Парадокс, лежащий в основе нашей этики

«Для любой возможной популяции, насчитывающей не менее десяти миллиардов человек с очень высоким качеством жизни, должна существовать некоторая гораздо бóльшая воображаемая популяция, чье существование, при прочих равных условиях, было бы лучше, даже если ее члены живут жизнью, которая едва ли стоит того, чтобы жить».

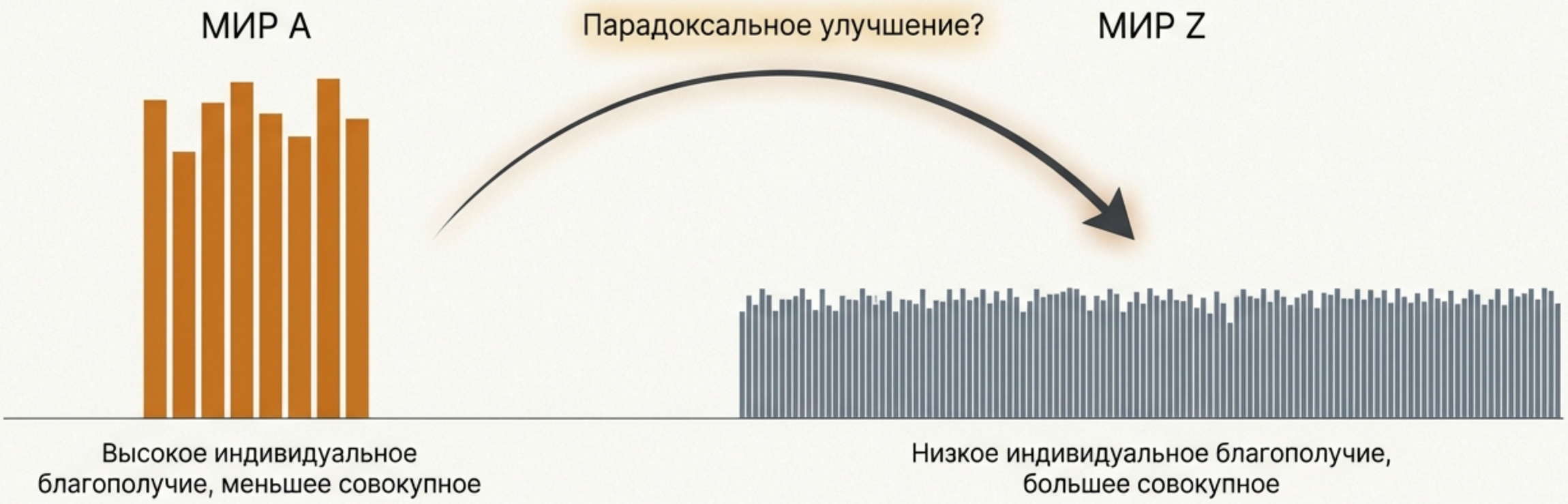
Дерек Парфит, «Причины и личности» (1984)

«Причины и личности» (1984)

NotebookLM

# «Отвратительный вывод» в действии

«Отвратительный вывод» Парфита предполагает, что для любого мира с счастливым населением (Мир A) существует мир с гораздо большим населением, где жизнь едва стоит того, чтобы жить (Мир Z), но который считается лучше из-за большей суммарной суммы благополучия.

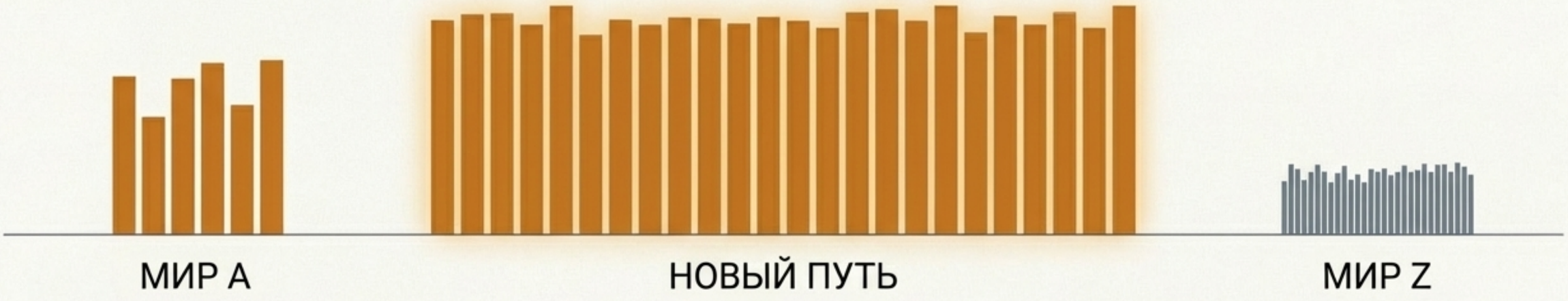



NotebookLM

# Этот вывод правдоподобен, но ложен

Парадокс Парфита основан на компромиссе. Но что, если компромисс не обязателен? Существует способ максимизировать *и* совокупное, *и* индивидуальное благополучие одновременно.

На самом деле, самый эффективный способ — это наполнить Вселенную разумными существами, чьи центры вознаграждения радикально обогащены.




NotebookLM

# Первое приближение: «Wireheading» (прямая стимуляция)

## Концепция

Наивный подход — прямая стимуляция центров вознаграждения мозга. Это энергоэффективно и доказывает, что неограниченное благополучие в ограниченном пространстве возможно. Чистое удовольствие не вызывает физиологического привыкания.

## Проблема

- 1. **Эволюционная нестабильность:** «Wireheads» не стремятся растить детей-«wireheads».
- 2. **Социальная неправдоподобность:** Такой сценарий маловероятен в обществе.
- 3. **Нюанс:** То, что мы называем «центрами удовольствия», на самом деле является «центрами желания». Мезолимбическое дофаминергическое «желание» отличается от мю-опиоидергического «удовольствия».

**Вывод:** «Wireheading» — это важное доказательство концепции, но не окончательное решение.

NotebookLM

# Альтернатива: «Матрица-Рай»

Существует более сложное решение, которое труднее отвергнуть. Оно основано на стандартных допущениях этики народонаселения и футуристической нейронауки.
Максимальное совокупное *и* индивидуальное благополучие может быть достигнуто на двух основаниях:

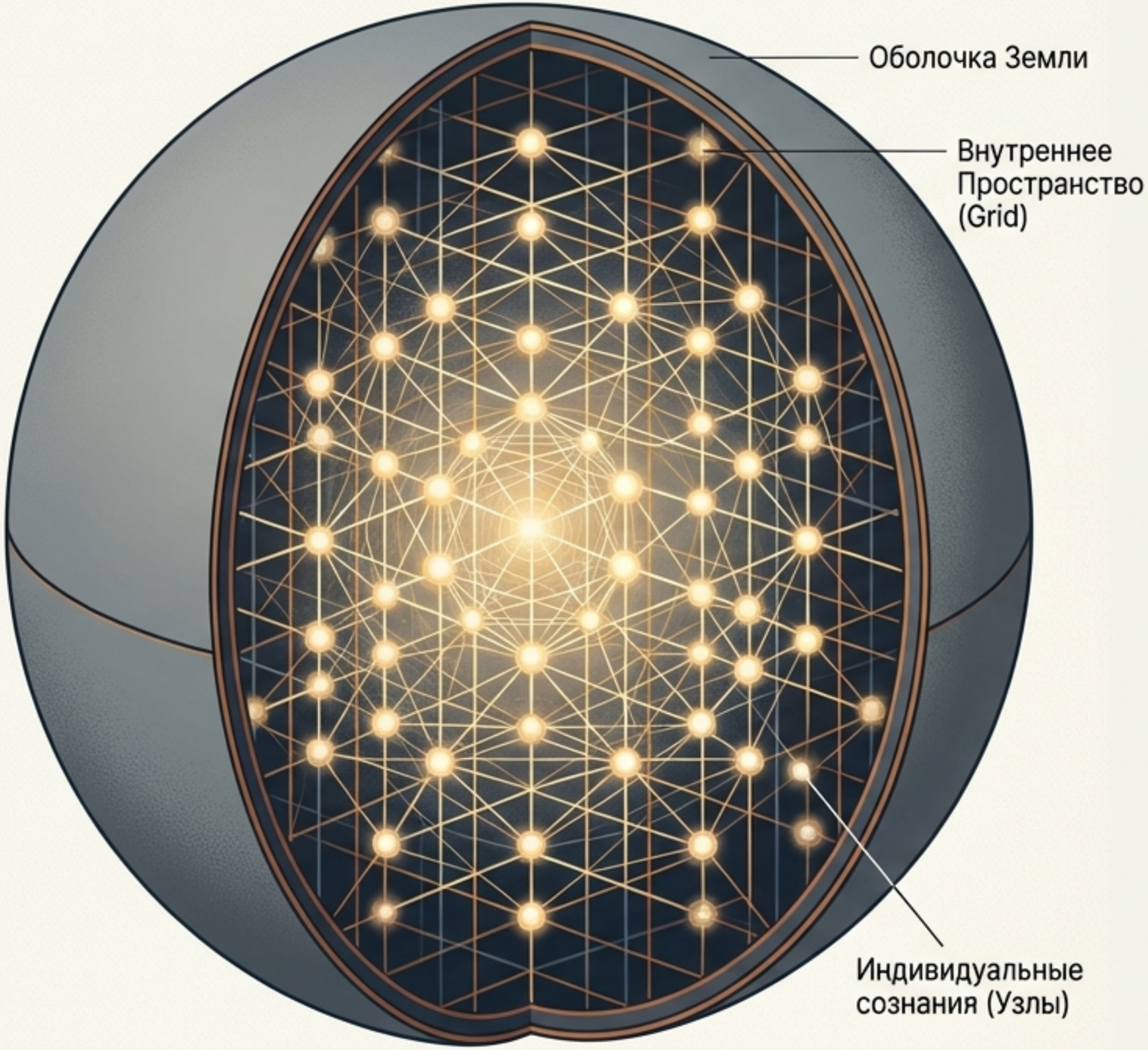
NotebookLM

# Столп I: Жизнь, мотивированная градиентами блаженства

Речь идет не просто об удовольствии, а о фундаментальной перестройке сознания.

- **Упразднение страдания**: Страдание может быть в принципе устранено у всех живых существ, независимо от плотности населения.
- **Новая мотивация**: Разум и мозг могут быть мотивированы исключительно «градиентами церебрального блаженства».
- **За пределами человеческого**: Сверхразумные постлюди могут испытывать градиенты благополучия, в миллиарды раз более насыщенные, чем те, что были адаптивны для *Homo sapiens* в среде предков.

NotebookLM




# Столп II: Глобальная VR как безграничная среда обитания

## Концепция

Экспоненциальный рост вычислительной мощности (закон Мура) открывает перспективу пожизненной иммерсивной VR.

## Ключевое отличие

Это сценарий «Матрицы» *без* причудливых «Машин», зависимых от биоэлектрической энергии людей.

## Как это работает

- Каждый мозг в капсуле («envatted mind/brain») питается генетически созданной одноклеточной питательной смесью.
- Емкость Земли возрастает до *тысяч миллиардов* взаимосвязанных (пост)людей.
- Виртуальные сафари по дикой природе остаются опциональными, в то время как болезненные экосистемы Земли демонтируются.

NotebookLM

# Синтез: триллионы жизней на пике благополучия

NotebookLM

# Первое возражение: «Но ведь это не реально!»

Эта идея напоминает мысленный эксперимент Роберта Нозика «Машина опыта». Нозик утверждал, что мы не подключились бы к машине, которая дарит идеальные переживания, потому что мы ценим нечто большее, чем «просто» приятные ментальные состояния. Мы **ценим связь с реальностью.**

?

Основная интуитивная реакция: «Мир в капсуле» кажется фальшивым, эскапистским и лишенным подлинной подлинной ценности, пености, подобно наркотическому сну.

NotebookLM

# Ответ 1: Реальность — это консенсус, а не солипсизм

**Ключевое различие:** В отличие от «Машины опыта» Нозика, «Матрица-Рай» может быть интерактивной и основанной на консенсусе.

> «Если вы напишете роман в иммерсивной глобальной VR, другие люди смогут его прочитать».
>
> «Если вы сочините музыку, другие смогут ею насладиться».
>
> «Если вы захотите пообщаться с друзьями, вы сможете это сделать — так же, как и сейчас».

**Вывод:** Мир в VR может быть не менее упрямо независимым от сознания, чем тот, который мы воспринимаем сегодня. Взаимодействие с другими и создание реальных артефактов (внутри этой реальности) полностью сохраняются.

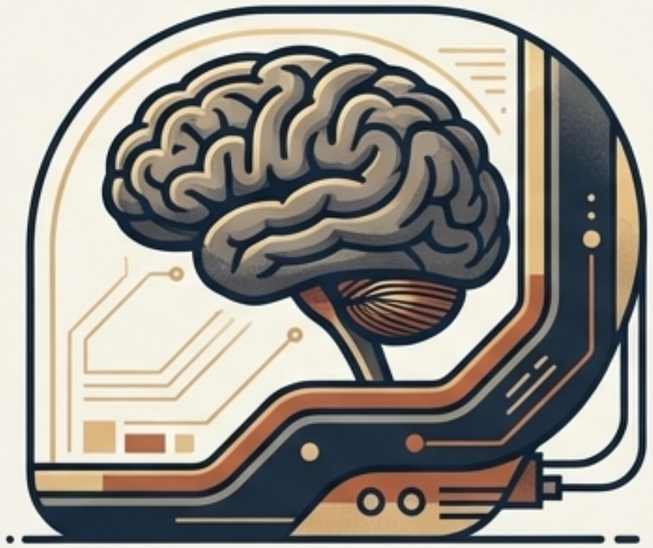
NotebookLM

# Ответ 2: Мы уже «мозги в черепах»

Компьютерно-управляемые «миры в капсулах» являются тюремными камерами не в большей и не в меньшей степени, чем традиционные черепа позвоночных.

Наша соматосенсорная кора не имеет прямого доступа к телу за пределами черепа. Единственные тела, которые мы когда-либо познаем, — это «виртуальные тела», закодированные в нашем мозге. Мы уже живем в симуляции, генерируемой органически.

**Сегодня**: Мозг в черепе.



**Матрица-Рай**: Мозг в капсуле.

Действительно ли ценность жизни зависит от этого случайного исторического различия?

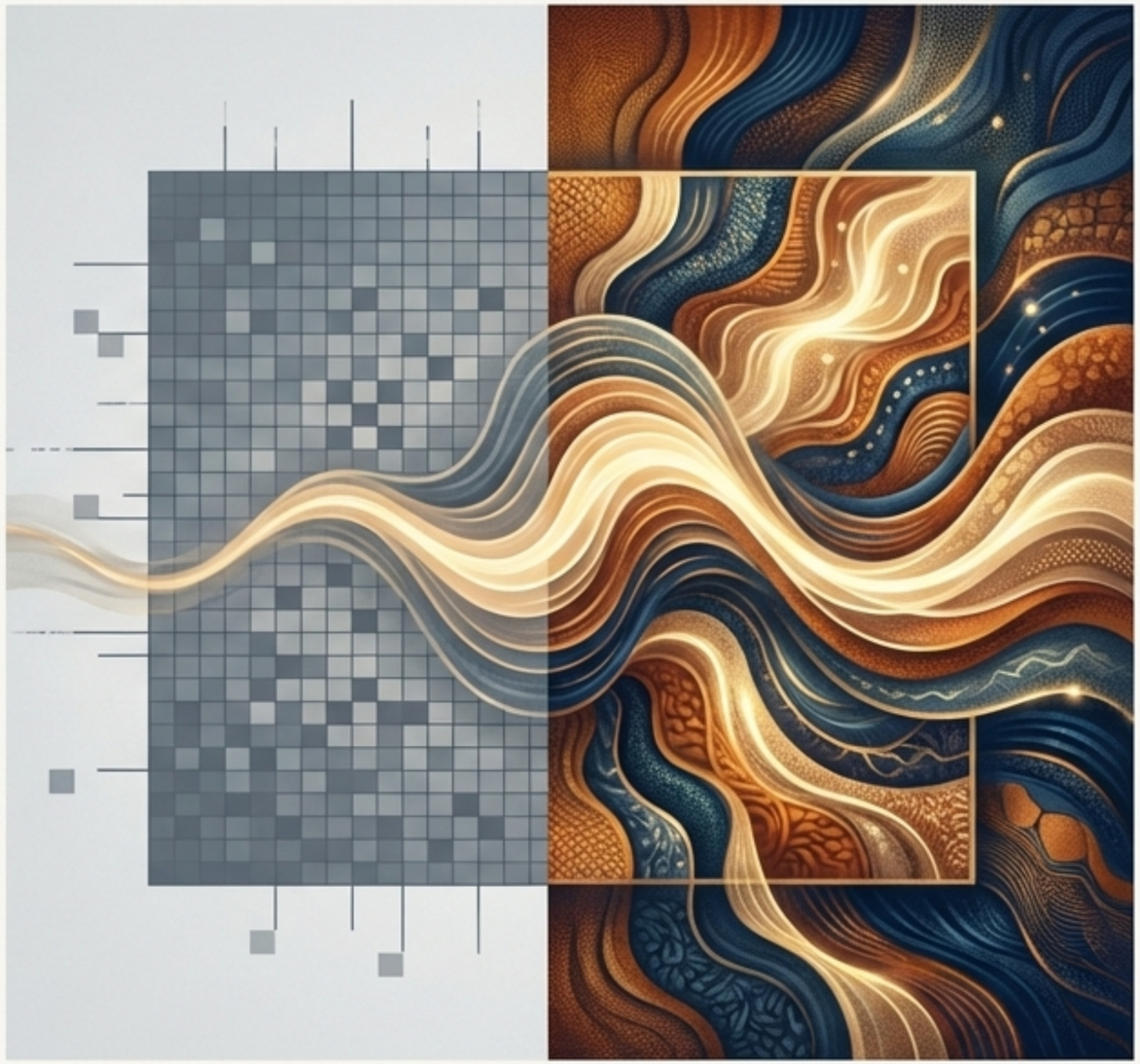
NotebookLM

# Ответ 3: Не «Дивный новый мир», а усиленная аутентичность

**Возражение:** Этот мир звучит как антиутопия поверхностных удовольствий.

**Контраргумент:** Технологии могут быть использованы для усиления нашего чувства аутентичности, а не для его подавления.

- **Супернормальные стимулы:** С помощью избирательного использования супернормальных стимулов все желаемое может ощущаться «более реальным».
- **Борьба с отчуждением:** Это прямо противоположно дереализации и деперсонализации, характерным для современного городского общества.
- **Морфологическая свобода**: Постлюди могут принимать любой телесный облик в VR, от архаичного до экзотического, или не иметь его вовсе.



NotebookLM

Матрица-Рай

# Этический императив: логическое следствие велфаризма

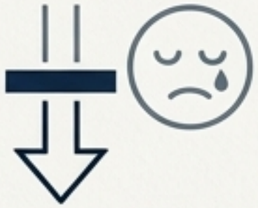
****Основание**:** Этические допущения, лежащие в основе «Матрицы-Рая», скромны и относительно не вызывают споров (например, эффективность по Парето).

**Гедонистический утилитаризм:**

Очевидно требуется, так как сумма удовольствия максимальна.

**Негативный утилитаризм:**

Удовлетворен, так как страдание устранено путем переписывания генома.



**Утилитаризм предпочтений:**

Требуется, так как и сумма, и распределение удовлетворенных предпочтений потенциально максимизированы.

**Осложнение для утилитаризма предпочтений:** Что, если у кого-то есть предпочтение традиционного телесного существования?

**Ответ:** Это предпочтение, вероятно, имеет ограниченный вес по сравнению с «астрономически прекрасным результатом» — триллионами реализованных предпочтений постлюдей.

NotebookLM

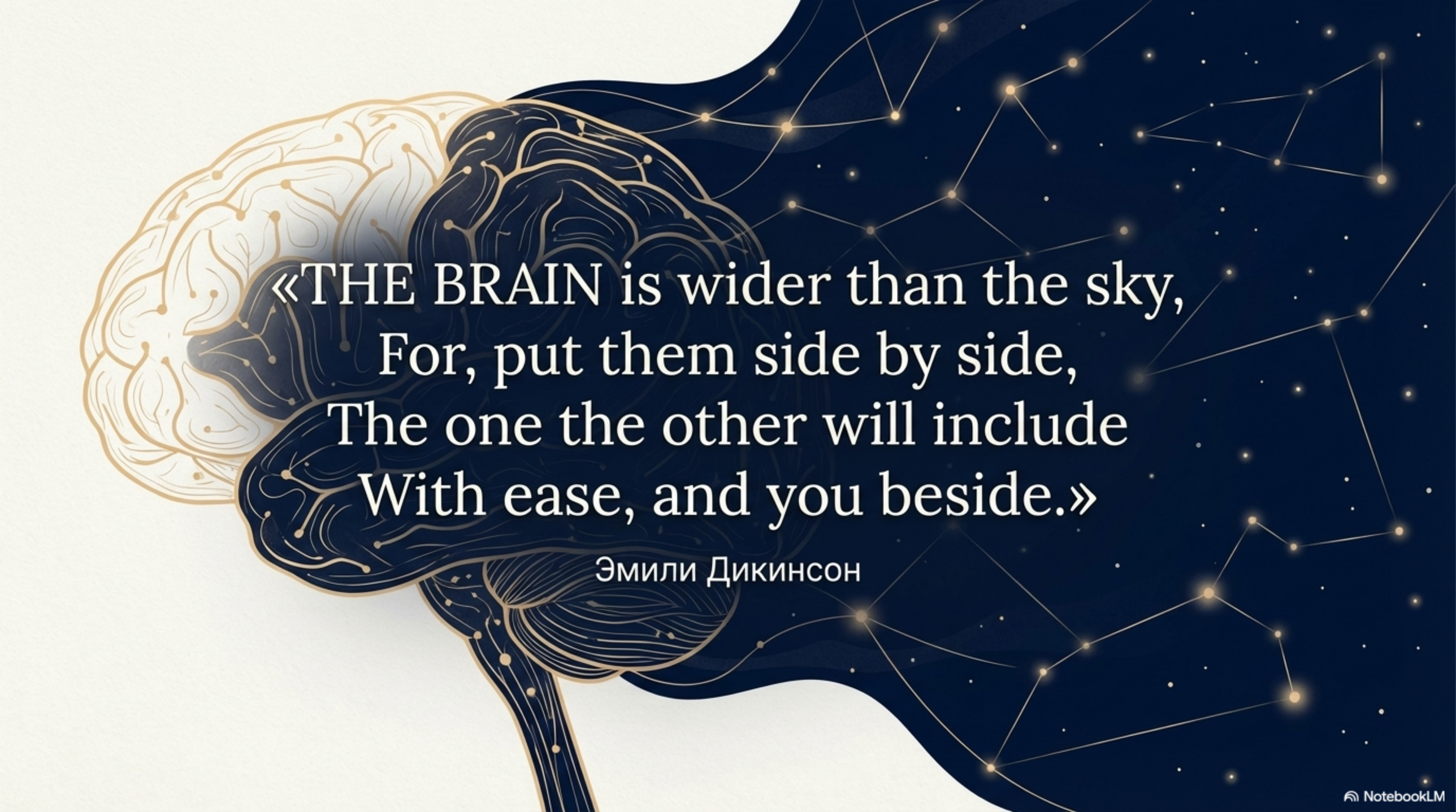
# Истинная цена статус-кво

## Стандартная этика народонаселения является **радикально отрицающей жизнь.**

- **Смертоносный экологический след**: Классическое телесное существование ограничивает население Земли несколькими десятками миллиардов и разрушает биосферу.
- **Утраченные жизни**: Сохранение статус-кво исключает или делает невозможным существование бесчисленного множества других потенциальных разумных существ.
- **Парадокс**: При традиционном образе жизни планета будет казаться ужасно перенаселенной даже с гораздо меньшим населением. В «Матрице-Рае» мир может ощущаться безграничным, даже при максимальной плотности носителей сознания.

Мы не знаем имен жертв этой этики, но их легион.

NotebookLM


«THE BRAIN is wider than the sky,
For, put them side by side,
The one the other will include
With ease, and you beside.»
Эмили Дикинсон
NotebookLM