

УДК 165.23:004

Бондаренко О.В. ¹

Яремченко Є.В. ²

¹ д-р філос. наук, проф. НУ "Запорізька політехніка"

² студ. гр. КНТ-120м НУ "Запорізька політехніка"

ФІЛОСОФІЯ СИМУЛЯЦІЙНОГО СВІТУ: МИ У МАТРИЦІ?

Сьогодні, коли спостерігається швидкий розвиток комп'ютерних систем, а особливо систем віртуальної реальності, і коли й досі немає однозначної відповіді на питання про виникнення світу й, як наслідок, людини, все більш актуальною стає ідея про те, що наш світ є лише комп'ютерною симуляцією.

Ця ідея присутня у сучасних філософських напрямках, зокрема, трансгуманізму та футурології. Але думку про те, що наша реальність є лише симуляцією, можна побачити і у філософії Платона, який вважав, що матеріальні лише ідеї, а все інше – це лише тіні цих ідей. Схожі погляди мав і Аристотель, з поправкою на те, що ідеї виражаються у матеріальних об'єктах. Сьогодні ця ідея популярна завдяки письменникам та режисерам фантастам. Можна пригадати відому трилогію «Матриця».

Проте однією з головних наукових розвідок у цьому напрямку вважається стаття Ніка Бострома «Доказ симуляції». Свої докази він будує на трьох тезисах, з яких хоча б один є істинним: 1) вірогідно, що людство вимре раніше, ніж досягне «постлюдської» фази; 2) кожна постлюдська цивілізація з дуже малою ймовірністю буде запускати значну кількість симуляцій своєї

еволюційної історії (або її варіантів); 3) ми з великою ймовірністю живемо у комп'ютерній симуляції. Також відомою є стаття «Як жити в симуляції» Робіна Хансона, яка привертає увагу до психологічного боку цієї теми, а також стаття «Втрата невинності: симуляційні сценарії, перспективи та наслідки» Баррі Дайнтон, яка звертається до етичних принципів проти створення симуляції.

Теорія про світ як комп'ютерну симуляцію має низку вагомих доказів. Перш за все, слід звернути увагу на розвиток інформаційних технологій за останні 20-30 років, зокрема, на прикладі індустрії комп'ютерних ігор. Порівняння «Doom» (1993) та «GTA5» (2015) показує велику різницю. Якщо ж уявити, як може змінитися ця індустрія у майбутньому і взявши до уваги те, які темпи розвитку має індустрія віртуальної реальності, то можна з великою впевненістю говорити про те, ще через 10-20 років ми отримаємо реалістичні системи ігрової симуляції, подібні до тих, що були показані у трилогії «Матриця». Це не може бути доказом того, що людство завжди існувало у симуляції, бо у цьому випадку людство повинне пройти еволюційний шлях, а потім створити такі системи і за певних умов обрати такий спосіб існування, в якому кожен буде бачити реальність такою, якою хоче її бачити. Цей приклад є припущенням на тему того, яким може бути майбутнє людства. Створення симуляцій та моделей – це найвірогідніший шлях людства, бо вони є інструментом дослідження реальності. Зараз Гарвардський суперкомп'ютер Odyssey може змодельовати 14 млрд. років усього за декілька місяців і з кожним роком його можливості будуть збільшуватися.

Другим вагомим доказом є те, що світ піддається математичному дослідженню. Наше тіло також можна розглядати як сукупність математичних, фізичних і хімічних законів. У проєкті «Геном людини», де розраховуються послідовності хімічних пар, з яких складається ДНК людини, вагому роль відіграють комп'ютери. Тобто людина і все інше може бути представлене у вигляді математичних формул і тому змодельоване комп'ютером. Віруси і хвороби людини також дуже подібні до комп'ютерних вірусів і помилок у програмі. Комп'ютерні віруси запрограмовані на зміну функціонування програми, що дуже подібно до реальних вірусів. Як реагує на вірус комп'ютерний антивірус, так реагує і імунна система людини. Тобто людські клітини змінюють своє функціонування у результаті помилок. Так само, як і в комп'ютері.

Третій доказ можна побудувати на тому, що те, що поки нам незрозуміле чи невідоме, не суперечить процесу виконання програми комп'ютером. Такі явища, як «дежавю», привиди, хрономіражі тощо можна пояснити з точки зору комп'ютерного збою системи. Це можна пояснити, як

помилку моделювання. За цієї теорії Бог стає досить реальною істотою, яка запрограмувала комп'ютер на створення такої моделі, в якій ми живемо.

Проте цю теорію неможливо перевірити. Якщо симуляцію створено ретельно, то ми ніяк не зможемо перевірити її нереальність. Єдине, що ми можемо – це створити модель нашого світу і запустити її. Тоді вона стане реальністю для запрограмованих нами істот, але тоді постане питання про те, чи є ми першою ланкою в ієрархії змодельованих реальностей (тобто нас ніхто не змодельював) й як ми виникли у цьому разі, чи ми є n-ою змодельованою реальністю. Тобто ця теорія, як і всі інші, не може вказати на те, що було в самому початку, і призводить до рекурсивних уявлень про реальність, тобто кожна реальність є результатом усіх попередньо створених реальностей.

Отже, теорія про реальність як комп'ютерну симуляцію має право на існування, але її не можна довести і, так само як й інші, вона не може вказати на першоджерело усього.