

A Conversation with Adina Roskies: Do We Live in a Simulation?

[MUSIC PLAYING]

MARCELO GLEISER: The idea that we live in a simulation, that we are players in a computer game that is being-- players, no, sorry. We are characters in a computer game that is being played by some intelligence or something else, which is also Nick Bostrom's idea. Right? And that, of course, speaks directly to freewill as well, I think, because in the matter of awareness, because if we are characters in a computer game being played by somebody else, then our actions are being controlled by somebody else, even if we're not aware of it.

ADINA ROSKIES: Yes. If we are being controlled by-- yeah, it's possible that we could be characters in a computer game that's not being controlled by anybody. Right? And then the question is, how much different is that from the world? And do we really not have free will, but this sort of Matrix scenario?

MARCELO GLEISER: Right.

ADINA ROSKIES: Yeah.

MARCELO GLEISER: And it's funny because when you start thinking about this idea that can we be characters in a computer game, it's really hard to prove that we can't.

ADINA ROSKIES: Oh, yeah.

MARCELO GLEISER: You know, it's not easy.

ADINA ROSKIES: That's the skeptical scenario in the modern framework. Right? We've gone from Descartes' evil demon to The Matrix. But it's just--

MARCELO GLEISER: It's true.

ADINA ROSKIES: --a modern couching of the very same worry.

MARCELO GLEISER: So the question then becomes-- let's assume we are characters in a video game.

ADINA ROSKIES: Can we know anything?

MARCELO GLEISER: But we don't know we are characters in a video game.

ADINA ROSKIES: Right.

MARCELO GLEISER: Does it matter?

ADINA ROSKIES: That's a good question. I would think not really.

MARCELO GLEISER: Right. Some people say, of course it matters. We have to be free to the end. And I say, you are free because you don't know if somebody is controlling you.

ADINA ROSKIES: Yeah, I'm not sure I would say because of that. But I would just say that what freedom is then in this game is the ability to act on the basis of all the mental states that you have and the knowledge that you have of the world. And if the knowledge that you have of the world is the knowledge of the world in this video game, then you're free in this video game.

[MUSIC PLAYING]

Uma conversa com Adina Roskies: Vivemos em uma simulação?

MARCELO GLEISER: A ideia de que todos nós vivemos em uma simulação, de que somos jogadores em um jogo de computador que está sendo-- jogadores, não, desculpe. Somos personagens em um jogo de computador que está sendo jogado por alguma inteligência, ou algo além, que também é a ideia de Nick Bostrom. Certo? E isso, é claro, se relaciona diretamente com o livre arbítrio, eu acho, que devido à questão da consciência, porque se somos personagens em um jogo de computador, que está sendo jogado por outra pessoa, então nossas ações estão sendo controladas por esse alguém, mesmo que não estejamos cientes disso.

ADINA ROSKIES: Sim. Se estivermos sendo controlados por-- sim, é possível que sejamos personagens de um jogo de computador que não está sendo controlado por ninguém. Certo? E então a pergunta é, quão diferente isso é do mundo? E nós de fato não temos livre arbítrio, mas seria algo parecido com um cenário Matrix? MARCELO

GLEISER: Certo.

ADINA ROSKIES: Sim.

MARCELO GLEISER: E é engraçado porque quando você começa a pensar nessa ideia de que podemos ser personagens de um jogo de computador, é muito difícil provar que não podemos.

ADINA

ROSKIES: Ah, sim.

MARCELO GLEISER: Você sabe, não

é fácil. ADINA ROSKIES: Esse é o cenário cético na estrutura moderna. Certo? Fomos do demônio do mal de Descartes para a Matrix. Mas é apenas-- MARCELO

GLEISER: É verdade.

ADINA ROSKIES: --uma extração moderna da mesma preocupação.

MARCELO GLEISER: Então a questão passa a ser-- vamos assumir que somos personagens de um videogame.

ADINA ROSKIES: Podemos saber de algo? MARCELO GLEISER: Mas

nós não sabemos que somos personagens de um videogame. ADINA

ROSKIES:

Certo. MARCELO GLEISER: Isso importa? ADINA ROSKIES:

É uma boa pergunta. Eu acho que na verdade não.

MARCELO GLEISER: Certo. Algumas pessoas dizem, claro que isso importa. Temos que ser livres até o fim. E eu digo, você é livre por que você não sabe se alguém está controlando você.

ADINA ROSKIES: Sim, não tenho certeza se diria por causa disso. Mas eu diria que a liberdade nesse jogo é a habilidade de agir com base em todos os estados mentais que existem, e o conhecimento de que o mundo é seu. E se o conhecimento de que você possui o mundo é o conhecimento do mundo nesse videogame, então você está livre nele.

[TOCANDO MÚSICA]