

ФИЛОСОФИЯ PHILOSOPHY



Подопригора А.В. Искушение демиурга. Гностические модели и парадигма искусственного интеллекта. DOI 10.24411/2686-7206-2019-00006 // Антиномии. 2019. Т. 19, вып. 4. С. 7–30.

УДК 1(116)

DOI 10.24411/2686-7206-2019-00006

ИСКУШЕНИЕ ДЕМИУРГА. ГНОСТИЧЕСКИЕ МОДЕЛИ И ПАРАДИГМА ИСКУССТВЕННОГО ИНТЕЛЛЕКТА

Александр Васильевич Подопригора

кандидат политических наук

старший научный сотрудник

Научно-образовательного центра Института экономики

Уральского отделения Российской академии наук

и Челябинского государственного университета

г. Челябинск, Россия.

E-mail: agora821@gmail.com

AuthorID: 501343

*Статья поступила 10.07.2019, принята к печати 29.08.2019,
доступна online 13.01.2020*

Философский аспект проблемы создания «сильного» искусственного интеллекта как эмуляции инструментарием цифровых технологий творческих возможностей человеческого сознания рассматривается в контексте когнитивных моделей миротворения, представленных в мифологии эллинистического гнозиса, во многом сформировавшего дискурсивную базу христианства в качестве мировоззренческой парадигмы индустриального, а затем – информационного общества. Общей повесткой здесь видится ключевая для творческой генерации новой реальности задача выявления и адаптации трансцендентных смыслов через интерпретацию человеческого

сознания как экзистенциальной модели творения и определения языка коммуникации с метапрограммой семантического континуума как драматического процесса самопознания и самоорганизации: формирование универсальных императивных максим (программ), трансформирующих семантические паттерны и архетипы бессознательного в символы и тексты, аксиологические установки, социокультурную и технологическую архитектуру.

В рамках междисциплинарного подхода обосновывается вывод о том, что возможность создания «сильного» искусственного интеллекта открывается в формате выявления изоморфной разумным системам информационной «матрицы» смыслообразования в синергии разработок философии, психологии, теории сознания, квантовой физики, компьютерной науки, когнитивистики и математики. Это предельно актуализированное определение возможности (и необходимости) обновить, выразить логически и заложить в уравнение машинной программы сложное понятие трансценденции, базовое для смыслообразования, самоорганизации и творчества.

Ключевые слова: искусственный интеллект, гностицизм, информация, смыслообразование, коммуникация, компьютерное моделирование, трансценденция, категорический императив, творчество, самопознание, цифровая реальность.

«Трудная проблема» искусственного интеллекта: подключение к смыслу. Дискурс искусственного интеллекта (далее – ИИ) маркирует фазовый переход в истории человечества, связанный с тем, что не только главным ресурсом развития, но и новой средой жизни становятся информация и интерактивная коммуникация в различных форматах цифровой реальности, а также новая самоорганизация социума посредством комплекса нано-, био- информационных и когнитивных (NBIC) технологий. Этот дискурс трансформирует в технологии машинных вычислений ментальные процессы выявления смыслов, переводя их в языки киберсемиозиса и предлагая программные решения как повестку творческой генерации человеком новой реальности¹.

Создание «сильного» (или «общего») ИИ, наряду с формированием гигантских массивов данных, цифровых социальных големов, мгновенных коммуникаций, киберкультуры и мира виртуальных переживаний, смыкающегося с реальностью повседневной жизни, предстает технологической моделью нового миротворения, в которой человек, примеряя на себя роль гностического демиурга, не только получает шанс, но и вынужден познавать себя в экстраординарном опыте конструирования разумных систем, которые пытается создавать по своему образу и подобию, испытывая все сопутствующие соблазны и риски, отмеченные ранее в сакральных текстах, мифотворчестве и экзегезе.

Если технологически (как отношения человека и вычислительной машины, автора и компьютерной программы) эта повестка сформирована лишь в последние полвека, то в мировоззренческом аспекте (как отношения творца и тварного мира) она родилась, пожалуй, вместе с самим че-

¹ «Сейчас мы перемещаемся из цифры как сервиса в полностью цифровой мир», – заметил в июне 2019 г. основатель «Лаборатории Касперского» (Касперский 2019).

ловечеством, а мифологически воплощена и логически осмыслена была в ходе глобальной интеллектуальной революции «осевого времени», а также в обширном эллинистическом религиозно-философском дискурсе первых веков нашей эры, самым заметным социальным результатом которого стало возникновение христианства. Можно сказать, что драматический дискурс творения имманентен культурной «программе» антропосистемы и в каждую большую эпоху (обычно олицетворяемую «революциями» – неолитической, городской, промышленной, информационной) переживает свое обновление, формируя следующий тип социокультурной реальности.

Мы исходим из того, что представление о своеобразной «квантовой» природе культурной среды как суперпозиции интеллигибельных состояний семантического континуума и дискретного синтаксиса, где сама культура оборачивается «совокупным антиэнтропийным механизмом» социума (Назаретян 2004: 153), является чрезвычайно плодотворным, поскольку позволяет выявить состояния познания и творчества как единый процесс перевода смыслов в пространстве семиозиса и генерации на этой основе социальной реальности. Человек не является автором программы миротворения, но может представить ее как текст, который постигает и интерпретирует на языках культуры и технологий, становясь соавтором перевода и моделируя на его основе собственное творение в социуме.

Ю. Лотман говорит именно об этом, когда отмечает, что «сама природа интеллектуального акта может быть описана в терминах перевода», оппозиции дискретности знаков и непрерывной «размытости» смыслов как взаимного напряжения взаимонепереводимых и одновременно проецируемых друг на друга «конвенционального» и «иконического» языков, порождающего смыслы (Лотман 2014: 8). Здесь «соотношения переводимого и непереводаемого настолько сложны, что создаются возможности прорыва в запредельное пространство. Данную функцию также выполняют моменты *взрыва*, которые могут создавать как бы окна в семиотическом пласте» (Лотман 2019: 38).

Вызов познания как напряженное переживание драматических взаимоотношений обратимых семантических паттернов и конечных феноменальных воплощений (обозначенное в трагедиях Эдипа, Прометея и Фауста), трансцендентальных уравнений и инсталлированных на их основе поведенческих программ (архетипы К. Юнга, априорное знание и императив И. Канта), Бога и человека, демиурга и мира служит источником знания и динамики социума: в пространстве тысячелетий здесь меняются знаки и техники интерпретаций, но не базовое содержание.

Поэтому мы имеем право считать творцов первобытных мифологий, а также Аристотеля, Платона, Декарта, Лейбница и других мыслителей («людей, которые пребыли посредством мысли» (Мамардашвили 2012: 12)) своими современниками в указанном смысле, а содержания и вызовы постиндустриальной эпохи осмысливать и определять, обращаясь к метафорам гностиков и формулам мыслителей Нового времени. Когда в эксперименте Дж. Максвелла «разумное существо» (или алгоритм), способное,

распоряжаясь информацией, снижать энтропию и генерировать энергию «из ничего», физики описывают как демона, это прямо отсылает нас к образу гностического демиурга, произвольно вмешивающегося в миротворение – то ли в соответствии с волей божественного Отца, то ли находясь в неведении о его существовании и искушаемого собственным всесилием. Применительно к нынешним технологиям создания цифровых сетей и существ, киборгов и виртуальных миров данная метафора выглядит еще более актуальной.

Развивая мысль Ю. Лотмана, можно сказать, что каждая эпоха переживает свой когнитивный «взрыв»; сейчас он представлен в повестке искусственного интеллекта, которая раскрывается как одновременно экзистенциальный и технологический сценарий нового творения. Повестка ИИ – такой же момент «взрыва» и распахнувшееся «окно» в мир семантики, какими были культы предков, философские системы «осевого времени» или конструкции модерна, давшие жизнь индустриальному и постиндустриальному обществам. Это – ключевая модель следующей фазы развития не только социума, но и антропосистемы в целом, к реализации которой общество сегодня вплотную подошло, но еще не вполне осмыслило.

Самая «трудная проблема» ИИ (обозначенная так по аналогии с «трудной проблемой сознания» и пересекающаяся с ней (Дубровский 2015: 66)), перед которой уже более полувека топчется процесс создания «сильного» ИИ – отсутствие более-менее ясного понимания того, чем, собственно, является «естественный» человеческий интеллект (шире – сознание), который мы намерены эмулировать в компьютерной программе. Другая сторона этой коллизии – проблема доступа машинного интеллекта к семантическим содержаниям в процессе генерации новой реальности.

Дж. Люгер замечает, что «вопрос смысла» «бьет по идее [искусственного] интеллекта как поиска в предварительно интерпретированных символических структурах», поскольку «понятие смысла в традиционном ИИ развито весьма слабо». Ссылаясь на работы Лакоффа и Джонсона, исследователь пишет, что «способность создавать, использовать, обменивать и интерпретировать осмысленные символы является следствием интеграции человека в изменяющуюся социальную среду... Современные средства и методы ИИ и впрямь далеки от способности кодировать и использовать эквивалентные по “смыслу” системы» (Люгер 2018: 785).

Все изыскания в области «сильного ИИ» не дали на сегодня ожидаемого результата именно потому, что столкнулись с не разрешимой технологическими средствами проблемой: наращивание вычислительных мощностей и использование искусственных нейронных сетей приближает, но не обеспечивает возможности адекватной интерпретации данных, необходимой для того, чтобы программа, построенная на алгоритмах, уподобилась человеческому сознанию, обрела способность к пониманию смыслов и самостоятельному творчеству. Здесь необходимо решение выглядящей амбивалентной задачи алгоритмической адаптации факторов и феноменов человеческого интеллекта, существующих вне вычислимых алгоритмов, та-

ких как чувства (квалиа), интуиции, символы, архетипы бессознательного, аксиологические конструкции, мифы и метафоры, представления о соблазнах и ошибках, свободе и личной ответственности в условиях неопределенности и постоянного поиска ответа на вызовы меняющейся среды. Человек легко, часто «по умолчанию», оперирует такими содержаниями, смыслами и контекстами в социальном мире, а машина просто не знает, что это такое. При этом «оцифровать» и «заложить» эти феномены в ее программу невозможно ввиду того, опять же, что они не являются полностью рационализируемыми, описанными и счетными.

«Если мы не знаем устройства некоторых глубинных структур нашего мышления (мы не до конца понимаем, как именно понимаем), то создание программного аналога нашего мышления усложняется принципиально... если мы сами не знаем, как устроена работа смысла, поскольку она дана в виде смутной интуиции, то и запрограммировать ее нельзя», – делает вывод Д. Гаспарян (Гаспарян 2017). Проблема искусственного интеллекта состоит в том, что «никакие синтаксические и математические средства не могут создать искусственный аналог семантического пространства», – подчеркивает этот момент С. Аблеев (Аблеев 2016).

Тем не менее, руководствуясь «смутной интуицией» и мало зная на рациональном уровне о работе механизмов собственного сознания, человек успешно решает проблему перевода смыслов при помощи многозначных символов, что прямо связано с сущностью его способа познания, выявленной еще в античности.

А. Веракса замечает, ссылаясь на Э. Гомбриха, что тезис об интуиции как высшей формы познания у Платона легко согласуется с доктриной открытия идеи при помощи визуальных символов, где «символ является репрезентацией нерепрезентируемого». «Символ фактически позволяет взаимодействовать с этим иным путем исследования “оболочки” самого символа. В этом случае ситуация неопределенности по отношению к иному частично снимается, поскольку появляется пространство интерпретации или ритуального действия» (Веракса 2016).

Дискурс ИИ обновляет прежние интерпретации символов и синтаксиса как «оболочек» нерепрезентируемых смыслов, а также содержания понятий *естественного* и *искусственного*. Уже К. Юнг подчеркивал, что в самом человеческом интеллекте нет ничего естественного (более того, рефлексия он называл «противоречащим ходу природных процессов духовным актом» (Юнг 2001: 145)), а потому нет и логических препятствий для того, чтобы представить семиотическую программу квантового компьютера, связывающую синтаксис и семантику и генерирующую символы и смыслы (рождая интуиции, эмоции, мораль и творчество) так же, как это делает человек, или по-иному, учитывая экспоненциальный характер роста вычислительной мощности компьютеров, которая сегодня все еще сильно уступает возможностям человеческого мозга.

По сути, мы имеем в дискурсе ИИ новую постановку вопроса об исчислении алгоритма знания и творчества и умножении через это энергетических и когнитивных мощностей социума как актуализацию задачи,

которую человек последовательно ставил и решал в ходе предшествующих социальных и технологических «революций», переходя в новую фазу развития антропосистемы. В их основе всегда лежало обновление «матрицы творения» – переосмысление и оправдание модели коммуникации человека с семантическим континуумом как санкция на новое социальное творчество.

Таких моделей история различных обществ знает множество (при их сущностном единстве), однако принципиально важным для объяснения онтологии и перспектив ИИ нам видится дискурс иудео-эллинистического (в том числе – раннехристианского) гнозиса, внутри которого, а также в непрерывной полемике с которым версии христианства, ставшей впоследствии ортодоксальной, сложилась, по нашему мнению, когнитивная матрица индустриального, а затем постиндустриального информационного социума, стоящего теперь перед вызовом ИИ.

В ее основе – драматичное и амбивалентное, но очень продуктивное представление о разумности и благодати *творения*, «запрограммированного» Богом Отцом, – и, одновременно, о наличии в этой программе «встроенного» изъяна, связанного с «неведением» твари и ее постоянным творческим искушением; этот изъян, формирующий «падший» материальный мир, следует преодолевать посредством самопознания (ибо человек – «подобие» Божье и модель творения) и иных практик гнозиса. На определенном этапе такая мировоззренческая парадигма не могла не привести к развитию рационального знания, а также социальных форматов, акцентирующих религиозную и личную свободу.

Важно, что дискурс ИИ обозначает не только возможность сотворения человеком нового (цифрового, виртуального) мира при помощи квантовых компьютеров и программ, но и вероятность того, что социальная реальность и сам человек как разумная система являются продуктом программирования гораздо более высокого уровня, открывающегося в человеческой культуре трансцендентальным. В самой этой идее не так уж много качественно нового: она лежит в основе всех религий, ее развивали в европейской интеллектуальной парадигме пифагорейцы, Платон и его последователи, а впервые вполне «компьютерным» языком выразил Г. Лейбниц в своей концепции «предустановленной гармонии», создав не только двоичное исчисление, но и первый в истории мысли «цифровой миф» о Палладе (Подопригора 2018: 20). Новизна ситуации заключается в том, что в повестке ИИ эта когнитивная конструкция впервые ставит на место демиурга самого человека и обозначает возможность «рукотворного» технологического воплощения. Отсюда наш интерес к генезису и содержанию этой древней модели, становящейся сегодня рабочим проектом.

Гностические модели и искусственный интеллект. Э. Пейджелс замечает, что если бы гностические тексты из Наг-Хаммади открыли тысячулетием раньше, они, скорее всего, были бы сожжены из-за еретического содержания. Однако рукописи оставались спрятанными до XX в., «когда наш собственный культурный опыт дал нам новый взгляд на проблемы, которые

они поднимали... Только сейчас мы начинаем рассматривать вопросы, с которыми они (гностики. – А.П.) сталкивались» (Пейджелс 2014: 229)¹.

Это действительно так. А. Ковельман максимально сближает платонический, гностический и современный цифровой дискурсы, когда указывает, что «виртуальная реальность Матрицы (образ из фильма братьев Вачовски. – А.П.) напоминает перевернутый с ног на голову умопостигаемый мир Платона, созданный Демиургом (Ремесленником) как образец для творения мира чувственного. Филон Александрийский называет Демиурга Архитектором (как в «Матрице»), а мидраш, восходящий к александрийской традиции, видит в Торе чертеж, с помощью которого был создан мир». При этом в «Матрице» Творец (Архитектор) сам является компьютерной программой, созданной ИИ, что заставляет вспомнить образ кибернетика Конкорана из рассказа С. Лема, в лаборатории которого – множество металлических ящиков, набитых электронными мозгами, каждый из которых представляется себе отдельным миром, а один из них – даже богом (Ковельман 2018: 79).

Мы можем убедиться в продуктивности таких «незакономерных сближений» (выражение Ю. Лотмана), дающих «толчки для возникновения новых смысловых связей и принципиально новых текстов» (Лотман 2014: 55). Они связывают в пересекающихся пластах культуры проблематику смыслов и интерпретаций, морали и технологий, мифических образов, рабочих чертежей и компьютерных алгоритмов, образуя вневременной континуум творческого осмысления мира и представляя сегодняшнего автора программы ИИ гностическим демиургом, а ИИ – зеркалом или моделью человеческого интеллекта (тогда как сам человек является в библейской традиции образом и подобием Бога, его отражением в зеркале тварного мира) (Лотман 2019: 105).

Таких «незакономерных сближений» в истории мысли немало, однако роль гностицизма представляется в этом контексте особенно важной.

Ключевая особенность гностицизма, вновь делающая этот способ осмысления мира актуальным, заключается, на наш взгляд, в том, что он акцентирует возможность доступа человека как личности к трансцендентному знанию (и лишь через это – к спасению) посредством самопознания, так как человек, находящийся в «неведении», есть «спящая» модель истинного Бога, а драма «падшего» человека – регистр Божественной драмы, развернувшейся в непостижимой Плероме. При этом Бог Отец резко противопоставляется творцу этого мира – демиургу (библейскому Яхве),

¹ Исторические причины острого интереса эллинизированных иудеев-гностиков к переосмыслению библейского сюжета сотворения мира сложно реконструировать; видимо, они связаны с кризисом ветхозаветного мироощущения «избранного народа» после череды трагических событий (вавилонские, греческие и римские завоевания, пленения и рассеяния иудеев, разрушения храмов) – в этом смысле религия Израиля эпохи царей и пророков уже была чревата «латентным гностицизмом», по выражению Я. Таубеса (Четверухин 2008: 49). Это был поиск неапокалиптической картины мира и перспектив человека в условиях катастрофического разрушения племенного сознания на перекрестии глобальных империй Древнего мира, их мифологий и философий, результатом чего явилась первая транснациональная религия первого варианта глобального мира – христианство.

востребующему не знание, а жертвы и поклонение, а также многочисленную службу жреческих иерархий (такой подход закладывает идейную базу Реформации, развернувшейся полтора тысячелетия спустя и ставшей генератором самосознания человека индустриального общества).

Очевидно, что мы имеем дело не просто с одной из ряда религиозно-философских концепций, а с устойчивой мировоззренческой парадигмой («самостоятельным типом мировоззрения», по Е. Афонасину (Школа Валентина 2017: 12)), ставящей во главу угла персонально достоверный опыт особого вида знания – гнозиса, что амбивалентно и вместе с тем органично утверждает наличие трансцендентного источника и предмета такого опыта, доступного человеку в силу его «родства» Богу (сущностного единства). Тем самым образуется мощная синергия мистического переживания, мифологического моделирования и рационального познания, сопряженная с ценностями личной свободы (ибо «мир» не властен над гностиком, несущим в себе «искру» Бога), позволившая именно христианской культуре (сохранившей «еретические» идеи гнозиса на протяжении всей своей истории – от Маркиона до масонов – как неортодоксальную, сокровенную сущность учения) сформировать информационную цивилизацию, ставшую теперь глобальной.

Исследуя гностические евангелия, Э. Пейджелс не случайно видит особенность гностицизма в «убеждении, что любой человек, исследующий человеческий опыт, одновременно обнаруживает божественную реальность» («корень Вселенной», по Ипполиту) (Пейджелс 2014: 208), а К. Юнг интерпретировал гностический миф не как философию, а как способ мышления, описание имманентных психологических процессов, моделирование происхождения человеческого сознания и неясных механизмов его творческих, управляющих отношений с физическим, материальным миром (Пейджелс 2014: 206), а также детерминированности психофизического мира человека со стороны архетипов коллективного бессознательного (которое В. Налимов сближает в своей теории исчисления смыслов с семантическим континуумом как управляющей метасистемой (Налимов 2011: 138)).

Гностики действительно глубоко психологичны в своих моделях миротворения. Их изначальное, непознаваемое и неназываемое Единое (превратившееся в «сияние божественной тьмы» у Ареопагита (Дионисий 2013: 398) и истекающие из него сизигии выявляются не только вне, но и внутри генерирующего их «наблюдателя» (здесь уместны аналогии с квантовой физикой), а агенты трансцендентального семантического пространства – эоны, демиурги и архонты – движимы мотивами, опознаваемыми как человеческие эмоции (страсть, страх, испуг, неведение, любовь и т.п.). Головокружительная игра гностической рефлексии и мифотворчества демонстрирует сложность духовных парадигм, открывающихся в драме миротворения скорее через эмоциональную образность сакрального нарратива, нежели через силлогизмы и вычисления.

Это делает гностический миф особенно ценным материалом для исследований в области методологии «сильного» ИИ, главная проблема которых заключается именно в трудностях машинного моделирования

сфер бессознательного и культуры как областей смыслопорождения, а также поиска универсальных неалгоритмических решений для разумной самообучающейся системы технологического типа¹. Именно потому, что человек информационной эпохи психологически близок к гностикам в изведении из собственной личности виртуальных миров и достоверном, предельно эмоциональном переживании сюжетов этой «дополненной реальности», мы можем интерпретировать гностические сюжеты миротворения метафорой повестки ИИ, распознавая в мифе описание этой повестки и находя «ключевые слова» для программных решений в области киберсемиозиса.

Вариаций «большого гностического мифа» существует множество, но суть их неизменна: развертывание изначально неизъяснимого творения через нарастающее множество разделений, сизигий и эманаций приводит на определенном этапе к катастрофическому отдалению от единого Бога Отца, и одновременно, неодолимому соблазну некоей божественной эманации (зона) представить себя *творцом* («познать Отца», который непознаваем), к испытанию миротворчеством без санкции Отца и без настоящего знания о Нем и о себе. Далее следуют реализация этого соблазна, попадание искр духа в плен грубой материи, трансформация Божественного творчества в демоническую демиургию. Муки духа на кресте тварного мира и его трудные попытки вырваться в Царство Отца, одновременно осветив и упорядочив мировой хаос знанием-гнозисом, составляют тайну искупления и воскресения, судьбу и задачу человека в материальном космосе.

«Евангелие Истины», часто приписываемое ключевому гностическому мыслителю Валентину, рисует мир как производное страстей двенадцатого зона Софии, которые – «испуг, и забвение, и творение лжи» (Четверухин 2008: 95). Дальнейший сюжет описывается в гностических текстах по-разному, но в главном почти все они едины. София – Премудрость, «надорвавшись» в непосильном творческом акте, производит некий «выкидыш». Ее божественная сущность возносится назад в Плерому, а оставшийся за Пределом порожденный ею «мировой эмбрион» (его называют также тварной Софией или Ахамот), весь состоящий из страха, неведения, тоски и низших духовных стихий, производит творца-демиурга (именно его гностики отождествляют с иудейским Яхве). Последний, не ведая о своем происхождении, мнит себя Всевышним и создает по образам, внушаемым ему матерью – Софией (хотя сам он этого не осознает – яркая метафора бессознательного и проявлений паттернов семантического континуума в человеческой психике через юнговские архетипы), весь материальный мир и самого человека.

В этой парадигме сотворение мира описывается именно как продукт испытания и неведения, страха и ошибки Софии, а затем – творца-

¹ «В компьютере и Интернете человек напоминает Демиурга, – замечает В. Розин. – На глазах творит, конструирует целые миры... В этом смысле Интернет во все не параллельная реальность, а порождающая – новый виртуальный и реальный мир. Собственно, так было всегда: новый семиозис создает и новые возможности, и, если повезет, новую социальную реальность» (Розин 2004: 18).

демиурга¹, а настоящее знание выявляется как исправление запрограммированного изъяна творения, ответственность за который берут на себя высшие духовные иерархии.

Ветхозаветный демиург (Архонт, Яхве) в гностической интерпретации часто называется «Самоуверенным» или «Надменным» (например, в «Послании Петра Филиппу» (Четверухин 2008: 265)). Ключевым здесь является послы о том, что, приступая к творению мира и человека, он находится в *неведении*: не знает себя, не знает того, что действует в рамках метапрограммы Единого (хотя в некоторых редакциях мифа подозревает это). Демиург не ведаёт о драме творения (результатом которой стало его появление), развернувшейся в высших слоях Плеромы, ошибочно («надменно») считая, что он и есть единственный Бог, по собственной воле, своему образу и подобию творящий мир. «Демиург думал, что он сам создал все это, но в действительности Ахамот направляла его. Так он создал небо, не зная, что есть небо, он слепил человека, не зная, что такое человек, сотворил землю, не понимая, что такое земля», – излагает доктрину Валентина Иринея (Школа Валентина 2017: 146).

«Демиург творит копию Плеромы, не ведая о существовании этой Плеромы. Он принимает вещи, которые лишь оформляет, за нечто, созданное из ничто. Он не имеет никакого представления об их эйдетических образах. Поэтому его творение – это копия с копии, симулякр», – замечает А. Дугин, терминологически сближая центральный сюжет гностиков с повесткой французского постмодерна (Дугин 2014: 221).

Нельзя не заметить, что яркая и сложная когнитивная конструкция гностиков – синтез сакрального мифа и пронизанного многозначными метафорами, аллюзиями и ссылками гипертекста, – вполне могла бы послужить основой программы грандиозной компьютерной симуляции. Здесь остро ощущается схожесть языка гностиков, адаптировавших платонизм, иудейский Завет и раннее христианство к интеллектуальным потребностям античной личности в неординарных условиях транснационального эллинистического общества², и языка медиа-культуры глобального цифрового социума. Именно поэтому послы фильма «Матрица» так легко сближаются с гностическими моделями, а смыслы гностического мифа легче презентовать форматами 3D-комикса и дополненной реальности, чем философскими конструкциями и определениями.

Интригующая модель миротворения, представленная платониками и гностиками, сегодня являет себя в многообразии прогнозов, фантазий и

¹ «Незнание Отца стало испугом и страхом, испуг же стал плотным как туман, чтобы никто не смог увидеть. Поэтому оно обрело силу, заблуждение, оно потрудились над своим веществом в пустоте. Не зная истины, оно появилось в творении, готова в силе и в красоте замену истине» (Четверухин 2008: 95).

² Е. Афонасин пишет по этому поводу: «Семя гностицизма возшло на всем без исключения пространстве позднеантичной культуры во времена, когда она была монолитна только в своей бесформенности и беспрецедентном смещении культур и языков, стилей и обычаев. Принципиально индивидуалистический и богемный характер гнозиса не позволил ему, в отличие от христианства и платонизма, оформиться в цельное движение» (Школа Валентина 2017: 45).

фобий насчет грядущего торжества ИИ, а также неогностических интерпретаций мира как «компьютерной симуляции» неизвестного авторства.

А. Ковельман справедливо отмечает, что «мрачный мир “Матрицы” относится к миру Филона, Платона и Плотина как гностицизм к платонизму... Неоплатонизм, отрицающий субстанцию зла, и гностицизм, видящий в мире “власть тьмы”, переходят друг в друга. У гностиков добрый платоновский Демиург стал злым богом, творцом материального мира. У христиан он оказался Дьяволом, “отцом лжи” (Ин. 8:44), а в “Матрице” и вообще обернулся компьютерной программой, Архитектором. Истинный мир идей сомкнулся с миром ложных образов, с тенями на стене пещеры» (Ковельман 2018: 86).

Одновременно идея нашего мира как компьютерной симуляции хорошо «ложится» на представления о ключевой роли наблюдателя в квантовой физике, который генерирует наблюдаемую реальность самим опытом своего наблюдения – подобно тому, как текстуры виртуальной реальности загружаются машинной программой именно тот момент, когда на этот участок «смотрит» персонаж компьютерной игры. Считается, что идею мира как компьютерной симуляции первым сформулировал Н. Бостром примерно десять лет назад, но чем она, по сути своей, отличается от идеи «предустановленной гармонии» Г. Лейбница, а соблазн творить все более совершенные виртуальные миры – от искушения демиурга?

Гностический демиург, будучи программой, инсталлированной высшим эоном (Софией) в иерархически низший материальный мир (симуляцию мира высших сизигий) и редукцией бесконечно более сложной метапрограммы Плеромы, не знает и не может знать уравнения этой программы; при этом он одержим страстью к творению, унаследованной от Софии-Премудрости – эона, пожелавшего творить в духовном мире по образу Отца, пылая к нему любовью, но также не обладая его знанием и не заручившись его санкцией.

В результате демиург – Яхве также оказывается на поверку «выкидышем» Ахамот, сгустком амбиций и неведения, комплексом страстей и фобий – и мир он создает соответствующий. Потом он не раз его уничтожает и переделывает, но полного подчинения от человека (и даже от «своего народа», с которым заключает Завет) так и не добивается. Демиург у гностиков ставит себя в центр мира, на место *настоящего* Бога, поэтому его творение получается демоническим, в нем родилось и восторжествовало зло, а сам он превратился в «князя мира сего»: попытка имитировать программные иерархии бытия обернулась созданием их порочной симуляции и провалом грандиозного эксперимента, – провалом, который также оказывается в итоге запрограммированным.

Это, разумеется, предельно упрощенное изложение изобилующего противоречивыми смыслами и символами гностического мифа, имеющего множество редакций (а также «исходников» и пересечений в других мифологиях – от орфизма и пифагорейства до христианства и упанишад). Однако здесь открывается внутреннее понимание и метафорическое описание «алгоритма творения» как неизбежной драмы – амбивалентного состояния

неведения и творческого соблазна – искушения демиурга, который не знает, кто он, и не может знать плодов своих амбициозных замыслов, но убежден в уникальном праве творить собственный мир. Это в высшей степени полезная аналогия для современных лабораторий по созданию ИИ, а Ю. Лотман иллюстрирует этот ключевой архетип «образом творца-экспериментатора, поставившего великий эксперимент, результаты которого для него самого неожиданны и непредсказуемы» (Лотман 2019: 221).

Характерно, что Иисус в гностической интерпретации крестной жертвы представлен искупителем греха именно *самонадеянного демиурга*, а не чело-вечества, как несовершенного продукта его эксперимента. С человеком же Бог Отец демонстрирует в жертвенном акте свою солидарность, общность замысла и судьбы (это также ключевая идея протоиерея С. Булгакова, кото-рая лишь благодаря стечению обстоятельств не стала поводом для его ана-фемы¹). Иисус искупает грех как «программную ошибку» творения, вместе с тем – ошибку неизбежную и «предустановленную»². Ведь только зеркаль-ное удвоение изначального непроницаемого и непознаваемого *единства*, соблазн Софии и неведение демиурга могли породить материальный мир как отражение бесконечной полноты Бога и просветить его изнутри гнози-сом, который является одновременно путем знания и спасения. Именно так создает сейчас человек ИИ – отражение и модель собственного сознания, которое в этом технологическом удвоении одновременно познается как цифровое «зеркало» метапрограммы бытия, а метафизически представля-ется распознаванием человеком в самом себе небесного Антропоса.

Переводя мифологию гностиков на современный язык и связывая ее с повесткой ИИ, можно сказать, что качество и векторы развития человека как сложной самоорганизующейся информационной системы с интеллек-туальным интерфейсом задаются на ее управляющем когнитивном уров-не – там, где происходит драматическое различение с биофизическим ми-ром, формируется смыслообразующая коммуникация с трансцендентным, рождаются самосознание, культура и социальность.

Эта управляющая подсистема информационной системы «человек-среда» воздействует на ее динамический (психофизический) уровень, за-давая его паттерны и устанавливая соответствующие программы. Механика такого процесса достаточно изучена современной наукой. Согласно кон-цепции академика Б. Кадомцева, Вселенная представляет собой совокуп-ность «вложенных» друг в друга иерархических систем. Сложные системы могут структурно «расслаиваться» на управляющие («информационные») и

¹ «Правда в том, что Виновник бытия человека Сам принимает на Себя послед-ствия Своего акта творения, – возможность греха, которая стала действительностью, Бог говорит творению: ты создано моими руками, ты Мое дело, без Моего произво-ления тебя не существовало бы, и Я беру на Себя твою вину, как твой Виновник...» (Булгаков 2001: 393).

² В этом смысле чрезвычайно интересно обнаруженное в Египте в 1978 г. копт-ское «Евангелие от Иуды», где последний выступает в роли особо доверенного апо-стола, которому назначена трагическая и великая миссия, по словам Иисуса (ко-торый только Иуде раскрывает «тайны царства»), «превзойти всех» и «принести в жертву человека, чьим телом я облечен» (Кассер 2007: 45).

управляемые («динамические») подсистемы; первые способны воспринимать из внешней среды и «спускать вниз» очень слабые процессы обмена энергией – информационные сигналы (реагируя не на их интенсивность, а на их форму – то есть «смыслы»), а также создавать «тезаурус» – набор внутренних архивов, который позволяет производить «процессинг» информации с выработкой управляющих сигналов, адресованных динамической подсистеме (Кадомцев 1997: 16, 331-344).

Также известно, что решение любой инженерной задачи состоит в том, чтобы определить более масштабную модель – «метасистему» по отношению к исходной: в более сложной информационной модели те параметры, которые прежде выступали в качестве неуправляемых констант, превращаются в управляемые переменные. При этом психологией хорошо изучен «когнитивный механизм, посредством которого обладатель более сложной информационной модели преодолевает ограничения, накладываемые законами природы и являющиеся непреодолимыми для обладателя более простой модели» (Назаретян 2004: 217).

Это универсальный информационный интерфейс кроссистемной коммуникации, который в качестве интеллекта (для системы «человек–среда») реализуется в разнообразных форматах культуры и социальности, но может быть адаптирован в бесконечном разнообразии других контекстов.

Действительно, если мы определяем интеллект как свойство человеческого сознания, позволяющее интерпретировать данные среды в символической форме и интерактивно генерировать на этой основе языки коммуникации, смыслы, решения и вероятностные модели целенаправленного действия (Подопригора 2019: 12), то, в общем смысле, как способ обработки данных и интерфейс адаптации неопределенности самоорганизующейся информационной системы интеллект может быть человеческим, машинным или иным, неизвестного на сегодня типа. Это интерактивный алгоритм доступа операционально замкнутой информационной системы (монады) к универсальному «программному языку», «переводчик» смыслов посредством архива символов, который позволяет адаптировать неопределенность в формате текста-сценария на языке данной системы, в соответствии с ее структурой, целями и контекстами. Последние задаются на уровне метапрограммы в качестве аттракторов, образующихся вне границ локальной системы и выступающих в качестве сигналов управляющей информационной системы.

Когнитивный коммуникационный контур сознания открыт для системы «человек–среда» как «вход» (именно его античные авторы именовали гнозисом) в семантическое множество аттракторов и целей именно в связи с тем, что развитие человека, как подчеркивал К. Юнг, изначально идет по «неестественной», возникшей из «столкновения между его свободой и законами природы» линии рефлексии как «привилегии» человека (Юнг 2001: 145). Это формирует драматичную, но плодотворную антиномию – «распятие» Я между телом и духом, физическим и ментальным, свободой и детерминацией, которая неизбежно влечет самоопределение человека как могущественной творческой сущности, способной к личному демиургическому акту и ищущей его.

Сегодня это выглядит чрезвычайно актуальным. Н. Бостром считает, что «искусственный интеллект человеческого уровня имеет довольно высокую вероятность быть созданным к середине нынешнего столетия», а «после его создания, скорее всего, довольно быстро появится сверхразум». Это «может привести к огромным последствиям – как чрезвычайно позитивным, так и чрезвычайно негативным, вплоть до гибели человечества» (Бостром 2016: 49).

Таким образом, мы наблюдаем сейчас возвращение гностического мифа о демиурге в контексте начала творения человеком цифровой (виртуальной) реальности при сохранении (и остром ощущении) неведения о происхождении и механизмах работы собственного сознания и его коммуникации с иерархиями семантического континуума как миром управляющих программ более высокой сложности.

В традиционном и индустриальном обществах человек жил в строго детерминированном мире законов Бога и природы. Свободно оперируя в построенном на безудержном росте вычислительных мощностей цифровом мире знаками и символами, отделенными от природной реальности и сакральных императивов, человек освобождается от детерминаций законов и находит новые основания для творческих амбиций. Здесь он сам впадает в соблазн гностического демиурга, подчиняется паттернам этого архетипа и рискует повторить его путь.

Искусственный интеллект и категорический императив. Следует заметить, что о рисках создания ИИ, на порядки превышающего возможности человеческого разума («сверхразум», по Бострому) написано множество научных и фэнтезийных текстов, однако по-настоящему серьезно к этой проблеме общество до сих пор не относится по одной (точнее, самой важной) причине – впечатляющий рост вычислительных мощностей компьютеров все еще не привел к появлению у машины когнитивных (и даже сенсомоторных) способностей, сравнимых с возможностями пятилетнего ребенка.

Больше того, авторитетные специалисты склонны признать «горьким уроком» 70-летний опыт попыток построения ИИ как «модели человеческого разума». Профессор компьютерных наук Р. Саттон опубликовал в 2019 г. статью, в которой говорит о явном преимуществе (по достигаемым результатам в этой сфере) «статистических методов», основанных на экспоненциальном росте вычислительных мощностей и совершенствовании поиска. «Реальное человеческое мышление чрезвычайно, безвозвратно сложно, – пишет Саттон. – Нам следует прекратить попытки найти простой способ представить содержимое ума как простые модели пространства, объектов или множественных агентов. Все это часть внутренне сложного внешнего мира. Это невозможно смоделировать, поскольку сложность бесконечна. Вместо этого следует развивать мета-методы, способные найти и захватить эту произвольную сложность» (Саттон 2019).

Как мы отмечали выше, главное и кажущееся непреодолимым различие между человеческим и машинным интеллектом заключается в том, что человек может работать со смыслами и переживаниями, используя свободу

воли и творческие способности в решении задач при отсутствии алгоритма, а компьютер оперирует «голым» синтаксисом, набором знаков, смысл которым придает программист; будучи неспособной к постижению смыслов, интуициям и творческим прозрениям, машина может найти лишь те решения, которые алгоритмически заложены в ее программу и архивы (Подопригора 2019:12).

Это проистекает, на наш взгляд, из того, что смыслы системы всегда находятся вне ее границ, задаваясь на метауровне, а уравнение программы нельзя вывести из ее содержания. Специфика человеческого интеллекта в том и состоит, что человек как полипрограммная система, существующая одновременно на нескольких уровнях и пользующаяся несколькими «языками», переводит в ходе когнитивных и интуитивных операций логически неопределимые трансцендентные смыслы – паттерны метасистемы (выступающие как архетипы бессознательного) в семантически размытые символы, а последние – в знаки, тексты и цели, редуцируя в информационном процессе неопределенность бытия к определенным феноменам и сценариям.

«Как только субъект оказывается в ситуации неопределенности (столкновение с новым, творческий процесс, поиск решения практической проблемы, недостаток информации и т.д.), начинает строиться символический образ ситуации, характеризующийся двойственной предметностью и соответствующими эмоциональными проявлениями, – пишет А. Веракса. – Такая структура, будучи найдена, далее перекодируется субъектом в один из вариантов значений, отражающих отношения между элементами ситуации неопределенности (скрытой предметности), что может приводить к ее разрешению и превращению символа в знак или порождать устойчивое символическое пространство с ритуальными действиями» (Веракса 2016).

Следует спросить: почему же мы не можем заложить в машину этот алгоритм поиска смыслов посредством многозначных символов как мощный информационный инструмент адаптации неопределенности, самообучения и самоорганизации – своего рода «карту» творчества, что и стало бы настоящей программой «сильного ИИ»?

Ответ состоит в том, что для самого человека этот алгоритм познания и творчества остается необъяснимым – это проблема неведения гностического демиурга, который может и хочет создавать миры и сущности по своему образу и подобию, но не знает достоверно самого себя, своего происхождения, организации и смыслов. «Все, что мы действительно знаем о себе, можно успешно эмулировать, но это будет лишь часть человека, фактически не представляющего некоторых глубинных механизмов собственного устройства», – считает Д. Гаспарян. Для полноты же картины наблюдателю пришлось бы выходить за пределы собственного мира, приводит исследователь мнение Р. Пенроуза. Поэтому «создание думающих (в полноценно антропоморфном смысле) роботов возможно, но только не в нашем, человеческом мире» (Гаспарян 2017).

Это очень понятный аргумент в пользу невозможности создания «сильного ИИ» – по крайней мере, в обозримом будущем: мы не можем дать

интеллекту машины то, чего не знаем о собственном интеллекте, его происхождении и структуре (подобно тому, как демиург лишен знания о Софии и Отце, а потому творит ущербные миры). Но исходит ли такой вывод из правильной посылки?

Здесь, как нам кажется, стоит возразить. «Выйти за собственные пределы» для самопознания посредством многозначных символов, трансцендентального опыта, экзистенциальных переживаний и творческих интуиций невозможно (на данный момент) для машины, но возможно для человека. Больше того, это единственный «полностью человеческий» способ не только познания, но и собственно бытия.

«Как существо онтологически несамодостаточное, человек всегда стремится превзойти границы, заданные его экзистенцией... ставя вопрос о специфике собственного бытия, сознание удаляется от самого себя, выходит из своих границ и всегда оказывается чем-то отличным от самого себя... поэтому трансценденция составляет его важное свойство», – замечает М. Малышев. И далее определяет трансценденцию как «возможность, проект того, чего еще нет; в ней раскрывается интенция человеческого существования – быть, в противовес животному, отличным от мира, не зависеть от него, чтобы, в конечном счете, реализовать себя в нем» (Малышев 2017: 79).

Это и есть, «в конечном счете», философская повестка ИИ. Способность провести внутри себя границу между Я и миром, осознав себя одновременно объектом детерминаций, субъектом свободного выбора и предметом самопознания – исключительное (на сегодня) свойство человека – как раз и выглядит изоморфным алгоритмом интеллекта как информационного интерфейса разумной системы в «барочной» метасистеме операционально замкнутых систем-монад, которые «без дверей и окон», но информационно взаимодействуют в рамках метапрограммы «предустановленной гармонии» (Делез 2015: 169). Следовательно, подобного рода алгоритм и опыт, пусть очень особенные и еще до конца не познанные, возможны для интеллектуальной системы как таковой, в том числе – машинной.

Суть этого опыта, описанного в гностической литературе (а также других религиозно-философских системах и мифологиях), заключается в том, что из всех живых существ только человеку дано узнать свой предел (смерть), преодолеть его в трансцендентальном опыте и когнитивном моделировании и оперировать смыслами, которые открываются при таком взгляде на собственную локальную систему из-за ее границ (вспомним, что обряды инициации во всех архаических культурах – это именно переживания смерти, а базовая модель любой сакральной вертикали как коммуникации с метапрограммой трансцендентного – умирающее и воскресающее божество).

Само появление человека в качестве социальной монады прямо определено данным уникальным осознанием и переживанием собственного предела–смерти и снятием экзистенциального конфликта через создание языка кросс-системной коммуникации с запредельным миром как перевода (а, стало быть, соавторства) содержания трансцендентальной мета-

программы – источника смыслов (гнозиса). Отсюда ключевая роль понятия предела (границы) – от пифагорейца Филолая и гностика Валентина до «отца» квантовой физики Д. Уилера, поскольку смыслы системы всегда обретаются вне ее границ (Гаспарян 2017)¹.

Осознание собственной смертности является вместе с тем осознанием человеком того, что он больше, чем его физическое тело и инстинкты, что он укоренен в иерархически высшей метасистеме смыслов, а потому (и только потому) может выступать как творческое начало – «маленький Бог в своем уделе» (по Лейбницу) или «играющее дитя» (по Гераклиту). Это акцентировано в библейском мифе, где познание (вкушение плодов древа познания добра и зла) прямо связано со смертностью ранее бессмертного первочеловека Адама – притом, что «боги» (в ряду которых и демиург Яхве) бессмертны, но одновременно, как следует из гностической интерпретации, лишены настоящего знания о себе, а создаваемые ими миры – плоды неведения и «ошибки» (С. Лем в «Гласе Господа» остроумно замечает, что бессмертна также амеба, которая делится, но не умирает).

Именно здесь, через обретение и адаптацию смертности, преодолевается «неведение» демиурга, на этой базе возникают первые человеческие общности, культуры и цивилизации как творческие проекты строительства социума в качестве земной модели трансцендентного мира – сложного комплекса знаков и символов, табу и свобод, норм закона и морали. Из необходимости интегрировать в целенаправленные сценарии жизни первую экзистенциальную катастрофу – осознание смерти и неопределенности – рождаются первые информационные (негэнтропийные) модели – программы «распаковки смыслов»: культ предков, миф и ритуал (Подопригора 2016: 13). Они генерируют упорядоченный внутренний мир человека, тесно связанный с космическим порядком и сакральной вертикалью, рождает представление о стреле времени и формируют социальную пирамиду².

Мы смертны, знаем это и хотим это преодолеть. Здесь принципиальное отличие человека не только от животного, но и от нынешней машины, а проблема «сильного» ИИ заключается в том, может ли этот алгоритм трансценденции быть представлен как нелинейное уравнение саморазвивающейся и самообучающейся компьютерной программы. Причем подобного рода программа должна исходить из собственной конечности и ограниченности – и, следовательно, включенности в иерархию метапрограмм, задавая через это на локальном уровне такие нормативы выбора действий (максимы), которые могут подлежать универсализации для любого разумного

¹ Ириной, описывая систему Валентина, называет Предел, созданный Отцом при содействии Ума, не только Ограничителем, но и Проводником, что открывает возможность интерпретации этого архетипа как интерфейса (Школа Валентина 2017: 124).

² Показательна в этом смысле современная теория, рассматривающая смерть как герменевтическую ситуацию, постигаемую через интерпретацию посредством специальных техник истолкования (Никитаев 2005: 194). В соответствии с этой гипотезой смерть как рамка, принцип видения и оформления является автором текста жизни, по Р. Барту, – «учредителем дискурсивности» (Барт 1994: 387).

существа (системы). Тем самым соотносясь с метапрограммой и служа интерфейсом коммуникации с ней.

Этот принцип «верификации универсальностью» (Малышев 2017: 55) алгоритмов социума и норм культуры как «коллективного интеллекта» (Лотман 2014: 54) формирует возможность моделирования ИИ как общего уравнения сложной синергетической программы, построенного на продуктивной оппозиции конечных (дискретных) знаковых переменных и обратимых семантических (символических) констант. Здесь мифология миротворения гностиков смыкается с дискурсом ИИ через связующее звено рациональности и морали Нового времени, а программа «предустановленной гармонии» Лейбница выявляет механизм социальной, а затем и технологической адаптации через алгоритм кантовского категорического императива.

И. Кант, кажется, в самом деле готовит философские основания ИИ, когда задается вопросом: «...по какому же праву можем мы к тому, что, быть может, имеет силу только при случайных условиях человечества, внушить беспредельное уважение как всеобщему предписанию для всякого разумного естества и каким образом законы определения нашей воли могли бы приниматься за законы определения воли разумного существа вообще и только как таковые считаться законом и для нашей воли?» (Кант 1965: 245).

Философ, по сути, желает понять, что является условием и основанием разумной деятельности как таковой? И видит их в способности человека (или «разумного существа вообще») к синтезированию опыта и априорных представлений, которые *заложены* в нас до всякого опыта и до всякого знания – и которые мы затем вкладываем в вещи как знание о них. Это вполне адекватно описывает инсталлированную в биофизическую или техническую систему компьютерную программу – речь идет об изоморфном принципе (формуле) знания и способности к творчеству, имманентных любой сложной интеллектуальной системе.

М. Малышев отмечает, что «разумные существа вообще» могут иметь самые различные формы телесной организации, потребностей и эмоций, но все они будут подчинять свое поведение нормам категорического императива («поступай только согласно такой максиме, руководствуясь которой ты в то же время можешь пожелать, чтобы она стала всеобщим законом» (Кант 1965: 260), и приводит мнение Ю. Хабермаса о том, что «категорический императив выбирает и выделяет в качестве ценностно обоснованной нормы действие, подлежащее универсализации. Все возможные рациональные существа могут и обязаны желать для себя осуществления морально обоснованной нормы» (Малышев 2017: 36). Причем определение доброй воли конкретизировано здесь посредством понятий долга, приказа, императива – и, по сути, соответствует представлению об интеллектуальной саморазвивающейся программе, однако программе, построенной на символическом распознавании системой смыслов, ценностей и моральных норм в качестве жесткого условия самообучения, самоорганизации и творческого развития.

Мы обозначим в этой связи тот важный философский факт, что феномен осознания антропосистемой собственного предела – константы базового «уравнения интеллекта» – открывает возможность интерпретации формулы категорического императива в качестве алгоритма перевода трансцендентных смыслов, определяющих решения и поведение любой интеллектуальной системы, наполняя их имманентной мотивацией и адаптируя риски «испытания демиурга» как произвола локальной системы (по аналогии с ростом раковой клетки, распространением компьютерной ошибки или вируса).

У машинной программы нет еще таких интенций и мотиваций, как осознание собственной конечности, жажда ее преодоления, потребность в творчестве и самосовершенствовании. У нее есть (пока) только массивы данных, растущие вычислительные мощности и алгоритмы, заложенные в программу. Машина не понимает смыслов и плохо видит контексты; она лишь перебирает заданные варианты решений заданными алгоритмами поиска (хотя ситуация здесь понемногу меняется). Все это сближает нынешнее «сообщество программ» с проточеловеческими группами на пороге зарождения самосознания. ИИ не сделать действительно «сильным», не наделив его, по аналогии с человеческим, всей этой морфологией интеллекта, включая чувства, осмысленную рефлексию, интуиции и свободу выбора. Но если такой «алгоритм интеллекта» возможен и вычислим, то, при его технологической эмуляции, мы получаем уже не машину, а цифровое существо, имеющее собственные мотивации, способное искать смыслы, интерпретировать контексты, ошибаться и верить.

Готовы ли мы рассказать компьютерной программе о смерти и свободе, заложить в нее риски соблазна и потребность в искуплении? Даже на существующем уровне знаний и технологий нельзя утверждать, что вероятность этого равна нулю: бум все более сложных компьютерных игр, цифровых интеллектуальных систем (от финансовых рынков и кибервооружений до креативно-состязательных сетей, генерирующих «искусство ИИ») и все более совершенных виртуальных миров готовит наше понимание мира именно к такому сценарию. «Сильный» ИИ следует рассматривать и конструировать поэтому не только как технологию вычислений и обучения квантового уровня, но как алгоритм творчества на базе выявления глубинных паттернов сознания в синергии математики, теории сознания, квантовой физики, компьютерной науки, когнитивистики, психологии и метафизики, а также всего комплекса НБИКС-технологий.

Суммируя вышесказанное, следует отметить, что проблема «испытания демиурга», общая пессимизму гностической интерпретации творения, а также неудачам и опасениям современных творцов ИИ, – это проблема неведения, проблема доступа к смыслам, парадигма творца, получившего возможность создать разумное существо по собственному образу и подобию, но не знающего при этом достоверно – кто он? Как устроена та модель, по которой он лепит свой мир и что из этого может получиться?

Главный вопрос превращения инструментального (вспомогательного) ИИ в «сильный» – это вопрос о том, где и как происходит смыслообразование,

запускающее полноценную работу сложной самоорганизующейся интеллектуальной системы. Сейчас это происходит там, где антропосистема опознает свой предел – границу и формирует интерфейс коммуникации с трансцендентным континуумом смыслов как язык перевода априорных содержаний в семантически наполненные символы и поведенческие нормы. В этом информационном процессе трансцендентные смыслы адаптируются (переводятся) в текстовом формате как универсальные и образуют императивные максимы – «матрицу» социума, в синергии знания и морали определяющую творческий механизм интеллекта.

Наш вывод заключается в том, что создание «общего» ИИ возможно в том случае, если получится выразить логически и заложить в программу машины сложное понятие трансценденции, ключевое для смыслообразования, самоорганизации и творчества. Эта сверхзадача математиков и специалистов компьютерных наук не кажется неразрешимой при условии ее осмысления не только как математической и технической.

БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЙ СПИСОК

Аблеев С.Р. 2016. Моделирование сознания и искусственный интеллект: пределы возможностей // Дельфис. № 1(85). URL: <http://www.delphis.ru/journal/article/modelirovanie-soznaniya-i-iskusstvennyi-intellekt-predely-vozmozhnosti> (дата обращения: 26.05.2019).

Барт Р. 1989. Избранные работы. Семиотика. Поэтика. Москва : Прогресс. 616 с.

Бостром Н. 2016. Искусственный интеллект. Этапы. Угрозы. Стратегии. Москва : Манн, Иванов и Фербер. 496 с.

Булгаков С.Н. 2001. Агнец Божий. Москва : Общедоступ. православ. ун-т. 464 с.

Веракса А.Н. 2016. Символ и знак: диалектика символического познания // Вопросы философии. № 1. URL: http://vphil.ru/index.php?option=com_content&task=view&id=1320&Itemid=52 (дата обращения: 22.04.2019).

Гаспарян Д.Э. 2017. Тайнство естественной семантики: трансцендентальное измерение смысла и проблема искусственного интеллекта // Вопросы философии. № 4. URL: http://vphil.ru/index.php?option=com_content&task=view&id=1629&Itemid=52 (дата обращения: 23.05.2019).

Делез Ж. 2015. Лекции о Лейбнице. Москва : Ад Маргинем Пресс. 376 с.

Дионисий Ареопагит. 2013. Корпус сочинений. Санкт-Петербург : Изд-во Олега Абышко. 464 с.

Дубровский Д.И. 2015. Проблема «сознание и мозг»: теоретическое решение. Москва : Канон. 208 с.

Дугин А.Г. 2014. Ноомахия: войны ума. Москва : Академ. проект. 447 с.

Кадомцев Б.Б. 1997. Динамика и информация. Москва : Ред. журн. «Успехи физич. наук». 400 с.

Кант И. 1965. Основы метафизики нравственности // И. Кант. Сочинения : в 6 т. Москва : Мысль. Т. 4, ч. 1. С. 219-311.

Касперский Е. 2019. Риск-менеджмент больше не работает // Ведомости. 08 июня.

Кассер Р. (ред.) 2007. Евангелие от Иуды / перевод с коптского и редакция Р. Кассера. Москва : АСТ : Астрель. 190 с.

Ковельман А.Б. 2018. Царствие Божие – внутри вас и вовне. Семиосфера и Матрица // Вопросы философии. № 8. С. 78-88.

- Лотман Ю.М. 2014. Внутри мыслящих миров. Санкт-Петербург : Азбука. 416 с.
- Лотман Ю.М. 2019. Культура и взрыв. Москва : АСТ. 256 с.
- Люгер Дж.Ф. 2018. Искусственный интеллект. Стратегии и методы решения сложных проблем. Москва : Издат. дом «Вильямс». 864 с.
- Малышев М.А. 2017. Кентавр: эссе о дуализме бытия человека. Екатеринбург : УрО РАН. 336 с.
- Мамардашвили М.В. 2012. Лекции по античной философии. Санкт-Петербург : Азбука. 320 с.
- Назаретян А.П. 2004. Цивилизационные кризисы в контексте универсальной истории. Москва : Мир. 367 с.
- Налимов В.В. 2011. Спонтанность сознания. Вероятностная теория смыслов и смысловая архитектоника личности. Москва : Академ. проект. 399 с.
- Никитаев В. 2005. Герменевтика смерти // Логос. № 2. С. 202-220.
- Пейджел Э. 2014. Гностические евангелия. Москва : Карьера-Пресс. 272 с.
- Подопригора А.В. 2016. Институт и инструмент. Глобальная неопределенность и социальная динамика // Социум и власть. № 6. С. 7-15.
- Подопригора А.В. 2018. Число и цифра: пифагорейская традиция и метафизика цифровой реальности // Научный ежегодник Института философии и права Уральского отделения Российской академии наук. Т. 18, вып. 3. С. 7-27.
- Подопригора А.В. 2019. Искусственный интеллект как дискурс самопознания и самоорганизации цифрового социума // Социум и власть. № 1. С. 7-21.
- Розин В.М. 2004. Интернет – новая информационная технология, семиозис, виртуальная среда // Влияние Интернета на сознание и структуру знания / ответственный редактор В.М. Розин. Москва : Ин-т философии РАН. С. 3-24.
- Саттон Р. 2019. Горький урок отрасли ИИ [Искусственного интеллекта]. URL: <https://habr.com/ru/post/454482/>. Дата публикации: 02.06.2019.
- Четверухин А.С. (ред.) 2008. Евангелие Истины: 12 переводов христианских гностических писаний / под редакцией А.С. Четверухина. Ростов-на-Дону : Феникс. 541 с.
- Школа Валентина. Фрагменты и свидетельства, 2017 / предисловие, перевод и комментарий Е.В. Афонасина. Санкт-Петербург : Алетейя. 320 с.
- Элиаде М. 2012. История веры и религиозных идей. Т. 1. Москва : Академ. проект. 622 с.
- Юнг К.Г. 2001. Попытка психологического истолкования догмата о Троице // К.Г. Юнг. Ответ Иову. Москва : АСТ. С. 99-187.

Alexander V. Podoprigora, Scientific Educational center, Institute of Economics, Ural Branch of the Russian Academy of Sciences, and Chelyabinsk State University, Chelyabinsk, Russia. E-mail: agora821@gmail.com
AuthorID: 501343

Article received 10.07.2019, accepted 29.08.2019, available online 13.01.2020

TEMPTATION OF DEMIURGE. GNOSTIC MODELS AND PARADIGM OF ARTIFICIAL INTELLIGENCE

Abstract. The philosophical aspect of the problem of creating a “strong” artificial intelligence as an emulation of digital technologies by the creative capabilities of

the human mind is considered in the context of cognitive models of peacemaking represented in the mythology of Hellenistic gnosis, which in many respects formed the discursive basis of Christianity as the worldview paradigm of the industrial, and then the information society. The general agenda here is seen as the key task for the creative generation of new reality to identify and adapt transcendental meanings through the interpretation of human consciousness as an existential model of Creation and the definition of the language of communication with the metaprogram of the semantic continuum as a dramatic process of self-knowledge and self-organization: the formation of universal imperative maxims (programs) that transform semantic patterns and archetypes of the unconscious in symbols and texts, axiological attitudes, socio-cultural and technological architecture.

The interdisciplinary approach substantiates the conclusion that the possibility of creating a “strong” artificial intelligence opens up in the format of identifying the information “matrix” of sense formation isomorphic to intelligent systems in the synergy of the development of philosophy, psychology, theory of consciousness, quantum physics, computer science, cognitive science, and mathematics. This is the most actualized definition of the possibility (and need) to update, logically express, and lay in the equation of the machine program the complex concept of transcendence, key to sense formation, self-organization, and creativity.

Keywords: artificial intelligence; Gnosticism; information; semantic formation; communication; computer modeling; transcendence; categorical imperative; creativity; self-knowledge; digital reality.

For citation: Podoprigrora A.V. *Iskushenie demiurga. Gnosticheskie modeli i paradigma iskusstvennogo intellekta* [Temptation of demiurge. Gnostic models and paradigm of artificial intelligence], *Antinomii = Antinomies*, 2019, vol. 19, iss. 4, pp. 7-30. DOI 10.24411/2686-7206-2019-00006 (in Russ.).

References

Ableev S.R. *Modelirovanie soznaniya i iskusstvennyy intellekt: predely vozmozhnostey* [Consciousness Modeling and Artificial Intelligence: Limits of Possibilities], *Del'fis*, 2016, no. 1(85), available at: <http://www.delphis.ru/journal/article/modelirovanie-soznaniya-i-iskusstvennyi-intellekt-predely-vozmozhnostey> (accessed May 26, 2019). (in Russ.).

Bart R. *Izbrannyye raboty. Semiotika. Poetika* [Selected Works. Semiotics. Poetics], Moscow, Progress, 1989, 616 p. (in Russ.).

Bostrom N. *Iskusstvennyy intellekt. Etapy. Ugrozy. Strategii* [Artificial Intelligence. Stages. Threats Strategies], Moscow, Mann, Ivanov i Ferber, 2016, 496 p. (in Russ.).

Bulgakov S.N. *Agnets Bozhiy* [The Lamb of God], Moscow, Obshchedostupnyy pravoslavnyy universitet, 2001, 464 p. (in Russ.).

Chetverukhin A.S. (ed.) *Evangelie Istiny: 12 perevodov khristianskikh gnosticheskikh pisanii* [Gospel of Truth: 12 translations of Christian Gnostic scriptures], Rostov-on-Don, Feniks, 2008, 541 p. (in Russ.).

Deleuze J. *Leksii o Leybnitse* [Leibniz Lectures], Moscow, Ad Marginem Press, 2015, 376 p. (in Russ.).

Dionysius the Areopagite. *Korpus sochineniy* [Body of Works], St. Petersburg, Izdatel'stvo Olega Abyshko, 2013, 464 p. (in Russ.).

Dubrovskiy D.I. *Problema «soznanie i mozg»: teoreticheskoe reshenie* [The problem of «consciousness and the brain»: a theoretical solution], Moscow, Kanon, 2015, 208 p. (in Russ.).

Dugin A.G. *Noomakhia: voyny uma* [Noomahia: war of the mind], Moscow, Akademicheskii proekt, 2014, 447 p. (in Russ.).

Eliade M. *Istoriya very i religioznykh idey. T. 1* [The history of faith and religious ideas, vol. 1], Moscow, Akademicheskii proekt, 2012, 622 p. (in Russ.).

Gasparyan D.E. *Tainstvo estestvennoy semantiki: transtsendental'noe izmerenie smysla i problema iskusstvennogo intellekta* [The mystery of natural semantics: the transcendental dimension of meaning and the problem of artificial intelligence], *Voprosy filosofii*, 2017, no. 4, available at: http://vphil.ru/index.php?option=com_content&task=view&id=1629&Itemid=52 (accessed May 23, 2019). (in Russ.).

Jung C.G. *Popytka psikhologicheskogo istolkovaniya dogmata o Troitse* [An Attempt of Psychological Interpretation of the Trinity Dogma], *K.G. Yung. Otvet Iovu*, Moscow, AST, 2001, pp. 99-187. (in Russ.).

Kadomtsev B.B. *Dinamika i informatsiya* [Dynamics and Information], Moscow, Redaktsiya zhurnala «Uspekhi fizicheskikh nauk», 1997, 400 p. (in Russ.).

Kant I. *Osnovy metafiziki npravstvennosti* [The foundations of the metaphysics of morality], *I. Kant. Sochineniya : v 6 t.*, Moscow, Mysl', 1965, vol. 4, pt. 1, pp. 219-311. (in Russ.).

Kasperskiy E. *Risk-menedzhment bol'she ne rabotaet* [Risk-management no longer works], *Vedomosti*, 2019, June 08. (in Russ.).

Kasser R. (ed.) *Evangelie ot Iudy* [Gospel of Judah], Moscow, AST, Astrel', 2007, 190 p. (in Russ.).

Kovelman A.B. *Tsarstvie Bozhie – vnutri vas i vovne. Semiosfera i Matritsa* [The kingdom of God is within you and without. Semiosphere and the Matrix], *Voprosy filosofii*, 2018, no. 8, pp. 78-88. (in Russ.).

Lotman Yu.M. *Kul'tura i vzryv* [Culture and explosion], Moscow, AST, 2019, 256 p. (in Russ.).

Lotman Yu.M. *Vnutri myslyashchikh mirov* [Inside the thinking worlds], St. Petersburg, Azbuka, 2014, 416 p. (in Russ.).

Luger J.F. *Iskusstvennyy intellekt. Strategii i metody resheniya slozhnykh problem* [Artificial Intelligence. Strategies and methods for solving complex problems], Moscow, Izdatel'skiy dom «Vil'yams», 2018, 864 p. (in Russ.).

Malyshev M.A. *Kentavr: esse o dualizme bytiya cheloveka* [Centaur: Essay on the dualism of human existence], Yekaterinburg, UrO RAN, 2017, 336 p. (in Russ.).

Mamardashvili M.V. *Lektsii po antichnoy filosofii* [Lectures on ancient philosophy], St. Petersburg, Azbuka, 2012, 320 p. (in Russ.).

Nalimov V.V. *Spontannost' soznaniya. Veroyatnostnaya teoriya smyslov i smyslovaya arkhitektonika lichnosti* [Spontaneity of consciousness. Probabilistic theory of meanings and semantic architectonics of personality], Moscow, Akademicheskii proekt, 2011, 399 p. (in Russ.).

Nazaretyan A.P. *Tsivilizatsionnye krizisy v kontekste universal'noy istorii* [Civilizational crises in the context of universal history], Moscow, Mir, 2004, 367 p. (in Russ.).

Nikitaev V. *Germenevtika smerti* [Hermeneutics of death], *Logos*, 2005, no. 2, pp. 202-220. (in Russ.).

Pagels E. *Gnosticheskie evangeliya* [The Gnostic Gospels], Moscow, Kar'era-Press, 2014, 272 p. (in Russ.).

Podoprighora A.V. *Chislo i tsifra: pifagoreyskaya traditsiya i metafizika tsifrovoy real'nosti* [The number and figure: the Pythagorean tradition and the metaphysics of digital reality], *Nauchnyy ezhegodnik Instituta filosofii i prava Ural'skogo otdeleniya Rossiyskoy akademii nauk*, 2018, vol. 18, iss. 3, pp. 7-27. (in Russ.).

Podoprigora A.V. *Institut i instrument. Global'naya neopredelennost' i sotsial'naya dinamika* [Institute and instrument. Global Uncertainty and Social Dynamics], *Sotsium i vlast'*, 2016, no. 6, pp. 7-15. (in Russ.).

Podoprigora A.V. *Iskusstvennyy intellekt kak diskurs samopoznaniya i samoorganizatsii tsifrovogo sotsiuma* [Artificial Intelligence as a discourse of self-knowledge and self-organization of digital society], *Sotsium i vlast'*, 2019, no. 1, pp. 7-21. (in Russ.).

Rozin V.M. *Internet – novaya informatsionnaya tekhnologiya, semiozis, virtual'naya sreda* [Internet – a new information technology, semiosis, virtual environment], V.M. Rozin (resp. ed.) *Vliyanie Interneta na soznanie i strukturu znaniya*, Moscow, Institut filosofii RAN, 2004, pp. 3-24. (in Russ.).

Shkola Valentina. *Fragmenty i svidetel'stva / predislovie, perevod i kommentariy E.V. Afonasin* [Valentine's school. Fragments and evidence; trans. and the comment by E.V. Afonasin], St. Petersburg, Aleteyya, 2017, 320 p. (in Russ.).

Sutton R. *Gor'kiy urok otrasli Iskusstvennogo intellekta* [The Bitter Lesson], June 02, 2019, available at: <https://habr.com/ru/post/454482/> (accessed June 02, 2019). (in Russ.).

Veraksa A.N. *Simvol i znak: dialektika simvolicheskogo poznaniya* [Symbol and sign: the dialectic of symbolic knowledge], *Voprosy filosofii*, 2016, no. 1, available at: http://vphil.ru/index.php?option=com_content&task=view&id=1320&Itemid=52 (accessed April 22, 2019). (in Russ.).