

19. Panych O. (2015), Scientific Atheism as a Cultural System in *Ukrainian Religious Studies*, № 76, pp. 21-35. (Ukr)
20. Suyarko V.A. (1990), Restoration and Real Implementation of Lenin's Principles Is the Essence of Rebuilding of Atheistic Activity in *Questions of Atheism*, Issue 26, pp. 3-9. (Rus)
21. Tancher V.K. (1988), Scientific Atheism: Problems of Theory and Tasks of Practice in *Questions of Atheism*, Issue 24, pp. 3-11. (Rus)
22. Tereshchenko Yu.I. (1991), Atheism and Political Ideology in A.N. Kolodniy & B.A. Lobovik (Eds.) *Culture. Religion. Atheism*. Naukova Dumka, Kyiv, pp. 154-169. (Rus)
23. Filonenko N.V. (1991), Cultural Revolution and Development of Mass Non-Religiosity and Atheism in the USSR in A.N. Kolodniy & B.A. Lobovik (Eds.) *Culture. Religion. Atheism*. Naukova Dumka, Kyiv, pp. 131-153. (Rus)
24. Shakhnovich M.M., Chumakova T.V. (2014), *Museum of the History of Religion of the Academy of Sciences the USSR and Russia Religious Studies (1932-1961)*, Nauka, Sankt-Peterburg, 458 p. (Rus)
25. Shakhnovich M.M., Chumakova T.V. (2016), *Ideology and Science: The Study of Religion in the Age of Cultural Revolution in the USSR*, Nauka, Sankt-Peterburg, 367 p. (Rus)
26. Ciurtin E. (2008), "Eastern Europe" in Gregory Alles (Ed.). *Religious Study: A Global View*, Routledge, London and New York, pp. 50-74.
27. Horyna B. (2005), Study of Religion: The Academic Study of Religion in Eastern Europe and Russia in Lindsay Jones (Ed.), *Encyclopedia of Religions*, Thomson Gale, pp. 8771-8775.
28. Bubík T., Hoffmann H. (Eds.), (2015), *Studying Religions with the Iron Curtain Closed and Open: The Academic Study of Religion in Eastern Europe*, Brill, Leiden, xviii+320 pp.
29. Junginger H. (Ed.), (2008), *The Study of Religion under the Impact of Fascism*, Koninklijke, Brill NV, Boston and Leiden, xviii + 663 pp.

© Кисельов Олег

Надійшла до редакції 14.08.2017

УДК 316.259/591.491+616.895

РАЙХЕРТ КОСТЯНТИН,

кандидат філософських наук, доцент кафедри філософії та методології пізнання,
Одеський національний університет імені І. І. Мечникова

КІБОРГ ЯК КІБОРГІЗОВАНА ЛЮДИНА: ФІЛОСОФСЬКИЙ РОЗУМОВИЙ ЕКСПЕРИМЕНТ У КІНОФІЛЬМІ *ROBOSOP* (2014)

У статті аналізується філософський розумовий експеримент, запропонований у кінофільмі *Robosop* (2014), суть якого полягає в моделюванні ситуації, в якій людина перетворюється на кіборга. Кінофільм *Robosop* (2014) досліджує, що таке бути кіборгом як кіборгізованою людиною, та показує, що до кіборгізованої людини можливі три види ставлення: кіборгізована людина більше не сприймається як людина, до неї ставляться як до робота (погляд Реймонда Селларса); кіборгізована людина сприймається як людина, до неї ставляться як до людини (погляд Алекса Мерфі); кіборгізована людина сприймається як людина, до неї ставляться як до людини, але при цьому вважається, що на фізичному рівні між людиною та роботом немає жодної відмінності (погляд доктора Деннета Нортон). Третій вид ставлення потенційно стирає різницю між людиною та машиною зі штучним інтелектом не лише на фізичному, але й на інших рівнях, наприклад, юридичному (машини зі штучним інтелектом можуть мати права, свободи й обов'язки) чи етичному (чи можна знищувати машини зі штучним інтелектом?).

Ключові слова: кіборг; людина; наукова фантастика; робот; розумовий експеримент; штучний інтелект.

Постановка проблеми та стан її вивчення. У рамках трансгуманізму як радикальної форми гуманізму та різновиду постгуманізму розробляється такий підхід до розширення можливостей людини, як кіборгологія (*Cyborgology, Cyborg studies, Cyborg theory, Cyborg*

anthropology, Cyborg art), яка вивчає системи, що поєднують у собі органічні та неорганічні (часто біомеханічні/біомехатронні) частини та називаються «кіборгами». Слово «кіборг» (скорочено від словосполучення «кібернетичний організм») було вигадане в 1960 році

СХІД № 4 (150) липень-серпень 2017 р.

нейропсихологом Манфредом Клайнзом і психологом Натаном С. Клайном під час розв'язання проблеми виживання людини під час довготривалих космічних польотів: «Для екзогенно розширеного організаційного комплексу, який функціонує як інтегрована гомеостатична система несвідомо, ми пропонуємо термін «кіборг»» [10, р. 27]. При цьому під «кіборгом» зазвичай розуміється поєднання людського та мехатронного, причому кіборгом може виявитися як людина, яка розширила свої фізичні можливості за допомогою біомехатронних протезів (наприклад, Дарт Вейдер у кіноциклі «Зоряні війни» (*Star Wars*)), так - іноді - і робот, який використовує природним способом людські органи як частини свого тіла (наприклад, Т-800 з кінофільму 1984 року «Термінатор» (*The Terminator*) Джеймса Кемерона). Виокремлення двох типів кіборгів є наслідком двох підходів до розв'язання проблеми взаємодії між людиною та машиною (докладно див.: [3]): 1) американський інформатик та когнітивіст Джон Маккарті, який висунув і запровадив словосполучення «штучний інтелект» у 1955 році, запропонував розробляти технології відтворення людських здатностей у машинах (це - кіборг як робот із людськими органами); 2) американський інженер-комп'ютерник Дуглас Енгельбарт (винахідник гіпертексту, графічного інтерфейсу користувача, групових онлайн-конференцій, комп'ютерної миші та текстового редактора), на честь якого названий «закон Енгельбарта», запропонував використовувати комп'ютери для «посилання» чи розширення здатностей людини, а не для її копіювання чи заміни (це - кіборг як людина, що посилена біомехатронно).

Проте тут треба зважати на те, що запропоновані два підходи до розв'язання проблеми взаємодії людини та машини (підхід Дж. Маккарті, який пропонує замінити людину розумними машинами, та підхід Д. Енгельбарта, який пропонує розширити можливості людини за допомогою розумових машин) призводять до парадоксу: «Парадокс полягає в тому, що технології, які розширюють інтелектуальні можливості людини, можуть її також замінити» [3, с. 10]. Згаданий парадокс породжує багато проблем. Ось, наприклад, у наукових і філософських дисциплінах, що розв'язують проблеми штучного інтелекту та робототехніки, постає проблема ефекту «моторошної долини». Ефект «моторошної долини» (англ. *Uncanny valley*; япон. 不気味の谷現象 *Бакумі но Тані Генсьо*, дослівно: «дивна долина») - це гіпотеза, яку висунув японський інженер Масахіро Морі в 1970 році: «Реакція людини на людиноподібного робота може різко змінитися з емпатії до огиди (*revulsion*), якщо він наблизиться, але зазнає невдачі в досягненні достеменною подібності до людини (*a lifelike appearance*)» [18, р. 98]. Робот може бути скільки завгодно подібним зовні до людини, але якщо щось у ньому буде видавати робота, а не людину (наприклад, знання про те, що перед людиною робот, або ж відкриття його неприродних нутрощів або ж прояв здатностей, які людина природно не може мати), то це може викликати в людини побоювання, страх і навіть огиду. Можливість на рівні зовнішності відтворення та заміни роботою людини може викликати в людини ефект «моторошної долини», на чому часто, свідомо чи ні, спекулює наукова фантастика (уже згаданий вище Т-800 у виконанні Арнольда Шварценеггера чи андроїд Еш у виконанні Ієна Голма в «Чужому» (*Alien*, 1979) Рідлі Скотта).

Однак ефект «моторошної долини» пов'язаний передусім з тим типом кіборга, який розуміється як машинно-людський гібрид й основу в якому становить машина (робот). Щодо другого типу кіборга, який розуміється як людино-машинний гібрид, у якому основу

становить людський організм, можна поставити питання про ефект (або ефекти), які може викликати в інших людей людина, що була кіборгізована. Більше того, можна поставити питання про ефект (або ефекти), який може викликати кіборгізована людина в самій собі. По-іншому - поставити питання про те, що таке бути кіборгом.

Певною мірою на останнє питання намагається відповідати науково-фантастичний кінематограф за умови, якщо визнається, що деякі науково-фантастичні твори можна розглядати як філософські розумові експерименти [20, р. 1-2], що працюють з гіпотетичними ситуаціями, які описують дещо, чого поки що немає, але може бути, та які є уявленнями про можливі ймовірності. Наприклад, низка науково-фантастичних фільмів досліджує проблеми переміщення людського мозку (а разом із ним також, можливо, свідомості чи особистості) з людського організму до кібернетичного організму: «Ці фільми ґрунтуються на припущенні того, що часто фізичні травми, спеціально заподіяні тілу живої людини, є основою психічної травми людини; біологічна смерть, спричинена насильницькими діями, - це та сама фізична травма, яка може стати джерелом психічної травми людини; разом із перенесенням свідомості (психіки, особистості) з людського організму в кібернетичний організм може бути перенесена також психічна травма, викликана переживанням людським організмом власної смерті; у цьому плані цілком слушним є питання про те, як кібернетичний організм, наділений свідомістю (психікою, особистістю) померлої людини, упорається з переживанням смерті як психічної травми» [4, с. 86]. Прикладами такого роду науково-фантастичних кінофільмів можуть бути *Vindicator* (також відомий як *Frankenstein'88* і *Roboman*, 1986, режисер: Жан-Клод Лорд), *RoboCop* («Робот-поліцейський», або «Робокоп», 1987, режисер: Пауль Вержувен), *Lady Battle Cop* (япон. 女バトルコップ *Онна Батору Коппу*, 1990, режисер: Акіхіса Окамото) та *8Man* (япон. 8マン・すべての寂しい夜のために *Ейтман - Субете но Сабісі Йору но Таме ні*), «Ейтмен - Усі самотні ночі», 1992, режисер Ясухіро Хоріуті). У цих кінофільмах головний герой, перетворений із людини на кіборга, або продовжує вважати себе людиною, лише вже в новому, кібернетичному тілі (*RoboCop* 1987 року та *Lady Battle Cop* 1990 року), або припиняє вважати себе людиною та сприймає себе як щось інше (*Vindicator* 1986 року та *8Man* 1992 року). При цьому всі ці кінофільми більше приділяють увагу власне процесу помсти головного героя за його кіборгізацію, практично не приділяючи уваги власне психології прийняття чи неприйняття свого нового (кібернетичного) тіла. Проте за останні декілька років були створені два кінофільми, які роблять акцент саме на психології, - ідеться про римейк *RoboCop* 1987 року та кіноадаптацію манґи й аніме *Ghost in the Shell*. У цій статті мова піде лише про римейк *RoboCop* 1987 року.

Прем'єра кінофільму *RoboCop* відбулася 12 лютого 2014 року. Маючи бюджет у 100 мільйонів доларів США, кінофільм у світовому прокаті зібрав майже 242,69 мільйонів доларів США. Режисером кінофільму виступив бразилець Жозе Паділья, який відомий завдяки диології «Елітний загін» (*Tropa de Elite*, 2008; *Tropa de Elite 2 - O Inimigo Agora E Outro*, 2010), яка розповідає про боротьбу спецпідрозділів бразильської поліції у фавелах, міських нетрях. Сценарій написав Джошуа Зетувер. Цікаво, що на кінофільм відразу відреагували деякі гуманітарії та філософи, в основному своїми інтернет-публікаціями. Наприклад, Метью Е. Джонсон зауважив, що «*RoboCop* (2014) проводить розумовий екс-

перимент, у якому Алекс Мерфі є не більше ніж людський мозок, який помістили в тіло робота. Питання, яке піднімає фільм, полягає в тому, чи можна звести особистість лише до мозку, тіла або чогось нефізичного на кшталт розуму чи душі» [17]. М. Е. Джонсон відзначає в кінофільмі цікаве відсилання до філософії свідомості: доктора, який створює робота-поліцейського, звать Деннет Нортон - відсилання до філософа Деніела К. Деннета, американського філософа та когнітивіста, автора моделі багатоманітних чернеток свідомості; а сенатора, який виступає проти використання автономних машин у поліції США, звать Г'юберт Дрейфус - відсилання до Г'юберта Л. Дрейфуса, американського філософа, відомого критика штучного інтелекту [17]. Захопливим є також, що на цей момент звернув увагу американський філософ Алва Ное, який, до речі, повідомив, що сходив на кінофільм *Robosor* (2014) разом із Г'юбертом Л. Дрейфусом [19]. А. Ное також указав на те, що голову мультикорпорації в кінофільмі звать так само, як і відомого американського філософа-прагматика - Селларса [19]. Американський популяризатор науки та техніки Ерік Софге проаналізував проблему страху перед роботами в кінофільмі *Robosor* (2014) [21]. Канадський культуролог і соціолог Міло Свідлер дослідив класову боротьбу в оригіналі (1987) та римейку (2014) *Robosor* [22]. Нарешті, американський літературознавець Білл Клемент проаналізував можливі наслідки мілітаризації поліції на прикладі кінофільму *Robosor* (2014) [9].

Метою цього дослідження є аналіз запропонованого в кінофільмі *Robosor* (2014) філософського розумового експерименту, у рамках якого ставиться питання, що таке бути кіборгом як кіборгізованою людиною.

Виклад основного матеріалу. Кінофільм *Robosor* (2014) розпочинається сценою, у якій ведучий телевізійний Пет Новак (його роль виконує Семюел Л. Джексон) агресивно просуває ідею використання роботів мультинаціонального конгломерату *OmniCorp* для підтримки правопорядку в США. *OmniCorp* успішно використовує роботів-мироотворців у гарячих точках, наприклад, в Ірані. Проте конгломерату заборонено використовувати роботів у США через дію Акта Дрейфуса - закону, що забороняє розгортати дрони (безпілотні машини) у Сполучених Штатах Америки. Акт Дрейфуса названий так на честь сенатора, який запропонував цей законодавчий акт, - Г'юберта Дрейфуса (його грає Зак Грен'єр). Як уже згадувалося раніше М. Е. Джонсоном та А. Ное, ім'я сенатора з Мічигану, який критикує роботів і штучний інтелект, узяті в американського філософа Г'юберта Л. Дрейфуса.

Г. Л. Дрейфус, послідовник Мартіна Гайдеггера (його навіть так жартома і називають - «Дрейдеггер» (*Dreydegger*)), відомий у світі завдяки критиці сучасних підходів до створення та розробки штучного інтелекту, викладеної в низці його книжок (*Alchemy and AI* [12]; *What Computers Can't Do* [14-15]; *Mind over Machine* [13]). Г. Л. Дрейфус розкритикував чотири припущення, на яких ґрунтуються сучасні дослідження штучного інтелекту: 1) біологічне припущення: «Операції з переробки інформації мають дискретний характер і виникають на базі деякого біологічного еквіваленту перемикальних схем» [2, с. 106]; 2) психологічне припущення: «Мислення можна розглядати як переробку інформації, яка задана в бінарному (двійковому) коді, причому переробка відбувається відповідно до деяких формальних правил» [Там само, с. 106]; 3) епістемологічне припущення: «Усі знання можуть бути формалізовані, тобто все, що може бути зрозумілим, може бути виражено в термінах логічних відношень, точніше, у термінах буле-

вих функцій - логічного числення, яке задає правила поводження з інформацією, яка задана в двійковому коді» [Там само, с. 106]; 4) онтологічне припущення: «Усе, що відбувається у світі, можна подати у вигляді множини фактів, кожний із яких логічно не залежить від решти» [Там само, с. 106]. Г. Л. Дрейфус доводив, що всі ці чотири припущення не обґрунтовані через неможливість їх емпірично реалізувати, а також через особливості концептуального апарату, точніше, непевностей визначень понять, зокрема «мислення», «інтелект» тощо.

Тим часом слід акцентувати на тому, що критика Г. Л. Дрейфусом штучного інтелекту виникла не всередині досліджень штучного інтелекту, а інспірована філософією Едмунда Гуссерля та Мартіна Гайдеггера. У своїй праці «Криза європейських наук і трансцендентальна феноменологія» [1] Е. Гуссерль, до речі, який розпочинав як математик, став проти математизування природознавства, яке визнає в якості єдиного істинного базового початку культурної спільноти та життєвого світу світ абстрактних математичних предметів. У праці «Питання про техніку» [5] (М. Гайдеггер відзначив, що сучасна наука характеризується через об'єктування природного навколишнього середовища під час описування світу в математичних термінах, оскільки в процесі опису неминуче нехтується сам земний характер світу, його природність, - усе це створює умови для виробництва предметів, об'єктів без справжньої індивідуальності та речовинності. Е. Гуссерль і М. Гайдеггер негативно ставилися до математизації та формалізації реальності - і це якоюсь мірою перейшло на критику штучного інтелекту з боку Г. Л. Дрейфуса: він узяв під сумнів метафору «людський мозок як цифрова машина й універсальний пристрій символічної переробки інформації», проаналізувавши відмінність людської експертизи від комп'ютерних програм, які претендують на виконання експертизи. Г. Л. Дрейфус стверджував, що людське розв'язання проблем і експертиза залежать від фонового почуття контексту, від того, що важливо та цікаво в певній ситуації, а не від процесу пошуку через комбінацію можливостей для знаходження того, що потрібно. Г. Л. Дрейфус описував цю відмінність через райлівську відмінність «знання-що» (*Knowing-That*) та «знання-як» (*Knowing-How*), інтерпретуючи відповідно як гайдеггерівську відмінність «наявність» (*Vorhandenheit*) і «зручність» (*Verhandenheit*) [13]. Запропоноване Гілбертом Райлом у 1949 році поняття «знання-що» Г. Л. Дрейфус розглядає як «наявність» М. Гайдеггера, інтерпретуючи його як свідому покрокову здатність розв'язувати проблеми. Ця здатність виявляється тоді, коли людина наштовхується на проблему, яка потребує зупинитися, зробити крок назад і перебрати одну ідею за одною. У такі моменти ідеї здаються точними та простими: вони стають контекстуальними вільними символами, якими маніпулюють, коли використовують логіку та мову. З погляду Г. Л. Дрейфуса, експертні комп'ютерні програми адекватно імітують «знання-що». Запропоноване Гілбертом Райлом у 1949 році поняття «знання-як» Г. Л. Дрейфус розглядає як «зручність» М. Гайдеггера, інтерпретуючи його як спосіб, за допомогою якого людина звичайно взаємодіє з речами. У такому разі людина сприймає дії без свідомого символічного обмірковування взагалі, наприклад, коли людина розпізнає обличчя, їде до місця праці чи знаходить, що правильного сказати в певній мовленнєвій ситуації. Тут робиться щось на кшталт стрибка в потрібній реакції без обмірковування одних альтернатив. За думкою Г. Л. Дрейфуса, це - сутність експертизи: коли людська інтуїція натренована до такої міри, що людина забу-

ває правила та просто реагує на ситуацію. Людське усвідомлення ситуації ґрунтується на людських цілях, людському тілі та людській культурі - усіх людських несвідомих інтуїціях, установок і знань про світ. Цей «контекст» або «фон» (подібно гайдеґґерівському *Dasein*) - різновид знання, яке не зберігається у людському мозку символічно, проте скоріше інтуїтивно, та визнає, що для людини є істотним, а що - ні. Г. Л. Дрейфус уважав, що програми штучного інтелекту, створені на базі чотирьох вище згаданих припущень, не в змозі схопити цей «фон» («контекст»), тому що людське несвідоме знання не може бути схоплено символічно, точніше, символічною математичною мовою [15, р. 119].

Однак усе сказане вказує на те, що робити висновок про те, що Г. Л. Дрейфус був принциповим супротивником штучного інтелекту, не можна, тому що, по-перше, Г. Л. Дрейфус критикував не сам штучний інтелект, а лише підходи до створення штучного інтелекту, які базуються, по суті, на метафорі «людський мозок як цифрова машина й універсальний пристрій символної переробки інформації», та, по-друге, є така вірогідність, що колись будуть створені такі програми штучного інтелекту, які будуть зважати на «фон» («контекст») або навіть виконувати фонові практики.

Отже, після всього сказаного про філософські погляди Г. Л. Дрейфуса на штучний інтелект, можна поставити запитання: «Коли сценарист кінофільму *RoboCop* (2014) Джошуа Зетумер ввів у розповідь персонажа на ім'я Г'юберт Дрейфус, він мав на увазі саме філософську критику штучного інтелекту з боку Г'юберта Л. Дрейфуса чи щось інше?» Якщо відповідь «так», то Акт Дрейфуса в кінофільмі *RoboCop* (2014) - це законодавчий акт, спрямований проти конкретних підходів до створення штучного інтелекту. Якщо відповідь «ні», то сенатор Г'юберт Дрейфус - це просто збиральний образ інтелектуалів-противників штучного інтелекту, подібних до тих, хто написав «Автономна зброя: лист від дослідників штучного інтелекту та робототехніки» (*Autonomous Weapons: an Open Letter from AI & Robotics Researchers*) [7], і тих, хто написав «Відкритий лист Організації Об'єднаних Націй щодо певної конвенційної зброї» (*An Open Letter to the United Nations Convention on Certain Conventional Weapons*) [6], у якому можна прочитати таке: «Летальна автономна зброя (*lethal autonomous weapons*) загрожують стати третьою революцією у війні. Якщо її створити, вона дозволить неймовірно збільшувати масштаби збройних конфліктів і їм прискорюватися швидше, ніж людина зуміє досягнути. Вона <летальна автономна зброя. - уточнення моє. - К. Р.> може бути зброєю терору, зброєю, яку диктори зможуть використовувати проти невинних, а також зброєю, до якої можна буде отримати несанкціонований доступ (*hacked*)» [6]. Так чи так, уже на початку самого кінофільму його автори показують, що роботи (*lethal autonomous weapons, lethal autonomous weapon systems, lethal autonomous robots, robotic weapons, killer robots*) не здатні зважати на контекст: під час миротворчої місії робот убиває дитину з ножом, хоча для робота ніж не несе жодної загрози, тим більше в руках хлопчика.

Через Акт Дрейфуса автори кінофільму *RoboCop* (2014) показують суспільні настрої більшості американців щодо роботів, тим більше роботів-убивць зі штучним інтелектом. Ведучий Пет Новак обстоює інший погляд, який насправді належить генеральному директору мультинаціонального конгломерату *OmniCorp* Реймонду Селларсу (Майкл Кітон). Гадаємо, що тут має місце лише збіг прізвища генерального директора Рей-

монда Селларса з прізвищем відомого американського філософа Вілфріда Селларса; швидше за все, сценарист обрав це прізвище - *Sellars* через те, що воно співзвучно англійському слову *sales* 'продаж', щоб підкреслити сутність персонажа Майкла Кітона як закоренілого капіталіста. Р. Селларс дивиться на роботів як на неживі товаризовані предмети. Тому для нього кіборгізований головний персонаж - Алекс Мерфі (Юель Кіннаман) - це лише один із багатьох роботів, але не людина. Звідси відповідна поведінка Р. Селларса: він ставиться до А. Мерфі як до робота-товару з красивою назвою «Робот-поліцейський» («Робокоп»), який треба розрекламувати та продати. Через це він вимагає перефарбувати Робокопа в чорний копій для надання образу Робокопа більш сурового та страшного вигляду, розглядає - завдяки своїм піарникам - акт помсти Алекса Мерфі за свою смерть (або посягання на своє життя) як чудовий PR-хід, а коли Р. Селларс досягає своєї мети (скасування Акта Дрейфуса) та відчуває загрозу від родини А. Мерфі, яка бажає повернути того додому (що може стати негативною рекламою), намагається знищити Робокопа, заробивши на цьому дивіденди, виставивши це знищення як героїчну погібель. Показовими є дві сцени в кінофільмі. В одній сцені, коли Р. Селларс умовляє доктора відімкнути Робокопа, він напире на те, що А. Мерфі, який є кіборгом, роботом, уже не в змозі виконувати навіть подружні обов'язки. В іншій сцені, коли А. Мерфі намагається заарештувати Р. Селларса за замах на своє життя, сам Р. Селларс повідомляє А. Мерфі, що останній лише робот, якого будь-якої миті можна утилізувати. Через персонажа Реймонда Селларса автори кінофільму *RoboCop* (2014) намагаються довести, окрім критики капіталізму, можливе ставлення до кіборгізованих людей як не до людей, а як до роботів. Іншою мовою: можливим є те, що деякі люди будуть ставитися до людей, більша частина тіла яких була замінена на біомехатронні протези, вже не як до людей, а до чогось іншого, нелюдського чи навіть неприродного.

Протилежне ставлення до людей-кіборгів показують сам Алекс Мерфі, його дружина - Клара (Еббі Корніш) і син Девід (Джон Пол Раттен), напарник - сержант поліції Джек Льюїс (Майкл К. Вільямс). Алекс Мерфі колись був поліцейським детективом, який розслідував справу торговця зброєю Антуана Веллона (Патрік Герроу) та продажних поліцейських. Як наслідок, на А. Мерфі був скоєний замах на вбивство: він був підірваний разом із власним автомобілем біля власного будинку. Отримавши 80 % уражень тіла (уціліли лише мозок, серце, легені та частина правої руки), А. Мерфі був на Божій дорозі. Реймонд Селларс умовив Клару Мерфі підписати дозвіл на кіборгізацію Алекса Мерфі. Прийшовши до тями, А. Мерфі виявив себе в тілі робота. У певний момент він не зміг прийняти це та попросив про евтаназію, але його вмовляють зберегти власне життя заради родини. І далі - незважаючи на вкорінення в його мозок електронних імплантатів - А. Мерфі поводить себе як людина: він мстить, убиваючи А. Веллона та продажних поліцейських, а спробу Р. Селларса знищити його розглядає як замах на вбивство поліцейського (людини-поліцейського). Р. Селларс схильний уважати таку поведінку А. Мерфі як поведінку робота, який вийшов з-під контролю, збій у програмі, тому, власне, і прагне позбавитися Робокопа. Клара та Девід Мерфі в усій цій ситуації хочуть лише повернення Алекса Мерфі до родини, хоча б у вигляді кіборга (живуть же якось люди з інвалідами). Джек Льюїс продовжує ставитися до Алекса Мерфі як до свого напарника.

Усе це має продемонструвати погляд, за яким, незважаючи на ступінь кіборгізації, людина з біомехатронними протезами залишається людиною.

Отже, з одного боку, є погляд Реймонда Селларса, який бачить у Робокопі не людину, а робота, та, з іншого боку, є погляд Алекса Мерфі, який не бачить в собі, Робокопі, робота, але бачить людину. Таким чином, показуються дві можливі позиції щодо ставлення людей до кіборгізованих людей.

Цікаву позицію щодо кіборгізації людей у кінофільмі *Robocop* (2014) має персонаж Гері Олдмена - провідний учений фонду *OmniCorp*, доктор Деннет Нортон. Як уже вказувалося раніше М. Е. Джонсоном та А. Ное, ім'я доктора відсилає до американського філософа-когнітивіста Деніела К. Деннета. А ось прізвище «Нортон», я вважаю, це відсилання водночас до інженера Едварда Лорі Нортонна, розробника еквівалентної схеми Нортонна, та програміста Пітера Нортонна, розробника комплексу утиліт, призначених для конфігурації, оптимізації й обслуговування комп'ютера, - *Norton Utilities*. Можливо, ці відсилання були зроблені для того, щоб підкреслити, що доктор Деннет Нортон - не лише нейрочений, але й комп'ютерний інженер.

Одного разу Деніел К. Деннет зауважив: «Я доводжу роками, що в принципі можна реалізувати людську свідомість у машині. Урешті це те, чим ми є. Ми - роботи, зроблені з роботів, зроблених із роботів. Ми - неймовірно складні трильйони моторних частин» [16]. Такий погляд на людську свідомість обумовлений запропонованою Д. К. Деннетом моделлю множинності чернеток (*Multiple Drafts Model*), яка пояснює феномен людської свідомості «в термінах "віртуальної машини", свого роду розвинутої (та розвитутої) комп'ютерної програми, яка формує діяльність мозку» [11, р. 431], та в термінах «множинності чернеток», «яка складається з процесів фіксації змісту, що відіграють різноманітні напівнезалежні ролі в більш великій економіці мозку» [11, р. 431]. Для Д. К. Деннета свідомість - це множина інформаційних потоків, які конкурують один з одним за доступ і контроль над мозком і, таким чином, людською поведінкою. Крім того, Д. К. Деннет вважає, що «люди отримують свідомість тоді, коли вони отримують мову та навчаються розмовляти самі з собою. Що відбувається за цієї трансформації, так це те, що паралельна машина (нейронна мережа мозку) симулює обчислювальну машину послідовної дії (*a serial machine*) (операції виконуються за однією послідовністю відповідно до правил, які можуть бути рекурсивними). Отримуючи мову та потім навчаючись вести внутрішній діалог, людина нібито створює віртуальну машину свідомості в мозку. Д. К. Деннет пояснює це за допомогою базової аналогії: це подібно до створення віртуальної машини для симуляції пілотування літаків у вашому настільному комп'ютері шляхом встановлення програмного забезпечення на кшталт Симулятора польотів (*Flight Simulator*). Свідомість має таке ж відношення до мозку, як симулятор польотів до процесів усередині комп'ютера» [8, р. 204].

Запропонована аналогія дуже важлива для розуміння філософії Д. К. Деннета: для американського філософа керувати літаком на симуляторі польотів і керувати літаком насправді є не одне й те саме, хоча хороший симулятор польотів може дійсно розвинути в людині хороші навички керування літаком; Д. К. Деннет нібито говорить, що мати свідомість, яка є переробкою інформації, не те саме, що керувати інформаційними процесами. Щось подібне можна побачити в кінофільмі *Robocop* (2014). Так, в одній із сцен, коли доктор Деннет Нортон робить операцію на мозку Алекса Мерфі,

щоб зробити останнього більш слухняним і роботоподібним, він зауважує: «Свідомість - ніщо інше як обробка інформації». В іншій сцені, коли Робокоп тестується в бойовому режимі, доктор Д. Нортон буквально розглядає А. Мерфі як машину, даючи такі пояснення: «Звичай людина керує машиною. Алекс ухвалює рішення. На початку бою спускається щиток, керування переходить до програми. Тоді все робить машина. Алекс як пасажир насолоджується подорожжю. <...> Машина б'ється, мозок Алекса отримує сигнали, начебто робить те, що роблять комп'ютери. Алекс зараз уважає, що керує він. Але це не так. Ілюзія свободи волі». І додає: «Це - машина, яка вважає, що вона - Мерфі». Тут чітко показується, що Алекс Мерфі, якщо триматися погляду Д. К. Деннета, є лише віртуальна машина свідомості, симульована паралельною машиною (нейронними мережами мозку) послідовна обчислювальна машина, у якій операції виконуються за однією послідовністю відповідно до правил, які можуть бути рекурсивними. У такому разі, укоринивши електронні імплантати в мозок Алекса Мерфі, доктор Д. Нортон зробив певні модифікації паралельної машини, за допомогою яких він може контролювати Алекса Мерфі. При цьому тут контроль здійснюється не лише за допомогою комп'ютерного забезпечення, яке дозволяє керувати буквально діями Мерфі, перетворюючи його на пілотований дрон, але за допомогою біохімії (дофамін, норадреналін тощо), яка діє на паралельну машину, викликаючи чи, навпаки, прибираючи почуття й емоції Мерфі. Іншими словами: нейропротез, установлений у мозку Алекса Мерфі, дозволяє ззовні працювати як із програмним забезпеченням (*software*), тобто з віртуальною машиною свідомості, так і з апаратним забезпеченням (*hardware*), тобто з паралельною машиною (нейронними мережами мозку).

Треба зазначити, що незважаючи на нерозрізнення людини та робота на фізичному рівні доктор Деннет Нортон усе ж таки вважає Алекса Мерфі людиною, можливо через те, що раніше у фонді *OmniCorp* доктор працював лише з людьми, створюючи для них кібернетичні протези, а можливо через те, що доктор чітко знає про походження Робокопа від людини. Таким чином, доктор Деннет Нортон демонструє проміжний між поглядом Реймонда Селларса і поглядом Алекса Мерфі погляд, за яким треба до кіборгізованої людини ставитися як до людини, але пам'ятати, що на фізичному рівні між людиною та роботом може не бути жодної відмінності.

Висновки

Кінофільм *Robocop* (2014) проводить філософський розумовий експеримент, у рамках якого моделює ситуацію, в якій людина (у кінофільмі це представник правоохоронних органів) кіборгізується, тобто перетворюється на кіборга типу кіборгізована людина, гібрид людини та машини, основу якого становить людина, і досліджує, що значить бути кіборгом. Результатом цього дослідження виявляється, що до кіборгізованої людини можуть бути три види ставлення: 1) кіборгізована людина більше не сприймається як людина, до неї ставляться як до робота (погляд Реймонда Селларса); 2) кіборгізована людина сприймається як людина, до неї ставляться як до людини (погляд Алекса Мерфі); 3) кіборгізована людина сприймається як людина, до неї ставляться як до людини, але при цьому вважається, що на фізичному рівні між людиною та роботом не має жодної відмінності (погляд доктора Деннета Нортонна).

Останній вид ставлення відповідає парадоксу, який

звучить так: «Технології, які розширюють інтелектуальні можливості людини, можуть її також замінити» [3, с. 10], потенційно стираючи різницю між людиною та машиною зі штучним інтелектом не лише на фізичному, але й на інших рівнях, наприклад, юридичному (машини зі штучним інтелектом можуть мати права, свободи й обов'язки) чи етичному (чи можна знищувати машини зі штучними інтелектом?).

ЛІТЕРАТУРА

1. Гуссерль Э. Кризис европейских наук и трансцендентальная феноменология / Эдмунд Гуссерль ; [пер. с нем. Д. Кузницына]. - М. : Наука, 2013. - 335 с.
2. Дрейфус Х. Чего не могут вычислительные машины: критика искусственного разума / Хьюберт Дрейфус ; [пер. с англ. Н. Родман]. - М. : Прогресс, 1978. - 336 с.
3. Маркофф Д. Homo Roboticus?: Люди и машины в поисках взаимопонимания / Джон Маркофф ; [пер. с англ. В. Ионова, С. Махарадзе]. - М. : Альпина нон-фикшн, 2016. - 406 с.
4. Райхерт К. В. Перемещение человеческого мозга (сознания, личности) в кибернетический организм как психическая травма (в кинофильмах *Vindicator*, *Robocop*, *8Man*, *Ghost in the Shell*) // Актуальні проблеми філософії та соціології. - 2017. - № 17. - С. 86-89.
5. Хайдеггер М. Вопрос о технике / Мартин Хайдеггер ; [пер. с нем. В. В. Бибихина] // Хайдеггер М. Время и бытие: статьи и выступления / Мартин Хайдеггер. - М. : Республика, 1993. - С. 221-238.
6. An Open Letter to the United Nations Convention on Certain Conventional Weapons [Электронный ресурс]. - Режим доступа : <https://www.cse.unsw.edu.au/~tw/ciair/open.pdf>.
7. Autonomous Weapons: an Open Letter from AI & Robotics Researchers [Электронный ресурс]. - Режим доступа : <https://futureoflife.org/open-letter-autonomous-weapons>.
8. Churchland P. S. Toward a Neurobiology of the Mind / Patricia Smith Churchland // The Mind-brain Continuum: Sensory Processes / [ed. R. Llinás, P. S. Churchland]. - Cambridge : London: MIT Press, 1996. - P. 281-304.
9. Clemente B. Corporate Abuse and Social Inequality in RoboCop and Fido / Bill Clemente // The Last Midnight: Essays on Apocalyptic Narratives in Millennial Media / [ed. L. E. Clark, A. Firestone and M. F. Pharr]. - Jefferson : McFarland & Company, 2016. - P. 101-111.
10. Clynes M. E. Cyborg and Space / Manfred E. Clynes,

Nathan S. Kline // *Astronautics*. - September 1960. - P. 26-27; 74-76.

11. Dennett D. C. *Consciousness Explained* / Daniel C. Dennett. - New York ; London ; Boston : Back Bay Books, 1991. - 512 p.
12. Dreyfus H. L. *Alchemy and Artificial Intelligence* / Hubert L. Dreyfus. - Santa Monica : RAND Corporation, 1965. - 90 p.
13. Dreyfus H. L. *Mind Over Machine* / Hubert L. Dreyfus, Stuart E. Dreyfus. - New York : Free press, 1988. - 231 p.
14. Dreyfus H. L. *What Computers Can't Do: The Limits of Artificial Intelligence* / Hubert L. Dreyfus. - New York : HarperCollins, 1978. - 354 p.
15. Dreyfus H. L. *What Computers Still Can't Do: A Critique of Artificial Reason* / Hubert L. Dreyfus. - Cambridge, MA : The MIT Press, 1992. - 429 p.
16. Ferguson J. *Philosopher Daniel Dennett on AI, Robots and Religion* [Электронный ресурс] / James Ferguson, Daniel Dennett // *Financial Times*. - Режим доступа : <https://www.ft.com/content/96187a7a-fce5-11e6-96f8-3700c5664d30>.
17. Johnson M. E. *Robocop Takes on Philosophy of Mind* [Электронный ресурс] / Matthew E. Johnson. - Режим доступа : <http://www.groundmotive.net/2014/06/robocop-takes-on-philosophy-of-mind.html>.
18. Mori M. *The Uncanny Valley* / Masahiro Mori ; [trans. K. F. MacDorman and N. Kageki] // *IEEE Robotics & Automation Magazine*. - 2012. - № 2. - P. 98-100.
19. Noë A. *Deconstructing The Philosophies Of 'RoboCop'* [Электронный ресурс] / Alva Noë // *Cosmos & Culture: Commentary On Science And Society*. - Режим доступа : <http://www.npr.org/sections/13.7/2014/04/04/295314242/deconstructing-the-philosophies-of-robocop>.
20. Schneider S. *Introduction: Thought Experiments: Science Fiction as a Window into Philosophical Puzzles* / Susan Schneider // *Science Fiction and Philosophy: From Time Travel to Superintelligence* / [ed. S. Schneider]. - Hoboken : Wiley-Blackwell, 2009. - P. 1-14.
21. Sofge E. *You Have Already Complied: RoboCop and the All-Too-Feasible Horror of Brain Hacking* [Электронный ресурс] / Erik Sofge // *Popular Science*. - Режим доступа : <http://www.popsci.com/blog-network/zero-moment/you-have-already-complied-robocop-and-all-too-feasible-horror-brain-hacking>.
22. Sweedler M. *Class warfare in the "RoboCop" films* / Milo Sweedler // *Jump Cut. A Review of Contemporary Media* [Электронный ресурс]. - Режим доступа : <https://www.ejumpcut.org/archive/jc56.2014-2015/SweedlerRobocop/>

Райхерт Константин,

кандидат философских наук, доцент кафедры философии и методологии познания
Одесский национальный университет имени И. И. Мечникова

КИБОРГ КАК КИБОРГИЗИРОВАННЫЙ ЧЕЛОВЕК: ФИЛОСОФСКИЙ МЫСЛЕННЫЙ ЭКСПЕРИМЕНТ В КИНОФИЛЬМЕ *РОВОСОП* (2014)

В статье анализируется философский мысленный эксперимент, предложенный в кинофильме *Robocop* (2014), суть которого состоит в моделировании ситуации, в которой человек превращается в киборга. Кинофильм *Robocop* (2014) исследует, что значит быть киборгом как киборгизированным человеком, и показывает, что к киборгизированному человеку возможны три вида отношения: киборгизированный человек не воспринимается как человек, к нему относятся как к роботу (точка зрения Рэймонда Селларса); киборгизированный человек воспринимается как человек, к нему относятся как к человеку (точка зрения Алекса Мёрфи); киборгизированный человек воспринимается как человек, к нему относятся как к человеку, но при этом считается, что на физическом уровне между человеком и роботом нет разницы (доктор Деннетт Нортон). Третий вид отношений потенциально стирает различие между человеком и машиной, наделённой искусственным интеллектом, не только на физическом, но и на других уровнях, например, юридическом (машины, наделённые искусственным интеллектом, могут иметь права, свободы и обязанности) или этическом (можно ли уничтожать машины, наделённые искусственным интеллектом?).

Ключевые слова: искусственный интеллект, киборг, мысленный эксперимент, научная фантастика, робот, человек.

Rayhert Konstantin,

PhD, associate professor of the Department of philosophy and methodology of knowledge
of Odesa I. I. Mechnikov National University

CYBORG AS A CYBORGIZED HUMAN BEING: THE PHILOSOPHICAL THOUGHT EXPERIMENT IN FILM 'ROBOCOP' (2014)

The study analyzes a philosophical thought experiment conducted in film 'Robocop' (2014). The film models the situation within which a human being is transformed into a cyborg, human-robotic hybrid, and explores different treatment of the hybrid. To be a cyborg in film 'Robocop' (2014) is to experience of three kinds of treatments to itself. First kind of treatments shown by Raymond Sellars' position is not to perceive a cyborgized human being as a human and to treat of him as of a robot. Second kind of treatments shown by Alex Murphy' position to perceive a cyborgized human being as a human and to treat of him as a human being. Third kind of treatment shown by Doctor Dennett Norton's position is to perceive a cyborgized human being as a human and to treat of him as a human being but at the same time to think that at the physical level there is no difference between a human being and a robot. Potentially the third kind erases out differences between a human being and a machine held an artificial intelligence what leads to paradox: the technologies which extend human abilities can replace the very human being. The third kind can wipe off the differences between a human being and a machine held an artificial intelligence at physical (neural networks), juridical (machines held artificial intelligence may have rights, freedoms and duties), and ethical (Is it allowed to eliminate machines held artificial intelligence?) levels.

Key words: artificial intelligence; cyborg; human being; robot; science fiction; thought experiment.

REFERENCES

1. Husserl, E. (2013). *The Crisis of European Sciences and Transcendental Phenomenology*. Moscow: Nauka (rus).
2. Dreyfus, H. (1978). *What Computers Can't Do: A Critique of Artificial Reason*. Moscow: Progress (rus).
3. Markoff, J. (2016). *Machines of Loving Grace: The Quest for Common Ground between Humans and Robots*. Moscow: Alpina non-fiction (rus).
4. Rayhert, K. (2017). The transplantation of human brain (mind, personality) into cybernetic organism as a psychic trauma (in Vindicator, RoboCop, 8Man, Ghost in the Shell). *Aktualni problemy filosofii ta sociologii [Actual Problems of Philosophy and Sociology]*, №17, pp. 86-89 (rus).
5. Heidegger, M. (1993). The Question Concerning Technology. *Time and Being*. Moscow: Republic, pp. 221-238 (rus).
6. *An Open Letter to the United Nations Convention on Certain Conventional Weapons*, available at: <https://www.cse.unsw.edu.au/~tw/ciair/open.pdf> (accessed: 20.08.2017).
7. *Autonomous Weapons: an Open Letter from AI & Robotics Researchers*, available at: <https://futureoflife.org/open-letter-autonomous-weapons> (accessed: 20.08.2017).
8. Churchland, P. S. (1996). Toward a Neurobiology of the Mind. *The Mind-brain Continuum: Sensory Processes*. Cambridge: London: MIT Press, pp. 281-304.
9. Clemente, B. (2016). Corporate Abuse and Social Inequality in RoboCop and Fido. *The Last Midnight: Essays on Apocalyptic Narratives in Millennial Media*. Jefferson: McFarland & Company, pp. 101-111.
10. Clynes, M. E. & N. S. Kline. (1960). Cyborg and Space. *Astronautics*, pp.26-27; 74-76.
11. Dennett, D. C. (1991). *Consciousness Explained*. New York; London: Boston: Back Bay Books.
12. Dreyfus, H. L. (1965). *Alchemy and Artificial Intelligence*. Santa Monica: RAND Corporation.
13. Dreyfus, H. L. & S. E. Dreyfus. (1985). *Mind Over Machine*. New York: Free press.
14. Dreyfus, H. L. (1978). *What Computers Can't Do: The Limits of Artificial Intelligence*. New York: HarperCollins.
15. Dreyfus, H. L. (1992). *What Computers Still Can't Do: A Critique of Artificial Reason*. Cambridge, MA: The MIT Press.
16. Ferguson, J. & D. C. Dennett. (2017). *Philosopher Daniel Dennett on AI, Robots and Religion*, available at: <https://www.ft.com/content/96187a7a-fce5-11e6-96f8-3700c5664d30> (accessed: 20.08.2017).
17. Johnson, M. E. (2014). *Robocop Takes on Philosophy of Mind*, available at <http://www.groundmotive.net/2014/06/robocop-takes-on-philosophy-of-mind.html> (accessed 11.08.2017).
18. Mori, M. (2012). The Uncanny Valley. *IEEE Robotics & Automation Magazine*, 2, pp. 98-100. DOI: 10.1109/MRA.2012.2192811.
19. Noë, A. (2014). Deconstructing the Philosophies of "RoboCop". *Cosmos & Culture: Commentary on Science and Society*, available at: <http://www.npr.org/sections/13.7/2014/04/04/295314242/deconstructing-the-philosophies-of-robocop> (accessed 11.08.2017).
20. Schneider, S. (2009). Introduction: Thought Experiments: Science Fiction as a Window into Philosophical Puzzles. *Science Fiction and Philosophy: From Time Travel to Superintelligence*. Hoboken: Wiley-Blackwell, pp. 1-14.
21. Sofge, E. (2014). You Have Already Complied: RoboCop and the All-Too-Feasible Horror of Brain Hacking. *Popular Science*, available at: <http://www.popsci.com/blog-network/zero-moment/you-have-already-complied-robocop-and-all-too-feasible-horror-brain-hacking> (accessed 11.08.2017).
22. Sweedler, M. (2014). Class warfare in the "RoboCop" films. *Jump Cut. A Review of Contemporary Media*, available at: <https://www.ejumpcut.org/archive/jc56.2014-2015/SweedlerRobocop/> (accessed 11.08.2017).

© Райхерт Костянтин

Надійшла до редакції 08.08.2017