

2. Литвиненко, В. С. Справиться с мировым кризисом смогут только инженеры / В. Литвиненко // РИА НОВОСТИ [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://ria.ru/20250514/inzheneriy-2016725455.html>. – Дата доступа: 14.05.2025.

3. Маркс, К., Энгельс, Ф. Сочинения: в 50 т. / К. Маркс, Ф. Энгельс. – М.: Политиздат, 1954-1981. – Т. 3. – М.: Политиздат, 1955.

4. Косарев, А. П. Философия техники как направление современного философского знания / А. П. Косарев. – Вестник Казанского государственного энергетического университета. – 2011. – С. 94–105.

5. Ясперс, К. Современная техника // Новая технократическая волна на Западе / АН СССР, Ин-т философии, Науч. совет при Президиуме АН СССР по филос. и социал. пробл. науки и техники; сост. П. С. Гуревич. – М.: Прогресс, 1986. – С. 119–146.

6. Никитин, В. И. Философия техники: основные направления и подходы / В. Никитин // Вестник НИЦ «Строительство». – 2022. – №34(3). – С. 144–153.

7. Горохов, В. Г. Техника и культура: возникновение философии техники и теории технического творчества в России и Германии в конце XIX – начале XX столетия: монография / В. Г. Горохов. – М.: Логос, 2009. – 376 с.

8. Платонова, А. В. Философия техники: учеб. пособие / А. В. Платонова. – Томск: Изд-во Том. гос. архит.-строит. ун-та, 2016. – 160 с.

Summary. The author of the article comes to the conclusion that for the comprehensive training of modern engineering personnel, in addition to the compulsory discipline “Philosophy”, it is necessary to return the special course “Philosophy of Technology”.

УДК 168

Медведок Т.В., старший преподаватель;

Куornosенкова М.Д., студент

*Учреждение образования «Белорусский государственный аграрный
технический университет», г. Минск, Республика Беларусь*

ИСКУССТВЕННЫЙ ИНТЕЛЛЕКТ КАК СОВРЕМЕННАЯ ФИЛОСОФСКАЯ ПРОБЛЕМА

Аннотация. В статье рассматриваются философские проблемы, связанные с использованием и распространением искусственного интеллекта. Анализируются проблемы гносеологического, онтологического, этического характера. Рассматриваются затруднения, связанные с развитием искусственного интеллекта.

Ключевые слова: искусственный интеллект, тест А. Тьюринга, философия, общество.

Annotation. The article examines philosophical problems associated with the use and dissemination of artificial intelligence. The problems of epistemological, ontological and ethical nature are analyzed. The difficulties associated with the development of artificial intelligence are considered.

Keywords: artificial intelligence, A. Turing test, philosophy, society.

На сегодняшний день проблема искусственного интеллекта (ИИ) является одной из ведущих социальных проблем. В ее коллективное обсужде-

ние вовлечены различные ученые: кибернетики, лингвисты, психологи, философы, математики, инженеры. В ходе анализа вопросов, связанных с ИИ, ключевое значение занимают те, которые имеют отношение к путям и перспективам развития научно-технической мысли, к воздействию достижений в области вычислительной техники и робототехники на жизнь последующих поколений.

Беларусь по праву считается страной, в которой высокие технологии используются и в экономике, и в культуре, и в медицине, и во многих других областях. «Любой искусственный интеллект сегодня – это порождение человека. Это мы его создаем. И уверен, что, когда этот искусственный интеллект, нейросети овладеют нашими умами на практике, все равно человек будет в центре» [1].

Один из дискуссионных вопросов полемики в философии искусственного интеллекта – это вопрос возможностей мышления, вопрос о том, способны ли машины думать или все же нет.

Сама идея «искусственного интеллекта» восходит к тысячам лет назад, к древним мыслителям, размышлявшим о жизни и смерти. В то время были созданы вещи, получившие название «автоматы». Понятие «автомат» родом из древнегреческого языка, что дословно означает «действующий по собственной воле».

Хотя попытки теоретических исследований или же практических реализаций ИИ начались достаточно давно, но именно в начале XX века понятие ИИ начало фигурировать в науке уже в более привычном нам смысле. Начало было положено с изобретением цифрового компьютера в 1940-х гг. Уорену С. Маккаллаху и Уолтеру Гарри Питтсу-младшему в литературе часто приписывают первые исследования в области искусственного интеллекта.

Сейчас просматривается два направления развития ИИ: первое касается решения проблем, связанных с приближением специализированных систем ИИ к возможностям человека и их интеграции; второе заключается в создании искусственного разума, представляющего интеграцию уже созданных систем ИИ в единую систему, способную включаться в решение проблем человечества.

Традиционно считается, что искусственный интеллект – это прикладной (компьютерный) процесс, имеющий свойства, ассоциируемые с мышлением человека.

Эмпирическое направление скоординировано вокруг предпосылки, что все, что изучается, изучается из чувственного опыта. Применительно к ИИ это подразумевает, что «истина» может быть почерпнута исключительно из данных, на которых обучен ИИ. Люди обладают способностью изобретать новые концепции с минимальной помощью или руководством, и данный недооцененный навык оказывается источником индивидуальной

креативности. Собственная способность человека расширять свою онтологию увеличивает широту и гибкость его ума.

Одна из первых работ о машинном разуме, «Вычислительные машины и интеллект», была создана в 1950 г. британским математиком Аланом Тьюрингом. Она и сегодня не утрачивает своей актуальности как по части аргументов против возможности создания разумной вычислительной машины, так и по части ответов на них. А. Тьюринг рассмотрел вопрос о том, можно ли заставить машину действительно думать. В тесте, получившем название «имитационной игры», машину и ее человеческого соперника («следователя») помещают в разные комнаты, обособленные от помещения, в котором находится «имитатор». Следователь не может видеть их или говорить с ними напрямую – его общение происходит исключительно при помощи текстового устройства. Задача следователя – отличить компьютер от человека только посредством ответов на вопросы, задаваемые через текстовое устройство. Если следователь не может отличить машину от человека, тогда, по мысли Тьюринга, машину можно считать разумной.

Тьюринг подверг анализу множество моральных и научных возражений возможности создания такой программы средствами современных технологий. «Возражение леди Лавлейс», например, сводится к тому, что компьютеры способны делать лишь то, что им укажут, и, следовательно, не могут выполнять оригинальные и разумные действия. Другое возражение, «аргумент естественного поведения», связано с невозможностью сохранения набора правил, которые бы указывали индивиду, что в точности нужно делать при каждом возможном стечении обстоятельств [2].

Американский философ Дж. Серл предложил перевернутый вариант игры в имитацию, названную «китайской комнатой». В этой игре человеку, не знающему китайского языка, но имеющему грамотные инструкции о том, как следует отвечать на вопросы, заданные на китайском, приходится имитировать понимание. Для внешнего наблюдателя данное общение выглядит вполне адекватным, однако участник, который следовал инструкциям и правильно ответил на китайские иероглифы, вовсе не имеет представления о том, о чем он ведет беседу. Так, компьютер может быть запрограммирован на решение отдельных задач, однако это не является гарантом его понимания.

Создание ИИ оказывается сопряжено с рядом социально-этических и философских проблем. Одной из центральных оказывается проблема безопасности, которая захватывает умы человечества еще со времен К. Чапека, впервые употребившего понятие «робот».

Еще одной любопытной проблемой выступает вопрос сверхинтеллекта и взаимоотношений человечества с ИИ. Сможет ли общество использовать для расширения своего знания познавательные модели сверхумного

ИИ? Уже сегодня в реальной жизни многие используют упрощенный язык, и один шаг отделяет таких людей от упрощенных, менее продуманных действий. Это способно привести к неконтролируемому процессу компьютерной рационализации человеческого мышления. Возникновением такого типа рационализма может оказаться потеря человеком способности диалектического восприятия мира и снижение его интуитивных возможностей.

Очевидной морально-этической проблемой создания ИИ является и то, что человек берет на себя функции Бога по созданию самого себя и иной мыслящей субстанции. Поскольку индивид способен не только постигать законы окружающей природы, но и потенциально их изменять, возникает вопрос о разуме-предшественнике, который, возможно, создал окружающий нас мир, задав в нем соответствующие законы. Мы же, соответственно, берем на себя аналогичную роль. Не исключено, что Создатель является внешним для нас наблюдателем, то есть выполняет роль живого Творца. Возможно ли с Ним, в таком случае взаимодействовать, что было бы целесообразно, поскольку в таком случае мы бы из первых рук могли получить представление о цели Его творения?

В экзистенциальной философии Ж. П. Сартра речь идет о том, что люди обречены быть свободными, что индивиду необходимо делать выбор в изначально бессмысленном мире, принимая на себя полную ответственность за свои поступки и действия. Но тогда развитие ИИ бросает вызов уверенности Сартра в человеческой свободе, так как внедрение систем, которые могут принимать решения от имени людей, тем самым потенциально ослабляет индивидуальную агентность. Взгляды Сартра вынуждают нас задаваться вопросом, не уменьшает ли делегирование таких обязанностей искусственному интеллекту подлинную свободу, которая присуща людям, или же изменяет ее выражение в современном мире?

Размышления современных философов о преимуществах и опасностях внедрения ИИ в различные области бытия пробуждают новые социальные силы для самосохранения, повышения нравственности и духовности, для отстаивания безопасности жизнедеятельности и в настоящем, и для последующих поколений. В Беларуси стратегические и программные акты рассматривают использование технологий ИИ в качестве инструмента социально-экономического развития, средства повышения эффективности процессов управления, отвечающего национальным интересам.

Начиная от обсуждения античных философов, пройдя через попытки создания первых «машин», множество экспериментов и трудностей, технологии ИИ становятся немаловажными участниками современной общественной реальности. Путь этого становления не завершен и сопровождается рядом обсуждений и осмыслений технологий ИИ и морально-этическими вопросами касательно регулирования их использования.

Список использованной литературы

1. Лукашенко, А. Г. Даже если искусственный интеллект овладеет нашими умами, человек все равно будет в центре [Электронный ресурс] // БЕЛТА, «Открытый микрофон с Президентом». 22.11.2024. – URL: <https://belta.by/president/view/lukashenko-dazhe-esli-iskusstvennyj-intellekt-ovladeet-nashimi-umami-chelovek-vse-ravno-budet-v-tsentre-677439-2024/> (дата обращения: 29.04.2025).
2. Люггер, Д. Искусственный интеллект. Стратегии и методы решения сложных проблем / Д. Люггер. – 4-е изд. – М.: Вильямс, 2003. – 864 с.

Summary. The article provides a brief overview of the history of the emergence and development of artificial intelligence, and records key facts about the evolution of artificial intelligence technologies.

УДК 371.39

Кондратьев П. Н., кандидат экономических наук, доцент;

Иванько Н., бакалавр

ФГБОУ ВО «Великолукская государственная сельскохозяйственная академия», г. Великие Луки, Российская Федерация

ПРИМЕНЕНИЕ СОВРЕМЕННЫХ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ ДЛЯ ПОВЫШЕНИЯ ВОВЛЕЧЕННОСТИ СТУДЕНТОВ В ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ ПРОЦЕСС

Аннотация. В статье рассматривается значение игровых технологий для повышения вовлеченности в образовательный процесс студентов. Описываются ключевые преимущества использования игровых технологий для более глубокого усвоения знаний студентами, развитию критического мышления в разных областях экономики.

Abstract. The article examines the importance of gaming technologies for increasing students' involvement in the educational process. The key advantages of using gaming technologies for deeper assimilation of students' knowledge and the development of critical thinking in various fields of economics are described.

Ключевые слова. игровые технологии, вовлеченность, геймификация, высшее образование.

Keywords. gaming technology, engagement, gamification, higher education.

Современный мир всё больше напоминает игру, поскольку игровые механики проникли в бизнес, маркетинг, образование, медицину и даже личную жизнь. Некоторые из нас охотнее выполняют рутинные задачи, если они подаются в виде квестов и соревнований.

Использование игровых элементов и принципов в неигровых областях для стимулирования действий и наилучшего достижения целей принято обозначать геймификацией [1]. В общем смысле она изменяет реальность,