Секция «Философия техники»

Нейроинтерфейс как технология стирания границ реальности / Brain-computer interface as a technology of transreality

Научный руководитель – Кутырев Владимир Александрович

Слюсарев Владимир Владимирович
Аспирант
Нижегородский государственный университет им. Н.И. Лобачевского, Нижний Новгород, Россия
E-mail: slyusarevvladimir@gmail.com

Исследование выполнено при финансовой поддержке РФФИ в рамках научного проекта № 18-011-00335

Abstract: in this report author going to talk about ontological and anthropological repercussion of mass-applying brain-computer interface (BCI) in usual life. Actual technology of virtual reality (such as PlayStation VR, HTC VIVE, Oculus Rift, etc.) do not contain any new technological idea. On the other side, the BCI-technologies give us a possibility to build new, empirically-clear, properly virtual transreality, but confront us with new risks and dangers.

Развитие и включение в повседневную жизнь технологий уже долгое время является одной из ключевых особенностей нашего общества. Одним из наиболее актуальных на сегодня трендов является работа над технологиями виртуальной реальности и нейроинтерфейсов. Данные разработки являются логичным продолжением современного состояния техники, предикатом которого является развитие цифровых и компьютерных технологий. Уже сейчас можно говорить о трансформации общества в некую открытую социально-медийную среду, или как предлагает В.А. Кутырев - в «человейник» [1]. Под влиянием современных технологий коммуникации социальная реальность уже изменилась, фактически лишив (надо отметить, что по его собственной доброй воле) человека приватности - про каждого из нас есть информация «в сети», каждый из нас на виду у другого, превратив человека в элемент муравейника. Сбор и обработка этих данных породил феномен Big Data, который ставит под сомнение свободу человеческого выбора - нам заранее предлагают то, что чего мы хотим.

Однако, вероятнее, это всего лишь пролог информационно-технологического развития человеческой цивилизации. Уже сейчас существует ряд разработок, обеспечивающих частичное погружение в виртуальную реальность (PlayStation VR, HTC VIVE, Oculus Rift и т.д.). Разумеется, пока речь не идет о чем-то принципиально новом - фактические эти устройства лишь совершенствуют (продлевают) технологии передачи информации путем ее отображения на экране. И феномен, и явление виртуальности при этом остается таким-же, как и при реализации, скажем, телевидения или современных операционных систем компьютеров. Основное отличие, что изменяется «про-явление» - явление виртуального происходит без сопутствия рядом иных. Сидя перед телевизором (монитором, etc.) человек невольно воспринимает и иные явления - например, освещение. Фактически же то, что сейчас позиционируется как виртуальная реальность давно изобретено - это кинотеатр. Сохраняется тот же принцип - изолировать смотрящего от максимально допустимого числа прочих явлений, заставив его сфокусировать свое внимание на виртуальности на экране, который занимает как можно больше пространства. Разница лишь в том, что теперь этот кинотеатр становится личным - изолируется социальный аспект. Точнее - он переносится (да и уже перенесен) в сферу виртуального. Зайдя в современный кинотеатр можно обнаружить массу людей, использующих для общения смартфон для переписки.

Находясь в таком «шлеме виртуальной реальности» - каждый сидит в своем кинотеатре и общается с другим по средствам социальных сетей.

Различные технологии нейроинтерфейсов, фактически, продолжают развитие этой довольно неоригинальной идеи - сократить число явлений, отвлекающее разум от восприятия. В определенном смысле, человеческие зрение, слух, обоняние - суть тоже явления, отказ от которых позволит повысить степень погруженности человеческого сознания в виртуальность, снизит потери передаче информации, обеспечит сверхреалистичные ощущения и скорости восприятия. Безусловно, подобные технологии имеют огромные экономические перспективы, позволяя радикально трансформировать сферы приобретения опыта и знаний, сферы производства и творчества, многие другие сферы человеческой жизни. Более того, подобные технологии, если не открывают, то, как минимум, приближают нас к осуществлению по-настоящему метанарративных проектов, подобных концепции ноосферы у П. Тейяра-де-Шардена. Социальная сеть, функционирующая по средствам нейроинтерфейса становится практическим подобием некого общесоциального разума. Эффект от развития данных технологий подобен тому, как атомное оружие и иное оружие массового поражения радикально трансформировало сферу войны. Однако, подобной той огромной опасности, которая связанна с применением такого вооружения, безусловно, существует и опасность в применении технологий, позволяющих вмешиваться в естественные структуры восприятия и нейронные сети.

Остановимся лишь на одном из аспектов. Находясь в естественной среде, мы воспринимаем мир по средствам нашего чувственного восприятия. Согласимся с И. Кантом, и признаем, что базовыми, или априорными формами чувственного восприятия для человека являются пространство и время. Не будем сомневаться и в том, что пространство и время представляют собой некий единый континуум. Естественное восприятие себя самого, как объекта протяженно-временности является для человека неким «якорем», страхующим его от полного погружения в виртуальность. Именно этого «якоря» технология нейроинтерфейса и старается избежать, избавляя человека от ряда явлений (органов чувств), мешающих ему воспринимать виртуальность. Фактическая цель - дать человеку возможность отказать от чувственного восприятия мира, соразмерного его физическому телу и выход в действительно виртуальную реальность. Однако, тогда возникает вопрос, а насколько эта реальность будет виртуальной? Фактически, одна станет для человека попросту другой реальностью. Допуская при этом, что созданная, «нематериальная» в буквальном смысле информационная реальность имеет возможность модулировать пространство, мы должны допустить и возможность модуляции времени, так как подменив входные данные чувственного восприятия, мы не изменим сам феномен пространственно-временного континуума. Обладая таким широким горизонтом возможностей, человек уподобится некому демиургу, способному сжимать и разжимать восприятие течения времени в угоду собственным желаниям. Погрузившись в подобную виртуальность, человек сможет пребывать там годы, в то время как для его физического тела пройдут лишь минуты.

Как нам кажется, из этого аспекта следует как минимум два программных вопроса, требующих детального осмысления до того момента, как человек решиться на применение подобных технологий. Первый - а появится ли у человека желание возвращаться из мира, в котором он является богом, в мир, где он всего лишь человек? Второй вопрос, заключается в том, а не сместится ли жизнь человека во Вселенную этой другой реальность, с кратковременной «смертью» выхода в сегодняшнюю? Если так, то, вероятно, эпилогом развития человеческой цивилизации станет ее неминуемая смерть.

Источники и литература

1) Кутырев В.А. Глобальный челове(йни)к: превращение в технос // Философия хо-

зяйства, № 6, 2015. С. 247-258