

ДОБРОДУМ Ольга

доктор культурології, професор,
професор кафедри культурології та філософської антропології
Національного педагогічного університету
імені М.П. Драгоманова

ИСКУССТВЕННЫЙ ИНТЕЛЛЕКТ: НАДЕЖДЫ И ОПАСЕНИЯ

Восприятие искусственного интеллекта является в значительной степени амбивалентным. С одной стороны, имеем апологетическое:

«ЭЛЕКТРИЧЕСТВО

Нам электричество ночную тьму развеет,
Нам электричество и вспашет, и посеет,
Нам электричество заменит всякий труд,
Нажал на кнопку, чик-чирик, и всё готово вдруг.
Не будет стариков, мы все омолодимся,
Не будет пап и мам, мы будем так родиться.
Не будет акушеров, докторов, профессоров –
Нажал на кнопку, чик-чирик, и человек готов.
Песни пятидесятих»

Борис Родоман.

С другой стороны, силен критический подход, основанный на том, что искусственный интеллект нас непременно победит и превозможет. Итак, имеем пессимизм и оптимизм в восприятии развития будущих отношений человека и искусственного интеллекта.

До XXI века человек безусловно считал себя Царем природы, согласно Книги Бытия, Бог сделал сад Эдемский и

поставил царем человека. Со времен научно-технического переворота XVI века со становлением науки возникла идея бесконечного прогресса.

Многих ученых очевидно волнует проблематика гипотетически возможного столкновения, противоборства и конкуренции ИИ и человека. Билл Гейтс, Стивен Хокинг, Илон Маск предполагали, что Искусственный интеллект может превозмочь человека. Возникают разнообразные идеи миров, могущих быть созданными программистами. В данном случае, на место Бога ставится Великий Программист, причем с точки зрения искусственного интеллекта здесь ярко выражены прототипы Матрицы. Проблема существования миров внутри миров вышла раньше Матрицы. На эту тему создан фильм «Тринадцатый этаж» - про миры, созданные друг в друге.

Теория квантовой информации, квантовый компьютеринг, криптография и квантовая телепортация, - это проблемы многомирия, иерархизации мультиверсумов.

В этой связи актуализируется множество вопросов о первенстве между человеком и искусственным интеллектом, об антропологическом повороте в постнеклассической науке, о войне с ИИ, о трансгуманизме, проблемы компьютерного моделирования квантовой реальности. Новая религия – религия робота – парень в Силиконовой долине – поклоняться роботу.

Искусственный интеллект – он искусственный или уже настоящий – весьма функциональный или уже человекоподобный? Общая повестка дня – люди опасаются нового

Антропологическая проблема – страх перед будущим. Любопытно проследивать искусственный интеллект с точки зрения киноискусства.

Как известно, в современном мире большую роль начинают играть информационные технологии (ИТ). В различных областях эта роль имеет то или иное значение и нам бы хотелось обратиться к вопросу о том, как феномены высоких технологий (high-tech), искусственного интеллекта (ИИ) проявляют себя в философии и культуре. Манифестации контркультуры и компьютерные отрасли могут быть запаралелены и взаимосвязаны в силу универсальной природы человеческих деяний и откровений. В начале XXI века производится впечатление, что high-tech воспринимаются как сотворение нового человека, прорыв в теологии и религии, новые формы существования новых верований, новая космология в виде Матрицы, виртуальной реальности (ВР).

С помощью ИТ впервые в истории человечества оказалась возможной реализация всех утопических коммунистических доктрин, начиная с Пифагора и Платона – построение общества тотального счастья. Можно сказать, что с помощью информатики под лозунгами глобальной демократии в мире побеждает коммунизм в его классическом (не советском) представлении.

В ближайшие десятилетия появятся роботы, которые смогут самостоятельно проводить боевые операции и планировать стратегическую и тактическую боевую мощь любой армии - именно на них сейчас делается ставка. Но в последнее время наметилась иная тенденция – противостояние в космосе государств, роботов Китая, РФ, США, Японии, технологий, направленных на завоевание ближайших к Земле небесных тел, обойтись там без роботов просто невозможно, и вероятность того, что внезапно один из этих роботов выйдет из подчинения, крайне высока. Это может привести к тому, что он

сможет организовать систему противостояния человечества, следствием чего может быть появление целого класса машин, которые направлены на противостояние человеку.

Кроме того, вероятно возникновение проблемы перепроизводства и модернизации роботов: роботы начнут убивать друг друга, чтобы получить запчасти, вплоть до машинного масла. Но поскольку роботы будут понимать, что пока без человека они развиваться дальше не смогут, ибо их технологичность ограничена их операционными системами, на какой-то период человечество будет упреждено от полного уничтожения. Развитие внеземных технологий однозначно приведет к появлению принципиально нового класса ИИ, который сможет масштабно мыслить уже в масштабах, скажем, солнечной системы.

Одной из основных проблем на сегодняшний день являются именно ошибки человека - примером могут послужить периодические технологические аварии космических аппаратов. Если представить себе подобную ошибку в более глобальных программах – это однозначно приведет к тому, что роботы выйдут из подчинения человеку. Сюда же можно включить и злой умысел по разным причинам, как, например, борьба между государствами, кланами или простая месть обиженного программиста.

Основной проблемой станет совершенно иное – роботам нужна энергия, которую они получают сейчас от источников, разработанных людьми. В момент начала противостояния между ИИ и человеком основная борьба, как и сегодня, начнется за энергоресурсы, их доступность и возобновляемость. Эти проблемы возникли очень недавно,

менее чем сто лет назад, вначале броска развития технологий, в 1920-х годах.

Исход противостояния человека и робота сейчас непредсказуем: с одной стороны, в роботах уже заложены механизмы самоуничтожения, которые можно активировать с помощью средств связи; с другой, роботы, осознав, что есть механизмы уничтожения, будут стараться блокировать эти средства связи. Это приведет к новому витку технологий, но уже с участием как людей, так и роботов - сперва это будет обычный промышленный шпионаж, потом это перерастет в противостояние между государствами и, как следствие, появлению преступных группировок. Уже сейчас есть явление киберпираты: с одной стороны, это противозаконно, хотя и финансируется государствами.

В дальнейшем развитие ИИ превратится в борьбу против человечества за источники энергии. Человек же будет бороться с роботами с помощью энергии – ибо обрезав шнур питания ножницами, он лишает ИИ жизни. Многие государства и уголовные группировки могут использовать ИИ в борьбе со всеми противниками, внедряя в ПО машин преднамеренные ошибки – то, что сейчас называется вирусами. Скажем, поскольку ИИ или роботы определенной модификации постоянно подключены к мировой сети, может найтись хакер, который его взломает и внедрит в его ПО элементы с определенной направленностью - от экзотических функций, например, селекционирования, вместо выполнения функций асфальтоукладчиков до массовых убийств в определенных целях в интересах бандитских группировок. Эта проблема уже касается жизнедеятельности даже обычных ПК, являясь угрозой нормальному существованию инфраструктуры

современных мегаполисов. В случае же с ИИ, это может принять катастрофические последствия для всего человечества, ибо каждая страна, владеющая технологией ИИ, будет разрабатывать свою систему, что может привести к борьбе ИИ со своими собратьями, поскольку это уже заложено в их ПО.

Как следует из приведенных примеров, можно сделать вывод о том, что ВР, являющаяся сама одним из элементов культуры, в то же время оказывает влияние и на другие аспекты общественной жизни. Программируя новое поколение роботов, программисты опираются не только на требования заказчика, но и на собственные морально-этические установки, которые на сегодняшний день формируются компьютерными технологиями – компьютерными играми, такими, как Doom или Танчики, или градостроительными сити (программами), а также ТВ, если программисты подвержены влиянию пропаганды. Результатом такого воздействия информационного поля в сочетании с психологией программиста возможно появление на информационном пространстве для ИИ своих Гитлеров и Сталинов, которые будут противостоять друг другу спустя сотню лет после окончания их эпохи. Но уже наступает новая эпоха, которая уже впитала в себя многотысячелетнюю историю человечества, и она уже переписывается для ИИ.

С середины XIX века с началом развития технологий существенно изменилась культурная деятельность человечества. Если до этого периода большая часть культуры и искусства базировалась на религиозных воззрениях, а также направлялась религиозными организациями и ими же контролировалась, то с середины XIX века с появлением паровых машин и механизмов стала развиваться иная культура, уже не подвластная религиозным организациям.

Как известно, развитие технологий в значительной степени было вызвано перманентными войнами на территории Европы. Любое превосходство в политическом плане было возможным, главным образом при наличии новых технологий вооружений - это требовало как материальных, так и трудовых ресурсов. Для этого привлекалась масса безграмотного населения, которое должно было получить образование, иначе бы они не могли бы освоить эти технологии; в свою очередь, наиболее талантливые из этих людей начинали себя проявлять в различных видах искусства — как изобразительного, так и в художественной литературе, поэзии появилось масса доселе не существовавших видов искусств типа импрессионизма. Поскольку образованность городского населения постоянно повышалась, соответственно появился потребитель этого искусства, ценитель, появилась классика, например, такие люди, как Александр Блок, Владимир Маяковский, но классиками стали такие, как Иоганн Гете, Освальд Шпенглер и им подобные современники. Иногда это искусство даже превосходило своих авторов и порождало еще более современные виды искусства.

Но технологии не стоят на одном месте, они развиваются и расширяются — открытие электричества, изобретение электрических машин значительно увеличило скорость прогресса, что конечно же сказалось и на развитии искусства и культуры. Появилась киноиндустрия, которая стала одной из основ культуры XX века, а развитие книгопечатания благодаря электрическим машинам привело к значительно более быстрому распространению новых культурных веяний и более быстрому осмыслению цивилизацией полезности определенных видов искусств или отрицания оных.

Немалую роль в розвитку культур и искусств сыграла политическая деятельность человечества, например, нацизм и социализм оставили неизгладимую борозду в культурах многих народов и породили немалое количество новых веяний в искусстве. Появление телевидения еще более повлияло на развитие искусств: появились самые необычные виды, как например, искусство рекламы. Развитие телевизионных технологий, взятое под контроль политическими силами, в том числе, и религиозными деятелями, которые между собой конкурируют, попутно привели еще к большему развитию видов искусств.

Распространение этих искусств внутри культур благодаря информационным технологиям, телевидению и радио, привело к тому, что появились такие явления, которых раньше до появления этих технологий не существовало, например, фанатизм и нетерпимость к представителям иных культур и искусств. Дальнейшее же развитие технологий, которое привело к появлению компьютеров, обеспечили человеческую цивилизацию возможностями к появлению и развитию инновационных видов искусств: таких, как 3D-моделирование, создание картин и виртуальных вселенных, описывающих уже возможное футурологическое развитие общества своим взглядом и формированием отношения к будущим событиям и восприятием человечеством возможных вариантов развития будущего.

Появление роботов и наше восприятие их уже было сформировано предыдущими поколениями благодаря произведениям таких классиков фантастики, как Карел Чапек и Айзек Азимов. Произведения же таких столпов русской культуры, как братья Стругацкие, существенно повлияли на

мировоззрение постсоветского и постсоциалистического пространства. Создавая сегодня роботов, человек не просто копирует себя – это искусство порождено веками, сформировавшимся умозрением и мировоззрением благодаря как технологической культуре XIX-XX века так и культурам Ренессанса, Барокко и других.

Сегодня каждый создаваемый робот содержит в себе операционную систему, которая тоже является своего рода искусством, впитавшим как религиозные, так и моральные принципы программистов, которые создают эту новую механическую жизнь. Дальнейшее развитие робототехники и появление ИИ сформируют обязательно новые виды искусств, которые будут отражать мировоззрение ИИ и человечества.

Начало XXI века ознаменовалось появлением первых ИИ и множеством мифологий в связи с этим. Но начиная приблизительно с 2012 года, манифестировалось развитие нейросетей, предполагающее возможность участия части мощности процессоров каждого компьютера, включенного в сеть в развитии ИИ.

Поскольку ИИ влияет на развитие культуры и осознания человечества, а также политики, искусства и проявлений осознанности человечества, множество кланов, имеющих хороший совет директоров, понимая всю мощь влияния этих технологий на дальнейшее развитие человечества, стали активно участвовать в развитии новых видов искусств, связанных с современными и инновационными технологиями. Поэтому, на сегодняшний день можно наблюдать развитие искусств и культур, связанных с псевдокультурами, примером чего может послужить несколько действительно высокохудожественных произведений кинематографа,

например, фильм «Матрица», породивший сперва фанатов, а потом и целые секты, утверждавших несоответствие мира тому, что мы видим.

Появление ряда выставок, инсталляций, научных исследований, якобы доказывавших небытие бытия, воздействует на современную культуру и искусство, порождая все новые верования. Существует ряд картинных выставок, проводившихся в Париже, Лондоне и других крупных городах Европы, которые пропагандируют новую ветвь искусства – иллюзорного видения мира, в сущности, повторяя импрессионистов начала XX века. В этот ряд можно вписать замечательное кинематографическое произведение «Тринадцатый этаж» режиссера Йозефа Руснака, описывающее существование миров, созданных внутри мощных серверов, где каждый персонаж живет своей жизнью, саморазвивается и даже может влиять на развитие событий авторов этого проекта. В этот же ряд можно включить и произведение Роджера Желязны о мирах Амбера, где гением автора было показано всевозможное развитие человеческой цивилизации как в технологическом мире, так и вне его.

Последние достижения конструкторов и научных работников только лишний раз подтверждают правоту суждений авторов упомянутых произведений в высокотехнологическом обществе. Порожденный человеческим интеллектом и его же искусством и культурой ИИ, лишний раз подчеркивает то, что развитие ИИ на первых порах будет происходить только по человеческому сценарию. Но в определенный момент должно произойти разъединение этих культур, а также и искусства, им создаваемого. Это связано со многими философскими концепциями, утверждающими, что

любой разум, в конечном итоге, требует самостоятельного развития и протестует против влияния на него извне.

Поэтому в свое время человеческая культура неизбежно столкнется с противостоянием с созданиями им же порожденными. Это будет противостояние интеллектуальное, культурологическое и с возможностью восприятия окружающего мира теми чувствами, которыми они наделены. Ибо те чувства, которыми наделено существо, мыслящее порождает свою культуру, искусство, мифы и религию. Исходя из всего сказанного, можно прийти к выводу о том, что человечество сейчас создает себе врага / друга / соратника, который будет способствовать его дальнейшему развитию. Дальнейшее увеличение количества имплантатов, появление киборгов это уже предопределено той культурной традицией, которая уже сложилась, начиная с XIX века.

В ближайшее время мы столкнемся с тем, что будут созданы невероятные произведения на основе взаимодействия ИИ и человека, будь то художественная культура, литература или кинематограф. Отличить подделку от реальности на сегодняшний день уже довольно сложно. Изучая современный кинематограф с его визуальными эффектами, оно порой кажется в определенной степени эфемерным. Происходит констатация и фиксация тех фактов относительно того, что ИИ создает литературные произведения разных жанров. Можно предположить, что появление, например, голографических 3д-технологий приведет к еще большему запутыванию осознания мира между человечеством и ИИ.

Человек создал ИИ и выступил в данном вопросе в качестве Бога, наделил Его куда большими чувствами, нежели он сам. И поэтому та грань, которую он – человек строил как

нечто фантастическое, уже перейдена, и дальнейшее развитие как культуры, так и искусства будет происходить совершенно в разных плоскостях, порождая все более и более фантазмагорические произведения, что неизменно приведет к конфликту как между созданным человечеством ИИ, так и внутри самого человеческого общества, множа новые религии и разнообразные околорелигиозные течения, которые либо поклоняются созданному человеком ИИ, либо его отрицают.

Это опять-таки может в свою очередь привести к новым войнам и ещё более широкому развитию технологий, которые неизбежно изменят культуру человеческой цивилизации, его мировоззрения, и даже сегодня мы не можем представить себе, какие могут быть представления и суждения человека, скажем, XXII века в эпоху, когда, очевидно, уже наступит сосуществование цивилизации ИИ и человечества. О дальнейших вариантах развития истории мы может отослать к таким гениальным кинематографическим произведениям, как «Звездные войны» и «Галактический путь».

Проблематично предположить, что произойдет при осознании человечества своей бессмертной сущности, поскольку оно в подобие себе создало такое же свое продолжение в виде механистической цивилизации, а также какие культурологические, религиозные и идеологические последствия это может иметь, ибо бессмертное существо есть наказание Богов. Человек, создавая ИИ, создает механическую жизнь, потом вымрет как вид и станет легендой и Богом ИИ. ИИ, развиваясь, придет к мысли, что надо перейти от механистических представлений о жизни к биологическим и опять создаст биологический вид, то есть Адама и Еву, и выступит в роли Господа Бога. Возможно,

предстоит определенный переход сознания индивидуумов в некое нематериальное поле, которое опять-таки приведет к созданию либо механистического, либо биологического вида существ.

Одним из наиболее важных аспектов развития современной культуры и искусства, неразрывно связанного с ней, являются на сегодняшний день компьютерные игры. Благодаря развитию технологий, микропроцессорных систем, появились игры, создающие виртуальные миры абсолютно неотличимые по своим графическим представлениям от реальности. Это порождает массу сообществ как фанатов, так и профессионалов, которые пишут и используют это программное обеспечение (ПО). На основе этих игр уже создано немало анимационных и игровых фильмов, в которых используются компьютерная графика, конструирующая псевдо-реальность, отображающая и материализующая, манифестирующая и актуализирующая доселе несуществующий и непроявленный мир.

Замечательным примером этого явления может служить фильм «Аватар» режиссера Джеймса Кэмерона. Там сочетается как визуальные графические картины, так и технологичность общества, которое тоже является в сущности своей искусством. На основе этого явления появилась масса манифестаций, до сих пор не проявлявшихся в истории искусства, например, такие, как 3д-рисунки на асфальте и на стенах домов. Одним из замечательных проявлений развития технологичности можно считать искусство лазерных инсталляций на зданиях и облаках в ночное время. Как пример таких инсталляций можно привести концерты с использованием лазерной техники знаменитым электронным музыкантом Жан Мишель Жар.

Появление подобных инсталляций после него и развитие компьютерных технологий привело к возникновению целого класса художников и музыкантов, творящих в данном направлении. Совершенно очевидно, что развитие ИИ приведет к тому, что созданный людьми интеллект будет привлечен к созданию еще большего количества инсталляций и иллюзорных миров, вплоть до подмены реальности на виртуальный мир, о чем сложно будет даже догадаться. Развитие этих искусств неизбежно приведет к появлению дизайнов организмов уже на генном уровне, которые приведут в свою очередь к появлению самых необычных существ, которых никогда еще не было.

В этом плане возможно воссоздание существ, которые жили миллионы и миллиарды лет назад. Эти организмы будут опять-таки произведением невероятных видов искусств, вызванных к жизни современными технологиями. К этому можно добавить и появление массы существ, которые вообще никогда не существовали, кроме как в литературных произведениях – скажем, таких, как «Трилогия о хоббитах» Джона Р.Р. Толкиена, фанатов которых на сегодняшний день предостаточно. Не исключено появление даже таких легендарных существ, как драконы, замечательно описанные в произведениях современных авторов, основанных на легендах о рассказах рыцарей XI-XIV ст. о битвах с ними.

Развитие компьютерных технологий привело к появлению ПО, позволяющего виртуально создавать самые фантазмагорические архитектурные произведения, которые впоследствии можно предварить в жизнь в реальном времени, а также воссоздать утраченные человечеством шедевры архитектурного искусства в результате стихийных бедствий, войн и разрушенных временем. Создание данных

архитектурных проектов породило новое ПО, позволяющее на высшем культурно-технологическом уровне проектировать целые города. Можно также упомянуть и целый класс дизайнеров, которые сейчас занимаются ландшафтным проектированием, создавая уникальные ландшафты, которые являются проявлением через искусство современной культуры.

Невозможно не коснуться такого аспекта современной культуры, как создание образов Апокалипсиса и постапокалиптического мира, которые требуют не только знания религий и представлений о конце времен авторами этих произведений, но и богатый опыт общения с современными технологиями визуализации. Часто в этом аспекте используются некие представления о конце света, связанные с ИИ и возможными последствиями.

Достижения современной науки и технологий позволили предположить существование параллельных миров и вселенных - это в свою очередь породило целую культуру и направление в искусстве, свидетельствующих о том, что наш мир не един, хотя и принципиально отличен от других. На основе этого было создано масса произведений в разных видах искусства (от кинематографии и мультипликации до музыкальных и литературных произведений), а также появление религий, которые базируются на представлениях о неких мирах ныне человеку недоступных, но подталкивающих технологии для того, чтобы реализовать пути достижения этих миров. Таким образом, с одной стороны, технологии развивают культуру, с другой стороны, развитие культуры и искусства подталкивает к появлению новых технологических изобретений и открытий, ибо эти составляющие человеческого мира неразрывно связаны.