

ВИКЛИКИ ІНФОРМАЦІЙНОГО СУСПІЛЬСТВА

DOI

УДК 291.5+7.067

РЕЛИГИЯ, ТЕХНИКА, КУЛЬТУРА: ДИСКУРСЫ ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ

*RELIGION, TECHNOLOGY, CULTURE: DISCOURSES OF
INTERACTION*

О.В. Добродум

Актуальність теми дослідження. Релігія у певному сенсі сприяє розвитку знань і технологій: зважаючи на той факт, що на сьогоднішньому етапі релігійного розвитку наука стала референтною характеристикою для основних релігій і конфесій, багато хто з них прагне довести власну унікальну роль у розвитку high-tech, IT і штучного інтелекту (ШІ).

Постановка проблеми. На сьогоднішній день релігії відчутно впливають на технологічний розвиток людства, і одним з аспектів даного впливу є етичні питання розробок бойових роботів, причому аморальність даного феномену, на наш погляд, перевершує багато інших прецедентів всесвітньої історії.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Релігія є одним з найважливіших чинників у сучасній технологічній політиці: світові релігійні центри незмінно беруть участь у процесах як політичних, так і технологічних, наприклад, оплачуючи наукові гранти. Релігію часто використовують як інструмент впливу на культуру і мистецтво: як приклад може послужити

Urgency of the research. Religion in a certain sense contributes to the development of knowledge and technology: considering that at present, the science has become a reference characteristic for major religions and denominations, many of them seek to prove their unique role in the development of high-tech, IT and artificial intelligence (AI).

Target setting. Today, religion has a significant influence on the technological development of mankind, and one aspect of this influence is the ethical issues of the development of combat robots, and the immorality of this phenomenon, in our opinion, surpasses many other precedents of world history.

Actual scientific researches and issues analysis. Religion is one of the most important factors in modern technological politics: the world's religious centers are invariably involved in both political and technological processes, for example, by paying scholarly grants. Religion is often used as an instrument of influence on culture and art: we know the controversial attitude of Christianity to some paintings by Harmens van Rein

неоднозначне ставлення християнства до деяких картин Харменса ван Рейн Рембрандта, Франциско Гойї, Пітера Пауля Рубенса, деяких творів, серед яких романи “Дні Турбіних” Михайла Опанасовича Булгакова, “Війна і мир” Льва Миколайовича Толстого, “Похмурий ранок” Олексія Миколайовича Толстого, “Дрібний біс” Федора Кузьмича Сологуба.

Постановка завдання. Розглянути дискурси взаємодії релігії, техніки і культури.

Виклад основного матеріалу. Сьогодні кожен створений робот містить в собі операційну систему, яка теж є свого роду мистецтвом, що абсорбувало релігійні і моральні принципи програмістів, які створили цю нову механічну життя. Подальший розвиток робототехніки і поява III формують нові види мистецтв, які будуть відображати світогляд III і людства. Початок XXI століття ознаменувався появою перших вірців III і безліччю міфологій в зв'язку з цим.

Висновки. Релігія є одним з найважливіших чинників у сучасній технологічній політиці. З одного боку, технології розвивають культуру, з іншого, розвиток культури і мистецтва актуалізує появу нових технологічних винаходів і відкриттів.

Ключові слова: культура, релігія, мистецтво, технології, роботизація, кінематограф, high-tech, штучний інтелект.

Rembrandt, Francisco Goya, Peter Paul Rubens, some works including the "Days of Turbines" by Mikhail Opanasovich Bulgakov, "War and peace" by Lev Nikolayevich Tolstoy, "Gloomy Morning" by Alexei Nikolayevich Tolstoy, "Shabby Demon" by Fedor Kuzmich Sologub.

The research objective is to consider the discourses of the interaction of religion, technology and culture.

The statement of basic materials. Today, each created robot includes an operating system, which is also a kind of art that absorbed the religious and moral principles of the programmers who created this new mechanical life. Further development of robotics and the emergence of AI form new types of arts that will reflect the outlook of the AI and humanity. The beginning of the 21st century was marked by the emergence of the first patterns of AIs and the multitude of mythologies in this regard.

Conclusions. Religion is one of the most important factors in modern technological politics. On the one hand, technology develops culture, on the other hand, the development of culture and art actualizes the emergence of new technological inventions and discoveries.

Key words: culture, religion, art, technology, robotics, cinema, high-tech, artificial intelligence.

Актуальность темы. В середине XIX века в связи 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 (можно вспомнить конфликтологические эпизоды взаимодействия искусства и религии из-за противоречия церковным догмам), то с появлением паровых машин и механизмов стала развиваться иная культура, уже не подвластная религиозным организациям.

Говоря о мистерии механистического искусства конца XX века можно отметить, что все механизмы без исключения, начиная со станков и заканчивая самыми сложными робототехническими механизмами, в том числе и искусственный интеллект (ИИ), выражают его волю человека и его религиозные предпочтения, поэтому любой робот, который будет создан в нашем мире, будет отражать религиозные предпочтения своего создателя. Религия в этом смысле способствует развитию знаний и технологий: учитывая тот факт, что на сегодняшнем этапе религиозного развития наука стала референтной характеристикой для основных религий и конфессий, многие из них стремятся доказать собственную уникальную роль в развитии high-tech, IT и ИИ. Религии постепенно приходят к мысли, что запрет знаний непродуктивен, становятся на сторону развития знаний и технологий, сотрудничая, субсидируя и спонсируя научные школы.

Боевые роботы – воплощение механистического разума, которые не могут быть независимыми от религии; в этом играют немалую роль религиозные центры, финансируя и направляя тенденции развития боевых роботов. Сейчас изменилась направленность деятельности многих правительств: российской, китайской, американской, японской в сторону освоения Луны, Марса и Венеры. Поэтому в течение ближайших десяти лет, по всей вероятности, возникнут поселения на этих планетах, и они будут подчинены определенным религиозным верованиям: наиболее вероятно их связь с католицизмом и буддизмом.

Постановка проблемы. На сегодняшний день религии ощутимо влияют на технологическое развитие человечества, и одним из аспектов данного воздействия являются этические вопросы разработок боевых роботов, причем аморальность данного феномена, на наш взгляд, превосходит многие прецеденты всемирной истории. Человек не в состоянии противостоять роботам, поскольку из рабов они функционально превращаются в совершенное боевое оружие против человечества, роботы последних поколений на поле боя уже могут противостоять человеку. Роботы будут вытеснять человека из многих сфер жизнедеятельности, в том числе, из областей культуры, образования и технологий, и люди, создавая роботов, создают себе альтернативу, которую сами ни в коем случае не смогут победить. Роботы займут место человека в результате самоусовершенствования, а потом роботы сами создадут человека, поскольку роботы созданы человеком и по подобию человека.

Дальнейшее развитие технологий, приведших к появлению компьютеров, обеспечили человеческую цивилизацию возможностями к возникновению и развитию инновационных видов искусств: таких, как 3D-моделирование, создание картин и виртуальных вселенных, описывающих возможное футурологическое развитие общества и восприятие человечеством возможных вариантов будущего. Появление роботов и наше восприятие их уже было сформировано предыдущими поколениями благодаря произведениям таких классиков фантастического жанра литературы, 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 благодаря технологической культуре XIX-XX века умозрением и мировоззрением, так и культурами Ренессанса, Барокко и других [2].

Можно отметить видимые сегодня пути развития искусств, связанных с появлением робототехники (существующие дизайнерские образцы робототехники, китайские ИИ, которые сейчас выступают в виде ведущего телепрограммы и пр.). Впоследствии обозримые этапы развития искусств могут появляться не в последнюю очередь благодаря развитию робототехники – конструированию необычных дизайнерских образцов не гуманоидных роботов, появлению роботов, создающих предметы искусства (картины, поэзия, художественная и документальная литература), влиянию уже самостоятельной робокультуры на человеческие искусства.

Анализ исследований. Религия является одним из наиболее важных факторов в современной технологической политике: мировые религиозные центры неизменно участвуют в процессах, как политических, так и технологических, к примеру, оплачивая научные гранты. Религию часто используют как инструмент воздействия на культуру и искусство. В качестве примеров может послужить неоднозначное отношение христианства к некоторым картинам Харменса ван Рейн Рембрандта, Франциско Гойи, Питера Пауля Рубенса, некоторым произведениям, среди которых романы “Дни Турбиных” Михаила Афанасьевича Булгакова, “Война и мир” Льва Николаевича Толстого, “Хмурое утро” Алексея Николаевича Толстого, “Мелкий бес” Федора Кузьмича Сологуба и т.п.

Механизмы, созданные людьми, соответственно являются человекоподобными, поэтому одной из магистральных функций роботов является человекоубийство. Об убийстве как своего рода искусстве повествует много произведений всевозможных жанров, в частности, кинематографическое творчество (“Девятые врата” (режиссер Роман Полански), “Пятнадцатый апостол” (режиссер Хосе

Мария Санчес), “Чисто английское убийство” (режиссер Самсон Самсонов), “Гадкие лебеди” (режиссер Константин Сергеевич Лопушанский) и пр.).

Здесь можно вспомнить Голема – персонажа еврейской мифологии, оживлённого магами-каббалистами с помощью тайных знаний, наподобие Адама, которого Бог создал из глины. Подобно тому, как Голем был создан, чтобы уничтожить человека, основная цель роботов идентичная. Айзек Азимов в произведении “Я, робот” предложил теорию, что робот может быть либо врагом, либо другом и как сделать, чтобы робот стал другом. Для робота пишут программы с функциями, заложенными программистом с собственными религиозными воззрениями, вследствие чего можно сделать вывод, что любой робот будет нести в себе религиозную подоплеку. Человек сейчас создает технологии, которые впоследствии заменят его полностью, потому гибель человечества в определенном смысле неизбежна, поскольку сами люди заложили ее в основу своего конца.

Можно привести ряд культурологических примеров и кинематографических сюжетов такого противостояния: “Терминатор” (режиссер Джеймс Кэмерон), “Я, робот” (режиссер Алекс Пройас), “Мир Дикого Запада” (режиссеры Джонатан Нолан, Лиза Джой), “Небесный капитан и мир будущего” (режиссер Керри Конран), “Крикуны” (режиссер Кристиан Дюгей). Существуют целые сообщества, которые Терминатора выставляют как Бога и которые создают богов-роботов [6].

Постановка задания – рассмотреть методологические аспекты соотношения современных технологий и религиозной культуры.

Изложение основного материала исследования. 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, что осуществлялось благодаря привлечению массы безграмотного населения, которое должно было получить образование, иначе бы они не могли бы освоить эти технологии [8].

В свою очередь, наиболее талантливые из этих людей начинали себя проявлять в различных видах искусства: как в изобразительном искусстве, так в художественной литературе и в поэзии появилось масса доселе не существовавших видов искусств типа импрессионизма. Поскольку образованность городского населения постоянно повышалась, соответственно появился потребитель этого искусства, ценитель, появилась классика в виде произведений Александра Блока и Владимира Маяковского, классиками стали Иоганн Гете, Освальд Шпенглер и им подобные

современники. Это искусство впоследствии 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 [4].

Появилась киноиндустрия, которая стало одной из основ культуры XX века; развитие же книгопечатания благодаря электрическим машинам привело к интенсификации распространения новых культурных веяний и осмысления цивилизацией полезности определенных видов искусств или отрицания оных. Немалую роль в развитии культур и искусств сыграла политическая деятельность человечества – например, нацизм и социализм оставили неизгладимую борозду в культурах многих народов и породили немалое число новых веяний в искусстве. Появление ТВ еще более повлияло на развитие искусств: появились их необычные виды, как например, искусство рекламы. Развитие ТВ-технологий, взятое под контроль политическими силами, в том числе, конкурирующими между собой религиозными деятелями, попутно привели еще к большему развитию видов искусств. Распространение этих искусств благодаря информационным технологиям, ТВ 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 [5].

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, политики, искусства и проявлений осознанности человечества, политические центры силы, 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 стать несколько высокохудожественных произведений кинематографа, например, фильм “Матрица”, породивший сначала фанатов, а потом и целые религиозные движения, утверждавших несоответствие мира нашим органам чувств [1].

Появление ряда выставок, инсталляций, научных исследований, якобы доказывавших небытие бытия, воздействует на современную культуру и искусство, порождая все новые верования. Ряд картинных галерей в крупных городах Европы пропагандируют новую ветвь искусства – иллюзорно-предметного, пространственно-пластичного и завораживающе-психического чувственно

воспринимаемого мира, в сущности, повторяя импрессионистов начала XX века. В этот ряд можно вписать замечательное кинематографическое произведение “Тринадцатый этаж” (режиссер Йозеф Руснак), 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.

Сегодня каждый создаваемый робот содержит в себе операционную систему, которая тоже является своего рода искусством, впитавшим религиозные и моральные принципы программистов, создающих эту новую механическую жизнь. Дальнейшее развитие робототехники и появление ИИ формируют новые виды искусств, которые будут отражать мировоззрение ИИ и человечества. Начало XXI века ознаменовалось появлением первых ИИ и множеством мифологий в связи с этим [7].

Одним из наиболее важных аспектов развития современной культуры и искусства на сегодняшний день являются компьютерные игры. Благодаря развитию технологий и 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 псевдореальность, 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, своим искусством. На основе этого явления актуализировалась масса манифестаций, до сих пор не проявлявшихся в истории искусства, например, такие, как 3D-рисунки на асфальте и на стенах домов. Одним из замечательных проявлений технологичности можно считать искусство лазерных инсталляций на зданиях и облаках в ночное время. В качестве примеров таких инсталляций можно привести концерты с использованием лазерной техники знаменитым электронным музыкантом Жаном Мишель Жаром.

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 числа инсталляций и иллюзорных миров, вплоть до подмены реальности на виртуальный мир, о чем сложно будет догадаться. Развитие этих искусств неизбежно приведет к появлению дизайнов организмов уже на генном уровне, которые приведут в свою очередь к манифестации самых необычных существ, никогда прежде не существовавших.

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 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 описанных в произведениях современных авторов, основанных на легендах о рассказах рыцарей XI-XIV ст. о битвах с ними.

Выводы данного исследования. В заключение можно предположить, что, с одной стороны, технологии способствует манифестации культуры, с другой, развитие культуры и искусства актуализирует появление новых технологических изобретений и открытий, поскольку эти составляющие человеческого мира неразрывно взаимосвязаны. Развитие компьютерных технологий привело к появлению программного обеспечения (ПО), позволяющего виртуально создавать самые фантазмагорические архитектурные произведения, которые впоследствии можно претворить 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, занимающихся ландшафтным проектированием [3].

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 множество произведений в различных видах искусства (от кинематографических и мультипликационных 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.

Значительное влияние ИИ начинает оказывать и на мировое образовательное пространство в рамках технологизации, информатизации и компьютеризации образования: роботы становятся преподавателями различных учебных заведений разных направлений и уровней. Сфера образованности ИИ расширяется, поскольку роботы, преподавая, обучаются сами, скорость развития их интеллекта и воспринимаемые объемы информации значительно выше человеческих благодаря доступу в Интернет и технологиям 4G / 5G.

Сотрудничество в сфере образования между машинами и человеком приводит к их взаимному обучению: люди приобретают навык программировать машины на новое знание, а роботы - получать новую информацию без помощи людей. На сегодняшний день первенство в этой гонке еще у человека, но дальнейшее развитие робототехники приведет к скачку развития ИИ и его отделения от человеческой культуры. Сфера образования может использоваться для того, чтобы воздействовать на культуру будущих поколений с помощью ИИ, который в принципе уже бессмертен, в отличие от человечества. Получая доступ к образовательным программам от арифметики до нейрохирургии и изучения космоса, роботы вскоре могут достичь превосходства над интеллектом человека. Потому дальнейшие траектории и алгоритмы сотрудничества или противостояния ИИ и человека – terra incognita.

Список использованных источников:

1. Быльева, ДС., 2018. 'Информационно-коммуникационные технологии и религия: от коммуникации к виртуализации', *Научно-технические ведомости СПбГУ, Гуманитарные и общественные науки*, Т. 9, № 1, С. 63-71.
2. Кудрина, ТА. 1996. 'Религия в структуре информационной культуры', *Информационная культура личности: прошлое, настоящее и будущее, Междунар. науч. конф. Краснодар-Новороссийск, 11-14 сент.*, Краснодар, С. 38.
3. Кутырев, ВА., 2015. 'Культура и технология: борьба миров', М.-Берлин : *Директ-Медиа*, 247 с.
4. Сорокина, ВН., 2003. 'Культура информационного общества', *Введение в культурологию : Курс лекций*, Санкт-Петербург, С. 119-124.
5. Филичева, НФ., Макарская, ТВ., Никуленко, АА., 2017. 'Культура в глобальном мире информационных технологий', *Вестник Удмуртского университета, Серия Философия. Психология. Педагогика*, Т. 27, Вып. 1, С. 35-40.
6. Степанова, С., 2019. 'Японцы собрали робота-бога и теперь поклоняются ему. ИИ решил поработить мир?'. Доступно : <<https://360tv.ru/news/tekst/ii-reshil-porabotit-mir/>> [Дата обращения 07 Апреля 2019].
7. Pimentel, RB., Elliot, RCh., Holton, R., 2016. 'Religion, culture and sustainable development', *Vol. III, EOLSS Publications*, 440 p.

8. Randall, L., 2011. 'Knocking on Heaven's Door: How Physics and Scientific Thinking Illuminate the Universe and the Modern World', 1st ed., NY : Ecco, 480 p.

References:

1. Byl'yeva, DS., 2018. 'Informatsionno-kommunikatsionnyye tekhnologii i religiya: ot kommunikatsii k virtualizatsii (Information and communication technologies and religion: from communication to virtualization)', *Nauchno-tekhnicheskiye vedomosti SPbGU, Gumanitarnyye i obshchestvennyye nauki, T. 9, № 1, S. 63-71.*
2. Kudrina, TA. 1996. 'Religiya v strukture informatsionnoy kul'tury (Religion in the structure of information culture)', *Informatsionnaya kul'tura lichnosti: proshloye, nastoyashcheye i budushcheye, Mezhdunar. nauch. konf. Krasnodar–Novorossiysk, 11–14 sent., Krasnodar, S. 38.*
3. Kutyrev, VA., 2015. 'Kul'tura i tekhnologiya: bor'ba mirov (Culture and technology: the struggle of the worlds)', M.-Berlin : *Direkt-Media*, 247 s.
4. Sorokina, VN., 2003. 'Kul'tura informatsionnogo obshchestva (Culture of the information society)', *Vvedeniye v kul'turologiyu : Kurs lektsiy, Sankt-Peterburg, S. 119-124.*
5. Filicheva, NF., Makarskaya, TV., Nikulenko, AA., 2017. 'Kul'tura v global'nom mire informatsionnykh tekhnologiy (Culture in the global world of information technologies)', *Vestnik Udmurtskogo universiteta, Seriya Filosofiya. Psikhologiya. Pedagogika, T. 27, Vyp. 1, S. 35-40.*
6. Stepanova, S., 2019. 'Yapontsy sobrali robota-boga i teper' poklonyayutsya yemu. II reshil porabotit' mir? (The Japanese have assembled a robot-god and are now worshiping him. Did the AI decide to enslave the world?)'. Dostupno : <<https://360tv.ru/news/tekst/ii-reshil-porabotit-mir/>> [Data obrashcheniya 07 Aprelya 2019].
7. Pimentel, RB., Elliot, RCh., Holton, R., 2016. 'Religion, culture and sustainable development', *Vol. III, EOLSS Publications*, 440 p.
8. Randall, L., 2011. 'Knocking on Heaven's Door: How Physics and Scientific Thinking Illuminate the Universe and the Modern World', 1st ed., NY : Ecco, 480 p.