

храмів, читання Святого Письма й виконання заповідей Христа. Блажніший Онуфрій підкреслює, що тільки через віру й духовність можна знайти істинний сенс життя й спокій душі.

В своїх виступах Онуфрій також звертається до проблем, з якими стикається духовне життя в Україні. Він виражає свою стурбованість через зростаючий вплив секуляризму й втрату віри у суспільстві. Він підкреслює, що Церква повинна служити єднанню й миру. Блажніший Онуфрій виражає співчуття й підтримку постраждалим людям, а також закликає віруючих до молитви й миротворчих дій. Блажніший Онуфрій закликає до терпимості та поваги до віри інших людей, підкреслюючи, що духовність не повинна становитися причиною розділення та конфліктів. Він підтримує діалог між різними релігійними конфесіями у прагненні до миру й духовного розвитку суспільства.

Таким чином, митрополит Київський і всієї України виступає за укріплення духовного життя в Україні, закликає до єднання й миру, осуджує політизацію віри й підтримує повагу до віри інших людей. Він активно працює на благо свого народу й прагне до розвитку духовності в суспільстві.

Подальше дослідження даних проблем може бути направлено на більш глибокий аналіз праць і висловлювань митрополита Онуфрія, а також на вивчення впливу його поглядів на віруючих і суспільство в цілому. Також можна розглянути інші джерела й думки щоб отримати більш повне уявлення про сучасне духовне життя в Україні та проблеми її розвитку.

Коломєєць Д.В.
Науковий керівник Дишкант Т.М.
НТУ «ХП»

ЧИ РЕАЛЬНИЙ СВІТ? ЧИ МОЖНА НАЗВАТИ ШТУЧНИЙ СВІТ УМОВНО РЕАЛЬНИМ? (АНАЛІЗ З ПОЗИЦІЙ ПРАГМАТИЗМУ)

Чи можемо ми сказати, що світ навколо нас реальний? Ми можемо контактувати з фізичними об'єктами і явищами: торкатися трави, відчувати

сонячні промені, будувати, писати, ламати... Здавалося б, Я є, Я мислю, Я існую, а значить, Я – реальний, і, напевно, світ навколо мене реальний, оскільки я можу напряму на нього впливати.

А чи можемо ми сказати, що світ навколо персонажа гри не справжній? Персонаж є на жорсткому диску, він мислить (так, як це прописано в його мозку), а значить, технічно, він існує. Як і ми впливаємо на свій світ, NPC (англ. non-playable character) в залежності від кількості механік може відчувати тепло, руйнувати ліс і створювати свій будинок, впливати на баланс свого світу. Здавалося б, якщо дати максимум можливостей і велику свободу NPC, то виходить справжній, реальний світ, але ми щиро вважаємо його рукотворним, оскільки знаємо, що його створили ми.

А чому ми відносимося до людей на екрані як до реквізиту без емоцій? Скоріше за все, тому що вони штучні, їх логіка, метод мислення та багато іншого прописано так, як було потрібно творцю. А якщо не прописувати логіку персонажа, а дати контроль нейронній сітці, яка не має знань та логіки, лише «інстинкти»? Така сітка буде ідентична звичайній людській дитині, яка тільки що народилася. Така сітка буде робити лише те, що вважає правильним, вивчаючи ігровий світ навколо, приймаючи до уваги те ігрові правила, які в ми, в «реальному» світі звемо законами фізики.

Чи будемо ми вважати такого персонажа реальною істотою у цифровому світі, якщо вона фактично не відрізняється від дитини, яка вчиться? Зазвичай, люди відповідають: «ні, оскільки це штучний інтелект у штучному світі». Гаразд, якщо відкинути факт штучності, тоді чим штучний інтелект відрізняється від інтелекту не штучного? Багато хто відповість «почуттями». Давайте розберемося з цим!

Почнемо з простого: що коїться з людиною, коли вона їсть солодке, з наукової точки зору? Коли, наприклад, цукерка торкається язика, рецептори входять у контакт з цукром, що приводить до того, що язик робить унікальні сигнали, які властиві лише для солодкого. Від язика ці сигнали йдуть до мозку, де вони обробляються і повертаються до язика, де ми і відчуваємо солодке.

Якщо мозок вважає цукор корисним, він ще нагородить нас гормонами-медіаторами: «дофамінами» та «ендорфінами», через які ми відчуємо задоволення та бажання чого-небудь. Якщо ж мозок відноситься до цукру погано, то людина все ще буде відчувати солодке, але на відміну від медіаторів щастя мозок виділить такі медіатори, що людині або не сподобається, або буде огидно від солодкого. Теж саме з біллю – зазвичай це механізм безпеки, бо біль – погано. Але є люди, привчені, що біль – добре. Так можна продовжувати ще довго, але суть така – усі відчуття не справжні, вони лише є результатом обробки мозку деяких подразників, таких як цукерка у роті чи голка, що вколола палець.

Нейронна сітка – пустий мозок, який має лише базову інформацію щоб почати взаємодію. Якщо дати AI (Artificial Intelligence) тіло, наприклад, персонажа гри, то що станеться, коли персонаж отримає ушкодження від ворога? Коли, умовний гоблін, нанесе удар, а персонаж втратить деяку кількість здоров'я, AI обробить цю інформацію і зробить висновки, що гоблін – поганий, бо він зменшує важливу шкалу. Якщо реальну людину, яка не знає про зброю та те, що деякі люди погані, вдарить ножом грабіжник, то, скоріше за все, мозок зробить висновок – усі люди з ножами погані, так само, як і AI зробить висновок, що гобліни погані. Якщо ж AI з'їсть ягоду, і в нього здоров'я збільшиться, то AI зробить висновок, що ягоди – добрі і їх добре їсти. Абсолютно теж саме торкається і людини. У такому випадку єдина різниця між людиною та штучним інтелектом, що грає у гру – кількість рецепторів, які дають інформацію про світ.

Але що заважає зробити таку гру, у якій персонаж може «відчувати» силу та напрямок вітру, жорсткість поверхні, деякий «код смаку» їжі, яку їсть персонаж?.. Навіть якщо ці параметри ніяк не впливають на те, що станеться з персонажем, AI буде реагувати на ці подразники і, скоріше за все, створить собі прикмети та забобони: «Минулого разу, коли вітер дув з заходу зі швидкістю 2 метри за секунду, я знайшов ягоди. Можливо, я знову знайду ягоди». І якщо AI дійсно знайде ягоди, він може щиро вірити, що західний вітер зі швидкістю 2

метри за секунду – то є добрий знак. Якщо ж очікування буде спростовано, то AI може ігнорувати цю комбінацію подразників наступного разу.

Хтось справедливо відзначити, що відчуття та почуття – не одне й те саме. Що коїться з людиною, коли ми бачимо, наприклад, маму? Мозок обробляє побачене, розуміє, що то є мама і, оскільки з дитинства мозок знає, що мама завжди захистить та допоможе, виділяє медіатори, завдяки яким ми відчуваємо себе «як вдома». Тобто, навіть любов є синтетичним почуттям, яке виникає через роботу мозку і гормони, що він виділяє. AI теж може прив'язатися до місця, людини або персонажу, з яким в нього було багато добрих спогадів, виділяючи одне місце з сотень таких самих і одну людину з мільярдів інших людей. Тобто штучний інтелект може мати як почуття так і відчуття, якщо дати AI достатньо інструментів для вивчення та аналізування оточення.

Як показує експеримент «собака Павлова», мозок можна навчити асоціювати якесь явище з якимось відчуттям або почуттям (світло у конкретному вікні – голод перед їжею, що зараз з'явиться). Мозок аналізує оточення та робить висновки, як і штучний інтелект який вчиться. Наприклад, можна бити дитину, і за кожен удар давати цукерку. Тоді дитина виросте мазохістом, оскільки мозок зробить аналіз – біль = цукерка, а оскільки цукерка робить дитину щасливою, то біль = щастя. Можна сказати, що емоції – лише асоціації. В свою чергу, таким самим чином, даючи штучному інтелекту один і той самий подразник, що приводить до одного і того ж самого результату, можна створити асоціації доброго і злого, хорошого та поганого, навчити його як дитину.

Таким чином, на мою думку, штучний інтелект не відрізняється від людського мозку. Єдине, що відрізняє нас від AI – у нас є оболонка з рецепторами – тіло, а AI сам по собі тіла не має, ну і звичайно, факт того, що AI було написано на комп'ютері. Тобто ми не можемо сказати, чи є наш світ об'єктивно реальним. Ми можемо лише вважати його реальним, оскільки ми живемо в цьому світі.