

Czy jesteśmy komputerową symulacją?

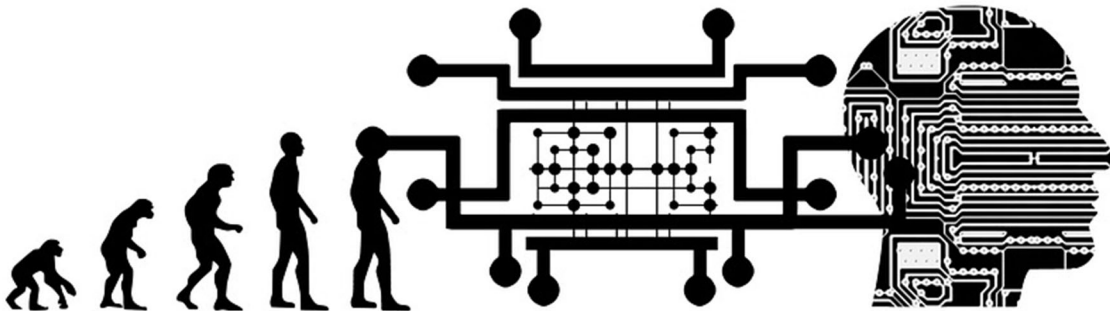
W 2003 roku Nick Bostrom opublikował artykuł, w którym rozważał możliwość, że cały nasz świat jest tylko symulacją komputerową potężnej, niezwykle zaawansowanej technologicznie cywilizacji. Podobne pomysły przewijały się już wcześniej w opowieściach science-fiction, m.in. także u Stanisława Lema, toteż mało kto brał to poważnie.

Tym razem było inaczej, gdyż Bostrom jest znanym uczonym, profesorem filozofii Uniwersytetu w Oksfordzie, a jego artykuł został opublikowany w poważnym periodyku „Philosophical Quarterly”. Wobec niezwykle szybkiego postępu w konstrukcji i mocy komputerów wiemy także obecnie o wiele więcej o możliwościach tworzenia świata wirtualnego. Przyzna to każdy, kto kiedykolwiek spróbował zanurzenia się w już obecnie oferowanej rzeczywistości wirtualnej. Złudzenie jest absolutne, stuprocentowe. Istotnie, nasze postrzeganie świata zewnętrznego polega przecież na przetwarzaniu przez nasz mózg sygnałów odbieranych przez nasze receptory: oczy, uszy, itd. Nic nie stoi na przeszkodzie, żeby informacje o świecie wprowadzać bezpośrednio do mózgu.

do grona dyskutantów, przedstawiając nowe argumenty przeciw hipotezie Bostroma. Wystarczy rozejrzeć się dookoła, żeby spostrzec, że ta hipotetyczna symulacja jest bardzo ułomna. Każda znana gra komputerowa ma ustalony zbiór zasad, które nie ulegają zmianie podczas gry. Tymczasem w otaczającym nas świecie tak nie jest, w każdym razie w ostatnim okresie.

Parę przykładów: jeszcze nie tak dawno o wartości artykułu naukowego decydowała jego zawartość, odkrycia lub nowości, które przynosił – oceniali to eksperci. Obecnie, przynajmniej w naszej części świata o wartości danego artykułu w czasopiśmie ma decydować to, że ktoś inny opublikował w tymże czasopiśmie bardzo poczytną pracę – eksperci stali się niepotrzebni, wystarczy mieć prosty arkusz Excela.

Od kilkunastu lat przyrządy pomiarowe, termometry, barometry i inne, wskazują bezwzględne ocieplenie klimatu Ziemi, wywołane w przeważającej części przez gazy cieplarniane, dostarczane do atmosfery przez spalanie węgla i innych paliw kopalnych. Tymczasem potężne siły polityczne zaczęły ostatnio albo negować wyniki pomiarów twierdząc, że żadnego ocieplenia klimatu nie ma,



Krytyków pomysłu Bostroma było i jest wielu. Ich zdaniem głównym argumentem przeciw możliwości sztucznego wygenerowania komputerowego tak niezmiernie skomplikowanego świata jest to, że wymagałoby to niemożliwej do wyobrażenia, przeogromnej pamięci i szybkości działania superkomputerów tej hipotetycznej, nadrzędnej cywilizacji. Ten argument próbują obalać zwolennicy koncepcji Bostroma, wskazując, że przecież cały ten ogromny wszechświat nie musiałby istnieć stale, lecz tylko wtedy, kiedy nań patrzymy – podobnie jest w grze komputerowej, będącej przecież tylko zbiorem linii kodu komputerowego, który generuje dane sceny, kiedy są akurat potrzebne użytkownikowi.

Łatwo jest znaleźć w internecie bardzo wiele tekstów gorącej dyskusji na poruszany temat. Chciałbym dołączyć

albo propagować dalsze spalanie węgla i wycinkę lasów jako najlepszą metodę rozwoju.

W symulacji komputerowej takie nieoczekiwane zmiany reguł podczas gry się nie zdarzają. Oczywiście można także dopuścić, że ta nasza symulacja komputerowa jest wytworem zabawy niedouczonego informatycznie nastolatka, który jeszcze nie potrafi napisać bezbłędnego kodu komputerowego. Jeszcze inna możliwość – także w ramach hipotezy Bostroma – to, że twórca czy twórcy symulacji są wyjątkowo złośliwi i celowo zmieniają w locie jej reguły i zasady, aby bawić się obserwacją naszych zachowań.

To jednak wydaje mi się mało prawdopodobne. Chyba więc żyjemy w bardzo brzydkim, lecz realnym świecie, a nie w symulacji komputerowej.

ANDRZEJ KAJETAN WRÓBLEWSKI