**Миф Платона о пещере и фильм «Матрица»**

Темник Арсений Дмитриевич, студент

НИУ ВШЭ Пермь

Самым знаменитым из мифов Платона без сомнения является миф о пещере. Несмотря на то, что он был написан еще до начала нашей эры, миф находит отражение в современной культуре и науке. Главные темы и концепты Платоновского мифа можно отследить в фильме «Матрица», снятом в 1999 году братьями (ныне сестрами) Вачовски. Можно сказать, что сюжет Матрицы и Платоновского мифа о пещере в некотором роде пересекается. Миф о пещере рассказывает о людях, проживших всю жизнь в заточении в пещере. Узники видят лишь тени предметов, они не знают о существовании реальных предметов, поэтому и тени для них являются более чем реальными предметами. Похожее наблюдается в Матрице, люди живут в заточении, не подозревая об этом, их разум подконтролен большой машине. Как и в случае с узниками пещеры, люди в Матрице видят только то, что им позволяют видеть, им даются ложные образы, и они принимают то, что их чувства говорят им, и они верят, что все это действительно существует. Их жизнь полностью связана с реальность, которой даже не существует. Эти произведения поднимают массу вопросов, ответы на которые не так просто найти. По крайне мере, можно выделить 2 вопроса, которые на мой взгляд более четко отражают всю суть. Что

произойдет если кто-то освободится? Как отличить настоящую реальность от подделки?

С первым вопросом гораздо проще, поскольку Платон сам отвечает на него в конце мифа. Один из заключенных убегает, теперь он может видеть и слышать для себя реальный мир. Он будет шокирован внешним миров, ведь он не сможет увидеть ту действительность, которую привык видеть, находясь в пещере. Его восприятие реальности изменилось. Он считает необходимым рассказать о своем открытии другим заключенным. К сожалению, он не будет понят другими заключенными, для них он будет смешон и безумен. Заключенные будут считать, что свобода сделала его больным, сумасшедшим, и что им не стоит стремиться к освобождению, если оно имеет такие катастрофичные последствия. В Матрице же роль сбежавшего заключенного выполняет Нео. Освободившись от воздействия машины, он видит, в каком состоянии находится реальный мир, открывшаяся перед ним истина повергает его в глубокий шок, эта истина буквально переполняет его настолько, что он теряет сознание. Нео видет своей целью спасение всех людей, находящихся в заключении. Но, как и сбежавшего заключенного из пещеры его одолевает желание вернуться в матрицу, поскольку она более знакома и понятна его разуму. Такое заключение можно сделать на основе диалога Сайфер с Тринити, когда Сайфер рассказывает ей, что “Матрица может быть более реальнее, чем реальный мир”. В один момент и сам Сайфер теряет рассудок и убивает нескольких членов экипажа ради возвращения в матрицу. Большинство людей не готовы быть отключенными от матрицы, поскольку многие люди настолько безнадежно зависимы от системы, что готовы бороться за защиту этой системы.

Таким образом, когда человек узнает, что все его существование, все то, что он считал своей реальностью оказывается лишь иллюзией, этот человек вряд ли сможет это осознать и смириться, для него лучшим выходом будет всегда оставаться в зоне комфорта, в зоне наблюдаемой реальности.

Перейдем же к рассмотрению второго вопроса, на который невозможно ответить однозначно. Пытаясь ответить на этот вопрос, возникает новый-А наша реальность реальна? Еще Платон говорил-“То, что мы видим, может быть вовсе не реальным”. Существует такая гипотеза, согласно которой наш мир является компьютерной симуляцией, другими словами-мы живем в матрице. Вероятность верности этой гипотезы достаточно велика, если судить по статье шведского философа Ника Бострома[1]. В своей статье он приводит 3 доказательства методов моделирования, согласно статье одно из доказательств является верным:

1) весьма вероятно, что как биологический вид человечество начнет исчезать с лица земли, не достигнув «постчеловеческой» стадии.

2) Очень маловероятно, что любая постчеловеческая цивилизация запустит большое количество симуляций (моделей), имитирующих ее эволюционную историю (или, следовательно, вариантов этой истории).

3) Мы почти наверняка живем в компьютерной симуляции.

Человечество может уничтожить само себя в результате войны, технологического катаклизма или биологической катастрофы. Но если это утверждение неверно, то человечество сможет продолжать развиваться и войдет в «постчеловеческую» эпоху.

Если принять то, что первое утверждение неверно, перейдем ко второму. В новой эпохе человечество будет обладать возможностью создавать симуляции. Скорее всего это будут исторические симуляции. Но вероятнее всего, такие симуляции будут представлять малую научную ценность для такой развитой цивилизации. Законы не разрешат людям создавать исторические симуляции, значит найдутся те, кто обойдут эти законы, что естественно приводит нас к третьему утверждению.

Бостром приводит еще много аргументов, которые заставляют усомниться в реальности нашего мира. За последние 30 лет вычислительные мощности наших компьютеров совершили колоссальный скачок. Существует такая вероятность, что где-нибудь через 50 компьютеры будут в миллионы раз мощней. Таких мощностей хватит для создания невероятно точной симуляции, настолько точной, что у людей внутри симуляции не будет и мысли о том, что они находятся внутри программы. Можно себе представить сверхцивилизацию, которая развивалась несколько миллиардов лет. Это очень много по сравнению с тем, сколько существует наша цивилизация. Наш мир полностью может быть смоделирован такой сверхцивилизацией. Это дозволяет авторам симуляции создавать любые образы в ней, с таинственными для нас целями. Если уровень контроля в симуляции мал, то в ней будут скапливаться ошибки, как при работе компьютера, и возникать нарушения и сбои, которые можно увидеть. Либо некоторые обитатели симуляции могут получить доступ к некоторым незапротоколированным возможностям. Этим можно объяснить любое сверхъестественное явление. Ошибки в матрице возможны, пока они не влияют на работу системы в целом. Например, эффект дежавю. В самом фильме это объясняется как сбой в матрице. Вероятно, что вычислительных мощностей даже сверхцивилизации может не хватить на обработку всех переменных, каждого отдельного атома, поэтому можно говорить, что вероятно симулируется лишь видимая нами часть реальности, как в современных компьютерных играх, в которых загружается только та часть карты, на которой находится игрок. А как же другие люди? Ведь каждый человек настолько сложен и непредсказуем, что невозможно симулировать всех людей, живущих на нашей планете. Можно предположить, что существую только я, мои родственники и близки, остальные же люди нереальны, лишь элементы симуляции, заставляющие думать, что реальность реальна. Такая крайняя форма солипсизма.

Люди склонны верить в бога, в некую невидимую силу. Создатели симуляции вполне могли заложить в нас веру в то, что они где-то есть. Создатели симуляции выступают в роли всемогущих богов, способных вмешиваться в жизнь нашего мира, способных наблюдать за ним. Но что если они тоже симулированы? Значит реальность может оказаться многоуровневой, каждая симуляция производит симуляцию более низкого уровня. С течением времени количество таких реальностей будет неуклонно расти, стремясь к бесконечности. Однако количество ресурсов необходимых для симуляции постчеловеческой цивилизации может оказаться непомерно большим. Если учитывать эту возможность, то следует ожидать уничтожения нашей модели, до того, как она вступила в постчеловеческую эпоху.

Пифагор оказался прав, когда говорил:” Все есть число”. Ведь действительно в основе нашей жизни лежит математика. Мир, в котором мы живем можно представить с помощью чисел. Проект «Геном человека» ставил своей главной целью определить последовательность нуклеотидов, которые составляют ДНК человека. Цель была достигнута с использованием компьютера. Мир проще описать с помощью математики, чем словами. С развитием технологии человек может быть воссоздан на основе этого генома внутри компьютера. Если может быть создан один человек, почему бы не создать целый мир? Все эти аргументы могут подтверждением того, что мы живем в матрице, но не стоит отбрасывать наличие аргументов противоположных. В любом случае, спор о существовании нашей реальности ни к чему не приведет, поскольку никто не может с точностью сказать, что есть реальность. Я считаю, что реальность является таковой, пока мы в этом убеждены, пока не появилось то, что могло бы уверить нас в обратном. Поэтому нам не нужно отделять реальность от подделки. Мы будем воспринимать подделку как реальность, пока какая- либо истина не раскроет нам глаза.

Фильм «Матрица» является лишь современным аналогом Платоновского мифа о пещере, поднимая те же философские вопросы, волнующие людей уже много веков. Оба произведения показывают нам, как воспринимать нашу собственную реальность и различать то, что реально и что не реально. Они показывают нам, что мы можем выбрать нашу реальность на основе того, что мы наблюдаем в жизни, и сами решать, что мы считаем реальным. В какой-то степени мы все находимся под влиянием мыслей и действий других людей, но в то же время мы, как люди, можем задавать вопросы, делать свои собственные выводы и, наконец, делать свой собственный выбор. Матрица не может сказать вам кто вы, только вы определяете, кем вы являетесь. Мы должны сами делать шаг к личной независимости, как это сделал Нео, выбрав красную таблетку, или как это сделал заключенный, выйдя из пещеры.

Литература:

1. Nick Bostrom. Are You Living in a Computer Simulation? // Philosophical Quarterly. — 2003. — №211. — С. 243-255.