

SOMA.
*Цифровое
бессмертие.*



Цифровое бессмертие - сохранение информации о человеке в цифровом виде, практика из категории "ставок на будущее", так как предполагается возможность виртуальной реконструкции личности человека с помощью СИИ(систем искусственного интеллекта) из сохранённого массива данных. Подразумевает вариант загрузки сознания, вариант воскрешения и вариант копирования человека.

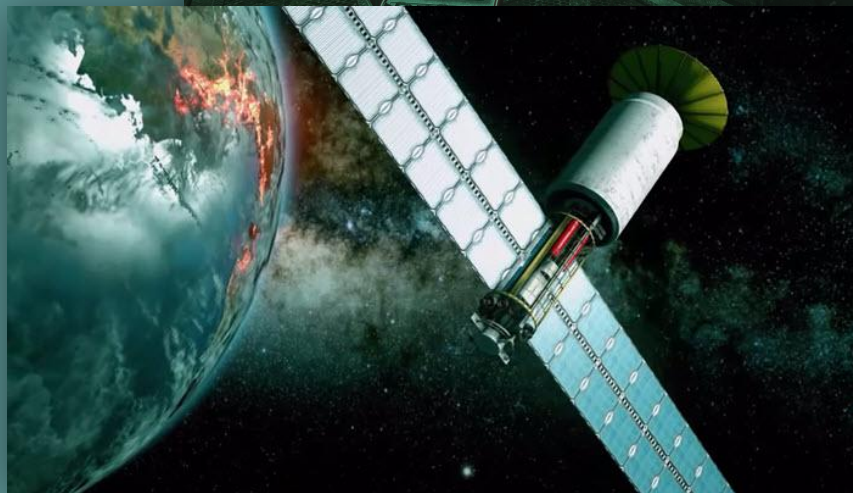
Цифровое - из-за цифрового формата сохраняемой информации, а бессмертие - неограниченное сохранение за счёт качеств цифровых систем, обеспечивающих длительное и надёжное сохранение данных.

Идея этой гипотетической технологии давно мелькает в игровой индустрии. Впервые на мысль о цифровом бессмертии меня натолкнула игра SOMA. Сюжет игры повествует о том как главный герой игры просыпается у себя дома, в Канаде. Он идёт к доктору для сканирования мозга, но ещё не знает, что его самого копируют. Причина сканирования — авария, в которой он повредил мозг и теперь пытается его восстановить. После этого, скопированное сознание оживает на некой станции, занимавшейся некогда запуском спутников, а теперь спасением человечества. Прошло очень много лет с момента, когда ГГ уселся в кресло и был скопирован. За это время на землю упала огромная комета и уничтожила всё живое. А тех, кто остался в подводных комплексах на большой глубине, как оказалось — нет.



Сознание ГГ, скопированное тогда в Торонто, пробуждают в модуле и чужом теле в одной из станций. Он ещё не знает, что находится в чужом теле, по сути, не человеческом, а механическом, запрограммированном неким гелем, разработанным учеными для технических нужд. Так вот, с ГГ вступает в контакт ещё один ученый, который по сути, также копия ученого. Она просит помочь спасти «ковчег».

«Ковчег» — это автономное устройство размером с небольшой ящик, в котором будут храниться личности скопированных ученых и всех тех, кто выжил в течении тысяч лет. Так ученые хотели сохранить человечество, точнее то, что от него осталось — умы и мысли. В ковчеге люди живут в своеобразной матрице, ощущают и разговаривают. Ковчег автономен и способен существовать тысячи лет.

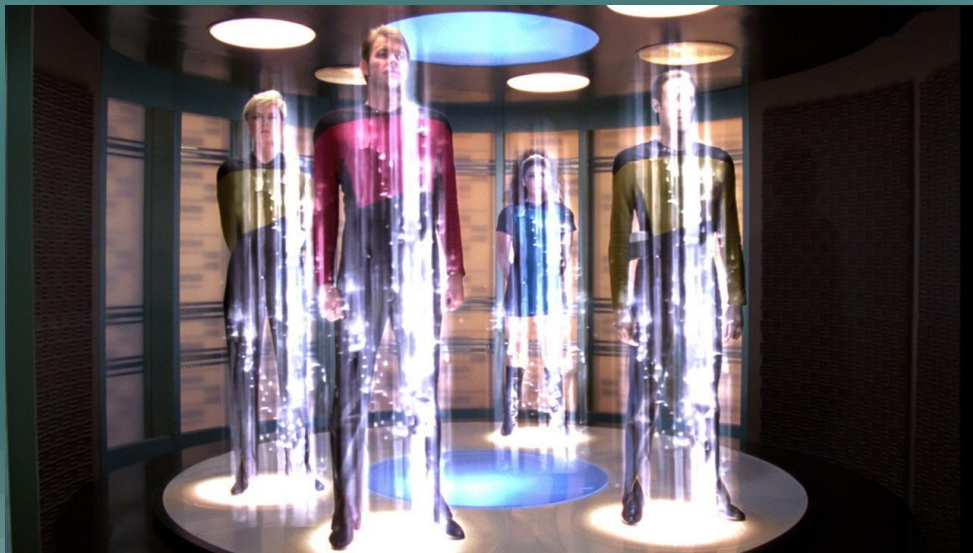


Если вы играли в *SOMA*, то сначала, может показаться, что **SOMA** — о конце света, о симбиозе органики и механики, о свихнувшемся искусственном интеллекте, о выживании человечества. Но на самом деле нет, она — о смерти. Обычно в массовом искусстве этой темы стараются избегать: слишком сложная, слишком спорная.

Что, если человечество окажется на грани уничтожения, и последний шанс выжить будет отсканировать свой разум и отправить его в механическое тело? Останетесь ли вы при этом самим собой, учитывая, что старое тело продолжит жить? Герой **SOMA**, Саймон Джаррет, задается этим вопросом, но разработчики не дают ему ответов. Их попросту нет.

Но что будет, если, например, прямо после сканирования покончить с собой? По идее, ваше существование будет непрерывным, ведь когда вы ложитесь спать, ваш разум отключается, что, по сути, равносильно смерти. Однако при этом вы просыпаетесь собой — та же логика. Одна из тех вещей, которые мы не можем осознать, но при этом она исправно работает.

В массовом искусстве этой темой задавались многие. Телепортация — например, в **Star Trek** — работает по тому же принципу: вы становитесь в телепортатор, а тот расщепляет вас на мельчайшие частицы и запоминает структуру строения тела. Затем, на другом конце, другой телепортатор собирает вас из частиц по полученной модели. Вы остались собой, но при этом сначала умерли, а затем были заново рождены. Но только *SOMA* ставит под вопрос само *ощущение бытия*.



Одна из первых этических проблем, с которой сталкиваются исследователи в направлении цифрового бессмертия, это проблема определения самосознания и проблема определения процесса — копирование это или перенос.

Если мы допускаем существование технологии, которое способно мгновенно скопировать все то что нас определяет как личность на иной носитель, что само по себе та еще проблема, возникает сложность с тем, что же сделать с оставшимся оригиналом. Наверное несколько легче будет, если этот вопрос будет решен самой технологией считывания/копирования, например если тело и сознание оригинала будет умерщвлено тем или иным способом, или даже уничтожено, и даже использовано для создания копии (например энергия). но в любом случае, мне кажется, само осознание того, что оригинальное тело прекратит свое существование, должно отпугивать потенциальных пользователей этого процесса.

Аргументами за то, что нет никакой разницы для сознания копия оно или нет, является утверждение что на протяжении всей жизни материя нашего тела и так многократно и полностью замещается, не говоря уже о том что наше сознание скорее всего не непрерывно, мы постоянно теряем его либо искусственно (с помощью хим.препаратов или физического воздействия) и даже во время сна. Т.е. не будет никакой разницы, что в определенный момент времени мы уснем человеком в биологической оболочке и проснемся в иной.

По мере прохождения игра заставляет задуматься над темой личности и самоопределения. С развитием сюжета главный герой вскоре узнаёт, что он не является человеком – он всего лишь копия. Но потом копирует сам себя, чтобы продолжить путь в новом теле. (первую копию можно усыпить или оставить жить) Вторая копия достигает цели вместе с ученой, что поселилась в его устройстве доступа. Они чудом пробираются к некой пушке, которая должна запустить ковчег в космос и запускают его.

Свою помощницу и себя, копия успевает ещё раз скопировать и отправить на «ковчег». Сознание ГГ и доктор, помогавшая первой копии ГГ и всем последующим копиями запустить ковчег, оказывается там же. Ковчег выстреливает в атмосферу и скрывается в глубоком космосе с орбиты ещё пылающей земли. Далее они встречаются в виртуальном мире. Но ирония в том что предыдущая копия ГГ остаётся под водой и истошно начинает материться, поскольку он отправил в космос лишь копию своей личности, а его спасти никто не будет.

Вывод

Если люди согласятся на постоянное уничтожение и восстановление себя и своих копий в цифровом виде, а также на различные эксперименты с самими собой (это гораздо тяжелее, осознавать, готовы ли мы согласиться на мучительные эксперименты над самим собой, зная какие страдания будут испытывать копии). Но вполне возможно, что именно с помощью такой технологии и начнется настоящее изучение разума и сознания, исследование памяти и возможности ее чтения и модификации. И чем черт не шутит, вдруг мы дойдем до возможности объединения двух или более копий одного и того же разума в один, с сохранением воспоминаний от обоих. Вот тогда, возможно, и начнется истинное развитие разума и искусственного интеллекта.