

Virtuální světy

P. Švarný

Fakulta jaderná a fyzikálně inženýrská, Břehová 7, 115 19 Praha 1
karadum@centrum.cz

V článku se podíváme, jak vůbec mohly vzniknout virtuální světy, jaké jsou jejich výhody či úskalí a poté se seznámíme i s několika možnostmi, jak by se mohly tyto světy vyvíjet v budoucích letech.

1 Úvod

Lidé měli vždy nějaké sny, nesplněná přání. Ať už se jedná o nějaké nové auto, moc nebo milující rodiče. Přání mohou být rozličná, ale jisté je, že by nešlo je splnit všem lidem najednou. Představte si třeba vládu vícero absolutistických světovládů. Již dříve bylo možno nějaké své ambice ventilovat pomocí literatury, her a podobných činností. Ale naskytá se možnost, kdy lidská mysl již nebude odkázána jen na mlhavé představy, ale bude moci své sny prožívat tak, jako by byly reálné. Bude to však lepší než dříve či se řítíme do jisté záhuby?

2 Vesmír v hlavě

Prvně je dobré si uvědomit, díky čemu se stal člověk převládajícím savcem na Zemi. Je to lidský mozek a zejména pak maličká část, které se začala významně projevovat zejména před dvěma miliony let, Brocovo a Wernickeovo centrum, centra naší řeči. Zvířata jsou schopna komunikace, ale nejsou schopna řeči. Ta byla nejspíše důvodem rozvoje našich mozků a je jisté, že díky ní jsme schopni abstrakce.[1]

Brzo se v lidských dějinách objevilo učení pomocí příběhů. Všemožné mýty poučovali mladé o tom, jak se mají chovat a čeho se střežit v životě. Již zde vidíme možnost se učit za pomoci cizí zkušenosti. Pouhá představitelství jedince stačila, aby se mohl obohatit o nějaký zážitek. Tyto příběhy mohly být i smyšlené a v pozdějších obdobích zkušenosti a názory kolovaly mezi lidmi ve formě knih.

3 Dnes

Co již známe

Až v nedávné době se objevil skoro dokonalá prostředek na virtuální zážitky. Vždyť člověk je tvor, který vnímá svět hlavně pomocí očí a televize mu tedy byla o něco blíže než kniha. Filmy, zejména dnešní, působí velmi realisticky a člověk velmi snadno uvěří, že i realitou jsou. Naštěstí však je divák stále jen divákem. I když i takto se vyskytují závislosti (zejména na seriálech, kde vznikají sociální vazby mezi aktéry), nebezpečnější by bylo, kdyby divák dostával nějakou zpětnou vazbu. Tento moment nastal u počítačových her. Jejich grafika již dosahuje skoro fotorealistické úrovně a když hráč může ovlivňovat dění v ní, tak velmi snadno vzniká psychická závislost. Zatím se masově psychické problémy neprojevíly. Možná

je to tím, že počítačové hry jsou zde relativně krátkou dobu a tak nevidíme dlouhodobé dopady, ale společensky nebezpečné jsou jen ojedinělé případy (např. jeden korejský hráč zabil svého kamaráda, neb ten mu prodal ve hře meč [2]).

Co nás možná čeká

Zde však přichází na řadu fantomatika [3]. Co kdybychom byly schopni vytvořit svět, ve kterém již nelze poznat, zda je reálný či není? Vždyť všechny informace, které máme o svém okolí jsou, jak nás přesvědčil již Galvani, jsou jen elektrické impulzy. Bohužel neurologie zatím není tak daleko, aby byla schopna říci, co přesně pak z jednoduchých spojení neuronů a několika elektrických pulzů dělá lidskou osobnost či vnímání světa. Pokud by však k tomuto pokroku došlo, byli bychom schopni člověku nabídnout dokonalou simulaci světa, libovolného světa, jaký by si byl schopen představit.

Čím si však zatím můžeme být jistí je rozvoj světů samotných. Tedy pokud Vám stačí systémově dokonalá simulace, tak na té se již pracuje. Rozvíjí se simulace inteligence [4] neb stvoření umělé inteligence samotné se ukázalo jako obtížná a pro některé aplikace i zbytečná práce. Učíme se, jak vytvořit virtuální lidi, kteří jsou schopní reagovat alespoň v očekávaných situacích jako lidé.

4 Výhody a nevýhody

Abychom tedy shrnuly nějak výhody a nevýhody. Výhodou naší abstrakce a tedy i všech pokročilých simulačních technik je možnost rozšiřovat zkušenosti lidí. Již historie ukázala, že mít více zkušeností se vyplatí (např. střet Pizarra a Atahuallpy během španělského dobývání v Incké říši [5]). Dokáže si zajisté každý představit použití pro školení lékařů, kteří by si mohli zkoušet obtížné operace, nebo pro trénink vojáků, kdy by díky simulaci nebylo třeba utrácet peníze za provoz vojenské techniky. Další výhodou by mohla být nová volnost pro umělce a další využití zejména v zábavním průmyslu.

Zde však tkví i faktor nebezpečí. Již teď mají např. v Číně vážné problémy se závislostí lidí na internetu [2]. Kdyby svět virtuální byl jen těžko rozlišitelný od reálného, mohlo by to zvýšit pravděpodobnost závislostí a také by se mohla objevit nejistota, zda se osoba nachází právě v simulaci či v reálném světě. To jsou obtíže pokud nepočítáme se zneužitím takových technologií. Vždyť i s masmédií, která máme dnes, je možno manipulovat s davy, jaké by pak byly možnosti reálných simulací?

Zatím můžeme být klidní. Technologie reálně vypadajících simulací by vyžadovala velký pokrok nejen na poli neurologie a prozatímni virtuální světy nám ve většině případů dávají jen možnost se odreagovat od reality.

Reference:

[1] D. D. Cumminsová, *Záhady experimentální psychologie*, Portál, 1998, str. 135- 163

[2] Petr Prošek, *Vliv her: stanou se z hráčů vrazi?*

<http://bonusweb.idnes.cz/clanky/vlivher060308.html>

[3] S. Lem, *Summa technologiae*, Magnet Press, 1995, str. 163-190,

[4] C. Brom, *Virtuální loutky; Třetí pól*, Atypo s.r.o., 2006,

<http://www.tretipol.cz/download/duben2006.pdf>

[5] J. Diamond, *Osudy lidských společností*, Columbus, 2000, str. 83