

# UTDRAG FRA DEN LEKSIKRYPTISKE ENCYKLOPEDI

**Simulans**, *sb*, stimulansen man opplever å få i en simulert virkelighet.

**Simuleringsargumentet**, et argument fremmet av Nick Bostrom. Argumentet starter med antagelsen om at når en sivilisasjons teknologi er tilstrekkelig utviklet vil den være i stand til å skape simuleringer som inneholder simulerte, men bevisste, subjekter (se **Funksjonalisme**). Bostrom kaller sivilisasjoner med teknologi som har nådd dette punktet *teknologisk modne sivilisasjoner*. Det antas videre at det finnes, har funnes eller vil finnes et stort antall sivilisasjoner. En sivilisasjon med en tilstrekkelig utviklet teknologi har trolig enorme mengder med datakapasitet, og vil derfor kunne skape et astronomisk antall slike simuleringer. Gitt disse antagelsene kan det, ved å appellere til sannsynligheter, argumenteres for at det må finnes nær uendelig mange flere simulerte bevisste subjekter enn bevisste biologiske subjekter, og følgelig er sannsynligheten for at vi selv er bevisste biologiske subjekter forsvinnende liten. Bostrom formulerer simuleringsargumentet som følger: Hvis en ikke-ubetydelig mengde teknologisk modne sivilisasjoner medfører at det finnes nær uendelig mange flere simulerte bevisste subjekter enn biologisk bevisste subjekter, må én av de følgende påstandene være sanne:

- (1) Nesten alle sivilisasjoner dør ut før de når teknologisk modenhet.
- (2) Nesten alle teknologisk modne sivilisasjoner unnlater å skape slike simuleringer, til tross for at de har muligheten.
- (3) *Simuleringshypotesen*, at vi er simulerte skapninger skapt av en avansert sivilisasjon, er etter all sannsynlighet sann.

Ifølge den første påstanden er det svært få eller ingen sivilisasjoner som oppnår teknologisk modenhet. En forklaring for hvorfor dette skulle være tilfellet vil være at tilnærmet alle sivilisasjoner utvikler en selvutslettende teknologi før teknologien deres blir moden. Dersom (1) er tilfellet, vil også vår egen sivilisasjon trolig utslette seg selv før den er i stand til å skape slike simuleringer.

Den andre påstanden tilsier at tilnærmet ingen sivilisasjoner velger å skape simuleringer med bevisste subjekter. I så fall må det være en veldig sterk konvergens mellom de modne sivilisasjonenes utvikling. Bostrom tenker seg at en slik konvergens kanskje kan forårsakes av at sivilisasjonene opplever en slik simulering som etisk problematisk.

Dersom ingen av disse to påstandene er sanne, mener Bostrom at vi må akseptere simuleringshypotesen. Hvis vår egen sivilisasjon en gang i fremtiden skaper simuleringer med bevisste subjekter, kan vi se dette som en indikasjon på at påstand (1) og (2) er feil, og dermed at simuleringshypotesen er sann. Det er ingenting i veien for at simulerte vesener også kan skape simuleringer med bevissthet, og det medfører at også våre skapere sannsynligvis er simulerte. Sivilisasjonen eller sivilisasjonene som har skapt oss er da i en viss forstand som guder, fordi de trolig kan kontrollere oss og verden vi lever i. I så fall er det mulig at våre handlinger kan bli straffet eller belønnet etter en standard. Dette kan kanskje etablere et universelt etisk imperativ, mener Bostrom.

Simuleringsargumentet kan minne om skeptiske argumenter, men argumentet er ikke ment å fremme en skeptisk posisjon. Det skal heller fremstå som et argument for at vi har grunner til å tro, gitt dets premisser, at en av de tre mulighetene må være tilfellet, og dermed rette fokus mot visse mulige betingelser for vår (og andre veseners) eksistens. S.G.K.

**Soritesparadokset**, *sb*, et paradoks som er appliserbart på vage termer. «Høy» er et slikt vagt uttrykk, og kan brukes i et oppsett av soritesparadokset. For eksempel: Hvis en basketballspiller som måler 2 150 mm er høy, så er en basketballspiller som måler 2 149 mm også høy. Ved å fjerne én mm av gangen, altså ved å konstruere en *soritesekvens*, så vil man etterhvert komme frem til at en basketballspiller som måler 1 500 mm også er høy – en uholdbar konklusjon under en proposisjonell semantikk.