Прочитав материалы этого номера в порядке предварительной цензуры, я

почувствовал себя санитаром в сумасшедшем доме. В том смысле, что вокруг

личности с большой буквы, озабоченные ключевыми проблемами бытия, а у тебя

одно на уме - как бы спирта отлить... Впрочем, если это сравнение кого-то

обижает, я мог бы чувствовать себя, например, евнухом в гареме. Но лучше я

буду Жорж, который приходит, чтобы опошлить все эти очки, шлемы, жилетки,

сапоги, галстуки, подтяжки и гульфики, напоминающие дешевую эклектическую

фантастику прошлого века.

Отчасти незадача в том, что для русского уха звучание слова "виртуальный" не

вяжется с его значением. Виртуальный - это действующий, проявляющий себя как

настоящий . Виртуальная реальность в идеале неотличима от реальной. Однако ее

вовсю путают с мнимой, воображаемой. Говорят даже о виртуальной реальности,

порождаемой Internet Relay Chat. Но старина ire - средств текстовое, то есть

условное. Так о6щались в древних многопользовательских системах. Наоборот,

технологии виртуальной реальности стремятся обмануть чувственное восприятие.

Общаться по переписке интересно, однако все эмоциональные, эстетические и

философские аспекты этого занятия, вероятно, отражены задолго до изобретения

компьютеров. Эстетам, которых увлекает ограниченность выразительных средств,

рекомендую попробовать морзянку. Через современный Internet происходят и

телефонные, и видеопереговоры. В моде ire с графической поддержкой, когда

участники наблюдают дома, комнаты и друг друга в виде "аватаров". Кстати, это

вновь напоминает о дилемме знакового и чувственного. Описания помещений,

перемещений и прочей видимости передаются между компьютерами как команды, а

картинки генерируются на месте.

Вообще, некоторая оторопь от виртуальных очков понятна, но не простительна

даже гуманитариям. Реальные очкарики могут рассказать немало интересного о том,

как они выживают в этом мире. Мозг приспосабливается за несколько дней даже к

оптически перевернутому изображению. Люди со всеми мыслимыми дефектами органов

чувств остаются нормальными. Визуальную информацию слепым удается сообщать

через кожу спины. Понимаю, что не каждый пробовал такое на своей шкуре, но

хотя бы понаслышке знать следовало бы.

Инженерные достижения в области виртуальной реальности - это технологии

ощущений, то есть воздействия на органы чувств, и определения положения тела.

Через них не только имитируют сущее, но и хотят получить чувственный опыт

жизни в мирах с "иными константами". К сожалению, пока виртуальный мир не

очень-то виртуален. В нем нет массы, то есть инерции и гравитации, нет вкусов

и запахов, его почти нельзя осязать, и существенную часть этих нехваток в

принципе нельзя преодолеть, если ограничиться воздействием на телесные органы

чувств.

Представьте себя в четырех измерениях. Зрение будет работать. Непосредственно

манипулировать нельзя, но ничто не мешает добавить еще пару кнопок, пару

символов в алфавит. Ну как, представили? Нет? Этот мысленный эксперимент с

ходу опровергает популярный тезис о том, что "самая лучшая виртуалка у нас в

голове". Возможности воображения очень ограничены. Большинство людей не

способно даже понять, как действует швейная машина, зато компьютер может

показать ее на ходу и в каком угодно разрезе.

Воображаемая реальность не виртуальна. Наоборот, чем более правдоподобны, то

есть чем более виртуальны ощущения, тем больше нагрузка на восприятие, и тем

меньше места воображению. И виртуальная реальность не идеальна. Она не знак,

не метафора, а реальность, имитирующая другую реальностью Стереокино, которое

нам показывают компьютеры, реально, как и сами компьютеры. Ну, как бы это

попроще сказать, чтобы не обидеть... например, искусственную икру можно было

бы назвать виртуальной. Звучит красивее.

Жить в нескольких мирах попеременно не такая уж диковина. Например, мы

обитатели плоскости. Стереоскопичность нашего зрения и слуха - это не

объемность: она устроена цилиндрически. Собака от природы не понимает лестницы

и тыкается в соответственно расположенную дверь на каждой площадке. У кошек с

этим делом лучше. Из людей трехмерный опыт имеют, например, летчики-истребители.

Спрашивается, разрешать ли летчикам водить автомобиль: вдруг им покажется, что

можно избежать столкновения, перепрыгнув или поднырнув под препятствие?

Технологии виртуальной реальности пересекаются с другими областями, в

особенности с компьютерной графикой и анимацией, применяемой в кинематографии.

Пытаясь оценить их значение по сравнению с другими великими компьютерными

проблемами, и вспомнил старинный анекдот. Один из основоположников (кажется

Эшби) заявил, что поверит в искусственный интеллект, если, общаясь с ним

посредством какой-либо текстовой связи, не сможет определить, имеет ли дело с

машиной или с другим человеком.

Понятно, зачем текстовое общение. Тем самым можно вывести за скобки физический

носитель интеллекта, сосредоточившись на его идеальной сущности. В современных

терминах мы говорили бы о виртуальном интеллекте. Так вот, можем ли мы

применить аналогичный критерий к виртуальной реальности?

Ответом был бы виртуальный обед в виртуальном кафе. Фанатики возразят: надо

ограничить набор ощущений, но вот к чему это приведет... В ответ на тезис Эшби

молодой Терри Виноград создал программы "Элиза" и "Психоаналитик".

Применительно к виртуальной реальности их роль могло бы сыграть зеркало или

(в крайнем случае) телекамера. Искусственный интеллект доказал бы потенциальную

рукотворность разума. Виртуальная реальность даже не тщится доказать

рукотворность мира. Зачем же она нужна? Да мало ли зачем... Вдруг это

подготовка к внетелесной жизни сознания - как искусственного, так и

естественного? Перегрузка души в компьютеры окажется не просто продлением ее

жизни , но и подлинным освобождением. Вдруг тогда мы сможем не только играть с

основными уравнениями мироздания, но и менять тела как перчатки.

И , видите ли , чем больше я думаю об этом, тем больше нахожу аналогий с

метафорами, пришедшими на тысячелетних религиозных и философских систем.

Например, с переселением душ. Или вот еще модель - полубоги, духи предков,

зависящие от материальных существ, хотя бы энергетически, и нужные им как

советники. Есть о чем подумать? И на том спасибо...

Георгий Кузнецов КОМПЬТЕРРА 8 Января 1996