

Список использованных источников

1. Хайдеггер М. Бытие и время / М. Хайдеггер. – СПб.: Наука, 2006. – 512 с.
2. Гегель Г.В.Ф. Наука логики. Т. 1 / Г.В.Ф. Гегель. – М.: Мысль, 1970. – 736 с.
3. Кант И. Критика чистого разума / И. Кант. – М.: Эксмо, 2015. – 592 с.
4. Вебер М. Избранное. Протестантизм и дух капитализма / М. Вебер. – М.: Наука, 1990. – 696 с.
5. Бергсон А. Творческая эволюция / А. Бергсон. – М.: Республика, 1992. – 416 с.
6. Платонов К. И. Философия времени: Учеб. пособие / К. И. Платонов. – М.: Высшая школа, 1997. – 288 с.
7. Лосев А. Ф. Очерки по философии русской культуры. Метафизика русского символизма. Т. 1 / А. Ф. Лосев. – М.: Академический Проект, 2013. – 400 с.

Гипотеза симуляции: за и против

Грудинский К. А., Лойко А.И.

Белорусский национальный технический университет, Минск, Беларусь

Гипотеза симуляции – это идея о том, что наша реальность на самом деле является компьютерной симуляцией, а не «реальным» физическим миром. Эта идея обсуждалась философами и учеными на протяжении веков, но она привлекла к себе широкое внимание в конце XX и начале XXI веков с развитием виртуальной реальности и ростом мощности и возможностей компьютеров. Одним из первых, кто выдвинул идею о том, что физический мир нереален, был древнегреческий философ Платон, который предположил, что материальный мир является простой тенью или имитацией высшей, более совершенной реальности. Идея Платона позже была развита такими философа-

ми, как Рене Декарт, который утверждал, что материальный мир нереален и что наше восприятие его было просто иллюзией, созданной нашим разумом.

В XX веке гипотеза симуляции была развита такими философами, как Жан-Поль Сартр и Жан Бодрийяр, которые утверждали, что современный мир становится все более симулируемым и что наш опыт опосредуется технологиями. В XXI веке гипотеза моделирования вновь привлекла внимание с развитием технологий виртуальной реальности и увеличением мощности и возможностей компьютеров. Некоторые философы и ученые, такие как философ Ник Бостром и физик Нил де Грасс Тайсон, утверждали, что весьма вероятно, что мы живем в смоделированной реальности, учитывая быстрое развитие технологий и тот факт, что вскоре можно будет создавать реалистичные виртуальные миры. Аргумент симуляции использовался в ряде различных областей философии, включая метафизику, эпистемологию и этику.

В метафизике аргумент симуляции использовался для того, чтобы бросить вызов традиционным представлениям о реальности и доказать, что наше понимание природы реальности может быть в корне ошибочным. Некоторые философы предположили, что аргумент симуляции подрывает нашу веру в существование объективного внешнего мира и что наши переживания реальности могут быть не чем иным, как виртуальными конструкциями.

В эпистемологии аргумент симуляции использовался для того, чтобы подвергнуть сомнению надежность наших чувств и достоверность наших знаний. Некоторые философы утверждали, что если мы живем в смоделированной реальности, наши чувства могут обманывать нас, а полученные нами знания могут быть основаны на ложной или неполной информации.

В этике аргумент симуляции использовался для рассмотрения моральных последствий создания и взаимодействия с симулируемыми реальностями. Некоторые философы утверждали, что создание смоделированных реальностей может быть неэтичным, поскольку это может привести к страданиям живых существ в этих симуляциях. Другие утверждали, что создание смоделированных реальностей может быть этически приемлемым, если смо-

делированные существа не являются разумными или не испытывают страданий. Существует несколько аргументов за и против гипотезы моделирования. Некоторые аргументы «за»:

- Технологическая сингулярность: Концепция технологической сингулярности предполагает, что будущие цивилизации смогут создавать невероятно продвинутое компьютерные симуляции, неотличимые от реальности. Если это так, возможно, мы живем в одной из этих симуляций, созданных более развитой цивилизацией.

- Тонкая настройка физических констант: физические константы и законы нашей вселенной кажутся идеально подходящими для существования жизни, что заставляет некоторых предположить, что они могли быть намеренно созданы создателем или запрограммированы в симуляции.

- Аргумент «мозг в бочке»: Аргумент «мозг в бочке» утверждает, что теоретически возможно создать компьютерную симуляцию мозга и тела человека, в которой человек испытывает те же ощущения и мысли, что и в реальной жизни "реальный мир. Если это возможно, то возможно, что все мы просто мозги в чанах, переживающие смоделированную реальность.

- Возможность множественных вселенных: некоторые теории о природе вселенной предполагают, что может быть несколько вселенных, каждая со своим собственным набором физических констант и законов. Если это так, возможно, наша вселенная – лишь одна из многих возможных вселенных, и что мы живем в симуляции одной из этих вселенных.

- Аргумент «симуляции предков»: Аргумент «симуляции предков» предполагает, что наша цивилизация в конечном итоге создаст продвинутое компьютерные симуляции нашей собственной истории, и что вполне возможно, что мы живем в одной из этих симуляций.

Аргументы «против»:

- Сложность нашего мира. Кажется маловероятным, что компьютерная симуляция сможет точно воссоздать всю сложность и детали нашего ми-

ра, особенно если симуляция выполняется на машине с ограниченными ресурсами.

- Проблема причинно-следственной связи: если наша реальность является симуляцией, то должна быть какая-то внешняя причина или сущность, ответственная за запуск симуляции. Неясно, что это за причина или сущность, и кажется маловероятным, что это может быть более продвинутая версия нас самих.

- Проблема «черепашка до конца» Проблема «черепашка до конца» предполагает, что если наша реальность является симуляцией, то должна существовать какая-то внешняя реальность, отвечающая за запуск симуляции. Это приводит к бесконечному регрессу симулированных реальностей без окончательного объяснения того, почему что-либо существует.

- Отсутствие эмпирических данных: в настоящее время нет эмпирических данных, подтверждающих идею о том, что наша реальность является симуляцией. Хотя некоторые аргументы в пользу гипотезы симуляции основаны на теоретических возможностях, нет никаких конкретных доказательств того, что наша реальность на самом деле является симуляцией.

- Принцип бритвы Оккама: Принцип бритвы Оккама гласит, что самое простое объяснение, как правило, с наибольшей вероятностью будет верным. Хотя гипотеза симуляции – интересная и наводящая на размышления идея, она представляет собой более сложное объяснение природы реальности, чем более широко распространенная идея о том, что наша реальность – это физический мир, управляемый законами природы.

В целом, гипотеза симуляции – интересная и наводящая на размышления идея, но она остается весьма спекулятивной и не получила широкого признания в научном сообществе. Хотя вполне возможно, что наша реальность является симуляцией, в настоящее время нет убедительных доказательств, подтверждающих эту идею.

1. В чем суть теории компьютерной симуляции: истоки, суть и мнение [Электронный ресурс] // CoderNet. – Режим доступа: https://codernet.ru/articles/drugoe/v_chem_sut_teorii_kompyuternoj_simulyaczii_i_stoki_sut_i_mnenie/. – Дата доступа: 20.12.2022.
2. Гипотеза симуляции – ответ на все наши вопросы или очередная религия? [Электронный ресурс] // Хабр. – Режим доступа: <https://habr.com/ru/post/564346/>. – Дата доступа: 20.12.2022.
3. Khan, F. Confirmed! We Live in a Simulation [Electronic resource] / Khan F. // Scientific American. – Mode of access: <https://www.scientificamerican.com/article/confirmed-we-live-in-a-simulation/>. – Date of access: 20.12.2022.
4. Ananthaswamy, A. Confirmed! Do We Live in a Simulation? Chances Are about 50–50 [Electronic resource] / A. Ananthaswamy. // Scientific American. – Mode of access: <https://www.scientificamerican.com/article/do-we-live-in-a-simulation-chances-are-about-50-50/>. – Date of access: 20.12.2022.
5. Bostrom, N. ARE YOU LIVING IN A COMPUTER SIMULATION? / N. Bostrom // Philosophical Quarterly (2003) Vol. 53, No. 211, pp. 243-255.

Новый этап человечества: Мета вселенная

Дубровский В. В., Рабштина Ю. В., Лойко А. И.

Белорусский национальный технический университет, Минск, Беларусь

Человечество за свою историю прошло различные этапы начиная от каменного века заканчивая новейшей историей. Благодаря эволюции и развития технологий, человечество смогло от первобытных инструментов перейти к глобальной сети интернет, и на данный момент человечество стоит на новом этапе развития, связанным с созданием параллельной реальности.

Впервые примитивное представление о метавселенной появилось в научно-фантастическом романе 1992-го года “Лавина” Нила Стивенсона. По сюжету в книге мир поделен на 2 реальности: реальный, который расколот