

Доказательства существования Большой Игры

Шиенков Е.В.

На самом деле существуют вполне серьезные научные теории, в соответствии с которыми, наш мир является виртуальным. Ниже я, вкратце, изложу некоторые из них.

Одним из апологетов теории симуляции вселенной является шведский философ, профессор Оксфордского университета Ник Бостром. Дословный перевод одной из его знаменитых статей так и звучит «А не живешь ли ты в компьютерной симуляции?» (Are you living in a computer simulation?). Не буду приводить здесь полный ее текст, тем более, что она достаточно сложно написано, да еще и изобилует математическими формулами: перескажу лишь общий смысл. Логика рассуждений Бострома следующая:

Делается заключение о том, что сознанию все равно где жить: в голове или в компьютере. То есть существование виртуального сознания в принципе возможно.

Затем приводятся доказательства того, что в будущем возможно создание супер-компьютера, который будет способен запустить полную виртуальную симуляцию нашего мира. И утверждается, что если такая возможность когда-то появится, то, очевидно, люди будущего будут заинтересованы в том, чтобы эту возможность реализовать по множеству причин: как для научных изысканий, так и просто для развлечения.

В качестве обязательного условия всего построения выражается надежда, что люди до этих прекрасных дней доживут как вид.

И затем главное заявление. С того момента как люди попадут во времена супер-компьютеров они начнут штамповать виртуальные миры с виртуальными жителями, и количество таких симуляций вселенных значительно превысит количество реальных миров, точнее мира. А из этого следует математически обоснованный вывод, что вероятность того, что мы с уже вами являемся компьютерными персонажами в виртуальной игре гораздо выше, чем того, что мы с вами живые люди в настоящем мире. И не просто выше, а равно практически ста процентам.

Обращаю внимание читателя на то, что по теории Ника Бострома мы не просто живем в виртуальном мире, но и сами являемся виртуальными, то есть цифровой симуляцией живого организма. В этом моменте я с профессором категорически не согласен.

И вот мои аргументы. Для того чтобы принять идею такой симуляции, необходимо поверить в то, что компьютерная симуляция сознания возможна. Что программа может осознавать себя. Есть аргументы в пользу такой возможности, в том числе и в статье Ника Бострома. Это интересная область для рассуждений, но я на ней останавливаться не буду хотя бы потому, что не готов допускать возможности, что я программа, которая сейчас пишет этот текст, в надежде, что он окажется интересен для других программ.

Второй аргумент против компьютерной природы нашего сознания является эффект белых ниток, описанный мною в статье про идеальную симуляцию. Не думаю, что сознание, созданное внутри компьютера так, сильно мучилось бы вопросом своего происхождения.

Так вот если опустить в рассуждениях Бострома симуляцию сознания, то теория могла бы звучать так. Спустя какое-то количество времени человечество создаст технологию полной виртуализации действительности. Когда эта технология заработает будет запущено огромное

количество игр с полной виртуализацией. Таким образом, вероятность того, что я сейчас нахожусь в виртуальной игре гораздо выше, чем то, что я в реальном мире.

Итак, или человечество вымрет в ближайшее время, не успев создать технологию полной виртуализации, или мы уже, скорее всего, в Большой Игре.

Так вот теперь уже от себя могу добавить, что для того чтобы определить внутри мы Игры или нет, необходимо проанализировать окружающее, что мы и сделаем чуть позже.

Ну, а пока еще одна интересная научная теория по нашей теме, которая называется «теория мультивселенной».

Общий смысл ее следующий. По большому счету ученые не могут объяснить, почему вселенная устроена таким образом, что в ней появилась жизнь. Дело в том, что для того чтобы существовали мы с вами в процессе зарождения вселенной должно было совпасть огромное количество факторов, в результате чего условия стали такими, какими они есть. И это количество факторов настолько велико, что фактически то, что случилось вероятно невозможно.

Для примера, возьмем образование такого элемента как углерод, который является основой всей жизни. Он не появился в результате Большого Взрыва, который породил Вселенную. Вместо этого углерод был приготовлен внутри гигантской звезды, которая затем взорвалась и разнесла его по всей Вселенной.

Процесс, который генерирует углерод - это весьма тонкая ядерная реакция. Получается, что вся цепочка событий с удивительной точностью запущена именно так как надо. Ведь если бы силы, которые удерживают атомные ядра вместе, были бы чуть-чуть сильнее или чуть-чуть слабее, реакция не прошла бы должным образом, и жизнь никогда бы не возникла.

Таким образом, выходит, что наш мир был создан специально. Но такая постановка вопроса для ученых не приемлема, поэтому было найдено другое объяснение. Им стала теория множественных вселенных, или теория «мультивселенной». В соответствии с ней существует система из бесконечного количества вселенных, каждая из которых имеет свой набор характеристик. Наша жизнь зародилась там, где эти характеристики совпали соответствующим образом. То есть наша вселенная с ее законами физики - это всего лишь частный случай бесконечного разнообразия.

У этой теории есть любопытное следствие. Если количество и разнообразие вселенных бесконечно, то, значит, среди них существует большое количество миров, в которых живут высокоразвитые существа, достигшие уровня создания симуляций действительности. И, опять же, поскольку количество виртуальных вселенных гораздо выше, чем количество настоящих, вероятность того, что мы живем в виртуальной реальности гораздо выше, чем вероятность того, что в реальной.

И опять же здесь ученые говорят о полной симуляции, в том числе и разумных существ. Я же настаиваю на том, что мы настоящие, а виртуальная только реальность вокруг нас.

Итак, приведенные научные гипотезы говорят нам о том, что мы с вами, скорее всего, живем в виртуальной реальности.

Чтобы не говорили расчеты Ника Бострома о том, что вероятность нашего нахождения в виртуальности почти 100 %, для искренней веры в это их не достаточно. Тем более что вероятность, это такое явление, которое существует где-то в области науки и сухих цифр статистики. В судьбе конкретного индивидуума это вещь слабо применимая. Конечно мы понимаем, что если будем в течении многих дней с утра до вечера подбрасывать монетку, то примерно в половине случаев выпадет «орел» а в другой половине – «решка». Но если мы бросаем монетку один раз, то нам эти

вероятности никак не помогут. Или если человек попадает в авиакатастрофу, то информация о том, что вероятность этого события была крайне низка и что гораздо выше была вероятность попасть в крупное ДТП его никак не греет. Это просто случилось и все.

Поэтому для того, чтобы удостовериться в каком мире мы живем в настоящем или виртуальном необходимо изучить и проанализировать то, что происходит вокруг нас. Ведь если мир наш представляет из себя некую замкнутую модель, то в нем должно быть большое количество несостыковок и упрощений.

Здесь очень важно понять вот что. Поскольку мы живем в этом предположительно виртуальном мире условно с рождения и в полной виртуализации, нам крайне трудно выявить признаки его несоответствия реальности. Во-первых, потому что если они и есть, мы к ним привыкли и воспринимаем как признаки настоящего мира, а, во-вторых, потому что не имеем шаблона для сравнения. Например, если существует такая явная разница, что в реальном мире люди видят и вперед и назад, потому что у них две пары глаз, а в нашем виртуальном - только перед собой, это никак не поможет анализу, поскольку воспоминаний у человека, находящегося в условиях полной виртуализации, об этом просто нет.

Вместе с тем, если постараться оставить в стороне зашоренность, вызванную полной виртуализацией и взглянуть на все вокруг трезвым взглядом, можно обнаружить огромное количество, если не доказательств, то бесспорных признаков того, что мы живем в Большой Игре.

Доказательства эти бывают двух видов.

Первый тип доказательств - это ошибки в программе, или попросту глюки. Логика архитектуры компьютерных систем говорит нам о том, что или система должна быть сверхдорогая, или в ней будут периодически возникать ошибки. Поэтому приходится соблюдать баланс между стоимостью системы и критичностью последствий, к которым могут привести наличие ошибок. Например, если речь идет о системе, которая, допустим, управляет автопилотом самолета, то, безусловно, при ее создании не жалко никаких ресурсов, лишь бы очередной глюк не воткнул самолет в гору. Если же речь идет о настольном ноутбуке, то очевидно его следует сделать подешевле, допуская этим самым периодически возникающие сбои в программах, которые можно устранить путем перезагрузки системы, без каких либо серьезных последствий.

Наша виртуальная реальность – это суперсложная система, и навряд ли ее сделали настолько дорогой, что полностью исключили возможность ошибок.

На самом деле их легко обнаружить, вооружившись предположением об их наличии. Не буду приводить примеры, иначе статья станет похожа на желтую прессу на тему сверхестественного. Любые необъяснимые явления могут быть результатом сбоя в программе виртуальной реальности. При желании подобные материалы можно найти в интернете в большом количестве.

Возможно, читатель сочтет, что подобные явления редко тянут на роль очевидных ошибок в построении нашей виртуальной реальности. На это я могу лишь ответить, что создатели Большой Игры могут позволить существовать только ошибкам, которые не могут служить очевидными доказательствами искусственности Вселенной. Более того, вполне вероятно, что существуют средства устранения ошибок, влияние которых грозит достигнуть общественно-резонансного уровня. Таким образом, нам с вами остаются только сбои программы, которые можно идентифицировать, лишь вооружившись подозрительностью поклонников теории заговоров.

Вторым типом доказательств, могут служить анализ некоторых аспектов окружающего мира через призму теории Большой Игры. Приведу некоторые из них.

1. Возможность отключения сознания

Существование человека в нашем мире происходит в его сознании. Фактически сознание это и есть сам человек. То есть пока оно существует, существует и индивидуум и все что он видит и чувствует. Таким образом, если бы существование человека было не Игрой, а неким абсолютным состоянием, то сознание никогда бы не отключалось и не изменялось. Однако это не так, сознание может быть, как полностью отключено, например, во сне так и кардинально изменено, например, под действием наркотических веществ.

2. Сон как «технический» пример Игры

Сон также является одним из доказательств существования Большой Игры. Он показывает «техническую» возможность последней степени виртуализации, которая состоит в полном отключении на время Игры воспоминаний о предыдущем опыте и даже временном стирании личности. Сон является примером такого механизма. Когда спящему снится сон, в котором он является участником совершенно фантастических с точки зрения обычной жизни событий у него не возникают вопросы на тему как он сюда попал, кто он и что было до этого. Аналогичный механизм заложен и в Большой Игре.

3. Конечность ресурсов

Для поддержания сюжетной линии и по причине ограниченности ресурсов в подавляющем большинстве виртуальных игр действия разворачиваются в ограниченном пространстве. Это или лабиринт, или пространство, ограниченное естественной растительностью, или остров, ограниченный морем. В крайнем случае просто невидимая граница, которую персонаж не может пересечь. Большая Игра устроена несколько сложнее и совершеннее, но и здесь не удалось уйти от ограниченности пространства. Иначе Игроки разбрелись бы по бескрайним просторам и не стали бы взаимодействовать между собой. Пространственные ограничения были выставлены очень изящным способом с помощью неких законов физики. Один закон позволил сделать планету круглой тем самым ограничить ее территорию. Другой закон запретил перемещаться в пространстве быстрее скорости света и тем самым практически отнял возможность улететь с планеты. На долю Игроков остались лишь теоретические изыскания на предмет конечности или бесконечности вселенной, без реальной возможности слетать и проверить.

4. Разнообразие декораций

Большая Игра невероятно разнообразна. Настолько невероятно, что поверить в ее естественную самоорганизацию просто невозможно, даже вооружившись теорией эволюции. Вот далеко неполный список изменяющихся условий Большой Игры:

- По всей планете меняются время суток, что сопровождается изменением освещения и температуры;
- На земле насчитывается около двадцати типов климата;
- Несчетное количество рельефов местности и растительности;
- Количество видов животных, растений, грибов, бактерий и вирусов около 10 млн.!

И т.д.

Сколько бы миллионов лет все это само собой не развивалось невозможно представить, что такое обилие появилось случайно, а не создано искусственно с целью разнообразить Игру. Особенно ярко это видно на примере животных, многие из которых представляют собой просто создания из области сюрреализма. Можно сказать, что практически все животные из этой области. Любое животное при непредвзятом рассмотрении вызывает восхищение креативом создателя. Например, слон. Как может существовать такое огромное существо в принципе? Зачем оно такое большое? Если это удачный способ защиты от врагов, то почему не все животные стали такими большими?

Разумеется, что у «ученых» есть объяснение, почему именно слон вырос таким большим, но ведь жизнь показывает, что, при желании, доказательную базу можно подвести под любую чушь.

Вот некоторые примеры разнообразия декораций:

Удивительные животные: [ссылка](#).

Удивительные места: [ссылка](#).

5. Наличие «ботов»

Встречались ли вам люди понять которых абсолютно невозможно. Совершенно невероятно представить, что там у человека внутри твориться. Как он живет, что покупает, с кем общается, какие смотрит фильмы и смотрит ли – совершенная тайна. Вот примеры таких типов: сосед-алкоголик, сантехник, дворник, водитель мусоровоза, кассир в магазине и т.п. Обычно они заняты в профессиях, которые вы не при каких обстоятельствах не можете представить в своем резюме. И ни с кем из них вы близко не знакомы. Объяснения существования таких нереальных персонажей очень простое: это Боты. Бот – это программа, имитирующая партнёров в многопользовательских компьютерных играх. Далеко не все роли в Большой Игре интересны, есть огромное количество ролей на которые не согласится ни один Игрок. Для их исполнения в Игре существуют Боты. Их огромное количество, скорее всего больше чем Игроков. Порой отличить Бота от настоящего Игрока очень сложно, все они обладают совершенным искусственным интеллектом и с легкостью проходят тест Тьюринга.

6. Девальвация целей

Очевидно, что мир, в котором мы живем, является для нас в некотором роде некомфортной средой. Имеется в виду не окружающая среда: холод, жара, и т.п., а ментальная напряженность. Человек (в отличие от ботов) постоянно находится в движении к неким целям, достижение которых сделает его предположительно счастливым или как минимум приносит чувство комфорта. Человеку всегда чего-то не хватает (как бы не банально этот звучало, но это факт) и это становится основным лейтмотивом всей Игры (жизни).

При этом достижение любой из целей приносит облегчение только на непродолжительное время. Облеченная в положительный результат цель меркнет и уступает свое место следующей, к которой его так же гонит чувство неудовлетворенности.

Получается, что в этом мире существует некий механизм, который можно условно назвать «девальвация целей». Это сделано для того чтобы заставить Игрока играть. Ведь никакой Игры не получится, если достижение первой же желанной цели (успешное прохождение первого этапа Игры) даст чувство удовлетворенности на весь оставшийся срок. Кстати, если у кого-то этого механизма нет, то это верный признак того, что он «бот».

7. Диссоциация

Весьма явным доказательством пребывания нас в виртуальной Игре представляет собой такое явление как Диссоциация.

Диссоциация (определение из Wikipedia) – психический процесс, относимый к механизмам психологической защиты. В результате работы этого механизма человек начинает воспринимать происходящее с ним так, будто оно происходит не с ним, а с кем-то посторонним. Такая «диссоциированная» позиция защищает от избыточных, непереносимых эмоций. Диссоциация — довольно распространённая, хотя и не применяемая большинством людей в обычных условиях защита. Люди, испытавшие на себе работу этого механизма, обычно описывают диссоциированное состояние фразами вроде: «как будто это происходило не со мной». В некоторых случаях человек

может настолько диссоциироваться от себя, что начинает как бы видеть себя со стороны, вплоть до ощущения выхода из тела.

«Диссоциированный» опыт включает наблюдение за собой с точки зрения стороннего наблюдателя, как будто вы наблюдаете за своим поведением, сидя перед экраном кино или видео. (Роберт Дилтс. Джудит Делозье. «Эволюция позиций восприятия»)

То есть, в определенных ситуациях, связанных, в первую очередь, с сильным стрессом, Игрок видит себя со стороны. Можно конечно объяснить это явление неким сложным графическим моделированием, происходящем в мозгу реального человека, результат которого затем запускается в виде визуального ряда, вместо картинка, которая транслируется с сетчатки глаза. Но есть и более вменяемое простое объяснение: на «монитор» Игрока пускается картинка с виртуальной камеры, для того чтобы ему было проще сориентироваться в сложной ситуации. Просто еще одна опция, входящая в арсенал аватара.

Описание разных видов: [ссылка](#).

8. Существование вероятности

Наш мир состоит из огромного количества физических законов. Законы - это причинно следственные связи, которые всегда повторяются в неизменном виде. Большинство из этих связей уже замечены и описаны в учебниках. Например, если подкинуть в воздух камень он упадет на землю, причем всегда и с одним и тем же ускорением. Это закон.

Однако одних законов недостаточно для создания Игры. Набор точно предсказуемых событий не может образовать игровое пространство. Сама суть Игры в непредсказуемости результата. Поэтому в Игру введен такой механизм как «вероятность». Огромное количество событий могут произойти, а могут и не произойти. Такая вот интрига.

Для чего же нужна вероятность? Через вероятность создатели Игры выстраивают ее сюжет. Вероятность это некий инструмент, дающий свободу действий программистам. Теоретически люди умеют просчитывать вероятности. Но практически это нам ничего не дает. Математически рассчитанная вероятность работает только в математике, потому как относится только к бесконечно большому количеству одинаковых событий. Например, если мы подкинем монетку бесконечное число раз, то мы можем точно рассчитать, что 50 % раз она упадет на одну сторону, а остальные 50 % - на другую. Но если мы подкидываем ее два-три раза ничего нельзя сказать с уверенностью. То же самое, например, с автомобильной аварией. Вероятность в нее попасть не велика. Но кто-то сегодня попал, а кто-то нет. И тому, кто в нее попал, математическая вероятность аварии – это абстрактная величина, которая к реальной жизни отношения не имеет.

При этом практически каждому из нас, очевидно, что совокупность реализованных вероятностей выстраивается в некую сюжетную линию в соответствии с интуитивно воспринимаемыми правилами. Этому явлению придумано огромное количество объяснений: закон подлости, карма, судьба, божественное провидение и т.п. У каждой религии есть свое объяснение и описание этих правил. Но, на мой взгляд, ни одно объяснение не дает четкого понимания сущности явления. Потому что единственно верное объяснение это сюжет виртуальной Игры, в которой мы находимся.

Таким образом, вероятность – это инструмент, который дает возможность создателям Игры выстраивать ее сюжетную линию без видимого нарушения фундаментальных законов.

Теоретически возможно, что в далеком будущем мы откроем абсолютно все законы и будем обладать неограниченными мощностями для одновременного просчета влияния всех их на действительность. Тогда понятие вероятности исчезнет. Точнее вероятность будет относиться только

к тем событиям, которые еще не просчитывали. Тогда любой человек, открыв утром свой суперноутбук, сможет точно узнать, что его ждет сегодня. Попадет ли он в пробку, прольет ли на себя кофе, во сколько пойдет дождь и сколько человек будет в очереди кафетерия, когда он туда войдет. Скукотища. Вот только, похоже, этого никогда не произойдет. Потому что мы в Игре ;-)

9. Замедление времени в стрессовых ситуациях

Замедление времени в стрессовых ситуациях – это еще одно техническое доказательство существования нас в Игре. Речь идет о тех случаях, когда люди, перед лицом смертельной опасности, не только воспринимают события как в замедленной съемке, но и успевают сделать большое количество физических действий за неосуществимо короткий временной отрезок. При желании подробности и примеры можно посмотреть вот здесь: [ссылка](#).

Разумеется, что существуют попытки научного объяснения этого явления. И, разумеется, все они противоречивые и не убедительные. Потому что, на самом деле, возможность изменения времени - это особенность интерфейса игры, которая не может быть объяснена ее внутренними правилами. Если верить, что наш мир – это объективная реальность, то время, которое является его фундаментальной характеристикой, не может меняться. А оно меняется. Потому что мы в Игре ;-)

10. Выбор исторического отрезка

Если непредвзято посмотреть на те эпохи, которые предшествовали нашему рождению и те, которые будут после нашей смерти, становится очевидным, что наш отрезок времени единственно возможный для запуска Большой Игры.

Посудите сами, первая половина двадцатого века и все, что было до нее - это сплошной мрак. Войны, болезни, голод, никакого комфорта и крайне низкая скорость развития технологий. Ну как можно разместить необходимое количество достойных игровых сюжетов в мире, где путь от одного полушария до другого занимает не один месяц, а интернет и мобильную связь никто не может себе даже представить? Поэтому все, что было до двадцатого века для реализации Большой Игры явно не подходит.

Вместе с тем и будущее, как ни странно, нельзя использовать с этой целью. Все дело в законе Мура. Гордон Мур, один из основателей Intel, в 1960-х годах вывел эмпирическую закономерность, в соответствии с которой, показатели производительности компьютеров: скорость процессора, объем памяти, размер микросхем, и т. д. удваиваются примерно каждые два года. Действительно данная закономерность работает до сих пор, и, как выяснилось, распространяется не только на компьютеры, но и на другие технологии: геномную инженерию, робототехнику, нанотехнологии и т.д. Причем срок удвоения сократился уже до полутора лет. А это значит, что где-то лет через тридцать-пятьдесят наш мир изменится до неузнаваемости. Если нас не захватят разумные машины или не сожрут самовоспроизводящиеся нанороботы, то человек будет бессмертным жителем виртуальной реальности. Нанороботы, которые смогут строить все что угодно из чего угодно, плюс геномная инженерия раз и навсегда решат вопрос нехватки ресурсов. Они же окончательно разберутся с поддержанием человеческого здоровья. Имеющиеся вычислительные мощности плюс миллиард нанороботов, подключенных к каждому синапсу мозга, дадут возможность жить любому человеку в выбранной им виртуальной реальности.

Картина выходит крайне захватывающая. Вот только этого никогда не произойдет. Потому что все это исключает возможность функционирования Большой Игры. Игры полной препятствий, которые так интересно преодолевать и зарабатывать за это очки.

События Большой Игры происходят в самый разгар развития технологий: XX – XXI век. Не стоит думать о том, что было до нас и что будет после. Потому что на самом деле - ничего. Виртуальное моделирование этих эпох не предусмотрено, потому что мы живем в другой Игре ;-)

11. Научное доказательство существования Большой Игры

Наконец-то и ученые приблизились к обнаружению доказательств существования Большой Игры. К сожалению, для того чтобы их понять, видимо, надо обладать специальным образованием. Далее приводится статья на эту тему. Думаю наука на этом не остановится и изыскания продолжатся. Вот только навряд ли стопроцентные доказательства будут найдены в рамках нашей Игры ;-)

Ну, а пока статью можно найти здесь: [ссылка](#).