклонников искусственного интеллекта и их надежды на решение всех проблем при помощи компьютерного мышления. Он указывает, что уже сейчас приходится сталкиваться с некоторыми принципиальными ограничениями при составлении алгоритмов, по которым работают компьютеры. Кроме того, Мальцев ставит вопрос о переэксплуатации, истощении интеллектуального ресурса, об определенном «суммарном потолке» человеческого интеллекта, существование которого значительно ограничивает возможности прогресса в этой области.

Необходимо осознать социокультурную значимость виртуальной

реальности. Подобно тому, как атомная бомба была первым фактором научно-технической революции, виртуальная реальность стала первым фактором информационной революции. Переход от научно-технической к информационной революции связывают со «святой троицей» информационного общества, состоящей из коммуникационного спутника, кабельного телевидения и персонального компьютера. Но артефакты, составляющие «святую троицу» по существу являются достижениями научно-технической, революции и не выходят за ее пределы.

Канадский философ и футуролог М. Мак-Люэн положил в основание своей философии истории информационный детерминизм. В зависимости от способа общения между людьми, он выделил три эпохи в истории человечества. Первая эпоха – это эпоха племенного индивида или «человека слушающего». Общение этого индивида ограничивалось устной речью, а сама эпоха длилась очень долго – от Адама до XV века н.э. Вторая эпоха – это эпоха типографского индивида или «человека смотрящего». Этот индивид общался с другими людьми с помощью печатного текста, а эпоха длилась с XV века, когда Гуттенберг изобрел типографский станок, до 80-х годов XX века. Третья эпоха – эпоха информационного индивида – «человека смотрящего и слушающего одновременно».

Взор этого индивида обращен на экран дисплея персонального компьютера или телевизора. Но этот человек, одновременно слушающий и смотрящий, появляется, во-первых, уже в индустриальную и постиндустриальную эпоху. Во-вторых, он не достигает универсализма в информационном использовании своих органов чувств. В-третьих, его сознание еще не выходит за пределы ординарной реальности, так как он не погружен целиком в информационную среду. Следовательно, описанный М.Мак-Люэном индивид не может быть назван с полным основанием человеком информационного общества.

Виртуальная реальность при глубоком погружении воздействует на все органы чувств индивида, а также на его интуицию, воображение и творческие способности. Кроме того, его сознание приобретает черты полиментализма, а бытие становится двойственным из-за постоянных переходов от ординарной к виртуальной реальности и обратно.

Прорыв человека в виртуальную реальность можно интерпретировать как мятеж против существующей природной, социальной и технической реальности. Этот феномен будет иметь и уже имеет не только положительные, но и отрицательные последствия. В XXI веке, вероятно, техника виртуальной реальности войдет в каждый дом, как это случилось с телевизором в XX веке. Превратившись в обыденное явление, виртуальная реальность будет деформировать духовный мир и культуру человека, его образ мысли и образ жизни. Поэтому уже на ранних стадиях развития техники виртуальной реальности крайне важно поставить под социальный и нравственный контроль ее прогресс, а также сценарии, для которых она будет создаваться, предотвратив тем самым хотя бы частично ее негативные последствия [5].

Технологии виртуальной реальности получили свое рождение из попытки создать искусственный интеллект. Первые работы в этом направлении велись с учетом предпосылки, что человек не может мыслить без мозга, но может создать мозг, который будет мыслить без человека. Десятилетиями ученые, которые исследуют проблему искусственного интеллекта, пытаются разработать компьютер, обладающий умственными способностями и здравым смыслом. В 1950 году Алан Тьюринг сформулировал постулат (впоследствии его называли «тестом Тьюринга»): если вы беседуете с человеком и с компьютером, не видя ни того, ни другого, и при этом не уверены, кто из них кто, значит, у этой машины действительно есть разум.

Все прогнозы относительно создания искусственного интеллекта оказались чрезмерно оптимистичными. Даже простейшие тесты на обучаемость пока не под силу самым мощным компьютерам мира. И если машины иногда кажутся нам разумными, то лишь потому, что они специально запрограммированы на решение какой-то задачи, совершенно прямолинейно, в соответствии с четко определенным алгоритмом. Например, компьютеры, играющие в шахматы на уровне гроссмейстера, в поисках верного хода, по сути, просто перебирают миллионы его вариантов.

Таким образом, рассмотрев виртуальную реальность как феномен науки и техники, можно сделать вывод о том, что проблема виртуальной реальности крайне важна. Это объясняется тем, что виртуальная реальность тесно связана с основами человеческого существования и имеет место во всех сферах жизни людей. Глубокое и всестороннее изучение этого явления открывает огромные возможности для творчества, обучения и многих других областей. Виртуальные технологии, созданные на основе понимания понятия виртуальной реальности, могут принести большую пользу государству.

Список литературы

1. Носов Н. А. Фома Аквинский и категория виртуальности / А. Н. Носов // Виртуальная реальность. Философские и психологические проблемы. – М.: Институт повышения квалификации государственных служащих Российской академии государственной службы при Президенте Российской Федерации, 1997. – С. 81.
2. Носов Н. А. Виртуальная парадигма / А. Н. Носов // Виртуальные реальности. – М.: Центр профориентации Министерства труда и социального развития Российской Федерации, 1998. – С. 91-92.
3. Мальцев А. А. Интеллект как ресурс // Мышление, когнитивные науки, искусственный интеллект. – М., 1988.
4. Назаретян А. Л. Интеллект во Вселенной. – М., 1991.
5. Шаповалов Е. А. Виртуальная реальность как феномен науки, техники и культуры / Е. А. Шаповалов // Первый Всероссийский симпозиум. – СПб., 1995.