

Het leven is geen computersimulatie. Of wel?

Jan heeft een felle discussie met Henk over de theorie dat wij in een door de computer gesimuleerde wereld leven. Jan zegt dat zo iets niet mogelijk is, terwijl Henk vindt dat deze simulatie wel reëel is. Wie van de twee heeft gelijk? Deze discussie gaat over de theorie van de Zweedse denker Nick Bostrom. Deze theorie gaat al een tijdje rond in de filosofische kringen. In 2003 publiceerde Bostrom de hypothese dat we in een gesimuleerde wereld leven. Sindsdien proberen filosofen en wetenschappers deze theorie te bewijzen, of juist te ontkrachten. Leven wij nu echt in een computersimulatie? Is alles wat wij waarnemen gegenereerd door een computer? Voor deze hypothese zijn er verschillende argumenten en weerleggingen.

Opmerking [C1]: De titel geeft een indicatie dat het hier om een beschouwing gaat.

Opmerking [C2]: Het opvoeren van zelfverzonnen figuren kan ten koste gaan van de geloofwaardigheid van de tekst.

Opmerking [C3]: In deze inleiding worden twee hoofdvragen gesteld.

Andere beschaving

De beroemde ondernemer Elon Musk maakte een gewaagde opmerking tijdens een technologieconferentie in Californië. Hij vertelde dat de wereld die wij waarnemen met onze zintuigen, hoogstwaarschijnlijk niet bestaat. Volgens Musk is het een zeer kleine kans dat wij achter de 'echte' werkelijkheid komen. Zijn argument hiervoor was dat het universum waarschijnlijk meerdere beschavingen telt. Een groot deel daarvan is ver vooruit in de technologie en beschaving, waardoor ze de middelen hebben om een zeer complexe simulatie te kunnen creëren.

Opmerking [C4]: Geef hier aan dat dit een visie van voorstanders is

Vier eeuwen voor Christus

Zelfs Plato dacht vier eeuwen voor Christus na over of wat wij waarnemen werkelijkheid is of niet. Hij dacht dat wij slechts een afspiegeling zien van de echte wereld, en legde dat uit door middel van een allegorie. Deze ging over een grot, waarin wij slechts de schaduwen zien. Ook de Descartes had zijn bedenkingen over deze theorie. Hij veronderstelde dat een kwaadaardige demon hem in het ootje nam door hem valse zintuigelijke waarnemingen te geven. Deze waarnemingen waren niet te onderscheiden van de werkelijkheid.

Opmerking [C5]: Plato en Descartes zijn wereldberoemde filosofen die niet geïntroduceerd hoeven te worden.

Moeilijk te weerleggen

"We beschikken tegenwoordig over een behoorlijk precieze wetenschappelijke beschrijving van de evolutie van het heelal, en zelfs over modellen van de oerknal die het ontstaan van ruimte en tijd beschrijven." Dit zei Thomas Hertog, een bekend natuurkundige, toen tegen hem gezegd werd dat het toch wel heel moeilijk was om deze controversiële theorie te weerleggen. Hij wijst ons erop dat het al mogelijk is om de vorming van een melkwegstelsel te simuleren in detail, en dat het daarom wel degelijk mogelijk is om een werkelijkheid te simuleren.

Opmerking [C6]: In deze beschouwing wordt goed gebruikgemaakt van de bronnen uit de opdracht.

Interactie versus efficiëntie

Naast al deze argumenten voor de theorie van een gesimuleerde wereld, zijn er ook nog argumenten tegen. Een daarvan is het feit dat zo een dergelijke simulatie niet

Opmerking [C7]: Hier wordt goed gebruikgemaakt van signaalwoorden.

mogelijk is met de huidige technologie. Een simulatie wordt bestuurd door een processor. Deze processor stuurt signalen van een gesimuleerde wereld. Net zoals een simulatie heeft de natuur ook haar eigen processors. Ieder object gedraagt zich anders, en apart van elkaar. Elk blad aan een boom of iedere haar op je hoofd bepaalt zelf hoe deze zal groeien. Ieder atoom zal zich anders en apart van elkaar gedragen. De simulatie daarentegen, berust op efficiëntie. Alles is centraal geregeld.

Imperfecties

De natuur gaat uit van interactie en van samenwerking. Een realistische simulatie zal deze aspecten dus ook in zich moeten hebben. Voor een simulatie is een mega-computer nodig, en een grote efficiëntie. De door een computer gesimuleerde wereld bestaat dus uit meerdere shortcuts, die ervoor zorgen dat niet elke atoom apart gecreëerd moet worden. Door deze shortcuts is het onmogelijk een simulatie perfect te maken. Ook imperfecties in de werkelijkheid zorgen voor een bemoeilijkende factor in een simulatie. Overal in deze wereld zijn krassen, deuken en gaten. De simulatie daarentegen zal uitgaan van perfectie. Een cirkel zal bijvoorbeeld perfect rond zijn. Dit zal zo'n grote rekenkracht kosten dat een processor dit niet zal aankunnen.

Opmerking [C8]: Dit argument is minder sterk.

Twee op drie

Nick Bostrom heeft drie hypothesen. Bij deze hypothesen gaat hij ervan uit dat er andere beschavingen in het universum zijn. De eerste hypothese is dat beschavingen hoogstwaarschijnlijk uitsterven voordat ze mogelijk hebben om een simulatie te ontwikkelen. De tweede zegt dat deze beschavingen de middelen wel hebben, maar niet de neiging tot het realiseren van zo'n simulatie. De derde hypothese omschrijft de journalist Dominique Deckmyn in NRC zo: "Wij leven hoogstwaarschijnlijk in zo'n gesimuleerd universum, omdat er meer mensen in gesimuleerde werkelijkheden leven dan in de echte. De kans is volgens Bostrom dus twee op drie dat wij toch in de echte werkelijkheid leven.

Opmerking [C9]: O: de mogelijkheid

Opmerking [C10]: Hier is een hypothese van Bostrom door een ander te weergegeven. Een derde keer parafraseren was beter geweest.

Opmerking [C11]: I: afsluitende aanhalingstekens ontbreken

Als er andere beschavingen zouden zijn in het universum, zou het theoretisch mogelijk zijn dat wij in een simulatie leven. De technologie van vandaag laat dat daarentegen nog niet toe. Maar wie heeft dan gelijk, Jan of Henk? Persoonlijk denk ik dat Jan gelijk heeft en wij niet in een simulatie leven. De werkelijkheid is te complex en te mooi om gegenereerd te worden door een computer.

Opmerking [C12]: De samenvatting had uitgebreider moeten zijn.

Opmerking [C13]: Dit is een goede slotzin.

781 woorden

Opmerkingen:

- In de marge van deze tekst staan opmerkingen. Als je deze niet ziet staan, heb je het bestand waarschijnlijk geopend via een iPad.
- Er worden punten afgetrokken voor O (= overige fouten) en I (= interpunctiefouten).
- Er worden punten afgetrokken als je je niet houdt aan de woordgrens (600-750 woorden).
- Een goede indeling van de tekst is: inleiding 1/6, middenstuk 2/3 en slot 1/6.
- In deze beschouwing hadden de visies en argumenten duidelijker met signaalwoorden aangegeven moeten worden.
- In deze slotlinea is de eigen visie genuanceerd verwoord.