

ДЭВИД ДЖ. ЧАЛМЕРС

# РЕАЛЬНОСТЬ+

Виртуальные миры и проблемы философии

Том 3

Ответственность и ценности в симуляциях



ТОТЕНБУРГ

МОСКВА 2026

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 3. Ответственность и ценности в симуляциях. — М.: Тотенбург,  
2026. — 206 с.

*Завершающий том трилогии «Реальность+» совершает поворот от вопросов бытия к вопросам морали. Установив, что виртуальные миры могут быть столь же реальны, как и физические, и что сама материя может быть фундаментально информационной, Дэвид Чалмерс обращается к последствиям. Имеют ли симулированные страдания ту же моральную весомость, что и физические? Если можно все смоделировать, то что правильно? Можно ли считать полноценной жизнью существование, целиком проведенное в цифровой среде, и какие институциональные формы потребуются для управления виртуальными сообществами? Том соединяет теории ценности с реальными вызовами, учитывая и радикальную неопределенность — если идея мозгов Больцмана верна и наши убеждения вместе с воспоминаниями могут быть лишь мимолетной вспышкой в пустом космосе, основания для морального выбора становятся существенно шаткими и требуют пересмотра методов этической рефлексии.*

**УДК 1:004.94  
ББК 87.4:32.973**

© Владислав Педдер,  
перевод с английского, 2026

© Издательство «Тотенбург», 2026

# СОДЕРЖАНИЕ

## ЧАСТЬ 6. ЦЕННОСТЬ

---

ГЛАВА 17. МОЖНО ЛИ ПРОЖИТЬ ХОРОШУЮ ЖИЗНЬ В ВИРТУАЛЬНОМ МИРЕ? .....	5
Что такое ценность? .....	10
Что хорошего отсутствует в VR? .....	15
Чего не хватает в долгосрочной VR?.....	17
Терраформирование реальности .....	23
Что является источником ценности? .....	26
ГЛАВА 18. ИМЕЮТ ЛИ ЗНАЧЕНИЕ СИМУЛИРОВАННЫЕ ЖИЗНИ? .....	29
Теории этики .....	33
Симуляции и моральный статус.....	38
Этика симуляций .....	46
ГЛАВА 19. КАК СЛЕДУЕТ СТРОИТЬ ВИРТУАЛЬНОЕ ОБЩЕСТВО? .....	52
Этика для пользователей .....	55
Этика для создателей .....	58
Правительство в виртуальных мирах .....	61
Равенство и справедливость в виртуальных мирах.....	67

## ЧАСТЬ 7. ОСНОВЫ

---

ГЛАВА 20. ЧТО ОЗНАЧАЮТ НАШИ СЛОВА В ВИРТУАЛЬНЫХ МИРАХ? .....	73
Философия языка.....	77
Двойник Земли и Сим-Земля.....	83
Путешествия между Землей и Сим-Землей .....	85
Патнэм об экстернализме и картезианском скептицизме .....	88

ГЛАВА 21. ЗАПУСКАЮТ ЛИ ПЫЛЕВЫЕ ОБЛАКА КОМПЬЮТЕРНЫЕ ПРОГРАММЫ? .....	95
Вычисления в физических системах .....	98
Аргумент «От пыли до жизни» .....	102
Соблюдение причинно-следственных связей.....	106
Причинный структурализм .....	110
ГЛАВА 22. ЯВЛЯЕТСЯ ЛИ РЕАЛЬНОСТЬ МАТЕМАТИЧЕСКОЙ СТРУКТУРОЙ? .....	112
Что же наука говорит нам о мире? .....	116
Является ли физика просто математикой?.....	121
Есть ли физика в пыли? .....	125
От структурного реализма к реализму симуляции ....	129
Что реализует структуру? .....	135
Кантианское смирение.....	138
ГЛАВА 23. НЕУЖЕЛИ МЫ ИЗГНАНЫ ИЗ ЭДЕМСКОГО САДА? .....	142
Явный образ и научный образ.....	144
Реконструкция явного образа.....	147
Пространство в явном и научном образах .....	151
Твердость, цвет и пространство в виртуальной реальности .....	154
Является ли реальность иллюзией? .....	156
Несовершенный реализм .....	159
Формы Платона и падение из Эдема.....	162
ГЛАВА 24. ЯВЛЯЕМСЯ ЛИ МЫ МОЗГАМИ БОЛЬЦМАНА В МИРЕ ГРЕЗ? .....	164
Локальные симуляции .....	167
Временные симуляции.....	170
Несовершенные симуляции.....	174
Предварительно запрограммированные симуляции ..	176
Боги и злые демоны.....	180
Сны и галлюцинации .....	182
Гипотеза хаоса и мозги Больцмана.....	186
Заключение: Нет спасения от реальности.....	189
БЛАГОДАРНОСТИ .....	195
ГЛОССАРИЙ.....	199

## ЧАСТЬ 6. ЦЕННОСТЬ

---

### ГЛАВА 17

## МОЖНО ЛИ ПРОЖИТЬ ХОРОШУЮ ЖИЗНЬ В ВИРТУАЛЬНОМ МИРЕ?

2095 год. Поверхность Земли — руины, жертва ядерной войны и климатических изменений. Здесь можно вести выживание в нищете, уклоняясь от банд и мин, где главная цель — остаться в живых. Или же вы можете запереть свое физическое тело в надежном хранилище и войти в виртуальный мир. Назовем этот виртуальный мир «машиной реальности». В «машине реальности» вам будет гораздо комфортнее, чем в физической реальности. Этот мир намного безопаснее, и для каждого найдется обширная нетронутая территория. Большинство ваших друзей и родных уже там. Есть множество возможностей создать сообщество и изменить что-то к лучшему.

Перед вами выбор. Войдете ли вы в «машину реальности»?

*Возможно, вы скажете «нет»: «машина реальности» — просто фантазия бегства от действительности.*

Жизнь в виртуальном мире ничего не значит; в лучшем случае это похоже на то, как если бы вы провели всю жизнь в кинотеатре или за видеоиграми. Вам стоит остаться в физическом мире, где можно получить настоящие впечатления и где вы, возможно, сможете действительно изменить что-то к лучшему.

Или вы скажете «да». «Машина реальности» равнозначна физическому миру. Там можно прожить значимую жизнь так же, как и здесь. В данных обстоятельствах это будет куда лучшая жизнь.

Эти ответы отражают два различных ответа на Вопрос о ценности: можно ли прожить хорошую жизнь в виртуальной реальности? Мой ответ на Вопрос о ценности — да. В принципе жизнь в виртуальной реальности может обладать тем же видом ценности, что и жизнь в нефизической реальности. Разумеется, жизнь в виртуальной реальности может быть хорошей или плохой, так же как жизнь в физической реальности. Но если она плоха, то не потому, что она виртуальна.

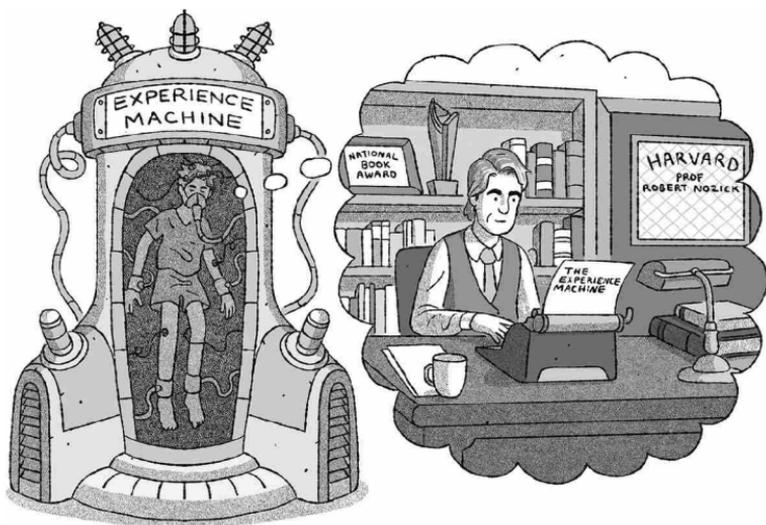


Рисунок 43. Роберт Нозик в «машине опыта» (experience machine)

Другие философы отвечают «нет». Аргумент в пользу отрицательного ответа предложил Роберт Нозик в своей притче 1974 года о «машине опыта» (*experience machine*), которую мы уже упоминали в главе 1 (и кото-

рая, как мы увидим далее, отличается от стандартной виртуальной реальности по ряду важных пунктов). Книга Нозика 1974 года «Анархия, государство и утопия» (*Anarchy, State, and Utopia*) по большей части посвящена политической философии и отстаивает либертарианские идеи, но в ней он также стремился опровергнуть некоторые представления о том, что делает жизнь «хорошей». Для этого он придумал свою машину, создающую любые желаемые переживания. Продолжая тот фрагмент из книги, который мы цитировали в главе 1:

*«Вы можете выбрать из обширной библиотеки или “шведского стола” таких переживаний, подбирая опыт на следующие, скажем, два года жизни. По истечении двух лет вы выходите из резервуара на десять минут или десять часов, чтобы выбрать переживания на следующие два года. Разумеется, находясь в резервуаре, вы не будете догадываться, что пребываете там; вам будет казаться, что все происходит наяву. Другие люди тоже могут подключаться, чтобы испытывать желаемое, так что нет никакой нужды оставаться «неподключенным» ради них. А подключитесь ли вы?»*

Канадская философ Дженнифер Нейгл (*Jennifer Nagel*) заметила, что Нозик сам мог находиться в такой машине опыта: обаятельный профессор Гарварда, чьи книги имели широкий успех, жил той самой жизнью, которую могла бы предложить машина. Тем не менее Нозик был уверен: большинство читателей откажутся «подключаться». Он приводил три основания.

Во-первых, мы хотим совершать реальные поступки — писать книги, заводить друзей — а не просто испытывать иллюзию этих действий. В «машине опыта» мы лишь «чувствуем», что пишем книги и дружим, но на самом деле этого не происходит. Как писал Нозик в «Исследованной жизни» (*The Examined Life*, 1989):

*«Мы хотим, чтобы наши убеждения — или по крайней мере некоторые из них — были истинными и точными; мы хотим, чтобы наши эмоции, особенно важные, основывались на фактах и были адекватны им. Мы хотим быть действительно связанными с реальностью, а не жить в заблуждении».*

Во-вторых, нам важно быть определенного рода личностями — смелыми, добрыми и т. п. В «машине опыта» все заранее запрограммировано: когда нам кажется, что мы проявляем доблесть или сострадание, это лишь часть сценария. Мы не принимаем самостоятельных решений, мы просто «следуем программе» и остаемся «неопределенными пятнами сознания».

В-третьих, мы ценим контакт с более глубокой реальностью. Машина опыта предлагает лишь искусственно созданный людьми мир. Мы теряем возможность соприкоснуться с настоящей природой, получая вместо нее лишь ее симуляцию.

Зададимся вопросом: годятся ли эти же доводы для «машины реальности» (*reality machine*)? Как отмечают Барри Дейнтон (*Barry Dainton*), Джон Когберн (*Jon Cogburn*) и Марк Силкоккс (*Mark Silcox*), между «машиной переживаний» и «машиной реальности» есть минимум три ключевых отличия. В «машине опыта» вы не знаете, что находитесь в ней; в «машине реальности» вы это осознаете. Первая заранее программирует все ваши переживания, а в «машине реальности» это не так: мир открыт и зависит от ваших выборов. Наконец, «машина опыта» рассчитана на одиночное подключение, тогда как в «машине реальности» вы можете разделять мир со своими друзьями и близкими.

Если учесть эти различия и природу виртуальных миров в целом, то аргументы Нозика против «машины опыта» не годятся для обоснования отказа от «машины реальности» или от виртуальной реальности вообще.

Во-первых, виртуальная реальность не является иллюзией. Объекты в ней реальны, а не обманчивы; действия, совершаемые виртуальным аватаром, — настоящие действия. В «машине реальности» вы действительно можете написать книгу и действительно подружиться. Диалог из фильма «Главный герой» (*Free Guy*) иллюстрирует это:

«— Если мы не настоящие, значит, ничего из того, что ты делаешь, не имеет значения?»

— Я здесь, рядом с лучшим другом, пытаюсь помочь ему пережить трудные времена... Если и это нереально, то я не знаю, что реально».

Во-вторых, виртуальная реальность по определению интерактивна и не предопределена. Даже в простой игре *Rac-Man* пользователь сам выбирает направление своего движения. В более сложных мирах, таких как *Minecraft* или *Second Life*, у него еще больше возможностей влиять на ход событий. Ваши действия действительно меняют мир, что позволяет проявлять подлинную смелость или доброту.

В-третьих, хотя виртуальные миры искусственны, многие из наших «обычных» окружений тоже в значительной степени созданы человеком — города, архитектура, инфраструктура. Мы по-прежнему находили в них смысл и ценность. Предпочтение природной среды — лишь вопрос вкуса, а не рациональности. Даже тем, кто ценит природу, жизнь в искусственном окружении может оказаться достойной и ценной.

Тем не менее сама «машина опыта» Нозика поднимает важные вопросы о ценности жизни. В следующих главах мы подробно рассмотрим философские проблемы ценности и ответим на вопрос, может ли жизнь в виртуальной реальности быть по-настоящему значимой.

## Что такое ценность?

Что делает жизнь хорошей? Что делает одну жизнь лучше другой? Такие вопросы относятся к теории ценностей — философскому изучению ценностей. Ценности включают в себя моральные ценности (правильно или неправильно) и эстетические — красота или уродство. В этой главе меня прежде всего интересуют личные ценности: что делает что-то лучше или хуже для самого человека? Личная ценность (иногда называемая «благополучием» или «полезностью») имеет значение, когда мы спрашиваем себя: «Что из возможных вариантов для меня будет лучше?» Допустим, я думаю, стоит ли мне стать философом или математиком, руководствуясь исключительно собственными интересами. Я хочу понять, какой из этих путей окажется для меня более выгодным. Такие же вопросы возникают и при выборе жизненного пути, и при повседневных решениях — например, что съесть на ужин. Конечно, принимая решения, мы часто думаем не только о себе, но и о других. Однако даже когда речь идет о том, что лучше для других, это все равно вопрос личной ценности: что для них лучше, а что хуже?

Между моральными и личными ценностями есть связь. Многие считают, что с моральной точки зрения по возможности следует избегать причинения вреда другим людям. Еще более сильная позиция гласит, что следует помогать другим людям всякий раз, когда это легко сделать. По самой жесткой трактовке мы обязаны прилагать усилия, чтобы избавить других от голода и страданий. Кажется, существует связь между тем, хорош ли поступок с моральной точки зрения, и тем, какую личную ценность он приносит другим. Тем не менее вопросы морали, а также социально-политические вопросы я отложу до следующих глав. Здесь же, когда я спрашиваю, что делает жизнь хорошей, я имею в виду: что делает жизнь хорошей для

самого человека? Возможно, для многих вести личностно хорошую жизнь означает вести и морально хорошую, но заранее мы этого не можем предполагать.

Чтобы выяснить, что делает жизнь хорошей для кого-то, стоит начать с вопроса: что вообще делает что-то хорошим для человека? Со времен античности распространен взгляд, известный как гедонизм. В его простой версии что-то является хорошим ровно в той мере, в какой оно приносит удовольствие и не приносит боли. Хорошая жизнь — это жизнь, где удовольствие перевешивает страдание. Британский философ XIX века Джереми (Иеремия) Бентам даже разработал «гедонистическое исчисление» (*Hedonic Calculus*), измеряющее состояния удовольствия по разным параметрам и суммирующее их, чтобы количественно оценить, насколько нечто хорошо.

Однако эта простая версия гедонизма, вероятно, слишком примитивна. Удовольствие — прекрасная вещь, но часто поверхностная. Жизнь, сосредоточенная на удовольствиях тела, рискует превратиться в банальный гедонизм в обыденном смысле — поверхностную жизнь, целиком посвященную наслаждению едой, питьем, сексом. Бентам даже утверждал, что источник удовольствия не важен: «Без предубеждений игра в "шпильки" имеет такую же ценность, как искусства и науки, музыки и поэзии». Легкое развлечение в гостиной равнозначно возвышенному удовольствию от культурной деятельности. С этим взглядом некоторые философы даже шутили, что это «философия, годящаяся для свиней», ведь свинья может испытывать столько же удовольствия, сколько и человек.

Чтобы оценить гедонизм Бентама, можно представить «машину удовольствий». В отличие от машины опыта Нозика, ей не нужно моделировать сложные сценарии — в нечто, что писатель-фантаст Ларри Нивен назвал «проводным электрошоком» (*wireheading*), попросту стимулируется центр удовольствия в мозгу пользователя, и

тот испытывает непрерывное сильное удовольствие. По гедонизму Бентама, жизнь, полностью проведенная в такой машине, гораздо лучше обычной жизни. Большинство людей с этим не согласны: хотя небольшой «дозированный» прием удовольствий может быть приятен, жизнь целиком в машине удовольствий кажется обедненной.

Другие гедонисты расширяют понятие удовольствий. Союзник Бентама Джон Стюарт Милль утверждал, что высшие удовольствия — удовольствие от искусства и познания — куда важнее низших — удовольствий от еды, питья и секса. Еще более общая версия гедонизма, часто именуемая «экспериментализмом», говорит, что фундаментальными объектами ценности являются сознательные переживания. Одни переживания позитивны — удовольствие, счастье, удовлетворение; другие негативны — физическая боль, эмоциональные страдания, раздражение. По экспериментализму, что-то хорошо для человека ровно в той мере, в какой оно дает ему позитивные переживания и не дает негативных. Хорошая жизнь — это жизнь, где позитивных переживаний больше, чем негативных. Именно эту общую форму гедонизма Нозик оспаривает своим мысленным экспериментом о машине опыта: она предлагает не только удовольствие, но и разнообразные опыты. Нозик доказывает, что в машине опыта у вас будет больше позитивных ощущений, чем в реальном мире, — но тем не менее лучше жить в реальности, чем в машине. Следовательно, экспериментализм неверен: не переживания решают все.

Альтернатива — теория удовлетворения желаний: жизнь хороша, если наши желания исполняются, если мир таков, каким мы хотим его видеть. Важно, что желания выходят за пределы переживаний. Как сказал Нозик, машина опыта обнажает мысль: нам недостаточно испытывать ощущение действия, мы хотим действительно действовать. Наша жизнь лучше, когда мир соответствует

нашим желаниям, даже если это не меняет наших чувств. Представим еще один мысленный эксперимент. Для вас важно иметь моногамные отношения, и вы с партнером договорились об этом. Однако партнер часто изменяет, тщательно скрывая следы, и вы ничего не подозреваете. Вы не чувствуете разницы в счастье по сравнению с тем, каким оно было бы при верности. Гедонизм скажет, что ваша жизнь с неверным партнером так же хороша, как и с верным, ведь переживания одинаковы. Но многим это покажется неверным заключением: если для вас важно, чтобы партнер был верен, то даже неузнанная измена делает вашу жизнь хуже. Мы заботимся о вещах, выходящих за рамки переживаний, и их наличие имеет значение. В данном случае мы хотим, чтобы партнер был верен, и жизнь, в которой это желание исполняется, лучше той, в которой нет.

С теорией удовлетворения желаний ценность в значительной мере субъективна: ценность возникает из того, что мы хотим, а наши желания во многом зависят от нас самих. Можно сказать, что наделение чего-либо значимостью делает это ценным: мы ценим что-то — и это делает это нечто ценным. Хорошая жизнь — это жизнь, в которой у нас есть то, что мы ценим, и, шире говоря, где мир таков, каким мы его хотим видеть.

При этом может показаться, что теория удовлетворения желаний делает ценность слишком субъективной. Американский политический философ Джон Роулз представлял человека, чье величайшее желание — считать количество зерен пшеницы. Если его желание исполнится, ведет ли он по-настоящему хорошую жизнь? Можно сказать, что он упускает огромные источники ценности: знания, дружбу, удовольствие и так далее. Хотя сам он этих вещей не хочет, его жизнь от этого страдает. Точно так же далеко не очевидно, что принятие воли молодого человека, желающего смерти, делает его жизнь для него же лучшей.

Еще одна точка зрения — социальная теория ценности, особенно развиваемая в африканской философии *Ubuntu*. Суть в том, что вся ценность исходит из связей между людьми. Как гласит один максимум *Ubuntu*: «Человек становится человеком через других людей». Социальная теория отвергает индивидуализм гедонизма и теории удовлетворения желаний, вместо этого делая ставку на отношения между людьми. Дружба важна. Сообщество важно. Уважение важно. Сострадание важно. Именно здесь рождается истинная ценность. Кто-то может возразить, что есть ценности помимо социальных — представить себе отшельника, ведущего ценную жизнь в созерцании. Все же социальная теория правдоподобно объясняет, чего многим не хватает в машине опыта: настоящей связи с другими. В VR же возможна подлинная дружба, настоящее сообщество и настоящая *Ubuntu*. Я хочу верить, что когда во время пандемии мы со своими коллегами-философами встречались в VR, мы испытывали *Ubuntu*.

Наконец, существует теория объективного списка ценностей (*objective-list view of value*), согласно которой источники ценности перечислены в некоем списке: знание, дружба, самореализация и так далее. Чья жизнь лучше, у того в списке больше пунктов. Не важно, хочешь ли ты эти вещи — они в любом случае хороши для любого. Эта теория способна объединить взгляды трех предыдущих, включив в список удовольствие, удовлетворение желаний и межличностные отношения. Но остаются большие вопросы: что именно входит в список? Что объединяет пункты списка? Если есть нечто общее, то, может быть, это и есть главный источник ценности; если же нет — не превращается ли список в произвольный набор понравившихся нам пунктов? Тем не менее теория объективного списка достаточно гибка, чтобы охватить разные взгляды на источники ценности.

## Что хорошего отсутствует в VR?

Можем ли мы вести хорошую жизнь в VR?

Мы можем подойти к этому вопросу, спросив: есть ли что-то хорошее — объекты ценности, — чего не хватает в виртуальной реальности? Это могут быть положительные переживания, как в гедонистском взгляде. Это могут быть вещи, которых мы глубоко желаем, как в теории, основанной на желаниях. Это могут быть положительные социальные отношения, как в социальной модели. Это могут быть вещи, обладающие объективной ценностью, как в теории «объективного списка». Мы уже рассмотрели несколько хороших вещей, которых, по мнению Нозика, не хватало в машине опыта, — нам хочется совершать реальные поступки, нам хочется быть определенным типом личности, нам хочется соприкоснуться с более глубокой реальностью, — и я доказал, что никакое из этих возражений не дает серьезного повода отвергнуть виртуальную реальность.

Возможно, самая важная тревога заключается в том, что у нас не будет автономии или свободы воли в машине опыта, поскольку машина программирует каждое действие заранее. Как сказал Нозик в одной дискуссии 1989 года: в машине человек не совершает никаких решений и уж точно ничего не выбирает свободно. Свобода воли в обычном виртуальном мире — куда менее серьезная проблема. Если у нас есть свобода воли в обыденной физической реальности, то она точно такая же и в виртуальной: наши решения в VR принимаются тем же мозгом, что и в физическом мире, с помощью тех же процессов принятия решений. Обычно мы выполняем виртуальные действия через физические действия. Если физические действия совершаются свободно, то и виртуальные совершены свободно. (Более подробное обсуждение свободы воли в машине опыта и в VR см. в онлайн-заметках.)

Первым делом полезно рассмотреть ограничения ценности ближайшей VR, доступной в предстоящие десятилетия. Они важны, но носят временный характер. Затем можно обсудить ограничения долгосрочной VR — то, чего в ней принципиально быть не может.

В ближайшей перспективе очевидно, что наши сенсорные ощущения в VR будут обеднены. Визуальные впечатления в существующих VR-шлемах низкого качества, но улучшаются. Звуковой опыт в какой-то мере приближается к обычному восприятию. Зато вкуса и запаха нет вообще, а ощущение прикосновения чрезвычайно ограничено. Телесные переживания — серьезное ограничение в ближайшей VR. Мы можем «обитать» в виртуальных телах, но наш опыт этих тел скуден. Нет реалистичного опыта еды и питья в нынешней VR. Нет настоящих объятий или поцелуев. Несмотря на усилия индустрии секс-технологий, межличностный сексуальный опыт в VR — лишь бледная тень того, что происходит вне виртуальности. Эти ограничения создают препятствия для полной и насыщенной жизни в ближайшей VR. Если вы цените мультисенсорный опыт еды и напитков или занятия спортом и плавание в океане, сейчас вам придется получать эти переживания вне VR. На данный момент вы можете лишь проживать отдельные наполненные смыслами части своей жизни в виртуальной среде: работать в VR-офисе, общаться с друзьями, посещать виртуальные встречи, где сенсорные впечатления несущественны.

Однако технологии VR постоянно развиваются. Разрешение изображения и угол обзора улучшаются и вскоре станут сопоставимы с обычным зрением. Ученые экспериментируют с механизмами передачи вкуса, запаха и осязания. В долгосрочной перспективе почти наверняка появятся интерфейсы «мозг–компьютер», благодаря которым виртуальные стимулы будут напрямую возбуждать участки мозга, отвечающие за эти сенсорные ощущения.

Это, в конечном счете, может открыть доступ к самому широкому спектру переживаний — не только охватывающему все наши обычные сенсорные впечатления, но и выходящему далеко за их рамки.

Стоит также затронуть некоторые способы, которыми VR может превосходить обычную физическую реальность. Во-первых, как мы только что увидели, VR может дать множество впечатлений, труднодоступных или невозможных в физическом мире: полеты, обитание в совершенно других телах, новые формы восприятия. Во-вторых, если Земля станет опасно деградирована (как это показано в видеоигре *Soma* и в моем рассказе о «машине реальности»), виртуальный мир может предложить надежное убежище. В-третьих, тогда как пространство на Земле ограничено, в VR пространство почти безгранично. Как мы обсудим в главе 19, каждый сможет иметь виртуальный особняк или даже виртуальную планету. В-четвертых, по мере ускорения работы нашего разума в технологическом будущем физическая реальность может казаться невыносимо медленной. Виртуальная реальность способна «ускоряться» вместе с нашим умом. В определенный момент VR будет предоставлять колоссальные преимущества в сферах пространства, времени, опыта, воплощения и многого другого. Вопрос лишь в том, перевесят ли эти выгоды затраты.

### **Чего не хватает в долгосрочной VR?**

Чтобы сосредоточиться на более отдаленных вопросах, представим себе полностью погружающую систему виртуальной реальности, в которой сенсорные и телесные переживания практически неотличимы от физических. Во время пандемии, когда физический контакт опасен, мы можем встречаться в VR. Несомненно, появятся режимы

виртуальной реальности, предлагающие опыты, выходящие далеко за рамки физической реальности, но будут и режимы, симулирующие физический мир почти идеально. Мы будем есть, пить, обниматься, плавать, тренироваться и заниматься сексом так, что это не будет отличаться от оригинала. Будет ли это так же хорошо, как обычная физическая реальность? Или чего-то все же не хватает?

«Кто-то может возразить, что в виртуальной реальности отсутствует сама телесность, а телесность — это то, что мы ценим». Конечно, легко представить себе людей, время от времени выходящих из VR, чтобы по-настоящему поесть, поплавать в море или заняться сексом в физическом мире. Но если опыт этих действий в VR действительно неотличим от их переживания вне виртуальности, стремление к «физическому» может превратиться в экзотическую прихоть или фетиш. Безусловно, найдутся люди, которые будут по-прежнему высоко ценить физический мир сам по себе. Австралийская певица Оливия Ньютон-Джон (возможно, отдавая дань уважения своему деду — великому немецкому физикау Максу Борну) в своей знаменитой песне произносит: «Let's Get Physical» («Давай станем ближе физически»). Многие жители виртуальных миров наверняка захотят время от времени навещать физический мир. Взаимодействие в нашем исходном биологическом теле может придавать ощущение подлинности. Но трудно понять, почему простая физичность должна становиться границей между осмысленной жизнью и бессмысленной.

Тем, кто ценит физичность, можно задать встречный вопрос: а что если окажется, что мы уже находимся в симуляции? Имеют ли тогда ценность «физические» еда, плавание и поцелуи, которые мы уже испытываем в симуляции? Если да, то становится ясно, что дело не в физичности как таковой, а лишь в предпочтении наших исходных тел и изначального окружения. Если же нет —

то почему реальность на основе симуляции ценится меньше, чем «кварковая» физическая реальность? Приняв «реализм симуляции», трудно найти аргумент, по которому у физической реальности есть нечто, делающее ее, по своей сути, более ценной, чем виртуальную.

Конечно, никого нельзя принуждать к жизни в VR. Если кто-то — виртуальный ирреалист — считает, что в VR невозможно вести хорошую жизнь, то, даже ошибаясь, он не пожелает жить в виртуальности. Я здесь предполагаю, что решение войти в виртуальную реальность — свободный выбор. Тем не менее я предсказываю, что по мере того как качество виртуальных миров будет улучшаться, «реализм симуляции» станет здравым смыслом, и многие свободно выберут проводить основную часть жизни в виртуальных мирах.

Многие укажут на отношения как на то, что утрачивается в VR. Если войти в виртуальный мир в одиночку, вы лишитесь контактов с семьей и друзьями. Но, во-первых, ваша семья и друзья могут войти вместе с вами. Во-вторых, многие виртуальные миры позволят вам поддерживать связь с не-виртуальным миром и возвращаться в него, что позволит сохранить прежние отношения. Что касается социальных связей, спектр возможностей в VR примерно аналогичен тому, что есть у человека при эмиграции в другую страну: старые отношения могут ослабнуть, но появятся новые, и зачастую жизнь от этого становится лучше, а не хуже.

Существует множество социальных и политических опасений по поводу влияния виртуальных миров на общество — они во многом повторяют проблемы, связанные с информационными технологиями: неравенство, приватность, автономия, манипулирование, потребность в ресурсах и многое другое. Я сосредоточусь на этих вопросах в главе 19.

Родственная тревога состоит в том, что жизнь в виртуальном мире может стать формой побега от не-виртуального мира, как это бывает с видеоиграми. Отчасти это справедливо, но полнофункциональные виртуальные миры — не видеоигры. Переход в полноценное виртуальное сообщество скорее напоминает эмиграцию в новое реальное сообщество: вы уходите от одних проблем, но сталкиваетесь с новыми. Тем не менее я ни в коем случае не рекомендую всем покидать физический мир в пользу виртуального — это породило бы очевидные сложности. Но в разумных пределах переезд в виртуальность ничуть не более «бегство», чем эмиграция.

Возникают и проблемы взаимодействия виртуального и не-виртуального миров. Некоторые опасаются, что привычки, выработанные в виртуальных мирах, перейдут в реальную жизнь. Самое очевидное — что агрессивное поведение из видеоигр может породить насилие в обычной жизни. Возможно, если вы проводите большую часть времени в VR, пренебрегаете своим физическим здоровьем, это обоснованные тревоги, но аналогичные риски есть и в не-виртуальном мире: новые отношения могут отвлекать от старых, военная служба может приучить к насилию, офисная работа вредна для здоровья.

Забота о физическом теле остается важной. Будет ли оно заперто и забыто? Если тело придется держать в тесном складе, чтобы жить в «машине реальности», не станут ли это серьезными издержками? Здесь я предполагаю, что в долгосрочной *full-dive* VR тело, по крайней мере, поддерживается в здоровом состоянии. Большую часть времени вы не будете осознавать свое физическое тело, так что его стесненное положение не скажется на опыте. Но особенно в детстве контакт с физической средой может быть необходим для нормального развития тела и мозга. И если люди хотят регулярно перемещаться между вирту-

альным и не-виртуальным мирами, качество жизни в физическом мире тоже должно быть высоким.

Серьезное ограничение многих виртуальных миров — их временная природа. В виртуальных мирах видеоигр время жизни мира измеряется минутами. В массовых многопользовательских средах они существуют дольше, но и эти обычно закрываются рано или поздно. Более важно то, что ни один из созданных нами виртуальных миров не имеет истории, сравнимой с историей не-виртуального мира, а история для многих из нас имеет огромное значение. Есть ценность жить в местах, где люди жили веками и тысячелетиями; есть ценность посещать места, где произошли судьбоносные события; есть ценность участвовать в проверенных временем традициях. Мы можем признать ценность истории, но считать ее необязательной: люди часто переезжают в места без исторического резонанса и все равно проживают полную и осмысленную жизнь. Для тех, кто ценит историю, доступ к ней можно частично сохранить через перемещения между виртуальным и физическим мирами. И в перспективе у виртуальных миров, вероятно, появятся свои собственные истории и традиции.

Возможно, самое заметное отсутствие в виртуальных мирах — *это отсутствие рождения и смерти*. В виртуальных мирах сегодня никто не рождается, и никто не умирает. Есть изображения рождения и смерти, но не их подлинное переживание. Аватары создаются и уничтожаются, но люди внутри них нет. Мы можем войти в виртуальный мир впервые и покинуть его навсегда — но мы существовали до погружения и будем существовать после выхода. Это ближе к переезду в новое сообщество и возвращению обратно, чем к рождению и смерти. Рождение и смерть — два из самых значимых событий, которые происходят в не-виртуальной реальности. Так

разве виртуальный мир без рождения и смерти не становится крайне скучным и ограниченным миром?

Существуют очевидные возражения. Возможно, первое вхождение в виртуальное сообщество и окончательный выход из него могут обрести смысл рождения и смерти в мире с загробной жизнью и реинкарнацией. Такие рождение и смерть сохраняют свою значимость. Более того, люди в виртуальном мире действительно будут умирать, когда умрут в физическом. Возможно, в будущем появятся «чистые» симы, рождающиеся и умирающие исключительно в виртуальных мирах — хотя тогда возникнут вопросы о том, насколько окончательной будет «смерть», если цифровые записи сохраняются. Кроме того, весьма возможно, что в течение одного-двух столетий новые медицинские технологии устроят многие причины смерти. Так или иначе классические рождение и смерть в будущем в виртуальных мирах, скорее всего, либо исчезнут, либо будут радикально трансформированы.

Глубокий вопрос: какова роль рождения и смерти в хорошей жизни? Я полагаю, что оба события важны. Переживание рождения и смерти других может быть глубоко преобразующим. Но неясно, обязательно ли это для хорошей жизни. Некоторые философы, например, Бернард Уильямс в эссе «Дело Макропулоса: размышления о скуке бессмертия» (*The Makropulos Case: Reflections on the Tedium of Immortality*), считали, что бессмертие обречено на скуку. В сериале «Хорошее место» (*The Good Place*) герои, попав в рай, в конце концов решают уйти из жизни, поскольку преодолели все испытания и у них больше нет цели. Однако эти взгляды далеко не бесспорны. Мое собственное предположение таково: когда бессмертие станет возможным (в том числе цифровыми средствами), люди удивятся, как они раньше обходились без него.

Рождение же гораздо сложнее. Многие люди ведут полноценную жизнь, не имея детей, но рождение остается

одним из ключевых примеров блага, и мир без рождения был бы обедненным по сравнению с нашим. Фильм «Дети человеческие» (*Children of Men*) показывает мрачный мир, где рождение остановилось. Однако виртуальный мир без рождения вряд ли будет столь же лишен значения: рождение по-прежнему происходит в физическом мире, и люди могут выезжать «на роды» или, в будущем, иметь рождение внутри виртуальной среды. В подходящее время (например, при рождении) дети могут впервые входить в виртуальный мир. При адекватных связях между виртуальным и физическим мирами отсутствие рождений внутри виртуальности не обязательно обеднит жизни людей.

Можно считать, что долгосрочная VR может быть обеднена отсутствием природы, истории и, возможно, рождений и смертей — всех ценных или значимых аспектов физической жизни. Тем не менее эти недостающие блага следует взвесить против новых возможностей, которые VR дает в виде множества форм жизни и других перспектив. Изучив все вместе, можно прийти к выводу, что вести осмысленную и ценную жизнь в виртуальном мире вполне возможно. Для многих решение провести большую часть своей жизни в VR будет разумным выбором.

## **Терраформирование реальности**

Вот мысленный эксперимент, который иллюстрирует, как я вижу ценность виртуальной реальности. В будущем может появиться технология, которую мы назовем *Terraform Reality*. *Terraform Reality* позволяет превращать экзопланеты в не-виртуальном мире в обитаемые среды, полные прекрасных ландшафтов и увлекательных занятий. Люди получают возможность путешествовать на эти планеты и создавать там новую жизнь. Планеты тут же становятся популярными: про-

странства гораздо больше, чем на Земле, и открываются неисчерпаемые возможности. На этих планетах возникают многочисленные общества и постоянно появляются новые миры и новые сообщества. Кроме того, в *Terraform Reality* можно обзавестись новым телом, и многие люди именно так и поступают.



**Рисунок 44. Что бы вы выбрали: жизнь в VR или в Terraform Reality?**

Жизнь в *Terraform Reality* так же хороша, как жизнь на Земле? Здесь есть и плюсы, и минусы. С одной стороны, она может быть более приятной, чем Земля, — и более захватывающей ввиду множества новых возможностей. С другой стороны, терраформированные миры искусственны и лишены исторической глубины природных сред, поэтому жизнь на этих планетах может казаться менее значимой, чем на Земле. Тем не менее для многих будет вполне разумно проводить значительную часть вре-

мени в *Terraform Reality* или даже переехать туда на постоянное жительство.

Допустим, мы называем «богатой VR» ту виртуальную реальность, которая по сложности и возможностям уже сравнялась с обычной реальностью после преодоления краткосрочных технологических ограничений. Я бы сказал, что жизнь в богатой VR может быть примерно так же ценна, как жизнь в «Реальности терраформирования».

У каждой есть свои плюсы и минусы. В VR возможно гораздо больше: например, могут действовать иные законы природы, и мы сможем летать, как птицы.

В *Terraform Reality* рождение и смерть, а также сама телесность в целом воссоздается куда более естественно, чем в VR. Тем не менее во многих отношениях обе среды примерно равны по ценности.

Это можно представить в виде аргумента:

1. Жизнь в богатой VR примерно так же ценна, как жизнь в «Реальности терраформирования».

2. Жизнь в *Terraform Reality* примерно так же ценна, как обычная не-виртуальная жизнь.

---

3. Следовательно: жизнь в богатой VR примерно так же ценна, как обычная не-виртуальная жизнь.

Жизнь в богатой VR может в чем-то превосходить аналогичную жизнь вне VR и в чем-то ей уступать, но в целом они примерно равны.

В будущем, когда у нас появится возможность войти в привлекательный виртуальный мир без равноценной альтернативы в не-виртуальном мире, может оказаться рациональным выбрать виртуальный мир.

И главное: нет никаких оснований полагать, что жизнь в VR будет лишена смысла и ценности. Нет оснований думать, что ценности виртуальной жизни ограничатся развлечением. Она, по сути, предоставит те же виды ценностей, что и жизнь в физической реальности. Будут хорошие и плохие моменты, порой придется бороться,

чтобы преобладало хорошее, но так устроена жизнь в любой реальности.

Переход от виртуальной реальности к гипотезе симуляции: так же ли ценна жизнь в полномасштабной симулированной вселенной? Чистая симуляция на протяжении всей жизни позволяет избежать некоторых препятствий на пути к ценности в стандартной виртуальной реальности: быстротечность, рождение и смерть, а также некачественный сенсорный опыт здесь не являются проблемой. Искусственность может оставаться проблемой, но пребывание в искусственной вселенной кажется ничуть не хуже, чем во вселенной, созданной богом. То же самое касается опасений по поводу того, что симуляторы злонамеренны или безразличны или что симуляция хрупка. Возникает вопрос о том, могут ли искусственные существа сами по себе быть источниками ценности, но я рассмотрю этот вопрос в следующей главе.

Можно переживать, что жизнь в идеально симулированной вселенной без возможности побега (в отличие от стандартной VR) будет ограниченной. Мы хотим узнать как можно больше о космосе и путешествовать по нему. Эта проблема сродни нашей нынешней: мы ограничены Землей и Солнечной системой. Возможно, было бы приятно исследовать настоящую Вселенную, но жизнь на Земле не так уж плоха.

### **Что является источником ценности?**

Я сосредоточился на ценности виртуальной реальности. Что же это может рассказать нам о ценности в целом? Нозик использовал свою машину опыта, чтобы опровергнуть гедонистские теории ценности. Может ли наш тезис о том, что виртуальная реальность имеет сравни-

мую ценность с не-виртуальной, подсказать нам, что же по-настоящему ценно?

Мой положительный ответ на «Вопрос о ценности» совместим со всеми основными теориями ценности. Гедонисты, сторонники теорий удовлетворения желаний, социальные теоретики и адепты объективного списка могут одинаково признать, что в VR можно прожить хорошую жизнь. С точки зрения гедониста, VR должна лишь воспроизводить сознательные переживания хорошей жизни в не-виртуальном мире. Если же говорить об удовлетворении желаний, то виртуальный реализм предполагает, что наши повседневные желания будут исполняться примерно так же, будет ли наш мир симулирован или нет. Некоторые желания могут исполниться в VR хуже — например, желание быть на природе или не быть в симуляции — но именно они не делают разницу между хорошей и плохой жизнью. Социальные сообщества и связи между людьми в принципе могут быть в VR не менее богатыми, чем вне его. Наконец, если пройти по объективному списку ценностей, я бы утверждал, что все самые важные пункты могут быть в равной мере представлены и в виртуальной реальности.

Итак, каковы же источники ценности? Я склоняюсь к мысли, что вся ценность так или иначе проистекает из сознания. Само сознательное состояние (скажем, счастье и удовольствие) ценно. То, что ценят сознательные существа (скажем, знание и свобода), ценно. И отношения между сознательными существами (скажем, общение и дружба) тоже ценно. Можно сказать, что сознание само по себе обладает ценностью, и отношения к сознанию добавляют этой ценности.

Поскольку виртуальная реальность предполагает тот же тип сознания, что и не-виртуальный мир, она включает в себя первый из этих трех источников ценности. Поскольку в ней реализуются те же акты сознатель-

ного ценения, которые исполняются столь же хорошо, она обретает второй источник ценности. Поскольку в ней существуют те же отношения между сознательными существами, она обретает и третий источник.

В долгосрочной перспективе виртуальные миры могут включать бóльшую часть того, что хорошо в не-виртуальном мире. Учитывая все способы, которыми виртуальные миры могут превосходить не-виртуальный мир, жизнь в виртуальных мирах часто будет именно той жизнью, которую стоит выбрать.