

ДЭВИД ДЖ. ЧАЛМЕРС

РЕАЛЬНОСТЬ+

Виртуальные миры и проблемы философии

Том 1



ТОТЕНБУРГ

МОСКВА 2025

УДК 1:004.94
ББК 87.4:32.973
Ч12

*Все права на книгу находятся под охраной издателей.
Ни одна часть данного издания не может быть воспроизведена
каким-либо способом без согласования с издателями.*

*Иллюстрации — Тим Пикок.
Перевод с английского — Владислав Педдер.*

Чалмерс, Д.

Ч12 Реальность+. Виртуальные миры и проблемы философии. Том 1. — М.: Тотенбург, 2025. — 206 с.

Первый том «Реальность+» исследует гипотезу симуляции: может ли вся наша вселенная быть результатом грандиозного вычислительного эксперимента? Философ Дэвид Дж. Чалмерс, развивший концепцию философских зомби в своей книге «Сознающий ум», предлагает новый взгляд на виртуальные миры, проводя читателя от первых аркадных пикселей, современных симуляторов «жизни», до захватывающих симуляций будущего. Граница между «настоящим» и цифровым растворяется в бесконечном потоке алгоритмов. Этот том — приглашение проверить прочность основ бытия и задаться вопросом, является ли наш мир симуляцией, где фильм «Матрица» — это всего лишь верхушка айсберга.

**УДК 1:004.94
ББК 87.4:32.973**

© Владислав Педдер,
перевод с английского, 2025

© Издательство «Тотенбург», 2025

СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ.	
ПРИКЛЮЧЕНИЯ В ТЕХНОФИЛОСОФИИ	6

ЧАСТЬ 1. ВИРТУАЛЬНЫЕ МИРЫ

ГЛАВА 1. ЭТО НАСТОЯЩАЯ ЖИЗНЬ?	24
Сон бабочки Чжуан-цзы	25
Преображение Наряды	26
Платоновская пещера	29
Три вопроса	31
Вопрос знания: можем ли мы узнать, находимся ли мы в виртуальном мире или нет?	32
Вопрос реальности: являются ли виртуальные миры реальными или иллюзорными?	35
Вопрос о ценности: можно ли прожить хорошую жизнь в виртуальном мире?	38
Центральные философские вопросы	41
Ответы на философские вопросы	43
ГЛАВА 2. ЧТО ТАКОЕ ГИПОТЕЗА СИМУЛЯЦИИ? ...	45
Возможные миры и мысленные эксперименты	49
Симуляции в научной фантастике	53
Гипотеза симуляции	56
Можете ли вы доказать, что не находитесь в симуляции?	61
Можете ли вы доказать, что вы находитесь в симуляции?	63
Является ли гипотеза симуляции научной гипотезой?	64
Гипотеза симуляции и гипотеза виртуального мира...	68

ЧАСТЬ 2. ЗНАНИЕ

ГЛАВА 3. ЗНАЕМ ЛИ МЫ ЧТО-НИБУДЬ?	72
Скептицизм в отношении внешнего мира	74
Откуда ты знаешь, что твои чувства не обманывают тебя?	76
Откуда ты знаешь, что не спишь?.....	80
Злой демон Декарта.....	82
От злого демона к гипотезе симуляции.....	85
Главный аргумент в пользу скептицизма	88
Я мыслю, следовательно, я существую.....	91
ГЛАВА 4. МОЖЕМ ЛИ МЫ ДОКАЗАТЬ, ЧТО СУЩЕСТВУЕТ ВНЕШНИЙ МИР?.....	95
Может ли Бог решить проблему?	99
Является ли видимость реальностью?.....	102
Бессмысленна ли гипотеза симуляции?	108
Является ли гипотеза симуляции противоречивой? ..	112
Исключает ли принцип простоты гипотезу симуляции?	114
Очевидно ли, что мы не находимся в симуляции?.....	118
ГЛАВА 5. НАСКОЛЬКО ВЕРОЯТНО, ЧТО МЫ НАХОДИМСЯ В СИМУЛЯЦИИ?	120
Аргумент симуляции.....	122
Формализация аргумента.....	124
Будет ли много симов?.....	126
Разве мы особенные?	134
Симуляции предков и симы, подобные людям	142
Вывод.....	147

ЧАСТЬ 3. РЕАЛЬНОСТЬ

ГЛАВА 6. ЧТО ТАКОЕ РЕАЛЬНОСТЬ?	150
Реальность и реальности.....	153
Пять подходов к пониманию реального.....	155
Является ли симулированная реальность реальной?	164
Гипотеза симуляции как метафизика	168
Взгляд без иллюзий в истории философии	170
ГЛАВА 7. ЯВЛЯЕТСЯ ЛИ БОГ ХАКЕРОМ ИЗ СОСЕДНЕЙ ВСЕЛЕННОЙ?.....	176
Что такое бог?	177
Аргументы в пользу существования Бога.....	182
Аргумент симуляции как доказательство существования Бога.....	188
Теология симуляции.....	191
Симуляция и религия	200

ПРИКЛЮЧЕНИЯ В ТЕХНОФИЛОСОФИИ

Когда мне было десять лет, я открыл для себя компьютеры. Моей первой машиной стала ЭВМ PDP-10 — мейнфрейм в медицинском центре, где работал мой отец. Я самостоятельно научился писать простые программы на языке BASIC. Как и любой десятилетний ребенок, я особенно радовался, обнаружив на компьютере игры. Одна игра была помечена просто как «ADVENT». Я открыл ее и увидел:

Вы стоите в конце дороги перед небольшим кирпичным зданием.

Вокруг вас лес.

Из здания вытекает ручей и уходит в овраг.

Я понял, что могу передвигаться с помощью команд вроде «идти на север» и «идти на юг». Я вошел в здание и нашел еду, воду, ключи, лампу. Я вышел наружу и спустился через решетку в систему подземных пещер. Вскоре я сражался со змеями, собирал сокровища и бросался топорами в назойливых врагов. Игра была полностью текстовой, без графики, но воображение легко дорисовывало разветвленный подземный мир. Я играл в нее месяцами, уходя все дальше и глубже, постепенно составляя карту мира.

Это был 1976 год. Игра называлась «*Colossal Cave Adventure*». Это был мой первый виртуальный мир.

В последующие годы я открыл для себя видеоигры. Сначала это были «*Pong*» и «*Breakout*». Когда в наш торговый центр завезли «*Space Invaders*», она стала навязчивой идеей для меня и моих братьев. Потом у нас появился

компьютер Apple II, и мы могли бесконечно играть в «*Asteroids*» и «*Pac-Man*» прямо дома.

Со временем виртуальные миры стали богаче. В 1990-х появились игры вроде «*Doom*» и «*Quake*», впервые использовавшие вид от первого лица. В 2000-х люди начали проводить огромное количество времени в многопользовательских виртуальных мирах вроде «*Second Life*» и «*World of Warcraft*». В 2010-х появились первые массовые гарнитуры виртуальной реальности для потребителей, такие как *Oculus Rift*. Это десятилетие также ознаменовалось массовым внедрением технологий дополненной реальности, в которых виртуальные объекты наслаиваются на физический мир — как, например, в «*Pokémon Go*».

Сегодня в моем рабочем кабинете — целый арсенал систем виртуальной реальности, включая *Oculus Quest 2* и *HTC Vive*. Я надеваю шлем, запускаю приложение — и вот я уже в виртуальном мире. Физический мир исчезает полностью, замененный смоделированной компьютерной средой.

Виртуальные объекты окружают меня, и я могу двигаться среди них и взаимодействовать с ними.

Как и в обычных видеоиграх — от «*Pong*» до «*Fortnite*» — в виртуальной реальности (или VR) есть виртуальный мир: интерактивное пространство, созданное компьютером. Особенность VR — в ее погружении. Вместо того чтобы просто показывать двухмерный экран, она помещает вас внутрь трехмерного мира, который вы видите и слышите так, будто вы действительно в нем находитесь. Виртуальная реальность — это иммерсивное, интерактивное, компьютерно-созданное пространство.

Я испытал в VR множество интересных переживаний. Я был в женском теле. Сражался с наемными убийцами. Летал, как птица. Побывал на Марсе. Заглянул внутрь человеческого мозга — нейроны окружали меня со всех сторон. Стоял на доске, протянутой над каньо-

ном — напуганный, хотя прекрасно знал: если сделаю шаг вперед, просто ступлю на не виртуальный пол, всего в нескольких сантиметрах подо мной.

Как и многие другие, в последнее время — во время пандемии — я провел массу времени, разговаривая с друзьями, семьей и коллегами по Zoom и другим программам видеосвязи. Zoom удобен, но у него масса ограничений. Зрительный контакт затруднен. Групповое общение выходит рваным, а не целостным. Нет ощущения, что мы находимся в общем пространстве.

Одна из ключевых причин в том, что видеосвязь — это не виртуальная реальность. Это взаимодействие, но не погружение, и общего виртуального мира попросту нет.

Во время пандемии я также каждую неделю встречался в VR с веселой компанией философов. Мы опробовали множество платформ и занятий: летали с ангельскими крыльями в *Altspace*, рубили кубы в ритме музыки в *Beat Saber*, беседовали о философии на балконе в *Bigscreen*, играли в пейнтбол в *Rec Room*, читали лекции в *Spatial*, примеряли разноцветные аватары в *VRChat*. Технологии виртуальной реальности пока далеки от совершенства, но мы действительно ощущали, что находимся в общем мире. После короткого выступления, когда нас было пятеро, кто-то заметил: «Прямо как кофе-брейк на философской конференции». Когда через десять-двадцать лет разразится следующая пандемия, скорее всего, многие будут встречаться уже в иммерсивных виртуальных мирах, созданных специально для общения.

Системы дополненной реальности (или AR) тоже стремительно развиваются. Они предлагают мир, который частично виртуален, частично обладает физикой. Обычный физический мир дополняется виртуальными объектами. У меня пока нет собственных очков дополненной реальности, но, по слухам, над ними работают такие компании, как Apple, Facebook и Google. У этих

систем есть потенциал полностью заменить экранные технологии — или хотя бы заменить физические экраны на виртуальные. Взаимодействие с виртуальными объектами может стать обыденной частью жизни.

Сегодняшние системы VR и AR примитивны. Шлемы и очки громоздки. Разрешение виртуальных объектов — зернистое. Виртуальные среды предлагают иммерсивные зрение и звук, но вы не можете прикоснуться к виртуальной поверхности, понюхать виртуальный цветок или почувствовать вкус виртуального вина.

Эти временные ограничения исчезнут. Физические движки, лежащие в основе VR, совершенствуются. Через несколько лет шлемы станут компактнее, мы перейдем к очкам, контактными линзам, а затем — к ретинальным или мозговым имплантам. Разрешение улучшится до такой степени, что виртуальный мир будет неотличим от физического. Мы научимся работать с прикосновением, обонянием и вкусом. Мы можем проводить значительную часть жизни в этих средах — будь то работа, общение или развлечения.

Я полагаю, что в течение ближайшего века у нас будут виртуальные реальности, неотличимые от не виртуального мира. Возможно, мы будем подключаться к системам через интерфейс «мозг — компьютер», минуя глаза, уши и другие органы чувств. Эти машины будут содержать невероятно подробную симуляцию физической реальности, моделируя законы физики, чтобы отслеживать поведение каждого объекта в ней.

Иногда VR будет помещать нас в другие версии привычной физической реальности. Иногда — в совершенно новые миры. Люди будут заходить в одни миры на время — ради работы или удовольствия. Возможно, у Apple будет собственный рабочий мир, с особой системой защиты, чтобы никто не утек с утечками о новой системе Reality. NASA создаст виртуальный мир с космиче-

скими кораблями, в котором можно исследовать галактику со сверхсветовой скоростью. А некоторые миры будут предназначены для постоянного проживания.

Виртуальные застройщики будут конкурировать, предлагая миры с идеальной погодой у моря или с роскошными апартаментами в динамичном мегаполисе — в зависимости от вкусов клиентов.

Возможно, как в романе и фильме «Первому игроку приготовиться», наша планета станет перенаселенной и обветшалой, и виртуальные миры откроют перед нами новые пейзажи и возможности. В прошлых веках семьи часто вставали перед вопросом: «А не эмигрировать ли нам в другую страну, чтобы начать новую жизнь?» В ближайшие столетия мы можем столкнуться с аналогичным выбором: «А не переехать ли нам в виртуальный мир?» И, как с эмиграцией, разумным ответом часто будет — «да».

Когда технологии симуляции станут достаточно совершенными, эти смоделированные среды, возможно, будут населены симулированными людьми — с симулированными мозгами и телами, которые будут проходить через весь цикл жизни: рождение, развитие, старение и смерть. Подобно NPC (неигровым персонажам) во многих видеоиграх, симулированные люди будут существами внутри симуляции. Некоторые миры будут созданы для исследований или прогнозирования будущего. К примеру, приложение для знакомств (как в одном эпизоде сериала «Черное зеркало») может симулировать множество вариантов будущего пары, чтобы выяснить, насколько они совместимы. Историк может исследовать, что произошло бы, если бы Гитлер не начал войну с Советским Союзом.

Ученые могут симулировать целые вселенные — от Большого взрыва до настоящего времени, с небольшими вариациями, чтобы изучить спектр возможных исходов:

как часто развивается жизнь? как часто возникает разум? как часто появляются галактические цивилизации?

Можно вообразить, что несколько любознательных симуляторов из XXIII века решат сосредоточиться на начале XXI века. Допустим, они живут в мире, где Хиллари Клинтон победила Джебба Буша на президентских выборах в США в 2016 году. Тогда они могут спросить: «А как бы изменилась история, если бы Клинтон проиграла?» Поиграв параметрами, симуляторы могут зайти так далеко, что создадут мир, в котором в 2016 году побеждает Дональд Трамп. Возможно, они даже симулируют Brexit и пандемию.

Симуляторы, интересующиеся историей симуляции, вполне могут уделить особое внимание XXI веку — периоду, когда технология симуляции начала выходить на новый уровень. Возможно, они время от времени симулируют людей, которые пишут книги о возможных будущих симуляциях... или читают их! Нарциссичные симуляторы могли бы настроить параметры так, чтобы некоторые симулированные философы XXI века пускались в дикие спекуляции о симуляциях, построенных в XXIII веке. Их особенно могло бы заинтересовать моделирование реакции читателей XXI века на размышления о симуляторах XXIII века — именно такой читатель вы сейчас и есть.

Человек, оказавшийся в таком виртуальном мире, считал бы, что живет в обыденной реальности начала XXI века — в мире, где Трамп был избран президентом, Великобритания вышла из Европейского союза, а затем наступила пандемия. Эти события могли показаться неожиданными в свое время, но человек способен к поразительной адаптации — и вскоре все это становится нормой. Даже если симуляторы подтолкнули его к прочтению книги о виртуальных мирах, ему будет казаться, что он взялся за нее по собственной воле. Книга, которую он читает, может быть чуть навязчивой в передаче своей основной идеи — что он, воз-

можно, находится в виртуальном мире — но он воспримет это спокойно и все равно начнет размышлять.

В этот момент можно задать вопрос: «Откуда вы знаете, что прямо сейчас не находитесь в компьютерной симуляции?»

* * *

Эта идея известна как гипотеза симуляции. Она ярко изображена в фильмах «Матрица», где привычный физический мир оказывается иллюзией, создаваемой компьютерами, напрямую подключенными к человеческому мозгу. Обитатели Матрицы воспринимают этот мир так же, как мы воспринимаем наш, но Матрица — это виртуальная реальность.

Может ли быть так, что прямо сейчас вы находитесь в виртуальном мире? Остановитесь и задумайтесь над этим вопросом. Задумавшись, вы уже занимаетесь философией.

Слово «философия» переводится как «любовь к мудрости», но мне ближе другое определение: философия — это основа всего. Философ как ребенок, который не перестает спрашивать: «Почему?», «А что это?», «Откуда ты знаешь?», «Что это значит?», «А зачем это делать?» Задав эти вопросы несколько раз подряд, вы быстро дойдете до самых глубин. Вы начнете рассматривать предпосылки того, что до сих пор принимали как само собой разумеющееся.

Я и был таким ребенком. Мне понадобилось время, чтобы понять, что меня интересует философия. Я начал с математики, физики и компьютерных наук. Эти дисциплины уводят довольно глубоко к фундаменту реальности — но мне хотелось идти дальше. Я переключился на философию, а вместе с ней — на когнитивную науку, чтобы не терять опоры в научной реальности, пока исследую то, что лежит под ней.

Поначалу меня привлекали вопросы, связанные с разумом, например: Что такое сознание? Этому вопросу я посвятил большую часть своей академической карьеры.

Но не менее важны философские вопросы о мире, такие как: Что такое реальность?

А, возможно, важнейшими из всех являются вопросы об отношении между разумом и миром: Как мы можем что-либо знать о реальности?

Именно этот вопрос лежит в основе вызова, который поставил Рене Декарт в своей работе «Размышления о первой философии» («*Meditationes de prima philosophia*»), 1641 года. Эта книга задала тон философским дебатам на столетия вперед. Декарт сформулировал то, что я буду называть проблемой внешнего мира: откуда нам вообще знать хоть что-нибудь о реальности вне нас самих?

Декарт подошел к этой проблеме с вопроса: откуда нам знать, что наше восприятие мира — не иллюзия? Откуда мы знаем, что сейчас не спим? Откуда мы знаем, что некий злонамеренный демон не обманывает нас, заставляя поверить в реальность того, чего нет? В наши дни он, возможно, поставил бы этот вопрос иначе: откуда вы знаете, что вы не находитесь в виртуальном мире?

Долгое время мне казалось, что мне нечего добавить к декартовской проблеме внешнего мира. Однако размышления о виртуальной реальности дали мне новый взгляд. Именно размышления о гипотезе симуляции помогли мне понять, насколько мы недооценивали виртуальные миры. В свое время — так же, как и Декарт, и многие другие.

Я пришел к выводу, что если мы сумеем яснее мыслить о природе виртуальных миров, то, возможно, это даст нам ключ к решению проблемы Декарта.

Центральная идея этой книги такова: виртуальная реальность — это настоящая реальность. Или, по крайней мере, виртуальные реальности — это настоящие реально-

сти. Виртуальные миры не обязательно должны быть реальностями второго сорта. Они могут быть реальностями первого сорта.

Эту идею можно разделить на три части:

- Виртуальные миры — это не иллюзии или вымыслы, или, по крайней мере, они не обязательно такими являются. То, что происходит в виртуальной реальности, действительно происходит. Объекты, с которыми мы взаимодействуем в виртуальной реальности, реальны.

- Жизнь в виртуальных мирах может быть, в принципе, такой же хорошей, как и жизнь вне виртуальных миров. Можно вести полноценную значимую жизнь в виртуальном мире.

- Мир, в котором мы живем, может быть виртуальным. Я не утверждаю, что это так. Но это возможность, которую мы не можем исключить.

Эта идея — особенно ее первые две части — имеет практические последствия для роли технологий виртуальной реальности в нашей жизни. В принципе, виртуальная реальность может быть гораздо больше, чем просто средство для побега. Она может быть полноценной средой для ведения настоящей жизни.

Я не говорю, что виртуальные миры будут какой-то утопией. Как и интернет, технологии виртуальной реальности, скорее всего, приведут как к ужасным, так и к удивительным вещам. Ими наверняка будут злоупотреблять. Но и физическая реальность тоже подвержена злоупотреблениям.

Как и физическая реальность, виртуальная реальность предоставляет пространство для всего спектра человеческого состояния — хорошего, плохого и уродливого.

Я буду больше сосредотачиваться на виртуальной реальности в теории, чем на виртуальной реальности на практике. На практике путь к полноценной виртуальной реальности наверняка будет неровным. Меня не удивит, если массовое распространение виртуальной реальности

будет ограничено на десятилетие — два, пока технология не станет более зрелой. Без сомнения, она будет развиваться во многих направлениях, которые я не предсказал. Но как только зрелая технология виртуальной реальности будет разработана, она должна быть в состоянии поддерживать жизни, которые будут наравне с физической реальностью или даже превосходить ее.

* * *

Название этой книги отражает мои основные утверждения. Его можно понять разными способами. Каждый виртуальный мир — это новая реальность: Реальность+. Дополненная реальность включает добавления к реальности: Реальность+. Некоторые виртуальные миры так же хороши или даже лучше, чем обычная реальность: Реальность+. Если мы находимся в симуляции, значит, реальность сложнее, чем мы думали: Реальность+. В будущем будет множество реальностей: Реальность+.

Я понимаю, что то, что я говорю, противоречит интуиции для многих людей. Возможно, вы считаете, что виртуальная реальность — это Реальность-, или Реальность Минус. Виртуальные миры — это фальшивые реальности, а не настоящие реальности. Ни один виртуальный мир не так хорош, как обычная реальность. На протяжении этой книги я постараюсь убедить вас, что Реальность+ ближе к истине.

* * *

Эта книга является проектом, который я называю *технофилософией*. Технофилософия — это сочетание 1) философских вопросов о технологиях и 2) использования технологий для того, чтобы помочь ответить на традиционные философские вопросы.

Название вдохновлено тем, что канадско-американский философ Патриция Черчленд называла нейрофилософией в своей знаковой книге 1987 года с одноименным названием. Нейрофилософия сочетает в себе задавание философских вопросов о нейробиологии с использованием нейробиологии для ответа на традиционные вопросы философии. Технофилософия делает то же самое с технологиями.

Существует активно развивающаяся область, часто называемая философией технологий, которая занимается первым проектом — задаванием философских вопросов о технологиях. Что особенно характерно для технофилософии, так это второй проект — использование технологий для ответа на традиционные философские вопросы. Ключевым моментом в технофилософии является двустороннее взаимодействие философии и технологий. Философия помогает прояснить (в основном новые) вопросы о технологиях. Технологии помогают прояснить (в основном старые) вопросы философии. Я написал эту книгу, чтобы осветить оба этих типа вопросов одновременно.

* * *

Прежде всего, я хочу использовать технологии, чтобы рассмотреть некоторые из старейших вопросов философии, особенно проблему внешнего мира. Как минимум технологии виртуальной реальности помогают проиллюстрировать проблему Декарта — то есть, как мы можем знать что-либо о реальности вокруг нас? Как мы можем быть уверены, что реальность не является иллюзией? В главах 2 и 3 я изложу эти проблемы, введя гипотезу симуляции и задав вопрос: «Как мы можем быть уверены, что мы не находимся в симуляции прямо сейчас?» Однако идея симуляции делает больше, чем просто иллюстрирует проблему. Она также уточняет проблему, превращая далекие сценарии Декарта со злыми демонами

в более реалистичные сценарии с компьютерами — сценарии, которые нам нужно воспринимать всерьез. В главе 4 я аргументирую, что идея симуляции подрывает многие общие ответы на Декарта. В главе 5 я использую статистическое рассуждение о симуляциях, чтобы утверждать, что мы не можем быть уверены, что мы не находимся в симуляции. Все это делает проблему Декарта еще сложнее.

Что важнее всего, размышления о технологиях виртуальной реальности могут помочь нам ответить на проблему внешнего мира. В главах 6–9 я утверждаю, что если мы действительно находимся в симуляции, то столы и стулья не являются иллюзиями, а вполне реальными объектами: они цифровые объекты, состоящие из битов. Это приводит нас к тому, что иногда называется гипотезой *it-from-bit*¹ в современной физике: физические объекты реальны, и они цифровые. Размышления о гипотезе симуляции и гипотезе *it-from-bit* — двух идей, вдохновленных современными компьютерами — дают начало ответу на классическую проблему Декарта.

Мы можем сформулировать аргумент Декарта следующим образом: мы не знаем, что мы не находимся в виртуальном мире, а в виртуальном мире ничего не реально, поэтому мы не знаем, что что-либо реально. Этот аргумент основывается на предположении, что виртуальные миры не являются настоящими реальностями. Как только мы докажем, что виртуальные миры действительно являются настоящими реальностями — и особенно что объекты в виртуальном мире реальны — мы сможем ответить на аргумент Декарта.

Не стоит преувеличивать. Мой анализ не охватывает все, что говорит Декарт, и он не доказывает, что мы знаем многое о внешнем мире. Тем не менее, если анализ работа-

¹ Все из битов — *Прим. пер.*

ет, он развеивает, пожалуй, главную причину сомнений в западной традиции относительно того, можем ли мы что-либо знать о внешнем мире. Таким образом, это дает нам хотя бы некоторую опору для установления того, что мы обладаем знаниями о реальности вокруг нас.

Мы также будем использовать технологии, чтобы пролить свет на традиционные вопросы о разуме: как взаимодействуют разум и тело? (См. главу 14.) Что такое сознание? (См. главу 15.) Простирается ли разум за пределы тела? (См. главу 16.) В каждом случае размышления о технологии — виртуальной реальности, искусственном интеллекте (ИИ) и дополненной реальности (AR) — могут осветить эти вопросы. И наоборот, размышления о вопросах могут пролить свет на эти технологии.

Стоит сказать, что мои взгляды на сознание и разум не являются основной темой этой книги. Я уже исследовал эти вопросы в другой работе, и эта книга в значительной степени независима от них. Надеюсь, что даже те, кто не соглашается со мной относительно сознания, найдут мое представление о реальности привлекательным. Тем не менее существует множество связей между двумя этими областями. Можно рассматривать главы 15 и 16 как добавление четвертого пункта к тезису, что виртуальная реальность — это настоящая реальность: а именно, виртуальные и дополненные умы — это настоящие умы.

Технология также может осветить традиционные вопросы о ценности и этике. Ценность — это область хорошего и плохого, лучшего и худшего. Этика — это область правильного и неправильного. Что составляет хорошую жизнь? (См. главу 17.) В чем разница между правильным и неправильным? (См. главу 18.) Как должно быть организовано общество? (См. главу 19.) Я отнюдь не являюсь экспертом по этим вопросам, но технологии, по крайней мере, предоставляют интересный угол зрения на них.

Другие вечные философские вопросы будут появляться по ходу книги. Существует ли Бог? (См. главу 7.) Из чего состоит Вселенная? (См. главу 8.) Как язык описывает реальность? (См. главу 20.) Что нам говорит наука о реальности? (См. главы 22 и 23.) Оказывается, чтобы доказать, что виртуальная реальность — это настоящая реальность, нам нужно серьезно задуматься о старых вопросах. Как всегда, свет исходит в обоих направлениях; размышления о технологиях освещают старые вопросы в свою очередь.

* * *

Я также хочу использовать философию, чтобы рассмотреть новые вопросы о технологиях, особенно о технологиях виртуальных миров. Это включает вопросы от видеоигр до очков дополненной реальности, шлемов виртуальной реальности и симуляций целых вселенных.

Я уже изложил свой центральный тезис, что виртуальная реальность — это настоящая реальность. Что касается VR, то я буду задавать вопросы вроде:

Является ли виртуальная реальность иллюзией? (См. главы 6, 10 и 11.) Что такое виртуальные объекты? (См. главу 10.) Действительно ли дополненная реальность расширяет реальность? (См. главу 12.) Можно ли жить хорошей жизнью в VR? (См. главу 17.) Как следует вести себя в виртуальном мире? (См. главу 19.) Я также буду обсуждать другие технологии: искусственный интеллект, смартфоны, интернет, дипфейки и компьютеры в целом. Как мы можем быть уверены, что нас не обманывают с помощью дипфейков? (См. главу 13.) Могут ли системы ИИ быть сознательными? (См. главу 15.) Расширяют ли смартфоны наш разум, и делает ли интернет нас умнее или глупее? (См. главу 16.) И что такое компьютер вообще? (См. главу 21.)

Эти вопросы все являются философскими вопросами. Многие из них также являются чрезвычайно практическими вопросами. Нам нужно принимать решения прямо сейчас о том, как мы используем видеоигры, смартфоны и интернет. В будущем будет появляться все больше таких практических вопросов. Поскольку мы проводим все больше времени в виртуальных мирах, нам предстоит разобраться с тем, является ли жизнь там полностью осмысленной. В конечном итоге, возможно, нам придется решить, стоит ли полностью загрузить себя в облако. Размышления философски могут помочь нам принять решения относительно того, как жить нашу жизнь.

* * *

К концу этой книги вы познакомитесь с множеством центральных вопросов философии. Мы столкнемся как с великими философами прошлого, так и с современными фигурами и аргументами последних десятилетий. Мы охватим многие ключевые темы философии: знания, реальность, разум, язык, ценности, этику, науку, религию и многое другое. Я познакомлю вас с некоторыми мощными инструментами, которые философы развивали на протяжении веков для размышлений об этих вопросах. Это только одна из точек зрения, и многое важное философское учение будет упущено. Но к концу книги вы получите представление о некоторых исторических и современных направлениях философии.

Чтобы помочь читателям осмыслить эти идеи, я буду делать связи с научной фантастикой и другими уголками популярной культуры, когда это возможно. Многие авторы научной фантастики исследовали эти вопросы так же глубоко, как и философы. Часто я приходил к новым философским идеям, размышляя о научной фантастике. Иногда я думаю, что научная фантастика правильно трактует эти вопросы, а иногда она ошибается. Так или

иначе, сценарии научной фантастики могут стимулировать плодотворный философский анализ.

Лучший способ познакомиться с философией — это заниматься философией. Поэтому, хотя я начинаю многие главы с постановки философского вопроса, связанного с виртуальными мирами, и введения в философский контекст, я обычно быстро перехожу к глубокому размышлению о проблемах. Я буду анализировать эти вопросы как внутри, так и за пределами виртуальных миров, с целью построить свой аргумент в пользу точки зрения Реальность+.

В результате эта книга будет полна моих собственных философских тезисов и аргументов, как ничто из того, что я писал раньше. Хотя некоторые главы книги касаются того, что я уже обсуждал в академических статьях, более половины материала является совершенно новым. Так что, даже если вы опытный философ, я надеюсь, что вы найдете здесь много интересного. В онлайн-дополнении (consc.net/reality) я включил обширные примечания и приложения, исследующие вопросы более глубоко, часто с учетом связей с академической литературой.

* * *

Книга состоит из семи частей. Часть 1 (главы 1 и 2) вводит центральные проблемы книги и гипотезу симуляции, которая играет важную роль.

Часть 2 (главы 3–5) фокусируется на вопросах знания, а особенно на аргументах Декарта в пользу скептицизма по поводу внешнего мира.

Часть 3 (главы 6–9) фокусируется на вопросах реальности и излагает первоначальные доказательства моего тезиса, что виртуальная реальность — это настоящая реальность.

Следующие три части книги развивают различные аспекты этого тезиса. Часть 4 (главы 10–13) опускает все

на землю, сосредотачиваясь на вопросах о реальных технологиях виртуальной реальности: шлемах виртуальной реальности, очках дополненной реальности и дигифейках. Часть 5 (главы 14–16) фокусируется на вопросах разума. Часть 6 (главы 17–19) сосредоточена на вопросах ценностей и этики. Наконец, часть 7 (главы 20–24) фокусируется на фундаментальных вопросах о языке, компьютерах и науке, которые необходимы для полного развития видения Реальность+. Последняя глава объединяет все элементы, чтобы выяснить, где мы находимся в контексте проблемы Декарта о внешнем мире.

Разные читатели могут захотеть читать книгу разными способами. Все должны начать с главы 1, но после этого можно двигаться в разных направлениях. В примечаниях я даю возможные пути, в зависимости от ваших интересов. Многие главы стоят относительно независимо. Главы 2, 3, 6 и 10 могут быть особенно полезны для предоставления фона к следующим главам, но они не являются абсолютно обязательными.

Большинство глав включает вводный материал в начале. Обсуждение иногда становится более плотным в конце каждой главы и в конце книги. Если вам нужна короткая книга с легким чтением, попробуйте прочитать первые две или три части каждой главы, а затем переходить к следующей главе по мере необходимости.

* * *

Мы живем в эпоху, когда истина и реальность подвергаются нападкам. Иногда говорят, что мы живем в эпоху постправды, где истина не имеет значения. Часто можно услышать, что нет абсолютной истины и объективной реальности. Некоторые считают, что реальность существует только в разуме, и что то, что реально, зависит полностью от нас. Множественные реальности, описанные в этой книге, могут на первый взгляд предложить

точку зрения, при которой истина и реальность теряют ценность. Это не моя точка зрения.

Вот моя точка зрения на эти вопросы. Наши умы — часть реальности, но существует много реальности за пределами нашего разума. Реальность включает наш мир, и она может включать многие другие. Мы можем строить новые миры и новые части реальности. Мы знаем немного о реальности и можем пытаться узнать больше. Возможно, существуют ее части, которые мы никогда не узнаем.

Что важнее всего: реальность существует независимо от нас. Истина имеет значение.

Существуют истины о реальности, и мы можем пытаться их найти. Даже в эпоху множества реальностей я все еще верю в объективную реальность.