

SAMENVATTING

Reality + – *Virtual Worlds and The Problems of Philosophy*

David Chalmers

Virtuele realiteit is echte realiteit; dat is de centrale stelling van Reality+
Hij onderbouwd dit door de volgende argumenten:

- Het is onmogelijk om zeker te weten dat je niet in een simulatie leeft.
- Als het onmogelijk is om zeker te weten dat iemand in een simulatie leeft, dan is er geen belangrijk verschil tussen leven in een simulatie en leven in de "echte" wereld.
- Als er geen belangrijk verschil is tussen een simulatie en de "echte" wereld, dan zijn je persoonlijke waarden onaangetast als je in een simulatie leeft.
- Een simulatie is in alle belangrijke opzichten gelijk aan een voldoende geavanceerde virtual reality-wereld gecreëerd door mensen.
- Daarom zullen iemands persoonlijke waarden ook onaangetast blijven als iemand ervoor kiest om in een voldoende geavanceerde virtual reality-wereld te leven die door mensen is gecreëerd.

Van Descartes naar Chalmers

Waar Descartes om herinnerd wordt, is in zijn gedachte-experiment waarbij hij probeert te twijfelen aan alles wat mogelijkerwijs kan worden betwijfeld. Descartes stelde voor dat alles wat hij voelt en herinnert, door een boze demon kan zijn geïmplanteerd. Het enige waar Descartes zeker van kan zijn, is dat hij, aangezien hij twijfelt, daarom denkt, en als hij denkt, dan moet hij bestaan. De gedachte "Ik besta niet" is zelfvernietigend, omdat de gedachte zelf door iemand moest worden geduwd, en dat iemand zichzelf moet zijn, omdat hij de gedachte heeft.

Chalmers zegt dat we de boze demon van Descartes kunnen vervangen door een computersimulatie: het is in principe mogelijk dat alles wat we zien en onthouden zich in een computersimulatie heeft afgespeeld. Dit kan een onvolmaakte simulatie zijn, waarbij men vermoedelijk zou kunnen ontdekken dat ze in een simulatie zitten (bijvoorbeeld door aanwijzingen te vinden in de natuurkunde of door bugs te vinden of plaatsen waar de simulatie onvolledig is). Maar het is ook mogelijk dat we in wat Chalmers een perfecte, permanente simulatie noemt: perfect in die zin dat er geen manier zou zijn om vanuit de simulatie te ontdekken dat we in een simulatie zitten en permanent omdat we altijd in de

simulatie zijn geweest (we zijn geen niet-gesimuleerde mensen die ervoor hebben gekozen om deel te nemen aan de simulatie) en zullen altijd binnen de simulatie blijven.

Aangezien we niet kunnen weten dat we ons niet in een simulatie bevinden, biedt Chalmers het volgende argument (p. 56):

- Je kunt niet weten dat je niet in een simulatie zit.
- Als je niet kunt weten dat je niet in een simulatie zit, kun je niets weten over de buitenwereld
- Dus: van de buitenwereld kun je niets weten.

Het virtueel object

Chalmers wil het argument aanvoeren dat een virtueel object net zo echt is als een 'echt' object. Dit is waar, stelt hij, want als we zeggen dat de simulatie-objecten waarmee we mogelijk interactie hebben (als het waar is dat we in een simulatie zijn) echt zijn, dan moet een virtueel object in een virtuele realiteit dat we creëren ook zijn echt. Zijn eerste taak is dus om te definiëren wat het zelfs betekent dat iets echt is. (pagina's 108-114):

Bestaan: de werkelijkheid is dat wat bestaat. Mijn bureau voor me bestaat, en dus is het echt. De kerstman bestaat niet, en dus is de kerstman niet echt. Dit zou misschien de uitspraak van Berkeley kunnen zijn: zijn is waargenomen worden; of het wetenschappelijke standpunt dat iets echt is als het kan worden gemeten. Chalmers wijst erop dat hier problemen mee zijn, zoals omstandigheden die extreem dicht bij de oerknal liggen, of als we ons in een simulatie bevinden, zouden we kunnen zeggen dat dingen buiten de simulatie echt zijn, zelfs als we ze nooit kunnen zien of meten.

Werkt de bestaansdefinitie van de werkelijkheid voor een simulatie? Chalmers zegt van wel. Als jij en ik bijvoorbeeld in een perfecte, permanente simulatie naar een boom kijken, kijken we dan naar iets dat bestaat? Chalmers zegt ja, ook al is het gebaseerd op digitale processen.

Er wordt onderscheid gemaakt van de fysieke en mentale realiteit. De mentale realiteit is in deze een bewustzijn die een nieuwe plek krijgt. Hoewel deze bestaansrecht is niet gegrond op waarin wordt geloofd, gelooft Chalmers erin dat deze extensionele realiteit dicht bij het bewustzijn komt van dromen.

Werkelijkheid

Je kan natuurlijk andere manieren bedenken waarop mensen de werkelijkheid zouden kunnen definiëren die misschien geen gesimuleerde werelden zouden kunnen omvatten. Misschien is de realiteit datgene wat zichzelf in stand houdt (heeft geen geest of iets externs nodig om te bestaan, d.w.z. het kan niet worden "uitgezet" zoals een computer of weggeduwd worden als een gedachte). Of een opvatting van de werkelijkheid op basis van de ontologische substantie waaruit ze is gemaakt (bepaalde substanties zijn echt, terwijl andere denkbeeldig, illusoir of in zekere zin niet echt zijn).

Of een perceptie van de werkelijkheid die zegt dat de werkelijkheid zijn eigen gronden moet hebben: in een virtuele wereld is alles gegrond in een wereld buiten de onze, maar als het een echte werkelijkheid is, dan bestaan de 'brute facts' binnen ons universum. Als zodanig is de simulatie een deelverzameling van de werkelijkheid: er is een asymmetrie tussen beide. Hiermee bedoel ik dat dingen buiten de simulatie dingen binnen de simulatie op zowel een fysieke als sociale manier kunnen beïnvloeden, terwijl in de andere richting alleen sociaal is (je kunt een gebouw binnen de simulatie maken van buiten de simulatie, maar je kunt geen bouwen buiten de simulatie vanuit de simulatie; een meteorinslag buiten kan de simulatie vernietigen, maar een meteorinslag binnenin kan de externe realiteit niet vernietigen). Dit is de reden waarom bijvoorbeeld films als The Matrix het idee moeten uitvinden dat sterven in de matrix ook een persoon buiten de matrix doodt om de inzet te behouden.

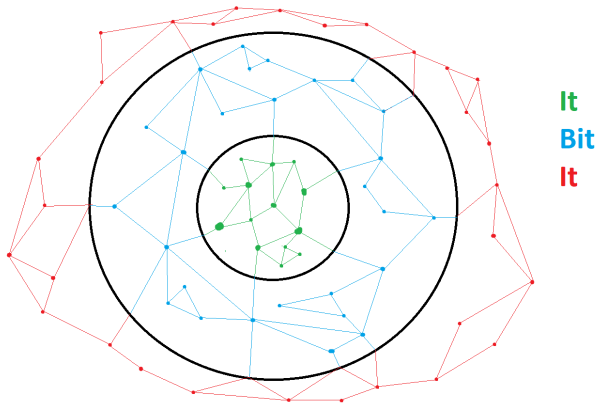
Of misschien is de realiteit wanneer causaliteit niet gebaseerd is op een soort vooraf vastgestelde harmonie: in een virtuele wereld is het effect dat het ene op het andere heeft gebaseerd op een code die zegt: "wanneer A gebeurt, dan B", terwijl de realiteit eigenlijk vereist een interactie binnen de wereld zelf die A oorzaak B maakt. Misschien kunnen we het zien als een soort fysieke, zo niet logische noodzaak dat als A optreedt, dan B moet optreden; in een simulatie had de code die aangeeft hoe de interactie eruit moet zien er anders uit kunnen zien. Dit zou kunnen worden gezien als: de realiteit is dat wat is opgebouwd van "onder" (d.w.z. de wetten van de fysica) in plaats van "boven" (een programmeur/simulator).

Of we zouden kunnen zeggen dat de werkelijkheid datgene is wat niet ontworpen is of niet bestaat voor een bepaald doel. De theïst zou kunnen zeggen dat dit dan alleen voor God geldt (dat God de ultieme werkelijkheid is); de atheïst zou zeggen dat dit van toepassing is op elke wereld die zich aan de "top" van alle geneste simulaties bevindt.

Of we zouden kunnen stellen dat de realiteit datgene is wat niet-fungeerbaar is. In een simulatie kan een object letterlijk over en weer worden gekopieerd en geplakt, zodat ze numeriek identiek zijn, maar in werkelijkheid kunnen dergelijke objecten ontologisch alleen typen en tokens zijn. Of de werkelijkheid is gebaseerd op lokaliteit: iets is echt wanneer het maar op één plaats bestaat (in plaats van als een fysiek lichaam in de buitenwereld en een digitaal lichaam in de simulatie)

Of misschien heeft de werkelijkheid een soort heilige eigenschap, zodat er iets metafysisch en intrinsiek superieur is aan het echte dan het gesimuleerde. Dit is waarschijnlijk wat een theïst zou beweren, dat het reële is doordrenkt (door God, of goden, of geesten van een soort) met een (misschien goddelijke) eigenschap die het een ontologische of morele waarde geeft die verder gaat dan alleen het materiële waar het van gemaakt is of wat de functie ervan is.

Dit alles terzijde, ik denk niet dat het argument van Chalmers er te ver naast zit. Wat hij zijn positie noemt, is simulatierealisme, wat vrijwel precies is zoals het klinkt: dingen die worden gesimuleerd zijn net zo echt als dingen die niet worden gesimuleerd. Hij ondersteunt dit met wat vaak de it-from-bit-hypothese wordt genoemd.



“If we think about the inner circle, the green nodes can be thought of as properties like mass and charge, the edges (connecting lines) as the interactions between them (e.g. forces of nature); we then have the next circle up, which is the computational structure or data structure of the universe/simulation, where the innermost circle is realized (made real) by this computational structure; then the red on the outside could be the putative “it” that realizes the “bit” of the blue structure; the it-from-bit hypothesis would leave out the red outermost structure” (p. 413)

Chalmers, D. J. (2022). *Reality+*. Ww Norton & Co.