

Ерёмина А.А.*^[17], Алексеев А.Ю.**^[18]

**ДИЗЬЮНКТИВНЫЙ СКЕПТИЧЕСКИЙ АРГУМЕНТ
В МЕТАВСЕЛЕННОЙ. ДОВЕРИТЕЛЬНАЯ ПРОБЛЕМА
ЦИФРОВОГО ДВОЙНИКА**

Eryomina A.A., Alekseev A.Yu.

**A DISJUNCTIVE SKEPTICAL ARGUMENT
IN THE METAVERSE. THE CONFIDENCE PROBLEM
OF A DIGITAL DOUBLE**

Аннотация. В 2021 г. Microsoft, Epic Games и Facebook заявили о создании собственных метавселенных. В статье представлено междисциплинарное рассмотрение метавселенной, изучен набор характеристик метавселенной и обозначены ее основные отличия от игр. Основным вопросом исследования является доверительная проблема цифрового двойника в метавселенной. В работе данная проблематика затрагивается с точки зрения дизъюнктивно скептического аргумента и его применимости в Metaverse. Скептический аргумент французского философа Рене Декарта составляет философскую основу доверительной проблемы. Продолжением скептического аргумента является мысленный экспери-

*^[17] © Ерёмина Анастасия Александровна – выпускница магистратуры ГАУГН, Москва, Россия, philosophygaugn2021@gmail.com

**^[18] © Алексеев Андрей Юрьевич – доктор философских наук, профессор, ученый секретарь и координатор научных программ Научного совета при Президиуме РАН по методологии искусственного интеллекта и когнитивных исследований (НСМИИРАН), профессор Учебно-научного центра гуманитарных и социальных наук Московского физико-технического института (национального исследовательского университета) (МФТИ), профессор кафедры философии науки и техники философского факультета Государственного академического университета гуманитарных наук (ГАУГН), Москва, Россия, OSD – aa65@list.ru

мент Х. Патнэма «мозги в бочке», где скептическая составляющая аргумента Р. Декарта остается, но меняется содержание. Причинами возникновения доверительной проблемы стали технологии создания цифрового двойника, позволяющие выбрать абсолютно любую внешность и биографию для своего аватара. Доверяя системам с искусственным интеллектом, мы доверяем разработчикам и технической поддержке. В ситуации с созданием цифрового двойника вопрос доверия смещается на создателя, который является личностью.

Ключевые слова: метавселенная; доверительная проблема; цифровой двойник; аватар; дизъюнктивный скептический аргумент.

Abstract. In 2021, Microsoft, Epic Games and Facebook announced the creation of their own meta-universes. The paper presents an interdisciplinary consideration of meta-universe, examines a set of meta-universe characteristics and outlines its main differences from games. The main research question is the trust problem of the digital twin in the meta-universe. The paper addresses this issue from the perspective of the disjunctively skeptical argument and its applicability in the Metaverse. The skeptical argument of the French philosopher René Descartes forms the philosophical basis of the trust problem. The continuation of the skeptical argument is H. Putnam’s mental experiment “brains in a barrel”, where the skeptical component of R. Descartes’ argument remains, but the content changes. The reasons for the trust problem are the technologies for creating a digital double, allowing one to choose absolutely any appearance and biography for one’s avatar. When trusting artificial intelligence systems, we trust the developers and technical support. In the situation of digital twin creation, the issue of trust shifts to the creator, who is a person.

Keywords: metaverse; confidence problem; digital double; avatar; disjunctive skeptical argument.

Термин «метавселенная» относится к виртуальному общему пространству, которое создано для полного погружения и совместного интерактивного опыта. В метавселенной пользователи могут взаимодействовать друг с другом в реальном времени,

участвовать в широком спектре мероприятий и событий, а также создавать и настраивать свои собственные виртуальные среды.

Авторство термина принадлежит Нилу Стивенсону. В романах Н. Стивенсона метавселенная – это вымышленный мир, который существует наряду с нашей реальностью. Она может быть создана людьми, искусственным интеллектом или же возникнуть самопроизвольно благодаря некоторым физическим или математическим законам. В метавселенной могут существовать совершенно иные законы физики, логики и математики, чем в нашем мире.

В романе «Лавина» метавселенная играет ключевую роль в сюжете и представляет собой виртуальное пространство, в котором персонажи взаимодействуют друг с другом. Метавселенная изображена как полностью погруженный виртуальный мир, доступ к которому осуществляется через устройство под названием «Metaverse Interface», или «MVI». MVI – гарнитура, которая позволяет пользователям войти в метавселенную и ощутить ее так, как будто они физически присутствуют в ней. Метавселенная представляет собой огромную, взаимосвязанную сеть виртуальных пространств, которые принадлежат различным корпорациям и организациям и управляются ими. В метавселенной пользователи могут создавать аватары – виртуальные образы самих себя, которые можно настроить как угодно. Можно принять облик животных, предметов и даже других людей.

Идеи о виртуальном мире были у французского философа Жана Бодрийяра, который в работе «Символический обмен и смерть» предложил термин «гиперреальность» – пространство, в котором реальность и симуляция интегрированы настолько органично, что становятся неотличимы друг от друга: «Сегодня вся система склоняется к недетерминированности, любая реальность поглощается гиперреальностью кода и симуляции. Именно принцип симуляции правит нами сегодня вместо прежнего принципа реальности. Целевые установки исчезли, теперь нас порождают модели. Больше нет идеологии, остались одни симулякры» [Бодрийяр, 2011, с. 44].

Также стоит отметить, что метавселенная не равняется видеоиграм и не является их синонимом. Хотя видеоигры и метавселенная имеют некоторые общие черты, между ними есть несколько

ко ключевых различий. Видеоигры обычно предназначены для самостоятельного прохождения, игроки следуют заранее определенному сюжету и взаимодействуют с игровым миром в рамках заранее установленных правил. Игровой мир обычно ограничен по объему и рассчитан на прохождение в течение определенного времени. Метавселенная, напротив, является гораздо более открытым и обширным виртуальным миром, рассчитанным на более длительный период времени. Метавселенная создана для совместного опыта, где пользователи взаимодействуют друг с другом в режиме реального времени и формируют виртуальный мир своими действиями и взаимной коммуникацией.

Также стоит отметить, что метавселенная не равняется видеоиграм и не является их синонимом [Болл, 2023, с. 63]. Хотя видеоигры и метавселенная имеют некоторые общие черты, между ними есть несколько ключевых различий. Видеоигры обычно предназначены для самостоятельного прохождения, игроки следуют заранее определенному сюжету и взаимодействуют с игровым миром в рамках заранее установленных правил. Игровой мир обычно ограничен по объему и рассчитан на прохождение в течение определенного времени. Метавселенная, напротив, является гораздо более открытым и обширным виртуальным миром, рассчитанным на более длительный период времени. Метавселенная создана для совместного опыта, где пользователи взаимодействуют друг с другом в режиме реального времени и формируют виртуальный мир своими действиями и взаимной коммуникацией.

Метавселенная способна изменить то, как люди работают, общаются, учатся и играют, и может оказать глубокое влияние на многие аспекты жизни общества. Однако разработка полностью реализованной метавселенной все еще находится на ранней стадии, и для того чтобы она стала реальностью, необходимо решить множество технических, социальных и этических проблем, одной из которых является доверительная проблема цифрового двойника.

Современная культура и научно-технологический прогресс формируют новое онтологическое измерение – цифровое. В связи с этим сегодня актуализируется проблема цифрового двойника, связанная с возможностью создания точной копии человека в цифровой форме. С развитием технологий виртуальной и дополненной реальности, создание цифровых двойников становится все более

*Дизъюнктивный скептический аргумент в метавселенной.
Доверительная проблема цифрового двойника*

реалистичным, а при допущении более простых критериев того, что можно считать двойником уже состоявшимся.

Тем самым, проблема цифрового двойника имеет отношение к общефилософской проблеме двойника, возникают аналогичные вопросы о тождественности личности и сохранения индивидуальности при наличии такого цифрового двойника. Если человек может иметь точную цифровую копию, то как можно определить, являются ли они разными существами или же они являются одним и тем же существом в разных формах?

Также возникает вопрос о том, как цифровой двойник может влиять на наше социальное взаимодействие и наше сознание. Может ли цифровой двойник иметь какие-либо автономные свойства и воздействовать на наши мысли и решения?

В метавселенной Н. Стивенсона главный герой существует в качестве аватара, который описан следующим образом: «Разумеется, перед ним не реальные люди. Всё это часть анимированной интерактивной картинки, нарисованной его компьютером согласно спецификациям, сгруженным по оптоволоконному кабелю. Люди здесь – программы, называемые “аватары”. Этими аудиовизуальными “телами” люди пользуются для общения в метавселенной... Ваш аватар может выглядеть, как угодно, его ограничивают только возможности вашего компьютера. Если вы безобразны, аватар можете сделать красивым. Если вы только что встали с постели, ваш аватар все равно стильно одет, и макияж наложен профессионально» [Стивенсон, 2022, с. 48–49].

В метавселенной человек обычно представлен в виде цифрового двойника, который является виртуальной репрезентацией его физического «я». Этот цифровой двойник, по сути, является цифровым аватаром, который выглядит и ведет себя как человек, которого он представляет, и может быть настроен и персонализирован, чтобы отражать индивидуальные предпочтения и стиль пользователя.

Цифровой двойник может быть создан на основе нашей цифровой информации, такой, как данные о нашей личности, поведении и предпочтениях, которые мы оставляем в Интернете. Современный Интернет предоставляет для этого целый ряд средств: профили в социальных сетях, аккаунты в приложениях, контекстная реклама и другие уже являются прототипами наших цифровых

двойников. Таким образом, возникает вопрос о том, в какой степени наш цифровой двойник может отображать нашу реальную личность, и какие следствия влекут за собой противоречия между нашей личностью и ее цифровым двойником. Кроме того, также возникает проблема приватности и безопасности: кто управляет нашим цифровым двойником и контролирует его, как это может повлиять на нашу свободу и автономию.

Проблему цифрового двойника мы можем охарактеризовать и с точки зрения его онтологического и эпистемологического статуса. Онтологический статус цифрового двойника может быть рассмотрен как новый тип сущности, который возникает в результате создания и хранения нашей цифровой информации в Интернете. Он может быть рассмотрен как отдельный объект, который существует параллельно с нашей реальной личностью и способен иметь свои собственные характеристики и свойства.

Однако, в то же время, онтологический статус цифрового двойника может быть также рассмотрен как спорный вопрос, поскольку его существование зависит от того, как мы определяем понятие личности и идентичности; здесь и представляют особую ценность семантики возможных миров. Мы вправе отрицать возможность существования цифрового двойника как отдельной сущности, утверждая, что он может быть рассмотрен только как часть нашей реальной личности и не может иметь независимого онтологического статуса, представляя собой особый тип организации материи, которая является, говоря в терминах М. Хайдеггера, разновидностью «подручного» мира, в который погружен человек. Таким образом, онтологический статус цифрового двойника остается предметом дискуссии в философских кругах.

Эпистемологический статус цифрового двойника может быть рассмотрен в контексте того, как мы получаем знания о нем и как мы можем оценить его достоверность и значимость. В этом контексте цифровой двойник может быть рассмотрен как новый источник информации о нашей личности и поведении, который может быть использован для различных целей, в том числе и не только философских: таких, как улучшение нашего опыта в Интернете, персонализация рекламы и т.д.

Однако эпистемологический статус цифрового двойника также способен быть спорным вопросом, поскольку познаватель-

*Дизъюнктивный скептический аргумент в метавселенной.
Доверительная проблема цифрового двойника*

ная ценность может быть поставлена под сомнение. Например, цифровой двойник, вероятно, содержит ошибочную информацию, которая была собрана автоматически или была предоставлена нами в неправильном контексте, учитывая, что те виртуальные платформы, на которых он реализуется, находятся за пределами возможности нашего контроля.

Цифровой двойник – это не просто статичное изображение пользователя, а его интерактивное и динамичное присутствие в виртуальном мире. Он может передвигаться, взаимодействовать с другими объектами и сущностями в виртуальном мире и участвовать в широком спектре возможных действий.

Одним из ключевых преимуществ цифрового двойника является то, что он позволяет пользователям взаимодействовать с метавселенной более естественным и интуитивным образом, используя движения своего тела и естественные жесты для управления и взаимодействия со своим аватаром. Это может создать более захватывающий и увлекательный опыт, заставить пользователя более полно ощутить свое присутствие в виртуальном мире.

В целом цифровой двойник является ключевым компонентом метавселенной, позволяя пользователям взаимодействовать с виртуальным миром более естественным и интуитивным образом, а также создавая ощущение присутствия и связи, что очень важно для метавселенной.

Цифровой двойник может быть создан по следующим критериям:

- самим человеком, и быть точной его копией;
- одним человеком по характеристикам другого;
- самим человеком, и при этом совершенно ему не соответствовать, т.е. создатель может выбрать для него любую биографию и любую внешность, но идентифицировать с собой.

Цифровой двойник имеет огромный потенциал для различных приложений, начиная от медицины и образования и заканчивая маркетингом и развлечениями. Однако возникает вопрос о проблеме доверия к цифровому двойнику как отражению настоящей личности [Lekertun, 2018, p. 37–44]. Поэтому дальнейшему рассмотрению будет подвержена доверительная проблема и дизъюнктивный скептический аргумент в метавселенной.

Проблема доверия и скепсиса затрагивалась многими философами в различных вопросах в истории философии.

Скептический аргумент Р. Декарта – это философская концепция, призывающая к сомнению в любом утверждении, которое не может быть доказано совершенно точно. Этот аргумент играл ключевую роль в философии Рене Декарта, основателя современной западной философии, и был тщательно изучен и рассмотрен им [Декарт, 1994, с. 3–73].

Согласно скептическому аргументу Декарта, мы не можем доверять никакому знанию, которое можно получить из опыта. Декарт представлял себе, что возможна ситуация, когда мы существуем в мире, созданном демоном-обманщиком, который обманывает нас, создавая иллюзии реальности. Демон может создать такую жизнь и окружение, которые будут выглядеть для нас совершенно реальными, но на самом деле не будут соответствовать действительности.

Рене Декарт, основоположник современной философии, изложил скептический аргумент в своей книге «Размышления о первой философии». Аргумент Р. Декарта основывается на том, что мы можем сомневаться во всем, кроме факта существования нашего мышления. Следовательно, мы не можем точно знать, что цифровой двойник, созданный другими людьми, может иметь те же самые мысли и чувства, что и оригинал.

Следовательно, мы не можем быть уверены в том, что окружающий нас мир и все, что в нем происходит, действительно существует в реальности.

Аргумент философа начинается с предположения, что все, что мы видим, слышим, осязаем и чувствуем, может быть обманчивым и ложным. Например, мы способны видеть галлюцинации, слышать звуки, которых на самом деле нет, ощущать беспочвенные страхи и т.д. Р. Декарт пришел к выводу, что мы не можем полагаться на свои чувства и восприятия, чтобы установить истинность того, что мы считаем знанием.

Французский философ предложил метод сомнения, чтобы попытаться решить проблему неопределенности истины. Метод сомнения предполагает, что мы должны сомневаться во всем, что мы ранее считали истинным, и начинать строить наше знание с нуля. В конечном итоге Рене Декарт пришел к выводу, что един-

*Дизъюнктивный скептический аргумент в метавселенной.
Доверительная проблема цифрового двойника*

ственная истинность, на которую мы можем положиться, это то, что мы существуем в качестве мыслящей субстанции «*Cogito, ergo sum*» («Я мыслю, значит, я существую»): «Под словом мышление (*cogitatio*) я разумею все то, что происходит в нас таким образом, что мы воспринимаем его непосредственно сами собою; и поэтому не только понимать, желать, воображать, но также чувствовать означает здесь то же самое, что мыслить. Ибо ведь если скажу “я вижу” или “я иду” и сделаю отсюда вывод, что “я существую”, и буду разумеать действия, совершаемые моими глазами или ногами, то заключение не будет настолько непогрешимым, чтобы я не имел основания в нем сомневаться, так как я могу думать, что вижу или хожу, хотя бы я не открывал глаз и не трогался с места, как бывает подчас во сне и как могло бы быть даже, если бы я вовсе не имел тела. Если же я подразумеваю только действие моей мысли или моего чувства, иначе говоря, мое внутреннее сознание, в силу которого мне кажется, будто я вижу или хожу, то заключение настолько правильно, что я в нем не могу сомневаться, ибо оно относится к душе, которая одна лишь способна чувствовать и мыслить каким бы то ни было образом» [Декарт, 1989, с. 439].

Р. Декарт считал, что восприятие окружающего мира нашими чувствами не является надежным источником знания. Он сомневался даже в реальности того, что мы видим и ощущаем в своем собственном теле.

Важным является и аргумент Х. Патнэма, который представлен в виде мыслительного эксперимента «Мозги в бочке». Суть эксперимента заключается в том, что злой ученый извлекает мозг человека из тела и помещает его в чан с поддерживающей жизнью жидкостью, затем подключает его нейроны проводами к суперкомпьютеру, обеспечивающего электрическими импульсами, которые похожи на те, что поступают в мозг из окружающей среды: «Представим себе, что человеческое существо (допустим, вы сами) подверглось операции, сделанной злодеем-ученым. Ваш мозг был отделен от тела и помещен в бочку с питательным раствором, поддерживающим этот мозг живым. Нервные окончания были присоединены к некоему супернаучному компьютеру, поддерживающему у той личности, которой принадлежит этот мозг, полную иллюзию, что все в порядке» [Патнэм, 2002, с. 18].

Таким образом, действия компьютера создают ощущения виртуальной реальности, недостижимые в нашем мире и внутри его пределов. Компьютер создает «реальную иллюзию», что никакой операции не было, мозг обладает телом и жизнь носителя не изменилась. Этот пример может служить опровержением для тех, кто считает, что жизнь в метавселенной не отличается от настоящей. Смоделируем ситуацию: я могу наблюдать за цветами в реальности и в метавселенной, ходить в библиотеку, смотреть на дерево. Всё идентично, кроме того, что в метавселенной я не могу почувствовать запах цветка и потрогать обложку книги. В современном мире существуют технологии n-D, которые позволяют чувствовать запахи и природные явления, например, дождь. Так что в данном случае, различий становится все меньше.

Мысленный эксперимент Х. Патнэма – усовершенствованная версия Декартовского Демона: «Итак, я сделаю допущение, что не всеблагий Бог, источник истины, но какой-то злокозненный гений, очень могущественный и склонный к обману, приложил всю свою изобретательность к тому, чтобы ввести меня в заблуждение: я буду мнить небо, воздух, землю, цвета, очертания, звуки и все вообще внешние вещи всего лишь пригрезившимися мне ловушками, расставленными моей доверчивости усилиями этого гения; я буду рассматривать себя как существо, лишенное рук, глаз, плоти и крови, каких-либо чувств: обладание всем этим, стану я полагать, было лишь моим ложным мнением; я прочно укореню в себе это предположение, и тем самым, даже если и не в моей власти окажется познать что-то истинное, по крайней мере, от меня будет зависеть отказ от признания лжи, и я, укрепив свой разум, уберегу себя от обманов этого гения, каким бы он ни был могущественным и искусным. Однако решение это исполнено трудностей, и склонность к праздности призывает меня обратно к привычному образу жизни. Я похож на пленника, наслаждавшегося во сне воображаемой свободой, но потом спохватившегося, что он спит: он боится проснуться и во сне размягченно потекает приятным иллюзиям; так и я невольно соскальзываю к старым своим представлениям и страшусь пробудиться – из опасения, что тяжкое бодрствование, которое последует за мягким покоем, может не только не привести меня в будущем к какому-то свету, но и ввергнуть меня в непроглядную тьму нагроможденных ранее трудностей» [Декарт,

1994, с. 3–73]. Единственное, чему мы можем доверять, является способность мыслить. Можно сделать вывод, что в таком случае мы должны подвергать сомнению в целом концепцию цифрового двойника, так как он сам не обладает мышлением.

Концепция Р. Декарта и Х. Патнэма в нашем исследовании кажется наиболее близкой для дальнейшего рассмотрения.

Цифровой двойник – это создание точной копии личности, которая может существовать в цифровом пространстве. Цифровой двойник может использоваться в различных целях, включая управление личными данными, проведение тестов, прогнозирование поведения пользователя и т.д. Кроме того, он может использоваться для частных коммуникаций, методов аутентификации и идентификации пользователей, основанных на биометрических данных.

Декартовский скептицизм представляет собой серьезную проблему для концепции цифровых двойников. Он указывает на необходимость более глубокого изучения проблемы, связанной с доверительной проблемой цифровых двойников. Для того чтобы эффективно использовать цифровых двойников, необходимо разработать более точные и действенные методы создания и оценки их достоверности.

С аргументом можно связать понятие цифрового двойника, т.е. создание точной копии личности, которая может существовать в цифровом пространстве и обладать доступом к нашим личным данным. В качестве примера можно привести виртуальных помощников, таких как Siri от Apple или Alexa от Amazon (возможно, есть смысл написать на русском название ассистентов, ввиду распространенности, – Сири и Алекса, соответственно).

Однако концепция цифрового двойника также включает концепцию доверия и сомнений по поводу этого доверия. Мы можем доверять своим цифровым двойникам, но это доверие значительно ослаблено тем, что информация предоставляется через сторонние приложения и сервисы и может быть подвергнута риску нарушения безопасности и конфиденциальности.

Однако существует ряд проблем, связанных с цифровым двойником, которые могут вызвать сомнения в его достоверности и доверительности. Во-первых, как правило, для создания цифрового двойника требуется большое количество данных, которые

позволяют создать его профиль и определить его характеристики и поведение. Эти данные часто хранятся на сторонних сервисах и приложениях, которые могут стать объектом кибератак, что способно привести к утечке персональной информации.

Во-вторых, существуют проблемы с защитой данных, которые были использованы для создания цифрового двойника. Если эти данные будут скомпрометированы, то цифровой двойник может быть подвержен угрозам безопасности и, следовательно, не будет защищать пользовательские интересы.

В-третьих, существуют сложности с доверительной проблемой, связанной с возможностью контроля и обработки данных цифрового двойника. Из-за своей сложности и сути, процессы, связанные с цифровым двойником, могут быть непонятными для пользователей. Это может вызывать опасение, что такие процессы имеют вероятность быть подверженными инженерным вмешательствам, обману или любому другому виду злоупотребления со стороны создателя цифрового двойника.

Скептический аргумент Р. Декарта связан с более общими вопросами о доверии в реальности и концепции знания. Р. Декарт утверждал, что мы способны сомневаться в нашем знании, потому что не можем быть уверены в том, правильно ли связываем внешние факторы со своей собственной реальностью. В то время как демон Декарта может быть абстрактным существом, его обобщенное представление реально применить к идее цифрового двойника.

В эпоху цифрового двойника важно осознать риски, связанные с созданием и использованием цифровых двойников. Реализация цифрового двойника бывает полезной, но ее использование может вызвать опасения и поставить вопросы о злоупотреблении личной информацией. Скептический аргумент Р. Декарта предлагает философскую основу для этих опасений и вызовов, предоставляя дополнительную аргументацию и мотивацию для анализа таких проблем [Rysiew, 2019, p. 3993–4023].

Следует отметить, что концепции цифрового двойника и скептического аргумента Декарта существенно различаются в своей сути. В частности, цифровой двойник относится к вопросам доверия в цифровом мире, тогда как скептический аргумент Рене Декарта имеет более глобальное значение и может быть применен ко всему миру и к нашему сознанию.

*Дизъюнктивный скептический аргумент в метавселенной.
Доверительная проблема цифрового двойника*

Дизъюнктивный скептический аргумент остается актуальным и в метавселенной. Только место «злого демона» Рене Декарта и «суперкомпьютера» Хилари Патнэма занимает сам человек, который создает цифрового двойника. Цифровой двойник, или цифровой клон, аватар, представляет собой цифровое воплощение настоящего человека, которое может имитировать его поведение, мышление и эмоции. Он создается на основе обширных данных о человеке, собранных из различных источников, таких как социальные сети, мобильные приложения и устройства, носимые технологии и т.д.

В своем скептическом аргументе Рене Декарт отмечал, что у нас нет никакой возможности выйти за рамки нашего сознания. Мы не можем знать, что происходит за его пределами, а потому должны считать все, что происходит в нашем сознании, лишь результатом воздействия внешних факторов. Таким образом, создание цифрового двойника может быть рассмотрено как дополнительный фактор, вызывающий сомнения в достоверности нашего сознания и реальности. Что, в принципе, и происходит при росте количества времени, проведенного в метавселенной.

Развитие скептицизма Декарта в контексте цифровой технологии состоит в том, что мы не можем быть уверены в том, что цифровой двойник действительно имеет такие же мысли и чувства, что и оригинал, и мы должны подвергать сомнению все действия, совершаемые кем-либо в метавселенной, потому что всегда остается открытым вопрос, кто является создателем цифрового двойника. Цифровые двойники могут быть запрограммированы таким образом, чтобы они выглядели и действовали как оригинал, но это не означает, что они имеют такие же внутренние процессы.

Дизъюнктивный скептический аргумент – аргумент, связанный с вероятной потерей доверия к сколь-либо обоснованному утверждению, которое может быть выражено с использованием цифровых технологий и искусственного интеллекта или же потерей доверия к цифровому двойнику. Суть аргумента заключается в том, что если у человека есть потенциал создать достаточно точного цифрового двойника себя или другого человека, то это может привести к смещению доверия к фактическому существу. Дизъюнктивный скептический аргумент относится к проблеме доверия,

которая является одним из главных вызовов в области искусственного интеллекта.

Люди могут доверять цифровым технологиям, которые используются в различных сферах жизни, таких как банковское дело, медицина, право, предпринимательство и т.д. Но доверие к системам с искусственным интеллектом – это чаще всего доверие к обществу, которое обеспечивает разработку, создание и поддержание системы искусственного интеллекта [Алексеев, Гарбук, 2022].

Однако, поскольку технологии искусственного интеллекта продолжают развиваться, возникает опасность создания цифровых двойников, которые могут выглядеть и вести себя как конкретный человек. Таким образом, проблема доверия в подобных системах обращается на того, кто является создателем цифрового двойника.

Для более детального изучения проблемы доверия к цифровым двойникам необходимо рассмотреть несколько аспектов, связанных с созданием и использованием таких технологий.

Существует опасность, что цифровые двойники могут быть использованы для мошенничества и кражи личных данных. Например, хакеры способны создавать цифровых двойников для получения доступа к банковским счетам и т.д. Кроме того, такие технологии могут быть использованы для распространения дезинформации и фейковых новостей.

Создание цифровых двойников может привести к нарушению личности и личного пространства. Если кто-то будет иметь бесконтрольную возможность создать цифрового двойника другого человека, есть вероятность нарушения его прав и свобод.

Наконец, необходимо обратить внимание на нейроинтерфейсы, которые усиливают проблему доверия к цифровым двойникам. Они могут быть использованы для создания более точных цифровых двойников, которые будут взаимодействовать с окружающей средой так же, как и реальный человек. Это может привести к потере доверия к реальным людям и нарушению моральных и этических норм.

Нейроинтерфейсы также могут усилить проблему доверия к цифровым двойникам. Они представляют собой технологию связи между мозгом человека и компьютером. С их помощью можно создавать более точные цифровые двойники, которые будут взаи-

*Дизъюнктивный скептический аргумент в метавселенной.
Доверительная проблема цифрового двойника*

модействовать с окружающей средой так же, как и реальный человек, что демонстрирует знаменитый мысленный эксперимент Х. Патнэма «мозги в бочке».

Нейроинтерфейсы также могут предоставлять доступ к личной информации и жизненным процессам реального человека. Злоумышленники способны использовать эти данные для мошенничества и кражи личных данных. Этот риск становится еще более значимым с использованием нейроинтерфейсов.

В целом, проблема доверия к цифровым двойникам является сложной и многогранной. Для решения этой проблемы необходимо проводить дополнительные исследования в области морали и этики, создавать правовую базу, которая бы определяла использование цифровых двойников, и усиливать контроль за созданием и использованием таких технологий.

Проблема доверия к цифровому двойнику возникает в контексте философских дебатов о соотношении между ментальным и физическим. Философы многих эпох задавались вопросом о том, как связаны наши физические тела с нашими мыслями и душой. В настоящее время данная проблема находится в фокусе внимания в контексте цифрового мира, где создание цифровых двойников вызывает очень важные вопросы о том, что такое личность и как ее можно представить в цифровой форме.

В качестве одного из источников сопротивления доверию к цифровому двойнику стоит упомянуть И. Канта и его концепцию необходимости субъективного опыта. Поскольку цифровой двойник основан на материалах, полученных из внешней среды, его духовные и моральные качества могут оказаться ложными или неполными, так как они были созданы вне постоянного субъективного опыта человека. С этой точки зрения, создание цифрового клона могло бы привести только к некоторой форме ложной иллюзии о личности, которая не содержит в себе фундаментальных достоинств реальной личности.

Решающим фактором в доверии к цифровому двойнику является то, как он используется. Если он будет использоваться только для конкретных целей, таких как профессиональные задачи или медицинские обследования, то его создание может быть оправдано. Однако, если он будет использован для контроля человека или манипуляции им, то эти этические аспекты должны быть

учтены, и использование таких клонов должно быть распространено только в зависимости от соответствующих законодательных норм.

Другой важный аспект доверия к цифровому двойнику – это прозрачность процесса его создания и управления им. Если люди будут иметь доступ к полной информации о каждом этапе создания цифрового клона, то они могут быть более склонны поверить ему. Кроме того, правильная настройка алгоритмов машинного обучения и управления цифровым двойником должны быть автоматическими и настроенными на наиболее точное воспроизведение реального опыта в цифровой форме.

Доверительная проблема цифрового двойника может быть рассмотрена в контексте ментального аспекта личности. Ментальный аспект личности связан с индивидуальным мышлением, чувствами и эмоциями, которые известны только самому человеку и не могут быть повторены точно в цифровой форме. Цифровые клоны способны использовать алгоритмы машинного обучения, чтобы имитировать поведение, но создание цифрового клона, который может полностью воссоздать ментальный аспект личности, является сложной, если не невозможной, задачей.

Доверительная проблема заключается в том, что люди не всегда могут доверять информации, которую они получают от цифровых двойников, поскольку существуют ограничения технологий, по которым те создаются.

Одно из основных ограничений технологий цифровых двойников заключается в том, что они могут быть созданы только на основе имеющихся данных. Если данные неполные или неточные, цифровой двойник может быть недостаточно точным или даже ошибочным. Кроме того, цифровые двойники не способны учитывать контекст и изменения, которые, вероятно, произойдут со временем, что также приводит к искажению информации.

Для преодоления доверительной проблемы необходимо использовать различные стратегии и методы. Одним из важных методов является улучшение сбора и обработки данных, используемых для создания цифровых двойников. Необходимо обеспечить точность, полноту и актуальность этих данных, а также учитывать контекст и возможные изменения.

*Дизъюнктивный скептический аргумент в метавселенной.
Доверительная проблема цифрового двойника*

Другой метод, способный помочь преодолеть доверительную проблему, заключается в использовании алгоритмов и моделей, которые учитывают возможные искажения и ошибки в данных. Эти алгоритмы могут восстановить искаженные данные, предоставить оценку степени надежности информации и, следовательно, повысить доверие людей к цифровым двойникам.

Метавселенная является системой в Интернете следующего поколения, а также одним из возможных цифровых миров, где многие из нас будут работать, учиться, общаться, развлекаться, проводить досуг, путешествовать, совершать покупки в сети Internet и быть частью метавселенной, существуя не физически, а в виде своего цифрового двойника.

Изучение основной доверительной проблемы цифрового двойника в метавселенной является одной из важнейших при изучении Metaverse. Непрерывный процесс изучения проблемы цифрового двойника связан со стремительным развитием современных технологий во всех сферах жизни общества. Таким образом, основная доверительная проблема цифрового двойника в метавселенной в современной науке находится в процессе становления и развития и нуждается в разработке решений уже существующих и потенциальных сложностей и рисков.

Список литературы

Алексеев А.Ю., Гарбук С.В. Как можно доверять системам искусственного интеллекта? Объективные, субъективные и интересубъективные параметры доверия // Искусственные общества. – 2022. – Т. 17, № 2. – URL : <https://artsoc.jes.su/s207751800020550-4-1/>

Бодрийяр Ж. «Символический обмен и смерть». – Москва : Добросвет, 2011. – 380 с.

Болл М. Метавселенная. Как она меняет наш мир. – Москва : Альпина Паблишер, 2023. – 362 с.

Декарт Р. Рассуждение о методе, чтобы верно направлять свой разум и отыскивать истину в науках // Декарт Р. Сочинения : в 2 т. – Москва : Мысль, 1989. – Т. 1. – С. 400–439.

Декарт Р. Размышления о первой философии // Декарт Р. Сочинения : в 2-х томах / пер. с лат. и французского С.Я. Шейнман-Топштейн ; сост., ред. и примеч. В.В. Соколов. – Москва : Мысль, 1994. – Т. 2. – С. 3–73.

Патнэм Х. Разум, истина и история / пер. с англ. Т.А. Дмитриева, М.В. Лебедева. – Москва : Праксис, 2002. – 296 с.

- Стивенсон Н.* Лавина. – Москва : Эксмо, 2022. – 544 с.
- Лешкевич Т.Г.* Человек-виртуал и передача культурных ценностей поколению эпохи цифры // Вопросы философии. – 2022. – № 3. – С. 55–63.
- Тищенко В.И.* Феномен «цифрового двойника» // Sciences of Europe. – 2021. – № 85 (3). – С. 51–59.
- Lekertun M.* Digital Doppelgangers: An Emerging Alternative Reality for Health and Wellness Services // Journal of Medical Systems. – 2018. – № 42 (2). – P. 37–44.
- Rysiew P.J.* Tarski and Cartesian Skepticism // Synthese. – 2019. – Vol. 196. – P. 3993–4023.

References

- Alekseev A.Yu., Garbuk S.V. How can artificial intelligence systems be trusted? Objective, subjective and intersubjective parameters of trust // Artificial Societies. – 2022. – Vol. 17, N 2. (In Russian.)
- Ball M. The Metauniverse. How it changes our world. – Moscow : Alpina Publisher, 2023. – 362 p. (In Russian.)
- Baudrillard J. “Symbolic exchange and death”. – Moscow : “Dobrosvet”, 2011. – 380 p. (In Russian.)
- Descartes R. Discourse on the method to faithfully direct your mind and find the truth in the sciences // Descartes R. Works : in 2 vols. Vol. 1. – Moscow : Mysl, 1989. – P. 400–439. (In Russian.)
- Descartes R. Reflections on the first philosophy // Descartes R. Works in 2 vols. Vol. 2 / translated from Latin and French by S.Ya. Sheinman-Topstein ; Compiled, edited and annotated by V.V. Sokolov. – Moscow : Mysl, 1994. – P. 3–73. (In Russian.)
- Putnam H. Reason, Truth and History / translated from English by T.A. Dmitriev, M.V. Lebedev. – Moscow : Praxis, 2002. – 296 с.
- Stevenson N. Avalanche. – Moscow : Eksmo, 2022. – 544 p. (In Russian.)
- Leshkevich T.G. Man-virtual and the transfer of cultural values to the generation of the age of numbers // Voprosy Filosofii. – 2022. – N 3. – С. 55–63.
- Tishchenko V.I. The “digital twin” phenomenon // Sciences of Europe. – 2021. – N 85 (3). – с. 51–59. (In Russian.)
- Lekertun M.* Digital Doppelgangers: An Emerging Alternative Reality for Health and Wellness Services // Journal of Medical Systems. – 2018. – N 42 (2). – P. 37–44.
- Rysiew P.J.* Tarski and Cartesian Skepticism // Synthese. – 2019. – Vol. 196. – P. 3993–4023.