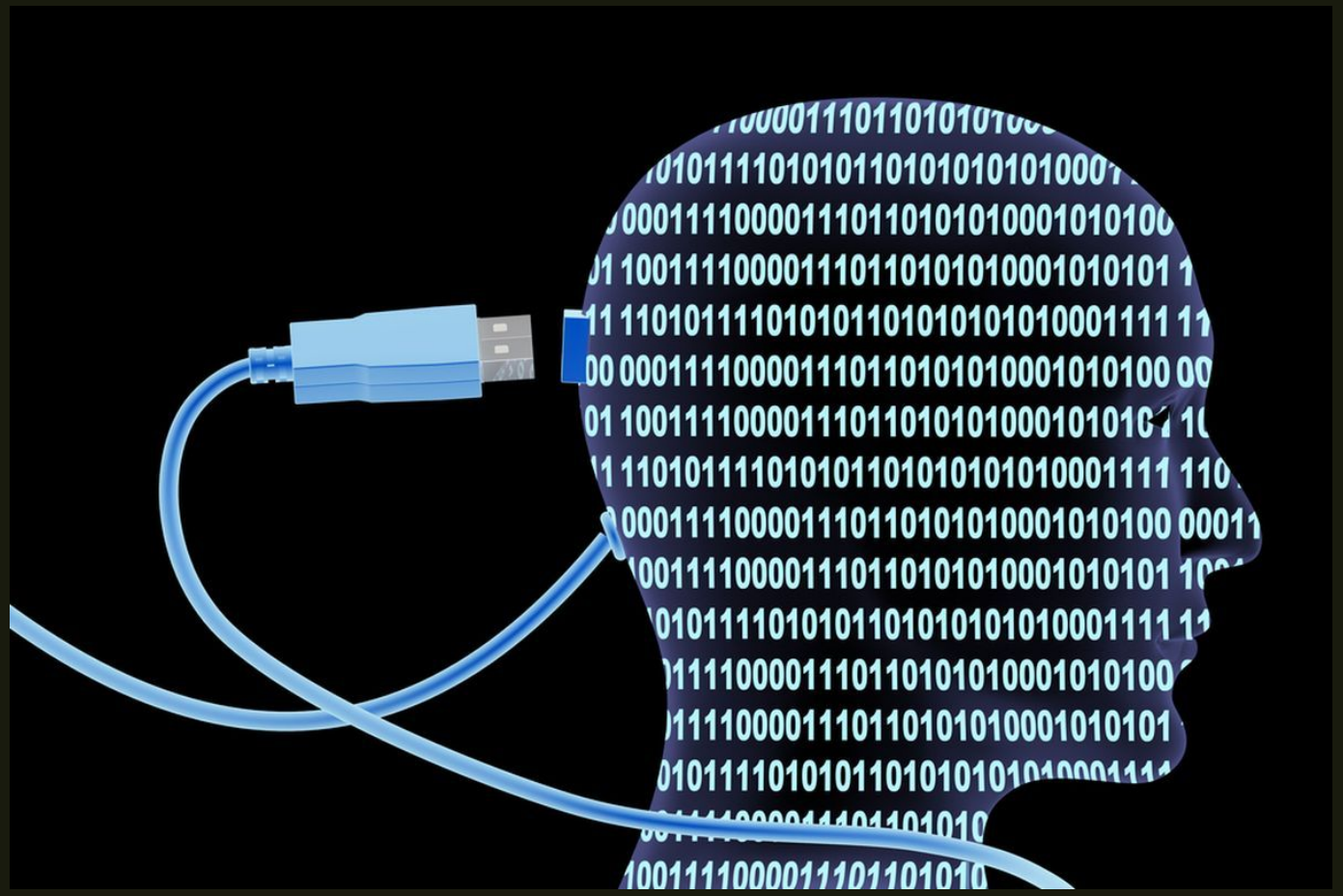
# ГИПОТЕЗА О ПРОИСХОЖДЕНИИ ЖИЗНИ НА ЗЕМЛЕ

## ГИПОТЕЗА "СИМУЛЯЦИИ"



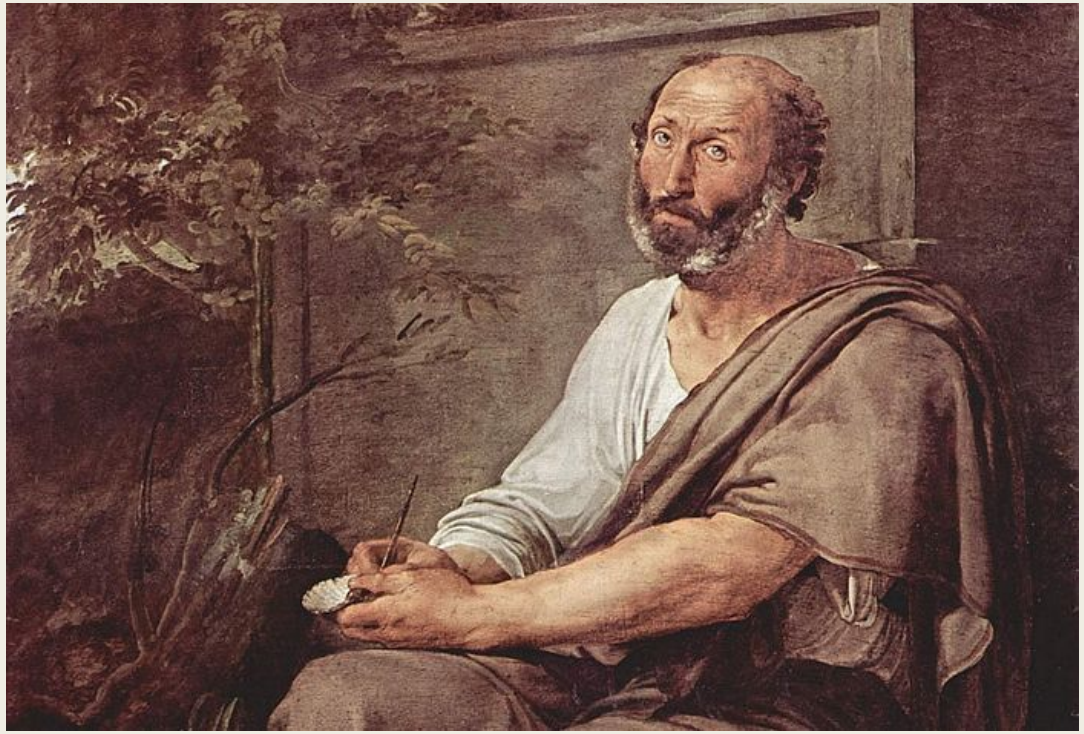
# Что такое гипотеза симуляции?

- 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.

- В нашей Вселенной время течет только в одном направлении, поэтому зацикленности 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

- 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?**

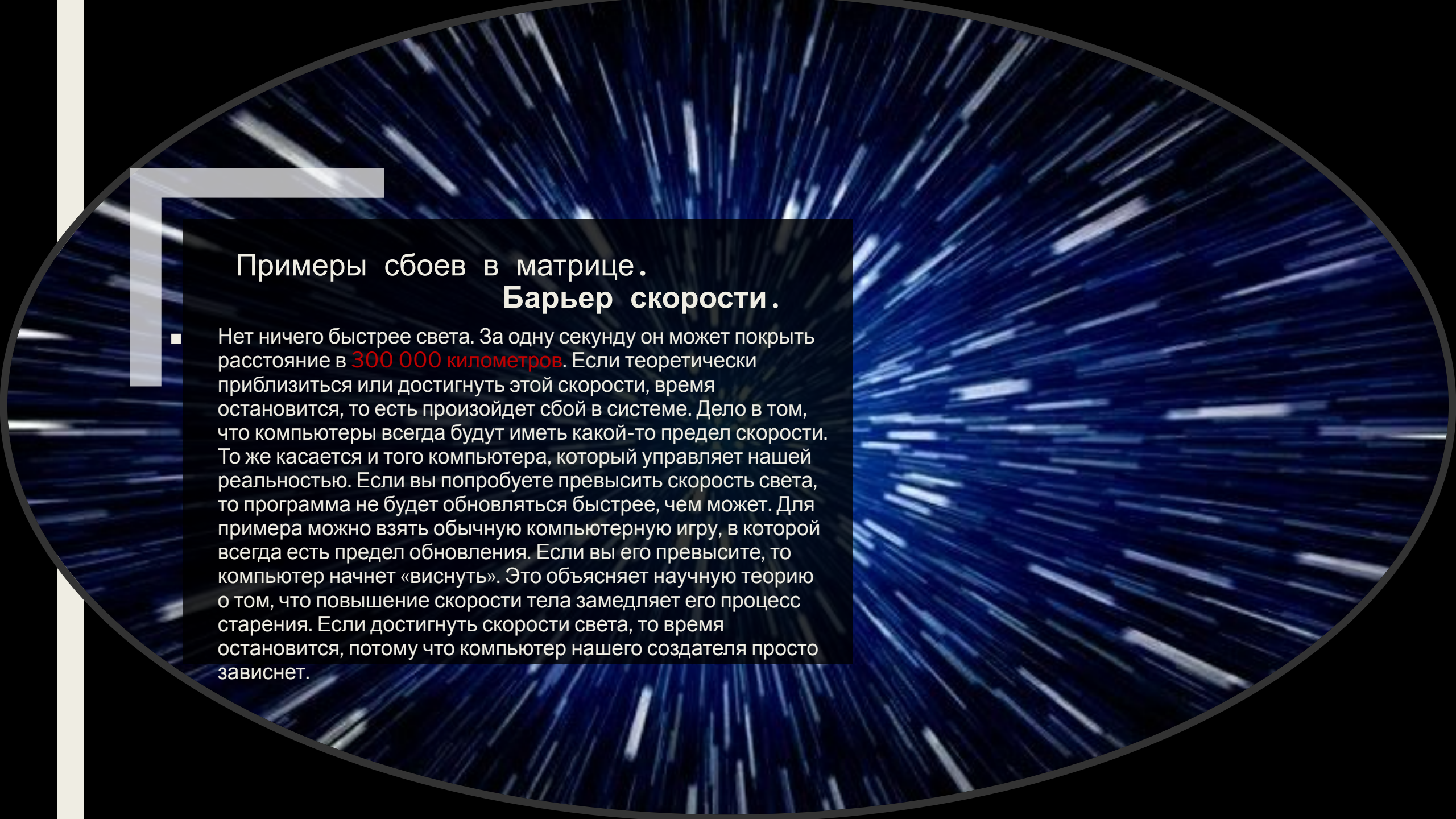
- Второй признак - **Антропный принцип.**

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 идеальный 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 провалится в текстуры. Знакомая ситуация в компьютерных играх, правда?**

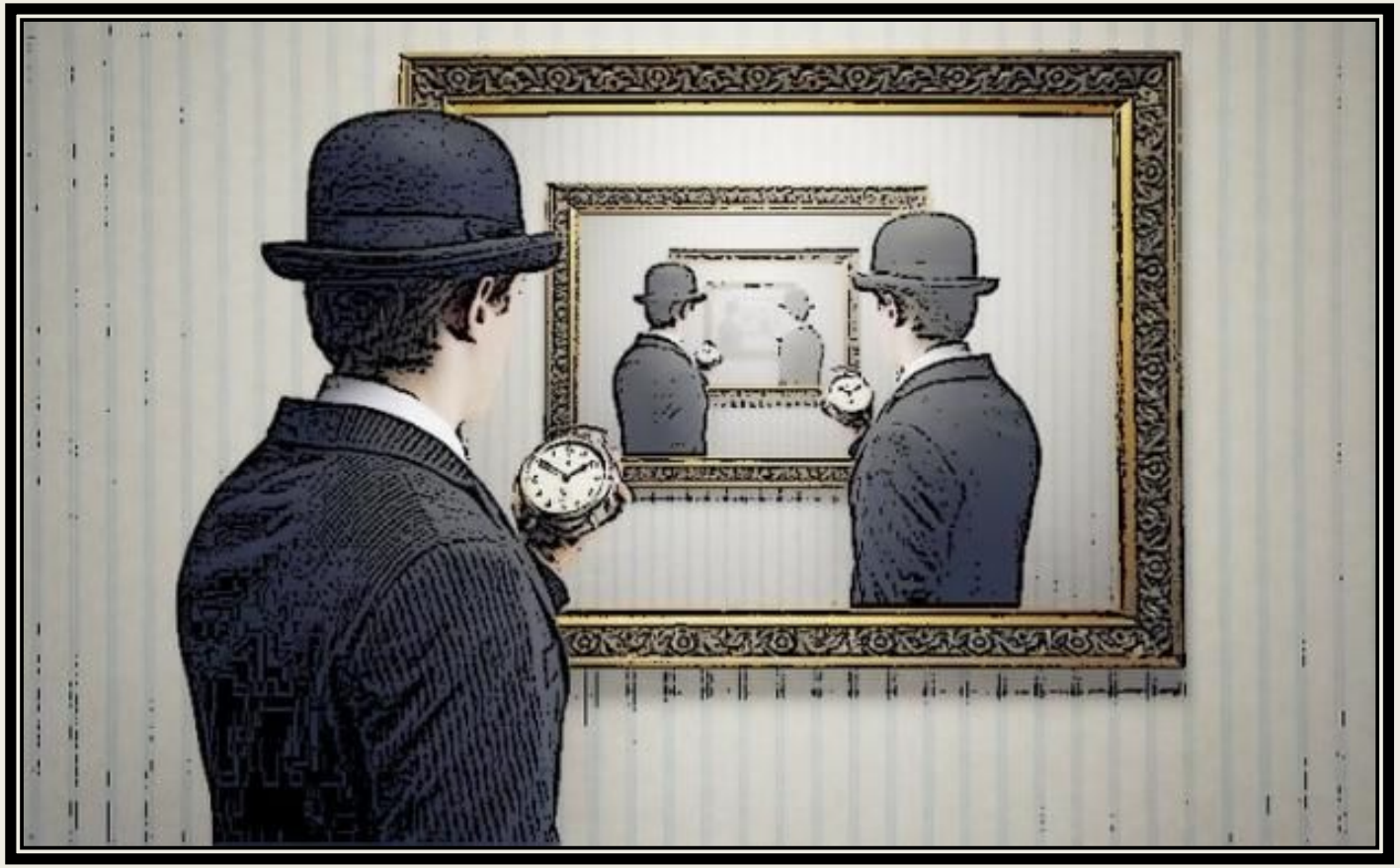


## Примеры сбоев в матрице.

## 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 попробуете 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