

## Как жить в симуляции

Робин Хансон

Перевод: Шиенков Е.В.

---

*Если бы Вы жили в виртуальной симуляции то, при прочих равных, Вам следовало бы меньше заботиться о других, жить сегодняшним днем, делать свою жизнь такой чтобы она привела Вас к богатству, искать ключевые события и пытаться, по возможности, в них участвовать, быть как можно более интересным человеком и достойным всяческого одобрения, и прилагать все усилия к тому, чтобы сделать известных людей вокруг Вас счастливыми и заинтересованными в вашей персоне.*

Люди любят притворяться сами и смотреть, как притворяются другие. Рассказывая историй, играя в игры, смотря художественные фильмы и погружаясь в виртуальные реальности, мы везде стремимся быть зрителями придуманных миров и воображаемых событий. Нам это нравится.

Мы также любим участвовать в ролевых играх. То есть организовывать мероприятия, в которых люди принимают участие в событиях, которые сами же иницируют, притворяясь другими людьми, в другом времени и месте. В конце концов, такие ролевые симуляции могут быть настолько увлекательными, что люди почти забывают, что это всего лишь имитация.

Это подводит нас к интригующему предположению, отраженному во многих современных художественных фильмах, таких как «Матрица», «13 этаж», «Шоу Трумэна», и «Темный Город»: что, если люди в будущем создали ролевую виртуальную компьютерную симуляцию, в которой люди не знают, что они находятся в симуляции? Из этого предположения естественным образом вытекает другое, дающее еще большую пищу для размышлений: допустим люди будущего могут создавать симуляции такого мира, как наш, если это так, то каким образом каждый из нас может быть уверен, что он не живет в такой ролевой виртуальной симуляции?

То о чем мы говорим похоже на «Холодек» (Holodeck) из сериала «Звездный путь. Следующее поколение». Холодек - это система, которая создает компьютерную виртуальную реальность, позволяющую людям моделировать события не только с участием друг друга, но и с участием разумных компьютерно смоделированных людей. Сегодня компьютерные модели людей представляют собой лишь бледные тени по сравнению со сложностью и умом людей реальных. Но, в конце концов, если мы будем продолжать улучшать и удешевлять такое моделирование, по крайней мере, некоторые из наших смоделированных людей смогут достичь сложности реального человека. В Холодеке смоделированные люди могли не осознавать того, что они виртуальны. Соответственно возникает вопрос: как каждый из нас может быть уверен, что он не смоделированный человек в Холодеке будущего?

Очевидно, что мы не можем быть точно уверены, что не живем в симуляции. Чем вероятнее то, что наши потомки доживут до той эпохи, когда станут обладать достаточными ресурсами для такого виртуального моделирования, и при этом будут заинтересованы в моделировании таких людей как мы, тем больше должно быть смоделированных людей, похожих на нас, по отношению к реальным людям. Таким образом, чем больше мы ожидаем, что наши потомки будут таковыми, тем больше мы должны ожидать, что мы на самом деле живем в симуляции [Ник Бостом 2001].

При этом, если бы мы, как герои в упомянутых фильмах, обнаружили бы конкретные улики в окружающей нас действительности, которые говорили бы о том, что мы на самом деле живем в симуляции, мы бы, конечно, задумались над обнаруженным фактом очень серьезно. В первую очередь, нас бы интересовало, как этот факт влияет на то, как нам следует жить. Но поскольку у нас нет конкретных улик, большинство наблюдателей предполагает, что никаких последствий из самой возможности того, что мы живем в симуляции не вытекает.

Однако, это не совсем верно. В целом ваши решения должны основываться на средневзвешенной возможности жизни в том или ином мире. Если Вы принимаете существование

отличной от нуля вероятности, что ваши потомки будут создавать сложные виртуальные симуляций, которые включают в себя людей (реальных или смоделированных) таких как Вы, не знающих свой реальный статус, то Вы должны принять отличную от нуля вероятность того, что Вы сейчас живете в такой симуляции.

Если же ваши действия в симуляции имеют последствия отличные от последствий в реальном мире, и Вы беспокоитесь об этих последствиях, то существование ненулевой вероятности нахождения в симуляции уже должно повлиять на ваши решения. И чем выше вероятность того, что Вы живете в симуляции, тем большее влияние эта вероятность должна оказывать на ваши поступки.

Теперь рассмотрим более подробно, каким образом ваши решения должны зависеть от понимания того, что Вы, возможно, живете в симуляции. Для этого нам нужно будет вначале определить, что мы подразумеваем под словом "должен" и оценить каким-то образом, если мы живем в симуляции, то в каких видах симуляции мы могли бы жить.

В данной статье под понятием "должен" подразумевается удовлетворение обычных человеческих предпочтений. К ним относятся желание жить дольше и избегать боли, как для себя, так и для других людей, желание быть положительным в глазах других людей, и желание иметь влияние на окружающий мир.

Предполагая виды исторических симуляций, запущенных нашими потомками, мы в первую очередь будем руководствоваться причинами и предпочтениями по созданию симуляций, которые свойственны людям сегодня.

Будущие соотношения типов симуляций и причин, по которым они запускаются, будут, конечно, отличаться от современных, возможно, самым неожиданным образом. Но предлагаемый подход, по крайней мере, дает нам грубое руководство к действию.

Мы ожидаем, что наши потомки запускают исторические симуляции по нескольким причинам. Во-первых, некоторые исторические симуляции будут запущены в научных целях, для того, чтобы узнать больше о том, что, на самом деле, произошло в прошлом, или о том, как бы изменилась история, если бы изменились некоторые обстоятельства. Иные исторические симуляции, даже возможно подавляющее их большинство, будут созданы с художественными или развлекательными целями. Например, кто-то может попросить у своего "Холодека" позволить ему сыграть известного киноактера на вечеринке посвященной концу тысячелетия.

Если предположить, что каждая симуляция является точным воспроизведением человеческой истории, включая неопределенность будущего, то есть только один правильный стиль поведения для тех, кто заботится о влиянии на "реальную" историю, или желают быть на хорошем счету у "настоящих" людей.

Люди, которые заботятся об этих вещах, должны понимать, что такое влияние осуществить труднее, чем может казаться. В конце концов, если это симуляция, то единственный способ как-то повлиять на реальный мир, это повлиять, на наблюдателя этой симуляции.

Моделирование событий во всех подробностях может быть чрезвычайно ресурсоемким процессом. Поэтому, например, в современном компьютерном моделировании используются различные степени детализации для имитации различных явлений. Например, вибрация крыла самолета обычно моделируются более подробно в тех местах, где амплитуда вибраций наибольшая, или где воздушные потоки, обтекающие его, имеют наибольшую степень отклонения. В целом, необходимая степень детализации для каждого конкретного места зависит от того, насколько ресурсоемка его симуляция, и от того, насколько значительные ошибки в детализации способны повлиять на появление ошибок в конечном видимом результате.

Поскольку сложно варьировать степень детализации симуляции, в которой участвуют реальные люди, эти модели, как правило, имеют определенные границы в пространстве и времени. ☒

Сама возможность, что мы живем в такой ограниченной симуляции с различными уровнями детализации, предполагает существенное влияние на то, как мы должны себя вести. Рассмотрим, например, виртуальное моделирование вечеринки на рубеже тысячелетий, созданное для того, чтобы

позволить конкретному гостю из будущего принять в ней участие. Возможно, эта симуляция должна продолжаться по плану только одну ночь, и изначально ограничена людьми, находящимися в здании, где проходит вечеринка, и еще несколькими людьми, видимыми из окон этого здания. Если гость из будущего решил покинуть вечеринку и прогуляться по городу, модели людей на вечеринке будут стерты и заменены моделями людей на улицах, по которым ходит наш наблюдатель.

Если бы Вы знали, что Вы виртуальная модель человека на такой виртуальной вечеринке, и Вы хотели бы жить как можно дольше, Вы, вероятно, захотели бы, воспрепятствовать любому кто пожелал бы покинуть вечеринку. И если симуляция может закончиться раньше времени, в том случае если гостю из будущего станет скучно, Вы также захотите быть уверенным, что каждый из присутствующих отлично проводит время.

В такой ситуации ваша мотивация сделать сбережения к выходу на пенсию, или помочь бедным в Эфиопии может быть уничтожена пониманием того, что Вы в симуляции и поэтому никогда не уйдете на пенсию, и на самом деле нет никакой Эфиопии.

Конечно, Вы ничего не знаете, о такой конкретике, как, например, что Вы в симуляции вечеринки в честь нового тысячелетия исключительно для пользы того невысокого рыжего парня. Но если рассуждать обобщенно, то существуют некие последствия от возможности пребывания в симуляции и это должно влиять на последствия ваших решений в некотором определенном направлении. Соответственно, Вы можете для себя спрогнозировать последствия решений с учетом возможности того, что Вы живете в симуляции.

Например, если предположить, что большинство симуляций не делят всю человеческую историю, то шанс, что ваш мир скоро закончится, если Вы живете в симуляции гораздо выше, чем это было бы, если бы Вы жили в реальном мире. Так что, при прочих равных, Вы должны заботиться меньше о своем будущем и будущем человечества, и жить сегодняшним днем. Это справедливо, даже с учетом того, что Вы весьма неопределенно знаете, сколько точно длится типичная симуляция.

Кроме того, в общем, поведение многих людей, далеких от зоны внимания наблюдателя симуляции, может быть сгенерировано случайным образом, на основе статистики предыдущих симуляций, или записей о предыдущих поведении наблюдателей симуляции. Некоторые "люди" в моделируемой толпе могут даже управляться очень простыми программами, которые заставляют их лишь покачиваться и бормотать "горох и морковь", как это делают актеры из массовки в сценах кино, где присутствует толпа. И если Вас не сильно заботят такие вот поддельные люди, то вероятнее всего, Вас не должно заботить насколько вообще ваши действия влияют на остальной мир.

Если симуляция должна закончиться, когда достаточное количество людей внутри нее станут в достаточной степени уверены, что они живут в виртуальной симуляции, то, если Вы хотите жить как можно дольше, Вы, вероятно, захотите предотвратить слишком широкое распространение этого знания.

Однако, если предположить, что настоящая история наших потомков включала в себя большое количество людей, которые говорили, что вероятно они живут в симуляции, то это не должно быть проблемой, если большое количество людей в симулируемом мире говорят именно так. Наоборот, проблемой может быть недостаточное количество людей, которые говорят об этом.

В целом, если это наши потомки сделали симуляцию этого мира, то, скорее всего, мир похож на их реальный мир из исторических записей. Тогда если Вы хотите, чтобы он продолжал существовать, при прочих равных, все должно выглядеть так же как в этих их записях. К тому же поскольку их история, в конечном итоге, сделала их настолько состоятельными и влиятельными потомками, то, скорее всего, Вы захотите, чтобы мир, в котором Вы живете, был бы похож на то, что на самом деле произошло.

С учетом того, что наши потомки, скорее всего больше заинтересованы в симуляции "ключевых" людей и событий своей истории, то Вы должны сделать все, чтобы увеличить шансы на то, чтобы события и люди вокруг Вас рассматривались вашими потомками как ключевые. И Вы должны делать все, чтобы эти события произошли, и это не позволило бы создателям симуляции выбросить Вас из нее, или вовсе выключить симуляцию. Если Вы сможете идентифицировать

событие вокруг Вас, которые могли бы представлять особый интерес, то Вы смогли бы также попытаться предотвратить их завершение, поскольку их окончание может привести к скорейшему завершению и всего моделирования в целом.

Если допустить, что наши потомки предпочитают, чтобы их симуляция была развлекательной, при прочих равных, Вы должны желать, чтобы события вокруг Вас были интересными. "Весь мир театр, а люди в нем актеры." Конечно, критерии того, что рассматривается в качестве развлечения, наверняка, варьируются в зависимости от эпохи и культуры. И вкусы наших далеких потомков, скорее всего, отличаются от наших. Так что, надо усиливать некие общепринято развлекательные моменты. Будьте смешными, возмутительными, склонными к насилию, сексуальными, странными, жалкими, героическими, ...одним словом "драматичными").

Если предположить, что наши потомки иногда сами играют роли в своих симуляциях, то они, скорее всего, играют роли каких-то известных людей. И если у них и появится желание закончить симуляцию, то в первую очередь из-за того, что они не довольны собой в ней. Поэтому Вам следует позаботиться о том, чтобы известные люди были счастливы, или, по крайней мере, чтобы им было интересно жить. И поскольку они, в свою очередь, скорее всего, захотят держать в симуляции людей, которые им интересны, то Вы должны постараться быть лично интересными знаменитым людям, которые Вас окружают.

Если же нашим потомкам нравится играть роль высоконравственного Бога в их симуляциях, наказывая и награждая виртуальных людей, на основании того, как они проживают их жизни, Вы могли бы стараться жить так, чтобы они оценивали вашу жизнь как достойную похвалы. Конечно, необходимо сначала выяснить общие параметры морали потомков, которые хотят играть роль Бога. (Возможно, для них, например, не приемлема слишком высокая степень смирения. Ведь нелогичность и нравственность вообще часто идут рука об руку.)

Итого, если ваши потомки могли бы сделать виртуальную симуляцию жизни, подобной вашей, то возможно Вы живете в такой симуляции. И пока Вы, вероятно, не можете узнать более конкретно о причинах и природе симуляции, в которой Вы живете, Вы можете сделать лишь общие выводы, проведя аналогии с типами и причинами современных виртуальных симуляций.

Если Вы живете в симуляции, то, судя по всему, Вам следует меньше заботиться о других, жить сегодняшним днем, делать свой мир таким чтобы он привел Вас к богатству, искать ключевые события и пытаться, по возможности, в них участвовать, быть как можно более интересным человеком и достойным всяческого одобрения, и прилагать все усилия к тому, чтобы сделать известных людей вокруг Вас счастливыми и заинтересованными в вашей персоне.

*Этот материал был написан под впечатлением от статьи Ника Бострома, и под влиянием таких фильмов как Матрица и Тринадцатый этаж.*

*Спасибо Нику Бострому, Ли Корбин, Тайлер Коуэн, Хэл Финни, Крису Хибберту, Марку Уокеру, и всем анонимным комментаторам.*