

УДК 140.8

**МИР КАК КОМПЬЮТЕРНАЯ СИМУЛЯЦИЯ:
ОБОСНОВАННОСТЬ ПРЕДПОЛОЖЕНИЯ**

Федорова А. Н., студентка гр. И-167, III курс
Научный руководитель: Гаврилов О. Ф., к. ф. н., доцент
Кемеровский государственный университет,
Г. Кемерово

Совсем недавно человечество достигло нового этапа в своем развитии, вступив в эпоху информационного общества, одной из характерных черт которого является быстрое развитие компьютерных технологий. Это обстоятельство, как ни странно, в очередной раз актуализирует проблему демаркации науки и мифологии, научного знания и феномена утопизма [2, С. 92-97]. Это особенно заметно на примере недавно выдвинутой в научной и философской среде гипотезы «компьютерной симуляции», которая отражает принципиально новый взгляд на проблему происхождения нашего мира. Как известно, многие ученые и философы во все времена не раз задавались такими онтологическими вопросами – «как произошел наш мир?», «что лежит в основе его возникновения?», причем единого и общепринятого ответа на них до сих пор не существует. Поэтому, можно сказать, что гипотеза «компьютерной симуляции» как одна из версий возникновения мира и человека является актуальной на сегодняшний день. В данной работе мы рассмотрим суть этой гипотезы, приведем и проанализируем аргументы «за» и аргументы «против», на основании этого сделаем вывод о том, можно ли применять гипотезу «компьютерной симуляции» в качестве объяснения происхождения мира и определим, положительные и отрицательные стороны жизни в симуляции.

Ключевым положением гипотезы «компьютерной симуляции» является мысль о том, что мы живем в «виртуальной реальности», являющейся продуктом компьютерной программы, написанной некоей высшей цивилизацией. Другими словами, наш мир не более чем иллюзия: все, что мы видим, на самом деле не существует, и то, что мы воспринимаем как реальность, является на самом деле симуляцией, под которой понимают максимально приближенную к реальности имитацию восприятия мира, сознания и разума у реципиентов и материальных объектов, его окружающих.

Мысли об иллюзорности нашего мира не новы, об этом высказывались многие философы, жившие задолго до современности. Так, древнегреческий философ Платон писал, что мир, который мы воспринимаем, является всего лишь «тенью», произведенной от истинного, реально существующего мира идей. В индийской философии привычный для нас мир также предстает как «иллюзорный покров Майи», являющийся противоположностью Божественному Абсолюту. Представители такого направления философии, как субъективный идеализм в лице Д. Беркли, Д. Юма, Г. Фихте говорили о том, что предметы окружающего нас мира представляют собой «комплексы ощуще-

ний» (идеи), существующие исключительно в сознании человека, являющегося подлинной реальностью, вне которого ничего не существует [4, С. 198-206, 216-217]. Причем сознание, с точки зрения Г. Фихте, представляет собой не просто сознание человека, а наддействительность, некую высшую субстанцию. Таким образом, мы видим, что идеи, схожие с гипотезой «компьютерной симуляции, высказывались и ранее, но в иной интерпретации.

Современные высказывания о возможности симуляции нашей реальности стали особо популярными в 1990-е годы: множество новых компьютерных игр, в особенности трехмерных, таких как «Doom», «Quake» и др., наглядно продемонстрировали, как целый мир или его часть могут быть воссозданы на компьютере. Несколько фантастических фильмов таких, как «Матрица», «Тринадцатый этаж» и др. также использовали эти идеи, попытавшись дать ответ на философские вопросы, которые ставит перед нами гипотеза симуляции. Мысль о симуляции нашего мира рассматривается также профессиональными философами. Так, в 2003 году шведский философ, представитель трансгуманизма Ник Бостром опубликовал свою работу под названием «Мы все живем в компьютерной симуляции?». В данной статье он утверждает, что, по крайней мере, одно из трех следующих утверждений является верным (трилемма Бострома) [3]: человечество вымрет до того, как достигнет «постчеловеческой» фазы; каждая постчеловеческая цивилизация с крайне малой вероятностью будет запускать симуляции своей эволюционной истории или ее вариантов; мы почти наверняка живем в компьютерной симуляции.

Бостром выстраивает логические аргументы, стараясь доказать, что третье утверждение гораздо вероятней первых двух. Причем, по его мнению, также возможна ситуация, когда два утверждения являются верными одновременно (например, мы можем жить в компьютерной симуляции, но не избежать гибели, поскольку симуляцию можно просто выключить). Кроме того, последний пункт Н. Бостром аргументирует тем, что если симуляции будут создаваться, то их будет много, поскольку мы можем предполагать, что постлюди, запустившие нашу симуляцию, и их создатели также являются симулированными, а это значит, что количество симулированных людей будет превышать количество реально существующих людей, составляющих базовую цивилизацию[5]. Следовательно, подводит он итог, вероятность того, что мы являемся объектом эксперимента, равна почти единице.

Сторонники гипотезы компьютерной симуляции утверждают, что симуляции могут быть двух видов: симуляция всего человечества, его истории, культуры, и симуляция одного человека или группы людей с их жизненной историей. Очевидно, что для симуляции всего человечества потребовалось бы гораздо больше вычислительной мощи, поэтому с точки зрения авторов этой гипотезы наиболее вероятны так называемые избирательные симуляции, включающие небольшую группу людей или одного индивида.

Для обозначения окружения человеческих симуляций используется понятие «зомби» [1, С. 195—214.]. Им называются симуляции только такого

уровня, который бы позволял полностью симулированным людям не замечать у «зомби» отсутствие способности ощущать, сопереживать, обладать собственным опытом. «Люди-зомби» ведут себя неотличимо от полностью симулированного человека, они также способны реагировать на различные явления действительности, но в отличие от него не имеют осознанных субъективных переживаний (например, если вы пнете этого человека, он скажет, что ему больно, но при этом боли он не почувствует). Исходя из этого, можно заключить, что «зомби» не обладают сознанием как таковым, они представляют собой NPC (неигровые персонажи) которыми управляет компьютер. В свою очередь, полностью симулированные люди (игроки), обладающие сознанием, управляются самими постлюдьми. Здесь можно провести аналогию с религией и таким образом рассмотреть начало проникновения «цифры» в сферу сакральных ценностей [2, С. 170-174].

Так, в некотором смысле, постлюди, запустившие симуляцию нашего мира, подобны Богам по отношению к симулированным людям: они обладают превосходящим нас интеллектом; они всемогущи, так как способны вмешиваться в наш мир способами, игнорирующими наши физические законы. Также можно предположить, что сознание, которыми обладают полностью симулированные люди (игроки), является производным от сознания постлюдей, его частичкой, поскольку именно они управляют игроками, то есть, другими словами, сознание человека обладает божественной природой. В силу ограниченности человеческого сознания по отношению к сознанию постлюдей, симулированный человек не способен осознать своего Создателя (так как часть целого не способна осознать целое), он может лишь подразумевать об его существовании. Поэтому гипотезу «компьютерной симуляции», как и любую религиозную концепцию, доказать или опровергнуть невозможно, но мы попытаемся, опираясь в том числе и на достижения физики, определить степень вероятности того, что наш мир и мы сами – «компьютерная симуляция».

Рассмотрим аргументы, подтверждающие возможность симуляции нашего мира. В нашей обычной жизни можно увидеть немало примеров различного рода симуляций: это кино, реклама, фотографии, сны и компьютерные игры. Они представляют собой аналог «виртуальной реальности» нашей жизни. В компьютерной игре мы создаем образ виртуального человека, строим его жизнь (определяем судьбу), то есть выступаем по отношению к нему в роли Творца. В соответствии с принципами работы компьютерных игр, игрок, идущий по улице, на протяжении всего пути видит движение машин, людей и т.д. Но они отсутствуют там, где его уже нет. Компьютер «прогружает» только то, на что смотрит наблюдатель, все остальное находится в редуцированном состоянии или вовсе исчезает до тех пор, пока за ним не ведется наблюдение. По такому принципу работают все игры – сделано это с целью оптимизации нагрузки на компьютер, чтобы он не «подвисал».

Физика элементарных частиц так же добавляет аргументы в защиту трактовки нашей реальности как виртуальной. В знаменитом эксперименте Клауса Йенсона на непрозрачную пластинку с двумя вертикальными щелями

были направлены электроны. Ождалось, что на экране, который находился за пластиной, ими будут оставлены две белые полосы; это свидетельствовало бы о том, что электрон является частицей. Однако на экране отобразился целый ряд интерференционных полос, какие может оставить только волна. Когда же исследователи решили с помощью специального прибора понаблюдать, каким образом электроны пролетают через щели, то они были удивлены, поскольку электрон стал вести себя снова как частица [3, С. 3-6]. Таким образом, когда мы не наблюдаем за электроном, он ведет себя как волна, («размазан» по всему пространству, находится в нескольких его точках одновременно), но как только мы начинаем наблюдать – электрон становится частицей (находится в одной точке пространства). Критики данной гипотезы говорят о том, что создание настолько сложной симуляции невозможно, поскольку для моделирования квантовых процессов в каком-либо веществе требуется достаточно высокая вычислительная мощность компьютера, причем она должна возрастать по мере увеличения количества моделируемых частиц [5]. Следовательно, симуляция нашего мира физически невыполнима. Однако мы ничего определенного не можем сказать о возможностях постлюдей.

Как нам нужно относиться к возможности того, что мы живем в компьютерной симуляции? Если данная гипотеза верна, то мы можем предполагать наше бессмертие и воскрешение, поскольку компьютерные программы, коими являются люди, не «умирают», а ломаются, поэтому их всегда можно «перезапустить». Однако жизнь в симуляции имеет и отрицательные стороны. Так, например, наши Создатели по каким-то причинам могут в любой момент просто выключить симуляцию, что станет для нас своего рода концом света. А признание того, что мы живем в симуляции, за пределами которой отдельный от нас мир, означает невозможность получения нами объективного знания.

Повторимся, гипотеза компьютерной симуляции во многом схожа с религиозными смыслами – ее невозможно ни подтвердить, ни опровергнуть. Исходя из этого, мы можем говорить лишь о степени вероятности того, что живем в компьютерной симуляции. На наш взгляд она велика. Об этом говорят не только, приведенные выше суждения, но и тот факт, что гипотеза компьютерной симуляции является на сегодняшний день единственной концепцией, подходящей для объединения квантовой и классической физики.

Список литературы:

1. Алексеев, А. Ю. Понятие «зомби» и проблема сознания в философии и науке / А. Ю. Алексеев [Текст] // «Проблема сознания в философии и науке». – М.: «Канон +», 2009. С. 195—214.
2. Гаврилов О.Ф. Проблема демаркации научного и утопического компонентов в знании об обществе и человеке [Текст] Гаврилов Е.О., // Международный день философии (World philosophy day) ЮНЕСКО в Кузбассе - 2010: философия как вечная актуализация смысла сборник научных статей по материалам заочной российской конференции. Кузбасское отделение Российского философского общества; ГОУ ВПО Кемеровский государственный

университет, Кафедра философии КемГУ; Ответственные редакторы: В. И. Красиков, В. П. Щенников. 2010. С. 92-97.

3. Заречный, М. Квантово-мистическая картина мира. Структура реальности и путь человека [Текст]: / М. Заречный. – СПб.: Весь, 2009. 224 с.

4. Медведев Д. А. Живем ли мы в спекуляции Ника Бострома? [Электронный ресурс] / Футурология. Прогнотика. Моделирование будущего. Тексты членов Ассоциации - URL:<http://futurologija.ru/texts/zhivem-li-my-v-spekulyacii-nika-bostroma> (дата обращения 30.09.2018).

5. Мир философии: Книга для чтения. В 2-х ч. Ч.1. Исходные философ. проблемы, понятия и принципы [Текст]: – М.: Политиздат, 1991. 671 с.

6. Турчин А. В. Ник Бостром. Доказательство симуляции [Электронный ресурс] / Проза. ру - URL: <http://www.proza.ru/2009/03/09/639> (дата обращения: 27.09.2018).