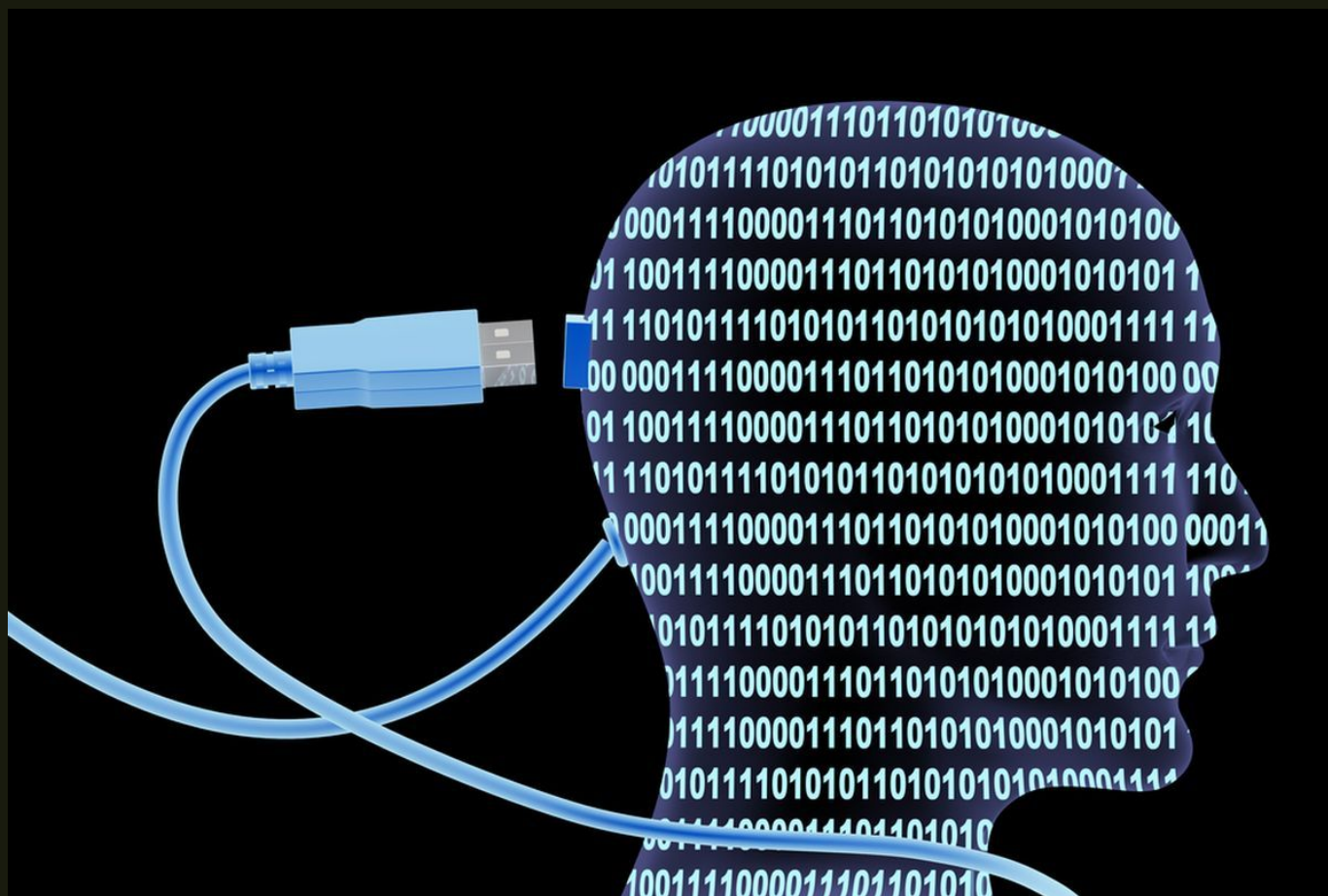


ГИПОТЕЗА О ПРОИСХОЖДЕНИИ ЖИЗНИ НА ЗЕМЛЕ

ГИПОТЕЗА
"СИМУЛЯЦИИ"



Что такое гипотеза симуляции?

- философское положение о том, что реальность является симуляцией (чаще всего предполагается, что это компьютерная симуляция). Чтобы симуляция выглядела реалистично для реципиента, программа подстраивается под его восприятие, формируя материальные объекты, разум и сознание

Истоки гипотезы симуляции

- Ещё в Древней Греции **Пифагор** основал школу, изучавшей базовую философскую концепцию своего создателя об иллюзии всего существующего и реальности исключительно чисел и их бесконечных комбинаций, которые формируют все феномены обозримого бытия, подвластные познанию их человеком. Представление о том, что реальность — это не что иное, как иллюзия, выдвигал вслед за Пифагором древнегреческий философ **Платон**, который пришел к выводу о том, что материальны только идеи, а остальные объекты — лишь тени.

Такого же подхода придерживался и **Аристотель**, но с поправкой на то, что идеи выражаются в материальных объектах.



Ни одна программа не может работать ВЕЧНО.

A problem has been detected and windows has been shut down to prevent damage to your computer.

If this is the first time you've seen this Stop error screen, restart your computer. If this screen appears again, follow these steps:

Check for viruses on your computer. Remove any newly installed hard drives or hard drive controllers. Check your hard drive to make sure it is properly configured and terminated. Run CHKDSK /F to check for hard drive corruption, and then restart your computer.

Technical information:

*** STOP: 0x0000007B (0xFFFFFA60005B99D0, 0xFFFFFFFFC0000034, 0x0000000000000000, 0x0000000000000000)

- В нашей Вселенной время течет только в одном направлении, поэтому заикленности программы быть не может. Рано или поздно все закончится. Произойдет это через столетие, 200 миллионов или через миллиард лет — никто не знает

«Доказательство симуляции» Ника Бострома

Доказательство того, что наша реальность представляет собой иллюзию, воссозданную компьютерной программой, шведский философ-трансгуманист и профессор Оксфордского университета Ник Бостром строит на основании трёх основных тезисов, «как минимум один из которых является истинным»

- Весьма вероятно, что человечество вымрет до того, как достигнет «постчеловеческой» фазы;
- Каждая постчеловеческая цивилизация с крайне малой вероятностью будет запускать значительное число симуляций своей эволюционной истории (или её вариантов);
- Мы почти определённо живём в компьютерной симуляции.

Признаки гипотезы

■ СИМУЛЯЦИИ

■ Самый первый признак — математический. Математика лежит в основе нашей жизни.

- Все во Вселенной можно в некотором роде посчитать. Даже жизнь подвергается количественной оценке. Проект «Геном человека», в процессе которого была вычислена последовательность химических пар оснований, которые составляют ДНК человека, был разрешен с помощью компьютеров. Все тайны Вселенной решаются с помощью математики. Наша Вселенная лучше объясняется языком математики, чем словами.
- Если все есть математика, все можно разбить на двоичный код. Получается, если компьютеры и данные достигнут определенных высот, функциональный человек может быть воссоздан на основе генома внутри компьютера? И если вы построите одну такую личность, почему бы не создать целый мир?

■ Второй признак - **Антропный принцип.**

Он полностью вытекает из предыдущего признака. Антропный принцип задает вопрос: «Почему? Почему эти условия нам так отлично подходят?». Мы находимся на отличном расстоянии от солнца, гравитация для нас весьма сносна, в воздухе идеальнейший баланс газов и многое другое. Есть несколько исследований, которые описывают формулу нашей планеты, воздуха или космоса. Изменись в этой формуле хотя бы одна переменная, хотя бы на долю процента - жизни могло бы просто не быть. Это огромная формула состоящая из тысяч переменных, и изменение хотя бы одной из них может привести к непредсказуемым последствиям. Стоит ли говорить о вероятности "случайного совпадения" всех этих параметров.

Третий признак - Сбой в матрице.

- Все знают про «сбой в матрице» когда мы видим автомобили с почти одинаковыми номерными знаками, людей в одинаковой одежде, чувство дежавю и пропадающие в никуда предметы.

Таких случаев очень много, наверняка хотя бы один из них случался и с вами. Буквально два часа назад я уронил ручку со стола, успев краем глаза заметить куда она летит, а потом не смог ее найти. И я бы списал это на захламленную комнату, если бы я был дома. Но это было в офисе, где кроме моего стола и стула больше ничего нет, а на полу лежит ламинат. Этой ручке некуда было закатиться, кроме как провалиться в текстуры. Знакомая ситуация в компьютерных играх, правда?



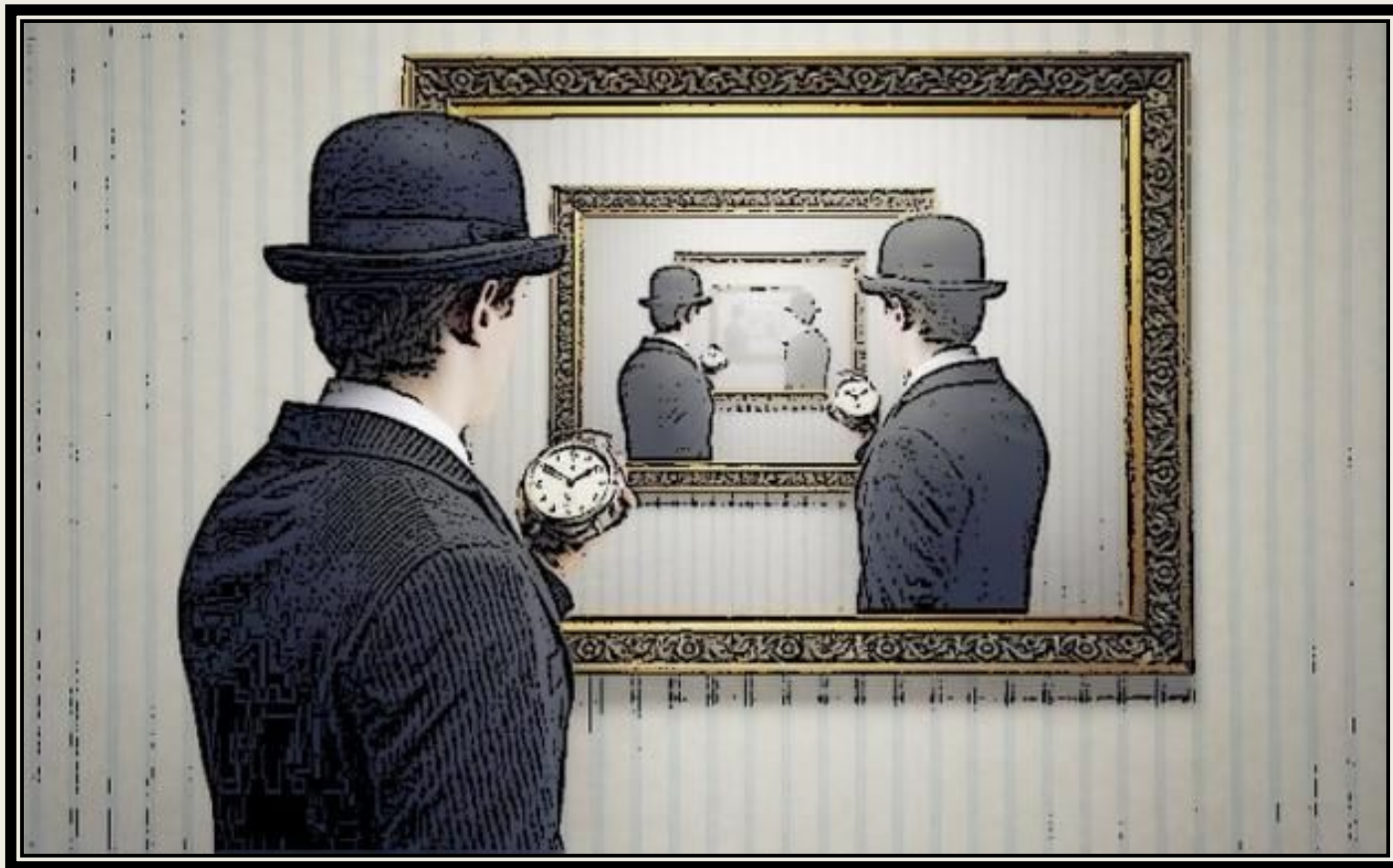
kaifolog.ru

kaifolog.ru

Примеры сбоев в матрице. Барьер скорости.

- Нет ничего быстрее света. За одну секунду он может покрыть расстояние в **300 000 километров**. Если теоретически приблизиться или достигнуть этой скорости, время остановится, то есть произойдет сбой в системе. Дело в том, что компьютеры всегда будут иметь какой-то предел скорости. То же касается и того компьютера, который управляет нашей реальностью. Если вы попытаете превысить скорость света, то программа не будет обновляться быстрее, чем может. Для примера можно взять обычную компьютерную игру, в которой всегда есть предел обновления. Если вы его превысите, то компьютер начнет «виснуть». Это объясняет научную теорию о том, что повышение скорости тела замедляет его процесс старения. Если достигнуть скорости света, то время остановится, потому что компьютер нашего создателя просто зависнет.

Дежавю.



- Говорят, что когда нам кажется, что ситуация уже происходила, это сбой в работе мозга. Многие ученые считают, что это сбой в работе матрицы, в которой, вероятно, мы проживаем. Всё паранормальное вокруг нас — это тоже ошибки. Может быть, это предусмотрено программой, а может и нет.



СПАСИБО

ЗА

ВНИМАНИЕ