УДК 171:004
Бондаренко О.В.
д-р філос. н., проф. НУ «Запорізька політехніка»

ЦИФРОВА ЛЮДИНА – ЦИФРОВИЙ СВІТ – ЦИФРОВА ФІЛОСОФІЯ

О.В. Бондаренко

Людство першої третини XXI століття в еволюції соціально-гуманітарних ідей здійснює перехід у напрямку цифрового суспільства та цифрової людини (й «цифрової філософії»), за формулою «From Humanism to the Humanities» («від гуманізму до гуманітаристики»). Цифрові гуманітарні

науки (сам термін Digital Humanities (DH), «цифрова гуманітаристика»), є міждисциплінарним напрямком у розвитку гуманітарних наук, з яким пов'язуються перспективи розв'язання чималого переліку їх основних та похідних завдань й проблем.

Філософія є складовою гуманітарного знання. Якими передбачається суть, місце, статус, змістовне наповнення філософії у системі Digital Humanities? Яким чином мають шукати спільну мову філософія та інформаційні цифрові технології? Які нові результати можуть бути отримані філософією допомогою цифрових технологій? Чи можна говорити про «цифрову» філософію? І якою вона є, якою має стати? Як співвідносяться між собою «цифрова» філософія і «Digital Philosophy»?

Безперечно, «Digital Philosophy» призвела до «цифрового повороту» у філософському знанні. А саме. Американський вчений-інформатик, фізик і піонер цифрової фізики Едвард Фредкін (1934-2023) запропонував теорію, що Всесвіт є обчислювальним процесом (гігантським тюрінг-клітинним автоматом) – й, отже, цифрова філософія є відгалуженням цифрової фізики, вона розглядає дійсність та мислення як процеси обробки інформації. Digital Philosophy є маркером для програмного забезпечення при моделюванні й аналізі класичних проблем філософії (більше того, автор слова «філософія» Піфагор був математиком і говорив про пізнання світу як «світу чисел», то ж відриву від традиції у Digital Philosophy немає). Й, нарешті, провідну роль у становленні цифрової філософії відіграв Комітет з філософії та комп'ютерів (Committee on Philosophy and Computers) Американської філософської асоціації (American Philosophical Association, APA), який підтримав створення Міжнародної асоціації з комп'ютерної науки та філософії (International Association for Computing And Philosophy, IACAP, устав ратифікований у 2004 р.) – так званий «комп'ютерний поворот» у філософії.

Цифровий світ – нова реальність, що базується на Big Data (Великі дані), робототехніці та інформаційній прозорості. Big Data сьогодні є основним чинником розвитку комп'ютерних потужностей у світі, й складовою цифрової гуманітаристики у цілому. Big Data – це величезні обсяги структурованої та неструктурованої інформації (петабайти, ПБ, 10^{15} байт, 1 ПБ це біля 1 млн. гігабайт і здатний зберігати близько 500 млрд. сторінок друкованого тексту), що швидко оновлюються та не можуть бути оброблені класичними методами; це технології та методи для збору, зберігання та аналізу даних, задля знаходження закономірностей для прийняття рішень; їх основні характеристики – обсяг, швидкість, різноманітність.

Розпочався «комп'ютерний поворот» у філософії – зі статті «Обчислювальні машини та інтелект» А.Тюрінга (1950 р., філософський журналі «Mind»): тест Тюрінга для визначення здатності машини проявляти

інтелектуально-обумовлену поведінку, яка рівнозначна поведінці людини й яку неможливо відрізнити від неї. Американський філософ Х.Дрейфус ще у 1965 р. пише роботу «Алхімія та штучний інтелект» (пізніше монографію «Чого не можуть обчислювальні машини?»). Перше покоління філософів, що орієнтувалося на «цифровий поворот», стало з'являтися у США: 1984 р., V Міжнародний семінар про викладання філософії (Університет Толедо), на якому, були проведені заняття на тему «Комп'ютери та філософія викладання».

Коло тем й проблем, що стали предметним полем досліджень із цифрової філософії, максимально широке: штучний інтелект; штучне життя; інтернет-етика й етика штучного інтелекту; комп'ютерна естетика; Mind Uploading («завантаження розуму»); комп'ютерно-опосередковане спілкування; культура і суспільство; кіборги та роботи; технологічна сингулярність; дистанційна освіта та електронна педагогіка; електронне видавництво; інтернет-ресурси з філософії; філософія інформації та інформаційних технологій; віртуальна реальність, Frame Problem й інше. Аж до концепцій пан-комп'ютераціоналізму – про те, що вся навколишня реальність може бути подана обчислюваними комп'ютерними моделями, а всесвіт можна розглядати у вигляді глобальної комп'ютерної програми.

У 2012 р. британський науковець Симон Рапер, використовуючи бази даних Вікіпедії та програму Gephi, побудував граф, який візуально передає всеосяжну мережу філософського знання. Філософські концепції, перекладені мовою програмування та комп'ютерного моделювання, можуть давати цікаві теоретичні та практичні результати. Вся змістовна наповненість сучасної цифрової філософії спрямована на реагування на все більш зростаючі запити цифрової цивілізації та побудову для сучасної людини динамічної системи філософської картини світу.