

Simulacija stvarnosti u znanstvenoj fantastici

Tadej, Tihana

Undergraduate thesis / Završni rad

2021

Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj: **University of Rijeka, Faculty of Humanities and Social Sciences / Sveučilište u Rijeci, Filozofski fakultet**

Permanent link / Trajna poveznica: <https://um.nsk.hr/um:nbn:hr:186:107136>

Rights / Prava: [In copyright](#)/[Zaštićeno autorskim pravom.](#)

Download date / Datum preuzimanja: **2024-11-09**



Repository / Repozitorij:

[Repository of the University of Rijeka, Faculty of Humanities and Social Sciences - FHSSRI Repository](#)



Sveučilište u Rijeci
Filozofski fakultet u Rijeci
Odsjek za filozofiju

Tihana Tadej
Simulacija stvarnosti u znanstvenoj fantastici
Završni rad

Studentica: Tihana Tadej

Mentor: Prof.dr.sc. Boran Berčić

Naziv i vrsta studija: dvopredmetni preddiplomski studij filozofije i engleskog jezika i
književnosti

Rijeka, 2021.

Sveučilište u Rijeci
Filozofski fakultet u Rijeci
Odsjek za filozofiju

Tihana Tadej

JMBAG: 0009080580

Simulacija stvarnosti u znanstvenoj fantastici

Završni rad

Naziv studijskog programa i smjera: Preddiplomski sveučilišni studij filozofije i engleskog jezika i književnosti

Mentor: Prof.dr.sc. Boran Berčić

Rijeka, 2021.

IZJAVA

Kojom izjavljujem da sam završni rad naslova

_____ izradio/la
samostalno pod mentorstvom _____.

U radu sam primijenio/la metodologiju znanstvenoistraživačkoga rada i koristio/la literaturu koja je navedena na kraju završnoga rada. Tuđe spoznaje, stavove, zaključke, teorije i zakonitosti koje sam izravno ili parafrazirajući naveo/la u diplomskom radu na uobičajen način citirao/la sam i povezo/la s korištenim bibliografskim jedinicama.

Student/studentica

Potpis

Sadržaj

1	Uvod.....	6
2	Holodek.....	9
2.1	Holodek: sustav zaštite od smrti.....	10
2.2	Ontološki argument i vrijednost iskustava iz holodeka.....	11
3	Nozickov „experience machine“: Je li simulacija bolja od stvarnosti?	12
3.1	Sedam dana na (simuliranim) Havajima	12
3.2	Implikacije Nozickovog misaonog eksperimenta.....	13
3.3	Paralele Nozickova misaonog eksperimenta sa <i>Zvezdanim stazama</i>	14
4	Matrix.....	16
4.1	Faktor znanja	16
5	Trumanov show	16
5.1	Paralele filma <i>Trumanov show</i> i Nozickov misaoni eksperiment iskustvenog stroja	18
5.2	Istinska (autentična) ili ne-autentična sreća – „sjena“ sreće?	18
6	Sve je samo san (iz kojeg se ili možemo ili ne možemo probuditi).....	19
6.1	Argument iz sna i film <i>Inception</i>	20
6.2	Koherentistička teorija istine i opravdanja	21
6.2.1	Skeptički argument iluzije i mogućnost percepcijske pogreške.....	21
6.2.2	Problem percepcije - argument iz iluzije.....	22
7	Kriteriji (uvjeti) stvarnosti za antirealizam i idealizam	23
7.1	Kriteriji (uvjeti) stvarnosti za antirealizam.....	23
7.2	Kriteriji (uvjeti) stvarnosti za idealizam	23
8	Stvarnost = hologram	25
9	Phil Washburn o pojavama i stvarnosti	26
9.1	Washburn o internalizmu i „opazračima“	27
10	<i>Matrix</i> – crvena ili plava pilula?	29
10.1	Tri interpretacije umjetnog svijeta u filmu <i>Matrix</i>	29
10.1.1	Kartezijanska interpretacija umjetnog svijeta u filmu <i>Matrix</i>	30
10.1.2	Realistička interpretacija umjetnog svijeta u filmu <i>Matrix</i>	31
10.1.3	Platonistička interpretacija umjetnog svijeta u filmu <i>Matrix</i>	33
10.2	Implikacije koje povlače tri interpretacije umjetnog svijeta u filmu <i>Matrix</i>	34
11	Alternativni scenarij i značenje ključnih premisa filma <i>Matrix</i>	35
11.1	Preispitivanje vanjskih faktora koji utječu na naš doživljaj stvarnosti.....	35
11.2	Subjektivni idealizam	37

12	Tri opcije objašnjavanja razlike između stvarnosti i iluzije.....	42
12.1	Koherentistički kriterij stvarnosti i koherentistička teorija istine i opravdanja.....	42
12.2	Verifikacionizam	43
12.3	Zaključak na najbolje objašnjenje ili abduktivni zaključak.....	43
12.3.1	Problem Devittove pozicije.....	44
13	Zaključak.....	46
14	Popis literature.....	49
15	Sažetak i ključne riječi	53

1 Uvod

Ovaj završni rad bavit će se tematikom simulacije stvarnosti u znanstvenoj fantastici, i pitanjem: „koje su filozofske implikacije simulacije stvarnosti?“. Obuhvatit ću argumente i primjere filozofa poput Roberta Nozicka te ću objasniti njegov poznati argument „iskustvenog stroja“, engl. „experience machine“, kojeg on izlaže u knjigama: *Anarhija, Država i Utopija*, iz 1974. godine, i u knjizi, engl. *The Examined Life* iz 1989. godine.

Filozofi kao što su Rene Descartes, Hans Reichenbach, Thomas Nagel i Phil Washburn, također izlažu misaone eksperimente koji pokazuju implikacije toga da živimo u simulaciji ili virtualnom svijetu. Jedan od najpoznatijih misaonih primjera koji dovodi u pitanje postojanje vanjskog svijeta i pouzdanost naših pet osjetila je argument tzv.: „mozak u staklenci“, engl. „brain in a vat.“ Pojasnit ću pojam „simulacrum“ ili „simulacra“ – „kopija bez originala“, pojam kojeg navodi Jean Baudrillard u svojem filozofskom traktatu: *Simulacra And Simulation*, te ću navesti poznate filmske primjere u znanstvenoj fantastici koji opisuju taj pojam, poput kultne znanstveno-fantastične serije *Zvezdane Staze*, gdje je „holodek“ kompjuterski generirana virtualna stvarnost u koju likovi rado zalaze za zabavu i uzbuđenje, dok s druge strane, u filmovima poput: *Matrix* (1999), i *Trumanov show* (1998), likovi nisu svjesni da su u virtualnoj stvarnosti, a kada postanu svjesni toga, zaprepašteni su i zgroženi.

Koristit ću rad Philipa Tallona i Jerrya L. Wallsa, naslov članka: „Zašto ne živjeti u holodeku?“, u kojem se detaljnije i objašnjava pojam „holodeka“ kao simulirane realnosti koja se čini uzbudljiva, a možda čak i poželjnija u nekim trenucima za članove posade, primjerice Barclaya, koji želi pobjeći iz stvarnosti kako bi živio u ugodnijoj simuliranoj realnosti gdje je on heroj, no ovi autori ukazuju na neke ključne nedostatke ove simulirane realnosti, poput nedostatka odgovornosti, pretjeranog hedonizma, izostanka razvoja karaktera i vrijednosti ljudskih bića koji se nalaze u holodeku. U filmu snimljenom prema istoimenoj knjizi: *Ready Player One*, likovi su naizgled sretni što postoji virtualna stvarnost koja ih može odvesti u neki bolji svijet njihove vlastite kreacije, i pomoći im da pobjegnu i zaborave na probleme tmurnog i opustošenog stvarnog svijeta, ali kako radnja napreduje, postaju svjesni čega su se odrekli u stvarnom svijetu radi kontingentnog osjećaja zabave, što povlači pitanje hedonizma, eskapizma i bijega od tmurne stvarnosti da bi se osjetio trenutak virtualne sreće u virtualnom svijetu.

Također ću se baviti pitanjem „kopije“, i pokušati odgovoriti na pitanje: „Što vrijedi više: kopija ili original?“ (u kontekstu stvarnosti.) Objasnit ću i interesantan fenomen emocionalnog „uživljavanja“ (engleski: „emotional investment“) čitatelja/gledatelja u situaciju izmišljenog, fiktivnog lika iz književnosti i toga kako je moguće da se uspijevamo emocionalno investirati u situaciju i likove za koje znamo da su izmišljeni, jer su dio romana, filma, kazališne predstave i sl.

Navest ću Descartesov argument sna, zlog demona (Descartes, *Meditacije*), argument iz skepticizma prema kojem nikad ne možemo biti sigurni da griješimo u našim percepcijama vanjskog svijeta, dok argument sna pokazuje da nikad ne možemo isključiti mogućnost da sanjamo i da ono što iskusimo u našim „životima“ nije samo delirij sna.

Što se tiče samog filma *Matrix* (1999), navest ću tri ontološke interpretacije umjetnog svijeta u „Matrixu“, koje prikazuje knjiga Michael-a P. Levina i Damiana Coxa: *Thinking Through Film: Doing Philosophy, Watching Movies*, iz 2011. godine. U ovoj knjizi navedena su tri moguća gledišta o umjetnom svijetu iz filma *Matrix* (1999): 1) kartezijanska interpretacija, engl. „The Cartesian Interpretation“; 2) realistička interpretacija, engl. „The Realist Interpretation“, i 3) platonska interpretacija, engl. „The Platonic Interpretation“. Ove tri moguća interpretacije ili gledišta o umjetnom svijetu iz „Matrixa“ predstavljaju ujedno i različite perspektive i stajališta koja možemo zauzeti kada objašnjavamo pojam „virtualnog svijeta“ ili „simulacruma“ – kopije, imitacije stvarnosti.

Ova knjiga: „*Thinking Through Film: Doing Philosophy, Watching Movies*“, čiji su autori Michael P. Levine i Damian Cox, kombinira istraživanje fundamentalnih filozofskih problema s iskustvom gledanja filmova, te prikazuje analizu filmova poput *Matrix* (1999) u kontekstu filozofskih problema opstojanja vanjskog svijeta, iluzije percepcije i sl. Crvena pilula (koja otkrivaružnu i grubu stvarnost/istina) u suprotnosti sa plavom pilulom (koja produbljuje ugodan san/nastavak spavanja u iluziji stvarnosti/sna), koje se nude Neu, glavnom liku filma *Matrix* (1999), najbolje prikazuju dilemu između odvajanja stvarnosti od iluzije, jer se postavlja pitanje: pod utjecajem naših osjetila i osjećaja zadovoljstva i ugone, kako ćemo, i hoćemo li uopće, biti u stanju razlučiti stvarnost od onoga što mi volimo zvati stvarnost? Pilule su metafora za filozofsku dilemu opstojanja vanjskog svijeta, i predstavljaju naš izbor u tome u kojoj ćemo stvarnosti odlučiti živjeti i kojoj ćemo stvarnosti dati primat u iskustvu.

Nakon što predstavim neke od najpoznatijih simulacija stvarnosti u znanstvenoj fantastici i potkrijepim istraživanje filozofskim argumentima i misaonim eksperimentima koji preispituju postojanje vanjskog svijeta, zaključit ću nečime što bi se moglo nazvati libertarijanskim pristupom stvarnosti, jer je moja teza da naposljetku ipak mi odlučujemo u kakvoj ćemo se vrsti simulacije-stvarnosti nalaziti i koju ćemo stvarnost prigrliti kao „stvarniju“ za nas, za razliku od nekih drugih stvarnosti u kojima se ne bismo htjeli nalaziti. Naš je izbor internalistički, odnosno antirealistički, u smislu da naše poimanje stvarnosti i naše internalističke vrijednosti po kojima određujemo naš identitet, kao i identitet stvarnosti oko nas, ovisi o našoj percepciji i o onome za što mi ocijenimo, bilo to na temelju prethodnog znanja i uvjerenja ili na nekim drugim temeljima, da je stvarnost, što ovisi o onome što mi projiciramo/ proizvodimo da bude naša stvarnost.

Opisane simulacije stvarnosti u znanstvenoj fantastici, u kombinaciji s filozofskim argumentima o postojanju vanjskog svijeta i obmani osjetila, objedinjuju se u filozofsku analizu onoga za što mislimo da je stvarnost, nasuprot „simulacrumu“ – imitaciji, kopiji stvarnosti, u svrhu bolje, detaljnije distinkcije između stvarnosti i „simulacruma“, kopije, iluzije. Naposljetku, prema citatu Georgea Berkeleya: „Postojati znači biti opažen“ (*Esse est percipi*) (Berkeley, *A Treatise Concerning the Principles of Human Knowledge* (1710), str. 20. paragraf/stavak 3.), mi dovodimo u postojanje ono što opažamo, ali postavlja se pitanje: što to mi opažamo, ili, što to mi želimo opažati?

2 Holodek

Riječ „holodek“ dolazi od engleske riječi „holograph“, koja pak dolazi od grčkih riječi ὅλος (*holos*; što na engleskom jeziku znači "whole" odnosno „cjelina“, ili „integral“) i grčke riječi γραφή (*graphē*; što na engleskom jeziku znači: "writing" – „pisanje“ ili engl. "drawing" – „crtanje“). Prema tome, jedna interpretacija značenja riječi „holodek“, u kombinaciji sa njegovom uporabom i svrhom u znanstveno-fantastičnom serijalu *Zvezdane Staze*, definicija holodeka bila bi da je to kontinuirana, virtualno/kompjuterski generirana cjelina koja je integrirana/generirana od strane korisnika, koji „piše“ ili „crtā“ stvarnost koju on - korisnik holodeka želi vidjeti. Ovdje se postavlja pitanje: jesu li iskustva iz holodeka vrijedna za osobu koja je u holodeku, i koliko su ta iskustva vrijedna i utječu na osobu koja ih doživljava? Philip Tallon i Jerry L. Walls u svojem članku pod naslovom: „Zašto ne živjeti u holodeku?“ žele istaknuti zašto stvarnost više vrijedi od kopije ili iluzije – u ovom slučaju, kompjuterski simulirane stvarnosti holodeka.

U članku pod naslovom: „Zašto ne živjeti u holodeku?“, autori Philip Tallon i Jerry L. Walls kažu:

„... Tri ključna elementa – **zadovoljavajuća pobuđenost, smisljena odgovornost i razvoj karaktera** – predstavljaju poticajne razloge za odluku da se ne živi u holodeku. Oni su osnova za potvrdu vrijednosti ovoga svijeta i pomažu nam da se uhvatimo u koštac s problemom zla. Kad bismo i mogli održati natjecanje za najbolji svemir, čini se malo vjerojatnim da bi itko od nas bio prikladan za ulogu savršena suca. No, trebamo li birati između života u ovom svijetu i utapanja u okruženju virtualne realnosti poput holodeka, te su prednosti snažan razlog da se virtualni svijet postavi na drugo mjesto, te da se time potvrde intuitivne prosudbe pisaca scenarija *Zvezdanih staza*.“ (Tallon i Walls 2009: 189)

U ovom kontekstu, autori pod izrazom: „zadovoljavajuća pobuđenost“, podrazumijevaju emocionalnu pobuđenost poput ushita, uzbuđenja, ali i snažnu pobuđenost uslijed prijetnje bola. Oni žele reći da se veća emocionalna pobuđenost, bilo u obliku pozitivnih osjećaja poput sreće, ushita i uzbuđenja, ili u obliku negativnih osjećaja poput pobuđenosti uslijed prijetnje bola i patnje, može doživjeti u stvarnom svijetu gdje mi nismo sigurni koji će biti rezultat i posljedica našeg djelovanja, nego u virtualno/kompjuterski generiranom svijetu, gdje mi, zapravo, i polazimo od pretpostavke da je naše djelovanje u kompjuterski

generiranom svijetu, koji je prilagođenom našim željama, a time je i naše djelovanje prilagođeno, odnosno, očekivano i pretpostavljeno, predvidljivo, pa je stoga i razina i postojanje emocionalne pobuđenosti u holodeku – virtualno generiranom svijetu – predvidljiva i očekivana, dok je stvarni svijet kao takav, nepredvidljiv i mi ne možemo uvijek znati odnosno predvidjeti, kakva i kolika će biti emocionalna pobuđenost prilikom interakcije sa stvarnim svijetom izvan holodeka.

2.1 Holodek: sustav zaštite od smrti

Zanimljiv je i sustav zaštite od smrti koji je ugrađen u holodek broda Enterprise. On osigurava da nikakva stvarna opasnost ne dođe do sudionika virtualne stvarnosti u holodeku. Međutim, kad se taj sustav zaštite isključi, holodek može postati opasno mjesto jer nema više garancije da se sudionici holodeka neće povrijediti i prenijeti moguće ozlijede i u „stvarni svijet.“ No, čak i u ovom slučaju nedostaje autentičnosti što se tiče samog holodeka. Naime, mi smo svjesni da postoji sustav zaštite od smrti unutar holodeka, i možemo ga „kalibrirati“ na različite razine opasnosti, što upućuje na osjećaj predvidljivosti i očekivanja onoga što će se dogoditi, dok u stvarnom svijetu nikada ne možemo biti sigurni kada smo zaštićeni u smrti baš zato što ne postoji mehanizirani sustav zaštite od smrti kojeg možemo voljno kontrolirati.

Tu se nazire ideja da mora postojati „stvarni sukob“ ili neka vrsta nepredviđene poteškoće ili opasnosti unutar holodeka, da bi se postigla određena razina autentičnosti u usporedbi sa stvarnim svijetom. U ovom ulomku oslikava se navedena ideja:

„Aristotel (384-322. p.n.e.) se slaže kako lijepi predmeti moraju imati više nego tek „dijelove u uređenom poretku“; zahtijevaju još i „veličinu koja nije slučajna“.

Na primjer, prema Aristotelovim preporukama, u tragediji mora postojati velik „obrat sudbine“. Kad bi Aristotel mogao reći svoje mišljenje o epizodi serijala „The Next Generation“, nedvojbeno bi se složio da svaka epizoda o holodeku, kako bi imala prikladnu veličinu, mora sadržavati takav obrat, u kojem se igra pretvara u opasnost. Zamislite koliko bi dosadna bila epizoda u kojoj bi se posada naprosto dobro provodila igrajući se u holodeku, bez stvarnog sukoba ili teškoća.

Bi li posve siguran svijet bio jednako tako dosadan? Kad ništa važno ne bi nikad bilo ugroženo, kad nikada ne bismo patili, ne bi li se sva naša djela doimala pomalo trivijalno? S obzirom na naše zanimanje za priče „holodek izvan kontrole“ u kojima su ljudski životi ugroženi, čini se vjerojatnim da bismo nakon nekog

vremena mogli zaključiti kako nas uistinu siguran svijet zapravo estetički ne zadovoljava.“ (Eberl i Decker, 2009: 194.)

2.2 Ontološki argument i vrijednost iskustava iz holodeka

U ovom kontekstu vrijedi spomenuti ontološki argument postojanja Boga. U argumentu se pretpostavlja da je Bog najsavršenije biće koje može postojati. Ali postavlja se pitanje: koje je biće savršenije – ono koje je u mislima ili ono koje stvarno postoji? Odavde se može povući analogija sa holodekom: ako je nešto dobro, je li bolje da je to „nešto“ samo u iluziji, ili je bolje da je u stvarnosti? Prema ontološkom argumentu, loše stvari su lošije ako su stvarnije, a dobre stvari su bolje ako su stvarnije. Isto tako, loše stvari su bolje ako su iluzorne, a dobre stvari su lošije ako su iluzorne. Aksiom se može postaviti i na ovaj način:

Zlo: stvarno zlo je gore od zamišljenog.

Dobro: stvarno dobro je bolje od zamišljenog.

Čini se da veću važnost pridajemo stvarnosti nego iluzornim/zamišljenim događajima. Ipak, to ne znači da su iluzorni događaji bez svojih prednosti, jer nas iluzorna simulacija nekog događaja može bolje pripremiti za stvarno proživljavanje tog događaja. Na primjer, za treniranje pilota koristi se „simulator leta“, koji služi za vježbu letačkih manevara, za rekreaciju, ali i za predviđanje situacija koje se mogu dogoditi izvan simulatora leta, prilikom letenja u stvarnom svijetu. Simulator leta je napravljen u svrhu da bi piloti u stvarnosti mogli lakše izvesti letačke manevre, te ih simulator leta priprema da reagiraju brže i sigurnije na situacije prilikom letenja u stvarnom svijetu. Prednosti simulatora leta je da su ulozi u simulatoru manji, dok je stvarnost značajnija, i posljedice našeg djelovanja u stvarnosti su značajnije i dublje nego u simulatoru. Nameće se zaključak da ono što je stvarno više vrijedi od simulacije, koja, u slučaju simulatora leta, služi kako bi pripremila pilote da se bolje snalaze i reagiraju u stvarnom svijetu, stoga, simulacija stvarnih događaja može poslužiti kao dobra priprema za ono što će se dogoditi ili za ono što se može dogoditi u stvarnosti.

3 Nozickov „experience machine“: Je li simulacija bolja od stvarnosti?

Na temelju prethodnog primjera simulatora leta, nameće se drugo, dublje pitanje: je li simulacija bolja od stvarnosti baš zato što nema dugotrajnijih posljedica našeg djelovanja, pa nam se, na neki način, smanjuje odgovornost i pritisak za naša djelovanja, i kako doći do stvarnosti jednom kad establiramo razliku između stvarnosti i projekcije? Kako dokazati postojanje vanjskog svijeta ako su opisane simulacije toliko realistične? Mi naizgled pridajemo višu vrijednost stvarnošću pred simulacijom, ali to je uvjetovano našim znanjem toga jesmo li mi u simulaciji ili stvarnosti.

Ovdje ću citirati poznati misaoni eksperiment kojeg razvija filozof Robert Nozick u svojoj knjizi: *Anarhija, Država i Utopija*, iz 1974. godine, i u knjizi, engl. *The Examined Life*, u prijevodu: *Preispitani život*, kolekcija filozofskih meditacija iz 1989. godine, u poglavlju 10. ove knjige.

Misaoni eksperiment poznat je pod nazivom, engl. „the experience machine“, ili, engl. „pleasure machine“, u prijevodu: „stroj za iskustvo/iskustveni stroj“ ili „stroj za užitak“. Nozick pita svoje čitatelje da zamisle stroj koji nam može dati bilo kakva poželjna ili iskustva užitka koja možemo zamisliti i zaželjeti. U ovom misaonom eksperimentu, psiholozi su pronašli način da stimuliraju mozak osobe kako bi inducirali iskustva užitka, ali koja subjekt eksperimenta ne bi mogao razlikovati od onih iskustava koje bi osoba imala neovisno od tog stroja. Nozick se pita: kada bi nam se dao izbor, bismo li preferirali stroj za užitak ili stvarni život, odnosno iskustva u stvarnom životu?

Nozick također vjeruje da, ako je užitak jedina intrinzična vrijednost, ljudi bi imali prevladavajući razlog da se konstantno priključe na „stroj za generiranje iskustva“, koji bi onda proizveo preferirane osjete, odnosno iskustva.

3.1 Sedam dana na (simuliranim) Havajima

Kako bi oprimjerali ovaj misaoni eksperiment, recimo da se prijavimo za 7 dana na Havajima, (navodim varijantu primjera kojeg je iznio prof.dr.sc. Boran Berčić, primjer pod nazivom: „7 dana na Havajima na Brajdi“ kojeg on navodi u svojoj knjizi: *Filozofija*, svezak drugi), ali nudi nam se izbor: možemo se priključiti na „stroj za iskustva/stroj za užitak“, i iskusiti 7

dana simuliranih Havaja. (Berčić, *Filozofija: svezak drugi*) Sjednemo u fotelju i priključimo se na stroj koji nam stimulira neurone u mozgu tako da mi iskusimo iste osjete kao da smo na Havajima i sunčamo se na Havajskom suncu, ali zapravo nikad nismo izašli iz fotelje i stroja za stimuliranje iskustva. (Berčić, *Filozofija: svezak drugi*) I u ovom slučaju nam se nameće pitanje: vrijedi li original više od kopije? Vrijedi li više da smo pocrnili na havajskom suncu ili u solariju (stroju koji umjetno inducira utjecaj Sunca)? Vrijedi li više da smo kupili suvenir, komad stijene sa Havaja, ili da smo taj isti artefakt, pojedinačni predmet, nabavili na Brajdi? Čini se da nedostaje autentično iskustvo bivanja na Havajima, iako nam se vizualno i na temelju osjeta čini da smo posjetili Havaje iako nikad nismo izašli iz fotelje i cijelo vrijeme smo priključeni na iskustveni stroj.

3.2 Implikacije Nozickovog misaonog eksperimenta

Ovaj misaoni eksperiment Nozick izlaže da bi kritizirao utilitarizam i pretpostavku da je ono što povećava količinu sreće ispravno. Čini se da sreća koja je umjetno inducirana (npr. umjetno inducirano bivanje na Havajima), ne vrijedi toliko kao sreća koja je rezultat stvarnog iskustva i stvarnog bivanja na Havajima. Ne možemo dati istu vrijednost umjetno induciranim osjetima našem mozgu koji nam simuliraju iskustvo Havaja iz fotelje, u usporedbi sa vrijednosti koju nosi autentično iskustvo na Havajima, kako to Nozick kaže:

„Što nam je važno pored naših iskustava? **Prvo, želimo učiniti određene stvari, a ne samo imati iskustvo toga da smo ih učinili.** U slučaju određenih iskustava, samo zato što prvo želimo izvršiti/učiniti radnje, zato želimo iskustva toga da smo ih učinili (te radnje) ili želimo iskustva toga da smo mislili da smo ih učinili. (Ali zašto više želimo učiniti te aktivnosti, umjesto da ih samo iskusimo/umjesto da ih samo želimo iskusiti, zašto želimo učiniti te aktivnosti, a ne samo da ih želimo iskusiti? Ali zašto mi želimo učiniti te aktivnosti, umjesto da ih samo želimo iskusiti?)“ (Nozick 1974: 43)

Druga stvar koju Robert Nozick tvrdi da misaoni eksperiment iskustvenog stroja, engl. „experience machine“, pokazuje jest da mi želimo biti određena vrsta osobe. (Nozick 1974: 43), (Nozick 2001: 43)

Nozick kaže:

„**Drugi razlog** zašto se ne priključujemo (na iskustveni stroj) je taj što mi želimo biti okarakterizirani na određeni način, **želimo biti određena vrsta osobe**. *Netko tko pluta u spremniku neodređena je mrlja*. Ne postoji odgovor na pitanje kakva je to osoba koja je dugo bila u spremniku. Je li on hrabar, ljubazan, inteligentan, duhovit, pun ljubavi i nježan? Nije samo slučaj da je to teško reći kakva je on osoba; nema šanse, ne postoji šansa da je on takav (hrabar, ljubazan, inteligentan, duhovit, pun ljubavi i nježan.) Priključivanje na iskustveni stroj vrsta je samoubojstva. Nekima će se činiti, onima koji su zarobljeni slikom, činiti da ništa o tome kakvi mi jesmo, ne može imati značaja, osim što se to kakvi mi jesmo odražava u našim iskustvima. Ali bi li trebalo biti iznenađujuće da je ono što *mi jesmo* nama važno? Zašto bismo se trebali brinuti/baviti samo time kako je naše vrijeme ispunjeno, ali ne i onim što mi jesmo?“ (Nozick 2001: 43)

3.3 Paralele Nozickova misaonog eksperimenta sa *Zvezdanim stazama*

Iz ovog citata možemo iščitati sličnost sa tvrdnjama Philipa Tallona i Jerrya L. Wallsa. Oni tvrde da je *razvoj karaktera* jedan od ključnih, „poticajnih“ razloga zašto ne živjeti u holodeku (kompjuterski generiranoj simulaciji). (Tallon i Walls 2009: 202)

I Nozick smatra da, ako smo stalno priključeni na iskustveni stroj i plutamo u spremniku, mi smo *neodređena mrlja* (originalni engleski izraz kojeg Nozick koristi: „*an indeterminate blob*“ (Nozick 2001: 43)), i ne može se objektivno odrediti kakvi smo mi kao osobe (naš karakter), jer karakteristike koje naizgled imamo unutar simulacije iskustvenog stroja nisu istinski odraz nas, već samo naših iskustava unutar iskustvenog stroja. (Nozick 2001: 43) Stoga Nozick smatra da, ako smo stalno priključeni na iskustveni stroj, činimo neku vrstu samoubojstva jer više ne negujemo osobu kakva mi jesmo izvan iskustvenog stroja, već izgrađujemo svojevrsnu *alter personu* za naša iskustva u iskustvenom stroju. (Nozick 2001: 43) Ne možemo znati bismo li mi izvan iskustvenog stroja i dalje bili hrabri, ljubazni ili duhoviti, jer su te karakteristike koje naizgled imamo, samo odraz naših iskustava u iskustvenom stroju. (Nozick 2001: 43) Bivanje izvan iskustvenog stroja i simulacije jest ono što izgrađuje naš karakter jer, kako Nozick kaže, mi istinski činimo neke stvari, nemamo samo iskustvo toga da smo ih učinili, i time izgrađujemo naš karakter, jer želimo biti određena

vrsta osobe izvan simulacije i iskustvenog stroja, drugim riječima, izgrađujemo svoj identitet kada smo izvan simulacije, i nismo definirani samo isključivo iskustvima u simulaciji. (Nozick 2001: 43)

Time postaje važna i činjenica kakvi mi jesmo (jer mi želimo biti određena vrsta osobe, želimo imati karakter koji je svojstven nama, ne želimo da je ono kakvi mi jesmo, odnosno naš karakter, samo odraz naših iskustava u iskustvenom stroju), nije samo važno to kako je naše vrijeme ispunjeno i naša iskustva. (Nozick 2001: 43) Razvoj karaktera osobe izvan simulacije razlog je da se ne živi u simulaciji, i za Nozicka, i za autore članka: „Zašto ne živjeti u holodeku?“, Tallona i Wallsa, jer čini se da se karakter osobe ne može autentično razviti unutar simulacije ili iskustvenog stroja, zato što karakteristike koje prikazujemo unutar simulacije su samo odraz naših iskustava unutar simulacije, ali kad se nalazimo izvan simulacije i iskustvenog stroja, možemo razviti naš karakter tako da ne odražava samo iskustva koja nam se događaju. Drugim riječima, možemo odvojiti naše „jastvo“ i osobnost od onog što nam se događa na puno jasniji način nego da se nalazimo unutar simulacije i samo doživljavamo iskustva.

Čini se kao da naš karakter nije preveliki faktor u iskustvenom stroju, gotovo je pasivan, zato što u iskustvenom stroju postajemo neodređena mrlja prema Nozicku, (originalni engleski izraz kojeg Nozick koristi: „*an indeterminate blob*“ (Nozick 2001: 43)), od nas se ne očekuje preveliki unos karaktera da bismo bili u iskustvenom stroju, dok za situacije izvan simulacije i iskustvenog stroja, kao i za donošenje svjesnih odluka o našim životima karakter se mora uzeti u obzir i postati aktivan faktor u oblikovanju naše osobnosti i stvarnosti koja nas okružuje, i aktivnim sudjelovanjem u oblikovanju vlastite stvarnosti, razvijamo i karakter, dok razvoj karaktera nije prisutan u simulaciji (iskustvenom stroju), ili je minimalno aktivan. Za osobu koja doživljava sva iskustva u iskustvenom stroju karakter nije glavna stvar na koju će se osoba usredotočiti, već će pokušati doživjeti što više (po mogućnosti) pozitivnih iskustava i užitka, stoga karakter postaje pasivni faktor u simulaciji ili iskustvenom stroju. Ali, izvan simulacije, karakter osobe se razvija time što osoba kontinuirano donosi odluke za sebe i svoj život, i aktivno odlučuje u onome što osoba doživljava kao stvarnost, što doprinosi razvoju karaktera i temperamenta same osobe.

Da parafraziram prvu citiranu Nozickovu tvrdnju, mi želimo zbilja učiniti neke stvari, a ne samo imati iskustvo toga da smo ih učinili, kao što je slučaj sa iskustvenim strojem. (Nozick 1974: 43), (Nozick 2001: 43)

4 Matrix

No, to nije uvijek slučaj. Na primjer, u filmu *Matrix* (1999), jedan od glavnih likova, znan kao Cypher, ili gospodin Reagan, voljan je izdati svoje kolege jer bi radije živio u umjetno induciranoj realnosti/matrixu kao bogat i uspješan čovjek, nego da nastavi živjeti u gruboj realnosti izvan simulacije. Iako realnost u koju se Cypher želi vratiti nije savršen prikaz raja, može se tvrditi da postoji sličnost sa misaonim eksperimentom iskustvenog stroja koji inducira užitek i iskustva koja generiraju užitek, jer je Cypheru dana prilika da zauzme ugledan, istaknut položaj moći i bogatstva u novoj simulaciji. Kao što on kaže dok večera u simuliranom restoranu:

„Znate, znam da ovaj odrezak ne postoji. Znam da kad ga stavim u usta, Matrix govori mom mozgu da je sočan i ukusan. Nakon devet godina, znate što sam shvatio? Neznanje je blaženstvo.“ (Wachowski, Lana, i Wachowski, Lilly. *The Matrix*. 1999. Minuta: 01:03:48 – 01:04:19)

4.1 Faktor znanja

U ovom se citatu nalazi još jedan faktor kojeg treba razmotriti prilikom utvrđivanja razlike između simulacije i stvarnog svijeta, a to je **faktor znanja**. Znamo li mi da se nalazimo u simulaciji ili u stvarnom svijetu ili ne znamo? Jesmo li svjesni da se nalazimo u iluziji stvarnosti ili pak samoj stvarnosti, i prema kojim kriterijima možemo to utvrditi? Kako provjeriti razliku između toga jesmo li u simulaciji (ili holodeku, kao u Zvezdanim stazama) ili nismo? Ako ne znamo nalazimo li se u simulaciji ili u stvarnom svijetu, onda Nozickov argument ne vrijedi.

5 Trumanov show

Faktor znanja, odnosno činjenica da li mi znamo ili ne znamo da smo u simulaciji, utječe na naše ponašanje i reakcije unutar toga gdje se mi nalazimo. U prilog toga možemo navesti još jedan znanstveno-fantastični tragikomični klasik iz 1998. godine, a to je film *Trumanov show*,

kojeg je režirao Peter Weir po scenariju Andrewa Niccola, a u kojem glavnu ulogu tumači Jim Carrey.

Naime, u filmu, Truman misli da živi u autentičnoj realnosti i lokaciji, sa susjedima, ženom, prijateljima, poslom kojeg svakodnevno obavlja i sl. Međutim, radnja se zahuktava kada Truman primijeti neke nepravilnosti u realnosti u kojoj živi, i ubrzo on shvati da je sve ono za što je on mislio da je stvarnost zapravo filmski set i njegov je cijeli život laž, odnosno materijal za popularnu TV seriju koju ljudi u stvarnom svijetu s iščekivanjem prate. Trumana je dok je bio beba usvojila TV kuća kako bi Christof, redatelj, stvorio TV seriju koja bi snimala Trumanov čitav život. Za potrebe snimanja su izgradili gradić u kojem Truman obitava cijeli svoj život, a sam gradić nalazi se ispod velike kupole pomoću koje se može kontrolirati i manipulirati vremenom nad gradićem, kao i temperaturom zraka. U gradu je postavljeno 5.000 skrivenih kamera koje kontinuirano prate svaki Trumanov potez i radnju, poput 24-satnog nadzora.

Do jedne mjere, Truman se na početku filma ponašao u skladu sa iluzijom za koju je mislio da je njegova realnost, jer na početku filma nije znao ništa o tome da se nalazi u iluziji, odnosno simulaciji stvarnosti za potrebe tv serije „Trumanov show.“, gdje je on glavni lik oko kojega se radnja (laž) gradi. Međutim, nakon što dozna da je u simulaciji i da su ljudi za koje je mislio da su mu sugrađani, zapravo glumci koji odrađuju svoju ulogu u umjetno kreiranom gradiću, Truman drastično mijenja svoje ponašanje i iako je i prvotno slutio da nešto u gradiću ne valja, nakon što dozna da je u simulaciji (kupoli), svim silama nastoji izići u vanjski svijet i izvan iluzije života kojeg živi pred kamerama. Ironično, čak i samo ime „Truman“, može se prevesti na engleskom jeziku kao: „true man“, u prijevodu: „istiniti čovjek“, jer je Truman jedini čovjek u cijelom gradiću Seahavenu, koji ne zna da se nalazi na filmskom setu i misli da je sve što se oko njega događa istina i stvarnost, on nema faktor znanja – ne zna ništa o tome gdje se nalazi, ali svi ljudi oko njega imaju faktor znanja o tome da se nalaze na filmskom setu, a ne u stvarnom životu.

Dok se svi oko njega ponašaju kao da su i oni autentični sugrađani iluzornog gradića, zapravo su cijelo vrijeme znali da sudjeluju u snimanju TV serije i prilagodili se glumi u iluziji, poduzevši silne napore da Truman ne sazna pravu istinu toga da se nalazi u umjetno izgrađenoj simulaciji stvarnosti, jer je Christof, tvorac serije „Trumanov show“, kao razlog naveo činjenicu da Truman više ne bi bio toliko autentičan lik da zna da se nalazi u iluziji. Naposljetku, Truman izlazi iz filmskog seta/kupole u vanjski svijet, iako tamo nema ništa, on

je voljan prepustiti stabilan posao, kuću, ženu i prijatelje, znajući da je to laž fabricirana za potrebe TV serije, kako bi otkrio istinsku stvarnost iza iluzije. Čini se da čak i ako iluzorni svijet proizvede određenu razinu užitka i zadovoljstva dok smo u njemu, to će činiti samo dok mi nismo svjesni da se nalazimo u iluziji, jer čim postanemo toga svjesni, sve dobrobiti koje iluzija nudi padaju u vodu jer će većina ljudi više cijiniti stvarnost, ma koliko surova bila, nego lijepo upakiranu laž. No problem je prepoznati da se nalazimo u iluziji.

5.1 Paralele filma *Trumanov show* i Nozickov misaoni eksperiment iskustvenog stroja

Na kraju krajeva, i film *Trumanov show* svojevrsna je kritika utilitarizma kao i Nozickov misaoni eksperiment „iskustvenog stroja / stroja za generiranje iskustava ili užitaka, engl. „experience machine, jer pokazuje da jednostavni utilitarizam – pretpostavka da se jedino uvažava osjet sreće kao kriterij vrijednosti – nije dovoljna. Čini se da osjet sreće koji se može proizvesti u iluziji nema težinu ako smo svjesni da je iluzoran. Time što smo svjesni da je osjet sreće umjetno induciran - kao u misaonom eksperimentu iskustvenog stroja, te u filmu *Trumanov show* gdje se Truman, nakon što je postao svjestan da živi u iluziji, odrekao svega onoga u toj iluziji što mu je nekoć davalo osjet sreće – time što smo svjesni da je osjet sreće umjetno induciran kao da automatski vodi do zaključka da je i sama sreća koju osjećamo ne-autentična, mi zapravo osjećamo „sjenu“ sreće, i stoga, kao takva, sjena sreće nije onoliko vrijedna koliko i autentična sreća koja je inducirana stvarnim događajima.

5.2 Istinska (autentična) ili ne-autentična sreća – „sjena“ sreće?

Kod umjetno inducirane sreće, postavlja se pitanje: kako znamo jesmo li mi istinski (autentično) sretni ili smo sretni zbog nečeg izvanjskog što je utjecalo na naše ponašanje (na primjer, da smo sretni zbog toga što je netko stavio neki pripravak u vodu koji je umjetno inducirao osjet sreće u osobama koje su pile tu vodu, te su osobe sretno zbog vanjskog utjecaja na njihovo ponašanje, a ne zato što su istinski osjetile sreću bez posredništva pripravka za umjetno induciranje sreće).

Nadalje, ako smo sretni zbog nečega za što se ispostavilo da je iluzija unutar simulacije, poput Trumanove prividne i privremene sreće sa svojim životom prije nego što je doznao o tome da se nalazi u simulaciji umjetno kreiranog gradića stvorenog za potrebe snimanja TV serije, čini li to i našu sreću iluzornom, patvorenom i ne-autentičnom? Čini se da ne postoji jasan

odgovor, jer Truman u trenutku kada je iskusio osjet sreće (ili onoga za što je mislio da je sreća) sa svojim životom, nije još znao da se cijeli njegov život temelji na laži te **stoga nije imao razloga pomisliti da je njegova sreća iluzorna (nije imao razloga to pomisliti jer nije bio svjestan da se može probuditi iz lošeg sna kojeg je smatrao „realnošću“)**, ali nakon što je doznao da se nalazi u simulaciji, shvatio je da je cijeli njegov život bio laž pažljivo smišljena za emitiranje na televiziji, i stoga je to bacilo sjenu i na njegov prethodni osjet sreće sa svojim poslom, ženom, kućom, prijateljima i sl. (iako, Truman i prije saznanja da se nalazi u umjetno stvorenoj simulaciji stvarnosti nije bio posve zadovoljan svojim životom i osjećao je kao da mu nešto nedostaje. Počevši uočavati neke čudne nepravilnosti i monoton, jednodimenzionalan način ponašanja ostalih građana, shvatio je da je ono što mu je nedostajalo zapravo bila istinska stvarnost koju nije bio iskusio u svojim 30 godina života.)

6 Sve je samo san (iz kojeg se ili možemo ili ne možemo probuditi)

U prvom argumentu u djelu *Razmišljanja o prvoj filozofiji*, René Descartes izlaže tezu pod nazivom: *argument iz sna*, a tom se tezom nastoji dokazati i potkrijepiti sumnja u sadržaj i ispravnost osjetilnog spoznavanja. Descartes to opisuje na ovaj način:

„Ali, zaista, kao da i sam nisam čovjek koji uobičava noću spavati, i u snima proživljavati sve isto, ili pokatkad i još manje vjerojatno negoli ti isti kad su budni?! Koliko li me je često noćni spokoj uvjeravao u to isto, da sam ovdje ogrnut ogrtačem, posađen uz ognjište, dok sam zapravo odložene odjeće ležao pod pokrivačem?! Sad zaista budnim očima promatram ovaj papir, glava koju pomičem nije drijemna, istu ruku svrhovito i svjesno pružam i njom dotičem; dok usnulu čovjeku stvari se ne događaju tako odjelite. Ali kao da se ne sjećam kako su me u snima znale obmanuti slične takve misli, pa kad o tome pažljivije promislim, tako jasno uviđam da se nikakvim sigurnim znacima ne može razlikovati java ili budno stanje od sna, da sam osupnut, i gotovo mi to isto osupnuće potvrđuje misao da sanjam.“¹ (Descartes 1993: 35)

Iz ovog citata vidi se da Descartes želi pokazati da je vjera u budno stanje čovjeka nedostatno dokazana i potkrijepljena, i time, nismo u mogućnosti eliminirati izvjesnu tvrdnju i opciju da sanjamo, imamo san o onome u što smo mi uvjereni da je naš život, egzistencija u svijetu koji

postoji objektivno i nezavisno od nas. Descartesov stav je da osoba ima dostatnu, postojanu i nepokolebljivu vjeru u svoje iskustvo budnog stanja, ali ta vjera, iako je snažna, ona *nije opravdana/dokazana*, što povlači skepsu u mogućnost, istinitost i doseg osjetilne spoznaje i preispitivanje vjere u ispravnost osjetilne spoznaje.

„Ako se zna da uobičajena budna iskustva proizvode izvanjski objekti, onda sva ljudska iskustva mogu biti neka vrsta sna. Koliko se zna, i ne mora biti izvanjskoga svijeta. Najveći dokaz za postojanje izvanjskoga svijeta proizlazi iz mišljenja kako objekti izvanjskoga svijeta proizvode naša budna iskustva. Univerzalna sumnja tako dovodi u pitanje stav da sva naša osjetilna iskustva nisu obmane.“² (Newman 2010, citat uzet iz: (Eterović 2013: 506))

6.1 Argument iz sna i film *Inception*

Ovaj se uvid može usporediti sa radnjom filma *Početak*, naslov engleskog izvornika: *Inception* (Nolan, Christopher. *Inception*. Warner Bros. Pictures, 2010.) U filmu se postavlja pitanje: koja je granica između stvarnosti i sna? U filmu, glavni likovi putuju kroz više slojeva sna, tzv. „san unutar sna“, koristeći čovjekovu podsvijest kako bi prikazali svijet sna kao stvaran, i koji se odvija u stvarnom vremenu. U filmu, san (svijet snova) se stvara pomoću elemenata čovjekove podsvijesti i iskustava koje je određeni čovjek proživio, i kroz taj „svijet snova“ koji je izgrađen, **tvorci sna pokušavaju usaditi ideju u podsvijest čovjeka za kojeg žele da tu ideju provede i na javi, ali on će misliti da je to bila njegova ideja, iako su tvorci sna pomoću izgradnje svijeta snova usadili ideju u podsvijest subjekta koji nije znao da sanja.**

Tu se javlja dvostruki problem:

1. Svijet za koji subjekt misli da je stvaran zapravo je *san*
2. To nije samo san subjekta (za kojeg on misli da je stvarnost), već je to *san kojeg su drugi ljudi umetnuli u podsvijest tog subjekta*, tako da subjekt misli da je taj san stvarnost.

Ali, ostaje pitanje: je li sve što se dogodilo u filmu bio sveobuhvatan san, i možemo li ikad znati što je stvarnost, a što san? Ovdje se prikazuju relevantni stupnjevi za argument beskonačnog regresa zato što za bilo koji stupanj za kojeg subjekt misli da je stvarnost, može se zapravo ispostaviti da je san i tako unedogled: subjekt *sanja da sanja da sanja da sanja ...*

6.2 Koherentistička teorija istine i opravdanja

Jedan odgovor na pitanje o tome što je stvarnost nudi koherentistička teorija istine i opravdanja. Ako se pitamo: kako dokazati da je stvarnost – stvarnost, odnosno, kako dokazati postojanje vanjskog svijeta kojeg doživljavamo pomoću pet osjetila i percipiramo kao stvarnost izvan nas samih? Možemo se pozvati na koherentističko opravdanje, tj., možemo dokazati da je nešto stvarnost ako je usklađeno sa prijašnjem stanjem stvari, odnosno, ako je usklađeno sa prijašnjim *iskustvima stanja stvari*, npr. ako se neke stvari ponavljaju opetovano na isti ili dovoljno sličan način, dakle, imamo razloga vjerovati da je svijet stvaran jer se stvari u njemu događaju na određeni način (što je slično onome što Hume dokazuje svojom teorijom svršnosti/uniformnosti prirode, gdje mi pretpostavimo da će se stvari u svijetu ponašati po pravilnostima, regularnostima, i onda imamo razloga vjerovati da su te stvari stvarne.) (Hume 1739–40), (Hume 1748), (Hume, Beauchamp (urednik) 1999)

6.2.1 Skeptički argument iluzije i mogućnost percepcijske pogreške

No, tu se javljaju problemi, najčešće u obliku skeptičkog argumenta iluzije i mogućnosti percepcijske pogreške. Prema Descartesu (*Razmišljanja/Meditacije o prvoj filozofiji*, 1993), mi nikad ne možemo isključiti mogućnost da nas obmanjuje „zli demon“, i ne možemo biti sigurni u to da stvari u svijetu izgledaju onako kako se nama pojavljuju putem naših pet osjetila. Čak i ako se stvari u svijetu ponašaju na određeni način, prema pravilnostima, regularnostima i ako su usklađene s prijašnjim stanjem stvari, mi ne možemo isključiti mogućnost da je to „prijašnje stanje stvari“ također netočna reprezentacija onoga kakve stvari jesu, i da je pravilno ponavljanje stvari u svijetu samo odraz uvjerljive, dugo-održive iluzije.

Na primjer, često je gledište da su boje sekundarna svojstva, odnosno subjektivna svojstva koja nisu u samim stvarima, već u načinu na koji ih mi percipiramo. Putem našeg osjetila vida, mi percipiramo crvenu boju, kako smo je oduvijek i percipirali otkad smo je prvi puta vidjeli. No, znanost, kvantna je fizika pokazala da objektivno postoji elektro-magnetski val određene frekvencije, a mi ga subjektivno (odnosno, prema mogućnostima naše percepcije i pet osjetila) doživljavamo kao crvenu boju. (Berčić 2020.)

6.2.2 Problem percepcije - argument iz iluzije

Ovdje se javlja razlika između toga kakve stvari jesu (objektivno postojanje, u prethodnom primjeru, crvena boja objektivno postoji kao elektro-magnetski val određene frekvencije), i kako nam stvari izgledaju, kako se stvari pojavljuju našoj percepciji (u slučaju prethodnog primjera, mi subjektivno – prema mogućnostima naše percepcije i pet osjetila, doživljavamo objektivno postojeći elektro-magnetski val određene frekvencije, kao crvenu boju.)

Ta razlika između toga kakve stvari jesu i kako nam one izgledaju spada pod problem percepcije. Mi smo skloni misliti da, samo zato što nešto nema opipljivu materiju, da onda to nije stvarno, u fizičkom smislu na koji doživljavamo stvarnost našom percepcijom pet osjetila. Na primjer, u znanstveno-fantastičnom serijalu: *Zvezdane staze: Voyager*, jedan od likova je i Doktor - (eng. Emergency Medical Hologram – EMH, u prijevodu: hitni medicinski hologram), koji se pojavljuje samo u hitnim slučajevima na brodu. EMH je kompjuterski protokol, odnosno, oblik holograma, programiran od strane posade Zvezdane flote. U engleskom jeziku, ime tog holograma je, eng. *Emergency* (nužda/hitan slučaj), i prema tome, Doktor se aktivira samo u slučaju nužde ili hitne intervencije medicinske prirode. Crvena uzbuna na zvezdanom brodu služi kao okidač za Doktorovo djelovanje. Doktorova struktura je većinu vremena formirana snažnom magnetskom polarizacijom/stratifikacijom, no njegova reprezentacija/prikaz drugim članovima posade može se očitovati i u obliku slike.

Je li Doktor stvarna osoba ili kompjuterski generirani hologram, i kao takav, ne zadovoljava kriterije toga da bude stvaran u onom smislu na kojem doživljavamo stvarnost putem naših pet osjetila? Doktor može izliječiti svoju posadu, no to ne znači da je automatski stvaran u materijalnom, trodimenzionalnom smislu, već on ima zasebno postojanje od materije, Doktor postoji kao hologram unutar materijalnog, trodimenzionalnog svijeta kojeg percipiramo s pet osjetila, ali je i kao takav, član posade Voyagera, iako nema materijalnu egzistenciju, već kompjuterski generiranu personu.

Za Doktora ne bismo mogli reći da je stvaran u istom smislu na koji je stvaran i Jean Luc Picard, jer je Picard osoba u materijalnom svijetu, dok je Doktor dio medicinskog protokola u slučaju nužde na brodu koji se aktivira kao kompjuterski generirani, hitni medicinski hologram. U nekom smislu, Doktor vezuje svoju egzistenciju uz tehničke sposobnosti i napajanje broda, dok Picard postoji kao materijalna osoba i ne duguje svoju egzistenciju zvezdanom brodu.

7 Kriteriji (uvjeti) stvarnosti za antirealizam i idealizam

7.1 Kriteriji (uvjeti) stvarnosti za antirealizam

Prof. dr. sc. Boran Berčić sažimlje motive za antirealizam u ovom odlomku uzetom iz njegovog online predavanja pod naslovom: „METAFIZIKA - REALIZAM I ANTIREALIZAM“ (2020):

„Opći motiv za antirealizam je jedan uvid da postoji razlika kada se govori o onome što mi vidimo u svijetu u kojem živimo i kada se govori o onome što nas okružuje u svijetu u kojem živimo, a to je razlika između toga kakve stvari jesu i toga kako nam stvari izgledaju. Antirealist misli da ono do čega imamo pristup, to je ono kako nam stvari izgledaju, a ne to kakve stvari stvarno jesu, i da jedino što mi možemo znati je to kako nam stvari izgledaju, kako ih mi doživljavamo, i to je svijet u kojem mi živimo, a ne ovaj svijet stvari kakve one stvarno jesu. Taj epistemčki uvid, možda i epistemčko ograničenje, znači da smo zauvijek vezani uz svoju perspektivu, i da ne možemo preskočiti vlastitu sjenu, da ne možemo izaći iz perspektive koju mi imamo, jedino što možemo znati je to kako nam stvari izgledaju, a ne možemo i nikad nećemo moći znati kakve stvari stvarno jesu, objektivno i nezavisno od toga kako one nama izgledaju.“ (Berčić 2020: minuta: 00:05:40 – 00:06:48)

7.2. Kriteriji (uvjeti) stvarnosti za idealizam

Drugo filozofsko gledište o prirodi stvarnosti je idealizam, kojim se *ideja* postavlja kao baza, temeljna pretpostavka i polazna točka za sve ostalo. Nasuprot ovom gledištu, materijalizam je stav kojim se fizička materija – materijalna supstanca, pretpostavlja kao baza, temelj i okosnica za sve ostalo. Idealizam se klasificira u nekoliko specifičnih gledišta: subjektivni idealizam, transcendentni idealizam, apsolutni idealizam, objektivni idealizam. (Hrvatska enciklopedija, mrežno izdanje 2021: *idealizam*)

Jedna definicija idealizma jest, kako slijedi:

„**idealizam** (prema ideal), u filozofiji, uz materijalizam najrašireniji smjer filozofiranja, koji za polazište u tumačenju svijeta i života uzima neko nadosjetilno načelo, ideju, svijest, misao ili Boga; svaka filozofija koja negira neovisnu opstojnost materijalne stvarnosti ili ju smatra tek izvedenom (suprotno *materijalizam*). S obzirom na ontološku problematiku, postoje dva osnovna oblika idealizma: objektivni i subjektivni. Objektivni idealisti tvrde da postoji misaona, duhovna stvarnost (a neki i materijalna) izvan subjekta; za njih je samo ta duhovna stvarnost primarna, ona je izvor i bit svijeta (Platonove ideje, Aristotelova forma, Hegelov duh). G. Berkeley, empiriokriticisti i drugi subjektivni idealisti priznaju samo postojanje subjektivnih doživljaja svijesti. Dosljedni subjektivni idealizam negira postojanje objektivne stvarnosti izvan svijesti pa zato idealizam često završava u solipsizmu. U spoznajnoj teoriji idealizam daje također prvenstvo subjektu, duhu ili nekim nadsubjektivnim idealnim oblicima. U problematici o izvorima spoznaje, idealističko stajalište – nasuprot materijalistički orijentiranom empirizmu – zastupa racionalizam, prema kojemu je um, mišljenje, samostalan izvor spoznaje (Platon, G. W. Leibniz).“
(Hrvatska enciklopedija, mrežno izdanje 2021: *idealizam*)

Iz ovog citata se vidi da jedino što subjektivni idealisti dopuštaju i prihvaćaju jest opstojnost subjektivnih izražaja i osjećaja svijesti/duha, stoga bi x prema idealistima postojao samo kao subjektivni doživljaj, izražaj svijesti ili duha, koji nema izvanjsko uporište. Prema realizmu, x postoji neovisno i objektivno od nas i naše perceptivne spoznaje, a prema antirealizmu, x postoji izvan nas, ali ne neovisno o nama, već kao naša projekcija. Naposljetku, prema idealizmu, x ne postoji izvan nas već je on samo subjektivni doživljaj naše svijesti i ne postoji objektivno izvan naše svijesti. Stoga, subjektivni idealizam negira dimenziju postojanja x-a izvan nas i naše svijesti.

8 Stvarnost = hologram

Jedan pokušaj da se odgovori na pitanje kriterija stvarnosti je, npr., ako rukom prođemo kroz stol koji se manifestira ispred nas, onda je on hologram jer nije konstruiran od opipljivog materijala, a ako lupimo šakom o stol, onda je on stvaran jer je materijalan, jer smo osjetili njegovu materiju. Ovo je odgovor koji nudi materijalizam (ovo gledište podrazumijeva tvrdnju da je naša zbilja, koju doživljavamo oko sebe, u cijelosti sačinjena od fizičke ili materijalne tvari/supstancije, a ta je materijalna supstancija isključivi razlog i posljedica za bilo koji dani fenomen ili pojavu, obuhvaćajući misli, predodžbe, emocije, i djelovanja.) Ali, treba se zapitati: je li hologram također nešto što se može okarakterizirati kao „stvarno“ onome tko je unutar holograma? U knjizi pod naslovom: *Holografski svemir*, čiji je autor Michael Talbot, objavljena 1991. godine, Talbot predlaže teoriju stvarnosti prema kojoj je cijeli svemir projekcija odnosno hologram: (Talbot 2006: 1)

„Postoje dokazi koji ukazuju na to da su naš svijet i sve u njemu – od snježnih pahuljica do stabala javora, zvijezda padalica i elektrona u vrtnji – samo slike nalik duhu, projekcija iz razine stvarnosti koja je u toj mjeri izvan naše da je doslovno izvan i prostora i vremena.“ (Talbot 2006: 1)

... „Pribramove i Bohmove teorije pružaju bitno novi način gledanja na svijet: *Naši mozgovi matematički kreiraju objektivnu stvarnost interpretiranjem frekvencija koje su u krajnjoj liniji projekcije iz druge dimenzije – dubljeg reda postojanja koji se nalazi iza i vremena i prostora. Mozak je hologram uvijen u holografski svemir.*“ (Talbot 2006: 54)

„Pribrama je ova sinteza navela na zaključak da objektivni svijet ne postoji, barem ne na način na koji smo navikli vjerovati. Ono što je „tamo vani“ golemi je ocean valova i frekvencija, a stvarnost nam izgleda čvrsto samo zato što naši mozgovi mogu primati tu holografsku maglu i pretvarati je u „drveće i kuće“ i druge svagdašnje predmete koji tvore naš svijet.“ (Talbot 2006: 54)

9 Phil Washburn o pojavama i stvarnosti

Ljudi inherentno žele znati što je stvarnost, i ljutimo se ako nas netko prevari.

Phil Washburn u svojoj knjizi: *Philosophical Dilemmas: Building A Worldview* iz 1997. godine, objašnjava:

„Nitko ne voli biti prevaren, uključujući i filozofe. ... Filozofi se pitaju bi li nas naše oči mogle varati, i to ne samo povremeno, već cijelo vrijeme. To isto vrijedi i za naše uši i druga osjetila. Bi li cijeli ljudski rod mogao biti glavni dio neke kozmičke, praktične šale? Bilo bi iritantno kada bi to bio slučaj, stoga filozofi pokušavaju otkriti jesu li stvari *zbilja* onakve kakvima se *pojavljuju* ili nisu, filozofi pokušavaju otkriti *jesu* li stvari onakve kakvima se *čine* ili nisu.“
(Washburn 1997: 304)

Ovaj citat upotpunjuje situaciju iz filma *Trumanov show* (1998), jer je Trumanov život zapravo dio TV emisije, stoga stvari nisu onakve kakvima se čine Trumanu na prvi pogled, s obzirom da je čitav gradić dio filmskog seta, a ljudi koji su mu trebali biti bliski prijatelji zapravo su glumci koji odrađuju uloge u TV seriji.

„Naravno, ovaj problem – *pojave* (onakve kakve nam stvari *izgledaju*, onako kako nam se stvari *čine*) naspram *stvarnosti* – zanimljiv je sam po sebi. Čak i ako se netko ne osjeća iritiranim zbog toga što griješi/zbog toga što je u krivu, mogao bi biti fasciniran razlikom između pojavnosti stvari i njihove stvarnosti, iluzija koje mi nesvjesno prihvaćamo i stvarnog/istinskog stanja stvari koje stoje iza tih iluzija. Budući da je cilj filozofa otkriti istinu, njih prirodno jako zanima sve što ometa razumijevanje ili zavarava ljude. Oni istražuju određene prepreke, a također se pitaju postoje li neke univerzalne, sustavne/sistematične/sistematske slabosti koje su ugrađene u sva ljudska bića kao takva. Postoji li nešto o samoj ljudskoj prirodi što implicira da ćemo uvijek iluziju zamijeniti/brkati sa stvarnošću (postoji li nešto o samoj ljudskoj prirodi što implicira da ćemo mi uvijek pogreškom zamijeniti neku iluziju za stvarnost), ili, postoji li nešto o samoj ljudskoj prirodi što implicira da mi nikada nećemo moći, da mi nikada nećemo biti u stanju shvatiti istinu?“ (Washburn 1997: 304)

9.1 Washburn o internalizmu i „opažaćima“

Washburn izlaže dva eseja koja imaju različite odgovore na to pitanje u naslovu svog poglavlja (engl. „Can we know about the external world?“, u prijevodu: „Možemo li znati išta o vanjskom svijetu?“). (Washburn 1997: 304) Jedan esej opisuje gledište koje se zove *internalizam*, i internalist smatra da NE možemo znati ništa o vanjskom svijetu, da smo zarobljeni u iluziji. Internalisti smatraju da možemo imati znanje o našim vlastitim iskustvima, ali ne možemo imati znanje o svijetu kakav on jest objektivno i neovisno od nas. (Washburn 1997: 304) Ukratko rečeno, internalist smatra da je bilo kakvo znanje o vanjskom svijetu nemoguće jer ne možemo izaći iz vlastitog uma, mi smo, na neki način: „zarobljeni u vlastitom umu. Ono što mi govore moje oči ne mora nužno biti potpuno isto kao ono što tebi govore tvoje oči.“ (Washburn 1997: 306)

Pod pretpostavkom internalizma slabi razlika između simulacije i stvarnosti, zato što su jedino naša vlastita iskustva ono o čemu možemo imati znanje, i stoga, čini se da faktor iluzije nije relevantan u spoznaji stvarnosti, jer će svatko doživljavati stvarnost prema svojim vlastitim iskustvima, te će mu to onda izgledati kao stvarnost. Osobni doživljaj stvarnosti prema vlastitim iskustvima ne može se smatrati iluzijom zato što u trenutku doživljavanja iskustva, mi smatramo da je ono što doživljavamo i o čemu imamo iskustvo stvarno, bez obzira na to je li objektivno i nezavisno od nas neka stvar iluzija ili nije, bitan je naš doživljaj te stvari i naše iskustvo sa određenom stvari. Ako osoba sudi da je nešto stvarno, prema njenom umu, iskustvima i doživljaju, za tu osobu neće postojati faktor iluzije jer je to način na koji osoba vidi stvarnost i kako je doživljava u danom trenutku. Daljnjom spoznajom i analizom iskustava osoba može naknadno doći do saznanja da je bila u zabludi oko neke stvari i da je ta stvar zapravo iluzija, te time to saznanje postaje njena stvarnost.

U drugom eseju kojeg Washburn spominje, u kojem se izlaže *eksternalizam*, postavlja se argument koji kaže da mi zapravo možemo imati znanje o vanjskom svijetu, i tvrdi se da argument za internalizam nije valjan jer mi ne možemo griješiti ama baš o svemu. Ta se teorija naziva eksternalizam. Budući da se u drugom eseju tvrdi da možemo znati o svijetu, stoga Washburn zove svakog tko prihvaća drugi esej: „opažać“, engl. „a perceiver.“ (Washburn 1997: 304)

Ti „opažaći“, (Washburn 1997: 304), smatraju da ipak nešto možemo znati o vanjskom svijetu i da nema smisla reći da se svi u svemu što opažaju varaju i da će svi uvijek

biti u zabludi o onome što ih okružuje, jer se sama riječ „varanje“ (engl. „mistaken“, drugi mogući prijevodi: „pogreška“, „zabluda“), ne koristi na takav način. (Washburn 1997: 310)

Washburn ovu dilemu izlaže ovako: je li moguće da su svi u krivu, da svi griješe, ili da su svi u zabludi i zavarani, engl. „mistaken“? To nije moguće:

„Bi li svi mogli biti sretni? Ne. Da bi razumjela značenje riječi "sreća", osoba mora znati značenje suprotnosti te riječi, osoba mora znati značenje riječi "tuga". Da nikad nitko nije bio tužan, u prošlosti, sadašnjosti ili budućnosti, tada bi riječ "sretan" bila besmislena.

Na isti način, ne mogu svi pogriješiti, ne mogu baš svi biti u krivu/u zabludi, ne mogu se baš svi varati, na osobit, neobičan način koji su skeptici predlagali. Moguće je da svi imaju lažno vjerovanje, sve dok imamo suprotnost tome koja daje kontrast. Suprotnost lažnom vjerovanju je ispravno, točno, istinito vjerovanje, koje smo otkrili. I moguće je da se svi mi danas u nečemu varamo, ili da smo u zabludi, u krivu oko nečega, sve dok *možemo* otkriti svoju pogrešku.“ (Washburn 1997: 310)

Ono što Washburn u ovom citatu tvrdi jest da je skepticizam inkonzistentan, postavlja se pitanje: što uopće znači „biti u krivu“, ako su svi uvijek u krivu?

Međutim, prema mojem mišljenju, skepticizam je nužan alat za proširenje i produblјivanje spoznaje zato što zahtijeva preispitivanje svakog danog vjerovanja kako bi se odredila vjerodostojnost i istinitost tog vjerovanja. Moglo bi se dogoditi da smo svi u krivu, ali skepsom i opravdanom sumnjom u dana vjerovanja učinili smo prvi korak ka proširenju spoznaje: odluka da, na temelju našeg saznanja da je neko dano vjerovanje krivo, počinjemo istraživati dublje u materiju same stvari kako bismo naposljetku došli do ispravnog vjerovanja koji je kontrast lažnom vjerovanju. Ključ je spoznati da je naše prvotno vjerovanje krivo, (na temelju preispitivanja, skepse u prvotno vjerovanje i provjeru na temelju dostupne evidencije) te nakon toga se možemo dati u potragu za ispravnim vjerovanjem koje bi opravdalo sumnju i eventualno odbacivanje prvotnog vjerovanja.

Ako i jesmo svi u krivu što se tiče danih vjerovanja, to ne znači i da nikad ne možemo biti u pravu, dapače, samom spoznajom da smo u krivu oko nečega daje nam slobodu i razlog da počnemo dublje tražiti ono što je ispravno, tako da nam skepsa otvara

mogućnost proširenja i unapređenja spoznaje za bilo koje dano vjerovanje, jer nikad ne isključuje mogućnost da smo u krivu, što nas tjera da uvijek preispitujemo i istražujemo dosege naše spoznaje i izgradimo čvršće temelje za spoznaju.

Ali, moguća zapreka spoznaji bi bila ova: skeptičko je vjerovanje da bismo svi mi mogli biti u zabludi, mogli bismo se varati, na takav način da mi *ne bismo mogli* otkriti našu pogrešku. (Washburn 1997: 310)

10 *Matrix* – crvena ili plava pilula?

U filmu *Matrix* iz 1999. godine, glavnom liku Neo ukazuje se jedinstvena prilika: Morpheus mu nudi način na koji Neo može otkriti svoju pogrešku, pogrešku u načinu na koji je percipirao i razumio stvarnost: Morpheus mu nudi dvije pilule: crvenu pilulu, engleski izraz: „red pill“, i plavu pilulu, engleski izraz: „blue pill“. Ako Neo uzme crvenu pilulu, dobit će tzv. „dozu istine“, probudit će se iz sna o stvarnosti i vidjet će istinsku stvarnost onakvu kakva ona jest, bez iluzije i privida.

Ako Neo uzme plavu pilulu, nastavit će „spavati“ i prolaziti kroz život nesvjestan prave prirode stvarnosti, nesvjestan da je sve oko njega kompjuterska simulacija onoga što je većina ljudi prigrlila kao vlastitu realnost i ponaša se u skladu s time. Time je Morpheus, na neki način, zaobišao skeptičku dilemu da bismo svi mi mogli biti u zabludi i varati se i *nikada ne bismo mogli* otkriti našu pogrešku (ili, rečeno u kontekstu argumenta iz sna, svi bismo mogli sanjati i nikada ne bismo mogli otkriti da sanjamo), zato što crvena pilula predstavlja izlaz iz dileme, iz iluzornog privida, i otkriva pravu prirodu stvarnosti onome tko uzme crvenu pilulu.

10.1 Tri interpretacije umjetnog svijeta u filmu *Matrix*

U knjizi: engl. *Thinking Through Film: Doing Philosophy, Watching Movies*, iz 2011. godine, autori Michael P. Levine i Damian Cox izlažu tri interpretacije umjetnog svijeta u filmu *Matrix* (1999), a to su:

1. Kartezijanska interpretacija (engl. *a Cartesian interpretation*)
2. Realistička interpretacija (engl. *a realist interpretation*)
3. Platonička/Platonovska/Platonska interpretacija (engl. *a Platonic interpretation*).

10.1.1 Kartezijanska interpretacija umjetnog svijeta u filmu *Matrix*

Descartesova metoda sumnje radi na ovaj način: ako je imalo moguće da je neko vjerovanje lažno, tada ono ne može poslužiti kao apsolutno siguran temelj za znanje (jer to vjerovanje nije apsolutno sigurno.) (Levine, Cox 2011: 68)

„Scenarij matrixa izgleda kao ažurirana verzija Descartesove hipoteze o zlom demonu. Kako kaže lik zvan Morpheus, matrix je "svijet koji je prevučen preko vaših očiju da vas zaslijepi od istine" (28:17). Umjesto zlog demona, film "Matrix" prikazuje zle strojeve i sjenoviti lik Arhitekta kao tvorce matrixa. Dok Descartes ne nudi objašnjenje o tome kako zli demon ulijeva lažne misli u nas, film "Matrix" nam govori kako Arhitekt djeluje. On radi tako da programira računalo. Prema kartezijanskoj interpretaciji scenarija matrixa, krajnji rezultat je isti. Matrix je svijet iluzija, koji svojim žrtvama usađuje lažna uvjerenja. Ako je kartezijanska interpretacija točna, tada je pravi stav koji se zauzima prema objektima iz iskustva matrixa eliminativistički stav. Unutar matrixa ljudi mogu pomisliti da rade u neboderu. Misle da mogu vidjeti neboder. Ali neboder ne postoji. U stvarnosti ne postoji ništa što je napravljeno od betona i čelika, a uzdiže se osamdeset katova. Vjera da tako nešto postoji jednostavno je lažna. A ova tvrdnja se generalizira na većinu uvjerenja koja ljudi unutar matrixa imaju o svom okruženju. Njihova su uvjerenja radikalno lažna. Ono što oni kažu da postoji, jednostavno ne postoji. Pravi ontološki obračun eliminirao bi sve govore o neboderima i sličnih stvari. (Njihov je filozofski problem, naravno, taj što nikako ne mogu doći do istinskog ontološkog objašnjenja/opisa (engleski izraz: „account“); tek dok ne napuste matrix i ne uđu u pustinju stvarnog.)“ (Levine, Cox 2011: 69)

Valja napomenuti da nekoliko puta tijekom filma režiseri insinuiraju kartezijansku interpretaciju filma, primjerice kada Neo kaže da posjeduje neka sjećanja o svom životu (svom životu u Matrixu), ali ta se sjećanja ustvari nisu dogodila, što aludira na Descartesov argument iz sna u kojem se tvrdi da mi nikada ne možemo isključiti mogućnost da sanjamo i da naša sjećanja koja mislimo da imamo, zapravo nisu naša, već su djelići iluzije koju smo prethodno iskusili, plodovi realistične mašte koja daje osjećaj stvarnosti našim snovima. (Levine, Cox 2011: 69)

10.1.2 Realistička interpretacija umjetnog svijeta u filmu *Matrix*

Zatim autori navode drugu, realističku interpretaciju umjetnog svijeta iz filma *Matrix*:

„Prema realističkoj interpretaciji, uvjerenja iz matrixa mogu biti istinita i, zaista, često su istinita. Doduše, ta uvjerenja samo prate ono što se događa u računalu strojeva i u mozgovima koji su spojeni na računalo strojeva koje generira matrix. Ali tamo se užasno puno toga događa (u matrixu - u računalu strojeva koje generira kompjutersku simulaciju stvarnosti koju mozgovima spojeni na to računalo doživljavaju kao stvarnost). Matrix jest stvaran. Kad ljudi unutar matrixa teoretiziraju o svom stanju i razviju prikaz ontologije svijeta, ta ontologija nije radikalno u zabludi. To je točan prikaz barem malog dijela svijeta: svijeta matrixa.“ (Levine, Cox 2011: 72)

Prema ovoj interpretaciji, u Matrix svijetu, (prije nego što je uzeo crvenu pilulu istine o prirodi stvarnosti), Neo misli da je u nevolji sa svojim šefom. On *jest* u nevolji sa svojim šefom. On je u „*matrix-nevolji* sa svojim *matrix-šefom*.“ (Levine, Cox 2011: 70) Ovakvo rasuđivanje slično je kao da pretpostavimo fikcijsku stvarnost koja sadržava fikcijski svijet koji se gradi u romanima (poput Tolstojeve stvarnosti), što i ne zadovoljava kriterije realizma. Ako Levine i Cox govore o „Matrix-stvarnosti“, oni time nisu u potpunosti realisti, jer je takav način izražavanja sličan kao da govorimo o „Tolstoj-stvarnosti“, odnosno, stvarnosti koju generira fikcijski roman i pisac koji ga je napisao, to je stvarnost unutar fikcijskog djela.

No, ako je Neo u „*matrix-nevolji* sa svojim *matrix-šefom*“ (Levine, Cox 2011: 70), to je već dovoljno nevolje u kojoj se Neo nalazi. (Levine, Cox 2011: 70) Ako Neo dobije otkaz i ostane gladan na ulici, neće biti važno nalazi li se on u Matrixu ili ne, nije važno je li on gladan u matrixu ili otpušten unutar matrixa, on je svejedno *gladan i otpušten*, bez obzira na to gdje se ta iskustva događaju, unutar kompjuterski simulirane stvarnosti ili unutar sna, Neo i dalje osjeća sve posljedice toga što je otpušten i što je gladan. Ako Neo govori o žlici koju je vidio na stolu, onda on govori o onome što je vidio u svom okruženju, i on točno opisuje ono što vidi u svom okruženju (žlica na stolu), iako je ta žlica na stolu produkt procesiranja informacija od strane strojeva koji generiraju simuliranu stvarnost, te žlice su sačinjene od matrix-kodova, ali ih to ne čini išta manje stvarnima u umu Nea prije nego što je Neo uzeo crvenu pilulu i shvatio da se nalazi u simulaciji stvarnosti.

„Kad je Neo prije nego što je uzeo crvenu pilulu (istine) govorio o žlicama (za što autori pretpostavljaju da nije bilo tako često), govorio je o onome s čime ostvaruje kontakt, a to su matrix-žlice. A ono što on govori o njima uglavnom je sasvim točno.“ (Levine, Cox 2011: 70)

Prema realističkoj interpretaciji umjetnog svijeta u Matrixu, mi bismo trebali imati *redukcionistički*, a ne eliminativistički stav prema objektima iz matrix-svijeta (Levine, Cox 2011: 70-71) - (time se onda isključuje realistički element i stav jer se sve svodi na redukcionizam), zato što je svijet Matrixa stvaran na informacijskoj razini, objekti iz Matrixa zapravo su skupovi informacija, koje mozgovi spojeni na računalo koje generira Matrix, interpretiraju kao trodimenzionalni svijet oko njih. (Levine, Cox 2011: 70-71) Autori objašnjavaju:

„Unutar matrixa, Neo spominje žlicu. Dakle, Neo pretpostavlja postojanje žlica, predan je tome da žlice postoje (ili barem jedna žlica). Ali što je ta stvar za čije se postojanje on zalaže/čije postojanje on pretpostavlja? Za prvu aproksimaciju ili približnu interpretaciju, matrix - žlica strukturirani je niz podataka (informacija) pohranjenih u računalu strojeva, zajedno s određenim operacijama koje se izvode nad tim informacijama. Matrix-žlice su svežanj/snop informacija, ukratko. To vrijedi za sve materijalne objekte u matrixu. Oni nisu ontološki temeljni. Oni postoje, ali samo kao aspekti nečeg temeljnijeg: a to temeljnije su snopovi informacija. Trebali bismo zauzeti isti pristup/stav i prema prostoru u matrixu. Materijalni objekti u matrixu postoje u trodimenzionalnom matrix-prostoru, ali matrix-prostor nije ontološki temeljan. Matrix-prostor postoji kao informacijska struktura, nešto što koordinira način na koji snopovi informacija komuniciraju međusobno, informacijska struktura je nešto što koordinira način međusobne interakcije između svežnjeva/snopova informacija. Matrix-prostor je stvaran, ali on je samo još jedan aspekt rada/operacija računala kojim upravljaju strojevi.“ (Levine, Cox 2011: 71)

Glavna premisa navodne „*realističke*“ interpretacije umjetnog svijeta u Matrixu“, prema Levineu i Coxu (Levine, Cox 2011: 71) jest ta da strojevi diktiraju osjećaj stvarnosti (ono što ljudi doživljavaju kao stvarnost) svim ljudima čiji su mozgovi spojeni na računalo kojim strojevi upravljaju, a strojevi diktiraju osjećaj stvarnosti tim ljudima na način da u njihove mozgove šalju specifične informacije zajedno s uputama kako će ti mozgovi interpretirati taj

skup informacija i kodova koji im se šalju, i na taj način se stvara umjetan svijet Matrixa, percipiran kao stvarnost od strane ljudi koji dekodiraju skup informacija i informacijsku strukturu koju im pak odašilje računalo od strane strojeva koji tim računalom upravljaju.

10.1.3 Platonistička interpretacija umjetnog svijeta u filmu *Matrix*

Naposljetku, treća, platonistička interpretacija umjetnog svijeta u Matrixu, može se povezati sa Platonovom idejom špilje. Neo nije razumio pravu prirodu stvari dok se nalazio u Matrixu, ali kada uzima crvenu pilulu, veo koji mu je Matrix-svijet prekrpio preko očiju nestaje i Neo postaje svjestan dubokih istina o prirodi stvarnosti. (Levine, Cox 2011: 72) Ovi argumenti potječu iz antičke filozofije i priče koju je ispričao Platon u svom djelu *Država*.

„Platon zamišlja špilju u kojoj su zatvorenici vezani i prisiljeni gledati u zid. (Glave su im osigurane/zavezane tako da ne mogu vidjeti ništa osim zida.) Iza zatvorenika vatra jako gori, a ispred te vatre, skriveni rovom, stražari hodaju gore-dolje. Stražari drže predmete iznad rova, a ti predmeti bacaju sjene na zid. Sve što zatvorenici ikad i uvijek promatraju su sjene na zidu. Pravi predmeti su iza njih, zauvijek skriveni od njih. (Ovdje primijetite da je Platon upravo izmislio kino.) Budući da zatvorenici nikada ne doživljavaju same predmete, već samo sjene predmeta, zatvorenici uzimaju sjene za stvarnost, zatvorenici misle da su sjene stvarnost. Platon zatim zamišlja da se jedan zatvorenik oslobađa. Zatvorenicu se okreće i vidi vatru, vidi izvornike/originalne sjena, vidi izvornike (originalne predmete) koji su bacali te sjene i shvaća da je do sada, u osnovi/iz temelja pogrešno shvaćala prirodu svog svijeta. Ona pronalazi svoj put van iz špilje na svjetlost dana i nailazi na zasljepljujuću veličanstvenost Sunca: izvor sve svjetlosti. Vraćajući se u špilju, odbjegla zatvorenicu pokušava ispričati drugim zatvorenicima o svojim pustolovinama u stvarnom svijetu. Ali njezin vid više nije prilagođen sjenovitom svijetu špilje. Ona više ne može pratiti igru sjena na zidu. I čini se da ona govori krajnje gluposti. Ostali zatvorenici odbacuju njene tvrdnje, smatrajući je budalom.“ (Levine i Cox 2011: 72-73)

Sukladno tome, autori kažu: „Platonova analogija sa špiljom dizajnirana je da ilustrira put filozofa od neznanja o istinskoj prirodi stvari do znanja o konačnoj stvarnosti.“ (Levine, Cox 2011: 73)

Isto kao i u Platonovoj špilji, u Matrixu, osoba je zatvorenik (u kapsuli) koji promatra sjene na zidu (sjene su virtualni kompjuterski scenariji). (Levine, Cox 2011: 73) Neo je oslobođen zatvorenik koji s vremenom dolazi do dublje istine o pravoj stvarnosti, skrivene iza kompjuterske iluzije. Svijet iz Matrixa postoji kao kopija pravog svijeta. (Levine, Cox 2011: 73)

Autori smatraju da ova, platonistička interpretacija umjetnog svijeta Matrixa, produbljuje realističku interpretaciju svijeta Matrixa, zato što se realistička interpretacija svijeta Matrixa zalaže za postojanje objekata u Matrixu i istinitost tvrdnji o tim objektima. (Levine, Cox 2011: 73)

Međutim, glavna poanta platonističke interpretacije umjetnog svijeta u Matrixu jest da je „svijet izvan Matrixa *stvarniji* od svijeta unutar Matrixa.“ (Levine, Cox 2011: 74) U osnovi, ovdje se uvode **stupnjevi stvarnosti**, gdje se govori da su objekti iz Matrixa (prema Platonovoj analogiji o špilji, sjene na zidu), manje stvarne od objekata koji bacaju te sjene. Žlica koju Neo vidi unutar Matrixa sjena je prave žlice izvan Matrixa. Matrix-žlica je kompjuterska kopija informacijske strukture prave žlice izvan Matrixa. Time što je Matrix-žlica kopija stvarne žlice izvan Matrixa, čini matrix-žlicu manje stvarnom od žlice izvan Matrixa. Moglo bi se reći, matrix-žlica je udaljenija od istinske prirode stvari jer je sjena te istinske prirode stvari. Pitanje *autentičnosti* je ono što određuje činjenicu da je jedna stvar stvarnija od druge. (Levine, Cox 2011: 74) Žlica izvan Matrixa (na čiju sliku je rađena žlica unutar Matrixa) autentičnija je jer je matrix-žlica njena kopija. Na taj način se razine stvarnosti objekata interpretiraju na temelju autentičnosti. (Levine, Cox 2011: 74)

10.2 Implikacije koje povlače tri interpretacije umjetnog svijeta u filmu *Matrix*

Na temelju navedene tri ontološke interpretacije umjetnog svijeta u Matrixu, film *Matrix* (1999) povlači duboka filozofska pitanja o prirodi stvarnosti koju doživljavamo, primjerice: možemo li ikada biti sigurni da je ono što vidimo prava stvarnost, i može li bilo koji znanstveni prikaz kojeg smo dosad polučili zaći dublje u istinsku prirodu stvari, ili nam jedino može dati površan prikaz određenih aspekata svijeta? (Levine, Cox 2011: 74)

Kao što autori kažu:

„Prethodne znanstvene teorije pokazale su se pogrešnima, zašto misliti da će sadašnje teorije proći bolje?“ - (ovaj se stav naziva pesimistička indukcija.) Zašto

misлити da će *bilo koja* buduća teorija proći bolje? Možda je svijet mnogo dublji i tajanstveniji nego što se čini. Možda je najrazumniji stav kojeg treba zauzeti prema znanju o ultimativnoj/krajnjoj/konačnoj stvarnosti *skeptičan* stav.“ (Levine, Cox 2011: 74-75)

Prema mojem mišljenju, ključno je biti siguran u izvore spoznaje koje treba podvrgnuti rigoroznoj istrazi, te je u tom slučaju skepsa u postojeće teorije i vjerovanja o svijetu i stvarnosti nužna za pravilno raspoznavanje istine te za proširenje i unapređenje spoznaje o svijetu i stvarnosti. U filmu *Matrix* (1999), Neo temelji sva svoja saznanja o svijetu na onome što vidi nakon što uzme crvenu pilulu koju mu nudi Morpheus. Dakle, crvena pilula je pilula istine, i ona omogućava istinsku spoznaju prave prirode stvarnosti, u filmu *Matrix* (1999). Poanta filma *Matrix* leži u raspoznavanju istinske stvarnosti od iluzornog svijeta Matrixa kroz uvide koje nudi crvena pilula. Ali što ako niti crvena pilula ne garantira konačnu istinu o pravoj prirodi stvarnosti?

11 Alternativni scenarij i značenje ključnih premisa filma *Matrix*

Iznijet ću jedan od mogućih alternativnih scenarija i značenja ključnih premisa u radnji filma *Matrix* (1999): pretpostavimo da je crvena pilula samo još jedna informacijska struktura koju je polučio kompjuter za generiranje iluzorne stvarnosti. Time sve ono što Neo vidi i smatra istinskom stvarnošću zapravo nije istinska stvarnost, zato što je i ona produkt crvene pilule, a crvena pilula je, po ovom alternativnom scenariju, samo još jedan produkt procesiranja informacija i informacijskih struktura koje generira kompjuter. Ako crvena pilula oblikuje Neova uvjerenja od trenutka od kad je uzme, onda Neov doživljaj svijeta ovisi o vanjskom faktoru, crvenoj piluli, a otkud garancija da i crvena pilula nije zapravo ista stvar kao i plava pilula – produkt svijeta snova koji se čini stvarnim samo ako nisi svjestan činjenice da je ono što doživljavaš san?

11.1 Preispitivanje vanjskih faktora koji utječu na naš doživljaj stvarnosti

Rješenje ove dileme raspoznavanja između sna i jave, iluzije i stvarnosti, simulacije i realnosti, leži u preispitivanju vanjskih faktora koji utječu na naš dojam i doživljaj stvarnosti.

Time se odlazi u beskonačni regres, jer i prema Platonovoj špilji, objekti koji bacaju sjenu na zid mogu i sami biti sjena koja nije toliko opskurna kao nematerijalne sjene na zidu, ali nije ni ultimativna stvarnost. Na taj način i dalje ostaje na snazi argument stupnjevitosti stvarnosti, ali se produljuje put do cilja – ultimativne stvarnosti. Može se postaviti pitanje: postoji li uopće tako nešto kao što je „ultimativna stvarnost“? Čini se da je i to subjektivan pojam, jer ultimativna stvarnost jednoj osobi može izgledati drugačije nego što ultimativna stvarnost izgleda nekoj drugoj osobi, to bi ovisilo o tome koliko je dotična osoba voljna istraživati o tome što je „prava stvarnost“ za tu danu osobu, i kada bi htjela stati i reći: „To je ultimativna stvarnost.“

Tvrdila bih da postoje tri faktora koja utječu na naše spoznavanje stvarnosti te odvajanje stvarnosti od iluzije:

1. Dostupna evidencija /dokazna građa (činjenice koje podupiru dokaze za neko stanje stvari)
2. Element karaktera/ temperament osobe koja spoznaje stvarnost i svijet oko sebe
3. Voljni odabir (postoji element voljne odluke o tome u kakvoj se stvarnosti osoba želi nalaziti te to utječe na njenu percepciju stvarnosti)

Voljni je odabir naveden kao posljednji faktor iz razloga što je on u najvećoj mjeri pod utjecajem prethodna dva faktora: 1. dostupne evidencije/dokazne građe i 2. elementa karaktera/temperamenta osobe koja spoznaje stvarnost i svijet oko sebe. Dakako, može se dogoditi i obrnuta situacija: da je voljni odabir osobe da nešto sudi kao stvarno (na temelju intuitivne spoznaje/unutarnje refleksije) prvi i glavni faktor koji utječe na njen poriv traženja evidencije/dokazne građe za ono što ta osoba voljno smatra stvarnošću, te ta spoznaja o stvarnosti za tu osobu oblikuje njen karakter/temperament.

Postoji teza koja se zove perspektivizam koja kaže da je stvarnost stvar perspektive i načina na koji osoba percipira dano stanje stvari i iskustvo, no perspektive uvode element relativizma = više stvarnosti. Moja teza bi bila da kombinacijom gore navedena tri faktora: element evidencije + element karaktera/temperament + voljni odabir određuje ono što ćemo suditi kao stvarnost kao i ono što ćemo odbaciti kao stvarno, ono što ćemo suditi kao nestvarno. Prema perspektivizmu, stvarnost je stvar perspektive, što znači da je nekome jedna stvar /stanje stvari stvarnost, a nekome drugome je nešto drugo stvarnost, a to ovisi o evidenciji, karakteru/temperamentu spoznavatelja i naposljetku, voljnom odabiru o tome što ćemo suditi kao stvarno. Međutim, perspektive ne isključuju činjenicu da postoji tzv. "ultimativna

stvarnost/istina" do koje svatko treba doći, stvar je u tome da svatko sam za sebe odlučuje o tome što sudi kao stvarnost, čak i ako nije "ultimativna stvarnost", ako netko misli da je došao do krajnje stvarnosti sam za sebe, stati će u potrazi za stvarnošću misleći da ju je već zahvatio, ali istraga se nastavlja za one koji su voljni (imaju element voljnog odabira) prodrijeti dublje u prirodu same stvarnosti.

Ovdje se možemo pozvati na stupnjevitost same stvarnosti, odnosno nivoa stvarnosti (engleski izraz: „planes of reality“). Drugim riječima, pomoću tri faktora: 1. dostupne evidencije, 2. karaktera/temperamenta osobe i 3. voljnog odabira o tome što ćemo suditi kao stvarno, a što ćemo odbaciti kao stvarno, odnosno, o čemu ćemo suditi kao nestvarno; mi kreiramo određen stupanj stvarnosti na kojem se nalazimo, kojeg možemo povisiti temeljitijom istragom i dozom skepse prema trenutnim standardima određivanja stvarnosti (što nerijetko uključuje preispitivanje sama tri faktora na koja se oslanjamo prilikom otkrivanja i raspoznavanja stvarnosti: 1. preispitivanje dostupne evidencije i poriv za proširenjem iste, 2. preispitivanjem našeg karaktera/temperamenta i osobnih uvjerenja i 3. preispitivanje naših odluka (voljnog odabira) o tome što sudimo kao stvarno, a što odbacujemo kao stvarno i o čemu sudimo kao nestvarno. Raspoznavanje između iluzije i stvarnosti naposljetku ovisi o tome što osoba smatra iluzijom, a što stvarnošću (oslanjajući se na navedena tri faktora.)

11.2 Subjektivni idealizam

Subjektivni idealizam jedan je od koncepata ili vrsta idealizma, i s obzirom da je suprotstavljen materijalizmu, drugi naziv za subjektivni idealizam bio bi imaterijalizam, a to je gledište koje se pripisuje filozofu Georgeu Berkeleyu. (Hrvatska enciklopedija, mrežno izdanje 2021: *idealizam*)

Prema subjektivnom idealizmu, materijalne stvari i objekti, odnosno, materijalna/fizička supstancija, ne postoji, već jedino što postoji jest um i mentalni, misaoni sadržaji/koncepti. (Hrvatska enciklopedija, mrežno izdanje 2021: *idealizam*)

„G. Berkeley, empiriokriticisti i drugi subjektivni idealisti priznaju samo postojanje subjektivnih doživljaja svijesti. Dosljedni subjektivni idealizam negira postojanje objektivne stvarnosti izvan svijesti pa zato idealizam često završava u

solipsizmu – stajalištu da jedino što sigurno postoji jest um osobe, a bilo kakvo znanje izvan nečijeg vlastitog uma nije sigurno: vanjski svijet i drugi umovi ne mogu se spoznati, a možda niti ne postoje izvan uma.“ (Hrvatska enciklopedija, mrežno izdanje 2021: *idealizam*)

Prema tome, ako postoji samo um i mentalni sadržaji, mi nemamo osnove suditi o tome koja je stvarnost "stvarnija" jer stvarnost (ono što osoba sudi kao stvarnost) u umu jedne osobe je najsolidnija i najčvršća, dok je stvarnost (ono što neka druga osoba sudi da je stvarno) u umu druge osobe također najsolidnija i najčvršća. Pojam stvarnosti za svaku osobu počinje se mijenjati onog trenutka kad osoba počne sumnjati i preispitivati tri faktora: 1. evidenciju, 2. karakter/temperament te osobe koja spoznaje i 3. voljni odabir, na temelju kojih je donijela odluku o stvarnosti. Kažemo da postoje tzv. "preklapanja u stvarnosti/istini/onome što je stvarno" ako se dvije ili više osoba složi (stvori konsenzus) o tome što je stvarno, ali na kraju, svaka osoba sudi o tome što je stvarno sama za sebe (drugim riječima, to je njen voljni odabir toga što će suditi kao stvarnost, a što će odbaciti kao stvarno), na temelju osobnog iskustva (što uključuje i osobni karakter/temperament), evidencije i unutarnje refleksije, bez vanjskih utjecaja (što bi bilo idealno, ako je ikako moguće.).

Još jedna bitna stvar za navesti što se tiče svjetonazora idealizma jest:

„U temeljnome pogledu, za idealistički svjetonazor znakovito je i gledište da je ideja oblik tvari. Tvar je po sebi čista bezobličnost ili puka lišenost, a oblik (kod čovjeka i životinje duša) postavlja tu tvar u biće, tj. daje mu egzistencijalni oblik, po kojem se ono razlikuje od svakoga drugoga bića. Zbog toga je ideja temelj ili bit bitka.“ (Hrvatska enciklopedija, mrežno izdanje 2021: *idealizam*)

Naposljetku, čak ni evidencija nije pojam koji je "zapisan u kamenu", jer osoba može izabrati vjerovati da je jedna vrsta evidencije o nekoj pojavi točna, dok druga evidencija o istoj pojavi nije točna. Na kraju je osoba ta koja odlučuje u što će vjerovati i ono što je za nju (za misleći subjekt) stvarno, na temelju tri faktora: 1. evidencije (dokazne građe), 2. karaktera/temperamenta osobe spoznavatelja i 3. voljnog odabira osobe da odlučuje o tome što će suditi kao stvarnost, a što će odbaciti kao stvarno.

Primjer za tzv. "dvostruku evidenciju" bi bio: uzmimo neki objekt - jabuku. Oni koji su skloni prihvatiti materijalizam će reći da je jabuka solidna, čvrsta, ima određenu teksturu, miris i okus i kao takva postoji objektivno i nezavisno od nas. No, za istu evidenciju, odnosno objekt na koji se evidencija odnosi (jabuku), kvantna fizika dokazuje da je ono što mi percipiramo kao jabuku samo snop određene frekvencije, vibracije, energije, koju mi doživljavamo kao objekt (jabuka.). O perceptivnom aparatu ovisi način na koji ćemo mi vidjeti jednu te istu stvar. Može se otići i korak dalje i reći da je jabuka samo skup osjeta i mentalnih sadržaja i da ne postoji objektivno i nezavisno od nas, već je samo produkt svijesti, produkt koji nam se u tolikoj mjeri čini „stvaran“ da automatski zaključujemo da on postoji i izvan svijesti i mentalnih sadržaja, što tvrdi subjektivni idealizam.

Primjeri koji se mogu istaći, koji slijede tri faktora spoznavanja stvarnosti jest lik Trumana iz filma *Trumanov show* (1998), i lik Nea iz filma *Matrix* (1999). Naime, Truman u filmu *Trumanov show* (1998) zadovoljava tri faktora spoznavanja stvarnosti kako slijedi:

1. Truman analizira *dostupnu evidenciju/dokaznu građu* – nepravilnosti u svijetu koji ga okružuje, poput čudna ponašanja njegove žene koja u jednoj sceni promovira najnoviji proizvod korporacije koja sponzorira čitavu TV seriju njegova života, do sumnje koju u njemu izaziva činjenica da nikako ne može otići dalje od malog gradića u kojem prebiva čitav život.
2. *Element karaktera/temperamenta* – Truman je u početku depresivan i letargičan jer mu je svakodnevica monotona i predvidljiva, idući svaki dan na posao i završavajući dan sa ženom u kući, Truman nije zadovoljan svojom egzistencijom i želi proširiti svoje vidike i otići iz malog gradića kojeg zove domom trideset godina. No, na temelju prvog faktora – dostupne evidencije da postoje nepravilnosti i čudne koincidencije koje se oko njega događaju, u Trumanu ispliva karakterna osobina znatiželje, upornosti i odlučnosti da otkrije istinu, i te njegove karakterne osobine ga tjeraju da probije veo iluzije i obmane koji ga okružuje i dođe do prave stvarnosti – da se nalazi na TV setu serije o njemu samome, bez njegova znanja da se cijeli njegov život danonoćno snima i emitira na televiziji.
3. Naposljetku, *voljni odabir* - Truman voljno odlučuje ne sudjelovati u iluziji „vlastitog života“ i unatoč teškoćama i naporima koji mu zadaju ostali glumci i redatelj TV serije, Truman sam otvara vrata vlastite percepcije, a i stvarnosti u zadnjoj sceni filma

kada se Truman jedrilicom zabije u lažni obzor neba i otvori dotad skrivena vrata koja vode u stvarni svijet.

U slučaju Nea, glavnog lika iz filma *Matrix* (1999), Neovo spoznavanje stvarnosti prema tri faktora ide kako slijedi:

1. Neo nailazi na ponavljajuće obrasce čudnih događaja u svijetu koji ga okružuje, tzv. „greške u matrixu“ (engleski izraz: „glitches in the matrix“) kao i *deja vu* (već viđene stvari koje se na neobičan način repetitivno pojavljuju) – to je *dostupna evidencija/dokazna građa* koja posluži Neu da dublje kopa u pronalasku istine o tome gdje se stvarno nalazi – kompjuterskoj simulaciji stvarnog svijeta.
2. Neo je ambiciozan čovjek, miran, ali skeptičan i oprezan prema svijetu koji ga okružuje. On već posjeduje *karakter/temperament* skeptika koji ne žuri u zaključke, već sam za sebe istražuje nelogičnosti i nepravilnosti s kojima se susreće u svojoj okolini. Naposljetku, na temelju svog karaktera postaje zanimljiv Morpheusu, koji je uvjeren da je Neo „onaj izabrani“ koji će probiti veo iluzije koju baca kompjuterska simulacija Matrixa i doprijeti do prave stvarnosti. Neov je karakter/temperament faktor koji ga već na početku izdvaja iz gomile ljudi koji nepromišljeno žive svoje živote u Matrixu nikada se ne zapitujući: postoji li nešto više od svijeta koji me okružuje i posla kojeg obavljam? Neov ga karakter/temperament vuče da preispituje svijet u kojem se nalazi, jer trenutnom egzistencijom nije zadovoljan (poput Trumana u filmu *Trumanov show*).
3. *Voljni odabir* - Neo voljno odabire uzeti crvenu pilulu koju mu Morpheus nudi kako bi otkrio istinsku stvarnost i izašao iz iluzije Matrixa, jer njegov karakter/temperament i želja za znanjem istine mu brani da odustane od svoje potrage za istinskom stvarnošću. Neo se ne može oduprijeti osjećaju da stvarnost Matrixa nije onakva kakvom se čini, čemu doprinosi njegov karakter/temperament, motiviran nezadovoljstvom prema svijetu u kojem se nalazi.

Prema navedenim primjerima jasno je da i Truman, glavni lik iz filma *Trumanov show* (1998), i Neo, glavni lik iz filma *Matrix* (1999), imaju određeni karakter/temperament (znatiželja, nezadovoljstvo trenutnim stanjem stvari dodatno pojačana činjenicom da postoje nepravilnosti u svijetu u kojem se nalaze, želja za spoznajom istine o svijetu u kojem se nalaze), te im taj *karakter/temperament*, uz prisutnu otkrivenu *evidenciju/dokaznu građu* da

svijet oko njih nije konzistentan kako se prije činilo, doprinose njihovim *voljnim odabirom* da otkriju istinsku prirodu stvarnosti.

Osobe koje nemaju isti ili sličan karakter/temperament Neu ili Trumanu, a koji sadržava želju spoznaje dublje istine o prirodi stvarnosti, neće htjeti istražiti, ili neće uopće uočiti, nepravilnosti ili nekonzistentnosti u stvarnosti koja ih okružuje, zato što te osobe nemaju karakternu predispoziciju da preispituju i istražuju stvarnost koja ih okružuje (može se reći da nemaju element znatiželje ili interesa da bi dublje istraživali stvarnost, čak i ako postoje nekonzistentnosti oko njih, s obzirom da u početku nemaju karakternu predispoziciju skepse ili preispitivanja, neće niti zalaziti dublje u prirodu stvarnosti, i, prema filmu *Matrix* (1999), ostat će u simulaciji spavajući otvorenih očiju).

Zaključak koji se meni nameće bi bio da je stvarnost ono što osoba od nje napravi, ili: stvarnost je ono što ti izabereš da bude. Stvarnost u toj mjeri ovisi o promatraču da bismo mogli zaključiti da stvarnost nije „solidna i zapisana u kamen“ već je kontinuirani proces kreiranja i opažanja od strane promatrača. Time što stvarnost ovisi o promatraču, može se tvrditi da ne postoji objektivna stvarnost, izvan i neovisno o promatraču koji tu stvarnost percipira. Postoji samo percepcija stvarnosti u umu promatrača koja se čini toliko stvarnom da smo navedeni misliti da postoji objektivno i nezavisno od nas. Subjektivni doživljaj svijesti promatrača dovodi u postojanje stvarnost koju ta svijest/promatrač doživljava.

Ipak, kako možemo dokazati matrix-osobi da su njena uvjerenja kriva? Za osobu koja je uronjena u iluziju, niti ne postoji išta drugo osim iluzije prema kojoj osoba može bazirati svoja uvjerenja o stvarnosti, i ona nema što drugo zaključiti nego konstatirati da iluzija koja je okružuje jest stvarnost za tu osobu. Ključ je u proširenju percepcije stvarnosti, korak koji je Neo učinio uzimanjem crvene pilule koja mu je otvorila nov, drugačiji prikaz i percipiranje stvarnosti, i bacila svjetlost na sjenu iluzije svijeta u kojoj se Neo nalazio. Ali, nije nerazumno tvrditi da niti pustoš na koju Neo i Morpheus nailaze izvan svijeta kompjuterske simulacije, također nije ultimativna stvarnost jer, radikalnim skeptičkim scenarijem, i crvena pilula koju Neo odabire može također biti produkt informacijske strukture Matrixa, pa bi onda imala upravo suprotan efekt od onoga kojeg obećava – umjesto konačne istine, Neo bi bio dublje zarobljen unutar informacijskih konstrukcija Matrixa.

Iz tog je razloga ključno preispitati izvore na kojima temeljimo spoznaju svijeta oko nas, te kontinuirano nastojati pronaći prave ključeve koje će otvoriti vrata naše percepcije i voditi nas dublje prema ultimativnoj realnosti, uz oprez da nas ta vrata ne vode u krug.

12 Tri opcije objašnjavanja razlike između stvarnosti i iluzije

U nastavku ću navesti tri opcije objašnjavanja razlike između stvarnosti i iluzije, kao i tri odgovora na pitanje: „Kako možemo tvrditi da znamo istinu o vanjskom svijetu?“:

1. Koherentistički kriterij stvarnosti, odnosno koherentistička teorija istine i opravdanja
2. Verifikacionizam
3. Zaključak na najbolje objašnjenje ili abduktivni zaključak. (u osnovi, realizam u pogledu vanjskog svijeta jest zaključak na najbolje objašnjenje.)

12.1 Koherentistički kriterij stvarnosti i koherentistička teorija istine i opravdanja

U svojoj knjizi pod naslovom: *Rađanje naučne filozofije*, iz 1951. godine, Hans Reichenbach predlaže koherentistički kriterij stvarnosti, odnosno koherentističku teoriju istine i opravdanja, prema kojoj, ako vidimo nepravilnosti u stvarnosti koja nas okružuje, onda možemo posumnjati u njenu vjerodostojnost. (Reichenbach 1951) Ako je stvarnost usklađena s prijašnjim stanjem stvari, odnosno neke se stvari ponavljaju, tada možemo zaključiti da se radi o pravoj stvarnosti. (Reichenbach 1951)

O distinkciji između sna i stvarnosti, Reichenbach kaže:

„Primitivni čovjek, međutim, ne djeluje na temelju psihoanalitičkih razmatranja, već zato što mu nedostaje jasna razlika/distinkcija između sna i stvarnosti. Iako se današnji zdravorazumski čovjek našeg doba obično osjeća ugodno imun na takvu zabunu, malo analize otkriva da njegovo povjerenje ne može zahtijevati/tvrditi sigurnost. Jer dok sanjamo, mi ne znamo da sanjamo; tek kasnije, nakon buđenja, svoj san prepoznamo kao san. Kako onda možemo tvrditi da su naša sadašnja iskustva pouzdanijeg tipa od iskustava iz sna? Činjenica da su ta iskustva povezana s osjećajem stvarnosti ne čini ih pouzdanijima, jer isti osjećaj imamo i u snu. Ne možemo u potpunosti isključiti mogućnost da će kasnija iskustva dokazati da čak i sada, u ovom trenutku, sanjamo. Argument se ne iznosi kako bi se odvratio razumnog čovjeka od njegova povjerenja u svoja vlastita iskustva; međutim, argument pokazuje da za takvo povjerenje ne možemo tvrditi da je apsolutno pouzdano/ za takvo povjerenje ne možemo tvrditi apsolutnu pouzdanost.“ (Reichenbach 1951: 28-29)

Što se tiče samog opravdanja postojanja vanjskog, fizičkog svijeta, a i nas samih, Reichenbach tvrdi:

„ ... nemamo apsolutno uvjerljivih dokaza da postoji fizički svijet, a nemamo niti apsolutno uvjerljivih dokaza da i mi postojimo. No, imamo dobre induktivne dokaze za obje pretpostavke. Koristeći rezultate analize induktivnog zaključivanja, možemo reći: imamo dobre razloge za *(pret)postavljanje* postojanja vanjskog svijeta, kao i za *(pret)postavljanje* postojanja naših osobnosti. Svo naše znanje su *(pret)postavke*; tako da je naše najopćenitije znanje, znanje o postojanju fizičkog svijeta i znanje o postojanju nas ljudskih bića unutar njega (fizičkog svijeta), jest *(pret)postavka*.“ (Reichenbach 1951: 268)

12.2 Verifikacionizam

S druge strane, verifikacionistički kriterij stvarnosti nalaže da se vjerodostojnost bilo koje stvari mora verificirati odnosno provjeriti dostupnim metodama kojima razlučujemo između fikcije i činjenice, engl. *fiction versus fact*. Međutim, verifikacionist bi tvrdio da, ako ne postoji razlika između sna i jave u našem iskustvu, onda je semantički besmisleno reći da se nalazimo u snu, ako ne postoji niti jedan način da provjerimo nalazimo se u snu ili ne. Time bi verifikacionistička poanta bila da nema razlike između stvarnosti i simulacije/sna, ako tu razliku ne možemo verificirati/provjeriti dostupnim metodama verifikacije.

12.3 Zaključak na najbolje objašnjenje ili abduktivni zaključak

Naposljetku, zaključak na najbolje objašnjenje jest vrsta induktivnog zaključka, ili tzv. „*abduktivni zaključak*, javlja se onda kada se zaključuje da je istinita ona hipoteza koja najbolje objašnjava određeni događaj ili pojavu (*zaključak na najbolje objašnjenje*).“ (Hrvatska enciklopedija, mrežno izdanje 2021: *zaključak*)

U osnovi, u kontekstu pitanja o tome postoji li vanjski svijet, realizam u pogledu vanjskog svijeta jest zaključak na najbolje objašnjenje, što tvrdi filozof Michael Devitt u svom djelu: engl. *Putting Metaphysics First: Essays on Metaphysics and Epistemology*, iz 2010. godine. Ako je stvarnost konzistentna, onda je najbolje zaključiti da je ono što vidimo oko sebe i

percipiramo kao stvarnost - točno, no, ako postoje tzv. „glitches in the matrix“, u prijevodu: „greške u matrixu“, poput nekonzistentnih događanja i neobjašnjivih fenomena koji odskaču od uobičajene slike svijeta, onda prvotna teza o opstojnosti vanjskog svijeta postaje upitna. (Devitt 2010) Devitt ne tvrdi konzistenciju stvarnosti, zbog općeprisutnih nekonzistencija i neobjašnjivih fenomena (engleski izraz: „glitches in the matrix“, u prijevodu: „greške u matrixu“) koji narušavaju pretpostavljenu konzistenciju vanjskog svijeta.

Michael Devitt je napisao djelo pod naslovom: engl. *Putting Metaphysics First: Essays on Metaphysics and Epistemology*, iz 2010. godine. U tom djelu, Devitt tvrdi: (Devitt 2010)

„Glavna je Devittova ideja da, ako pretpostavimo naturalizam prema kojem je jedini način da se bilo što spozna jest empirijski kroz iskustvo, tada ćemo moći uspostaviti verziju metafizičkog realizma već rano u našim istraživanjima. Prema Devittu, empirijski dokazi za ovaj realizam mnogo su jači od empirijskih dokaza za brojna semantička i epistemološka gledišta koja se iznose u korist antirealizma. Dakle, tvrdi Devitt, trebali bismo se držati realizma kojeg prvo uspostavimo i onda na njemu graditi naše druge teorije.“ (Gifford 2019: <https://doi.org/10.1007/s10670-019-00158-7>. Pristupljeno 1.7.2021.)

Prema tome, Devitt smatra da je realizam osnova na kojoj bismo trebali temeljiti sve naše ostale teorije. (Devitt 2010) U kontekstu opstojnosti vanjskog svijeta, realizam u pogledu vanjskog svijeta je zaključak na najbolje objašnjenje zato što je najbolji način da se svijet oko nas objasni taj da pretpostavimo njegovo postojanje i na temelju toga gradimo sve naše ostale teorije o svijetu oko nas. Konzistencija opstojnosti vanjskog svijeta oko nas daje nam dovoljan razlog za zaključiti da vanjski svijet postoji.

12.3.1 Problem Devittove pozicije

Međutim, ovakva pozicija ima problem: kako možemo znati da je ono na čemu temeljimo sve naše teorije, pouzdano i vjerodostojno? Jedan odgovor jest: ako je konzistentno – ako je u skladu sa prijašnjem stanjem stvari i prijašnjim iskustvima, onda je točno. Ako postoje nepravilnosti u stvarnosti, njena opstojnost i vjerodostojnost postaje upitna. U 82. epizodi američke znanstveno-fantastične televizijske serije: *Zvezdane staze: Nova Generacija*, naslov epizode: engl. „Future Imperfect“, iz 1990. godine, lik iz serije William T. Riker nađe se u

simulaciji 16 godina unaprijed u vlastitu budućnost, u kojoj je on kapetan zvjezdanog broda „Enterprise“, bio je oženjen i udovac je, te ima sina koji se zove Jean-Luc.

Naposljetku, nakon niza nekonzistentnosti na koje Riker naiđe, npr. računalo broda „Enterprise“ je neobično sporo, brojni sustavi na brodu imaju manje tehničke greške, a Geordi (brodski tehničar) nije u stanju ispraviti probleme, na taj način Riker shvaća da se nalazi u simulaciji vlastite budućnosti koju je napravila napredna tehnologija, a kojom upravlja usamljeno izvanzemaljsko dijete u pustoj špilji, žudeći za pravim društvom. Ovdje se odgovara na pitanje: kako netko shvati da je u simulaciji? Jedan moguć odgovor, i način na koji je Riker shvatio da se nalazi u simulaciji jest: prema nekonzistentnostima na koje osoba nailazi, što znači da trenutno stanje stvari nije u skladu, nekonzistentno je sa prijašnjim stanjima stvari i nekonzistentno je, nije u skladu sa prijašnjim iskustvima koje je osoba imala sa tim stanjima stvari ili pojavama.

Simulacija Rikerove budućnosti bila je napravljena pomoću sofisticiranih skenera kako bi dijete pročitalo Rikerov um i tako stvorilo „stvarnost“ koju je Riker doživljavao. Stoga, dijete je fabriciralo stvarnost uz pomoć napredne simulacijske tehnologije i projiciralo Rikerovu simuliranu budućnost na temelju sjećanja iz Rikerova uma, samo da ne bi bio sam u pravoj stvarnosti (njegov je planet napadnut, narod ubijen, te ga je majka sakrila u špilju za njegovu sigurnost, zajedno sa naprednom simulacijskom tehnologijom prije nego što je umrla te je dijete koje se zove Ethan, bilo usamljeno i žudilo je za društvom). (Landau, Les et al. *Star Trek: The Next Generation: "Future Imperfect"*. 82/1990.)

I u filmu *Trumanov show* (1998) i u filmu *Matrix* (1999), glavni likovi na temelju vlastite dublje želje za spoznajom onkraj svijeta koji ih okružuje i zbog nezadovoljstva prema svijetu u kojem se nalaze – to jest, na temelju drugog faktora spoznavanja stvarnosti kojeg navodim: 2. *elementa karaktera/temperamenta*, te na temelju prvog faktora spoznavanja stvarnosti kojeg navodim: 1. *dostupne evidencije/dokazne građe* – Truman (*Trumanov show* 1998) i Neo (*Matrix* 1999) počinju primjećivati nekonzistentnosti koje se počinju javljati u njihovom okruženju, i ti likovi onda na temelju trećeg faktora za spoznavanje stvarnosti kojeg navodim: 3. *voljnog odabira* da sude o tome što je stvarnost, a što će odbaciti kao stvarno, Truman, glavni lik iz filma *Trumanov show* (1998) i Neo, glavni lik iz filma *Matrix* (1999), započinju svoj put spoznaje istinske stvarnosti iza vela iluzije i simulacije. (*The Truman Show* 1998), (*The Matrix* 1999)

13 Zaključak

Ovim završnim radom nastojim pokazati da je pitanje simulacije stvarnosti i kriterija stvarnosti filozofski relevantan problem na kojem rade mnogi filozofi koji su izložili mnoge misaone eksperimente, filozofska istraživanja i argumente o problemu simulacije stvarnosti, stoga se taj problem ne odnosi samo na znanstveno-fantastične primjere u fikciji, već taj problem simulacije stvarnosti ima filozofsko relevantan status. Znanstvena fantastika, engl. *science fiction*, nam daje dobre primjere simulacije stvarnosti (poput filma *Matrix* (1999) ili kompjuterske simulacije holodeka u serijalu *Zvezdane Staze*, do simulirane kopije malog gradića koji je zapravo set za snimanje u filmu *Trumanov show* (1998)), i prikazuje kako likovi otkrivaju da su u simulaciji te da li to uspijevaju shvatiti, zauzimajući određeni stav i gledište prema kojem otkrivaju razliku između simulacije i stvarnosti, npr. verifikacionistički ili koherentistički stav (među mnogim drugima).

Likovi iz navedenih znanstveno-fantastičnih filmova i serija imaju neko opravdanje za vjerovati da se nalaze u simulaciji, te na temelju opravdanja tog vjerovanja oni otkriju da su zapravo u simulaciji. U filmu *Matrix* (1999), Neo vidi da postoje rupe u stvarnosti koja ga okružuje, nešto nije koherentno u svijetu u kojem se nalazi, postoje tzv. „*glitches in the matrix*“, engleski izraz koji se može prevesti kao: „pogreške u matrixu“, a odnosi se na određene greške koje kompjuterski simulacijski sustav „Matrixa“ projicira u percipiranu stvarnost ljudi koji se nalaze u Matrixu, poput *deja vu* („već viđeno“) – brojne kopije Agentu Smitha koji predstavlja program umjetne inteligencije unutar Matrixa. Na temelju toga što stvarnost nije bila koherentna i postojale su neke nepravilnosti oko njega, Neo iz filma *Matrix* (1999) je shvatio da se nalazi u kompjuterskoj simulaciji (shvatio je to zbog toga što je stalno nailazio na „greške u matrixu“, engl. „*glitches in the matrix*“). Film *Matrix* povlači opće filozofsko pitanje o skepticizmu i načinu na koji dolazimo do spoznaje, s obzirom da Neo nije mogao vjerovati čak niti vlastitim očima i osjetilima dok nije uzeo crvenu pilulu istine, i stoga se postavlja pitanje: kako da mi dođemo do crvene pilule, i što ona sadržava, što je potrebno da bismo došli do istinske spoznaje o ultimativnoj realnosti i kako razlučiti između prave stvarnosti i iluzorne kopije?

Glavna pitanja ovog završnog rada su: kako ispitivati je li nešto stvarno ili nije; kako glavni junaci iz znanstveno-fantastičnih filmova poput: *Trumanov show* (1998), *Matrix* (1999), ili serijala: *Zvezdane Staze*, otkrivaju da se nalaze u simulaciji, a ne u stvarnosti? Koji su

kriteriji znanja i opravdanja? Kad je opravdano tvrditi da *znamo*? Koji su kriteriji koji vrijede (moraju vrijediti) da nešto bude stvarno? Navela sam kriterije realnosti koji moraju biti zadovoljeni kod antirealizma i idealizma u pogledu vanjskog svijeta, s obzirom da su to gledišta koja osobno preferiram prilikom odgovora na pitanje: što je stvarnost?

Dolazim do skeptičkog zaključka kojeg također formulira i Descartes (*Meditacije o prvoj filozofiji* 1993) – nikad ne možemo isključiti mogućnost percepcijske pogreške, ili mogućnost da sanjamo, odnosno da nas obmanjuje zli demon (ili, u slučaju filma *Matrix* (1999), da naš osjećaj za stvarnost programiraju zli strojevi). Prema Platonu (*Država*), ovaj svijet je sjena, loša kopija svijeta ideja (idealnih formi), ali, mi se možemo „emocionalno uživjeti“ (engleski izraz: „emotional investment“) u svijet oko nas, čak i ako je kopija ili simulacija, mi se emocionalno uživljavamo u ono što doživljavamo (dapače, emocionalna reakcija na ono što nam se događa i ono što se događa oko nas čini se kao nužnost ili očekivana posljedica, poput emocionalnog uživljanja u dramu vlastitog života), kao što se možemo emocionalno uživjeti kada gledamo kazališnu predstavu ili kino-projeckiju (dapače, i u tim slučajevima, „emocionalno uživljanje“ (engleski izraz: „emotional investment“) u ono što se događa u fikcijskom svijetu kazališne predstave ili kino projekcije čini se kao nužnost (ili očekivana reakcija/posljedica toga što gledamo) da bismo doživjeli puno iskustvo odlaska u kino ili kazalište, iako znamo da je ono što se događa na kazališnoj pozornici ili kino-projektoru fikcijsko, nestvarno).

Stoga bismo trebali težiti pronalaženju najboljeg načina spoznaje istinske prirode stvarnosti, uz prihvaćanje da bismo mogli biti u krivu u onome što mi zovemo stvarnost koja nas okružuje. Mogućnost percepcijske pogreške ne bi nas trebala zaustaviti u naumu da svejedno pokušamo doći do ultimativne stvarnosti, kakva god ona bila ili kakva nam se god ona činila.

Ako se ispostavi da to ipak nije bila ultimativna stvarnost, možemo se tješiti činjenicom da smo ipak napravili korak naprijed, a to je da smo identificirali našu grešku u percepciji stvarnosti, baš kao što Neo iz filma *Matrix* (1999) mora prvo shvatiti da se nalazi u kompjuterskoj simulaciji i tek od shvaćanja te percepcijske pogreške mogao je početi koračati u pravom smjeru ka istinskoj stvarnosti. Ili je bar takvo njegovo vjerovanje i njegov izbor da promijeni parametre realnosti u kojoj se nalazi – pomoću crvene pilule. (*Matrix* 1999) Na nama je da se zapitamo: gdje je crvena pilula istine o onome što mi zovemo stvarnost, i što ona sadržava? Napose, strogo i temeljito preispitivanje percipiranih autoriteta o izgledu

stvarnosti nužan je čin za proširenje naše sveukupne spoznaje o prirodi stvarnosti. Kao što je Albert Einstein rekao: „Slijepo vjerovanje u autoritet najveći je neprijatelj istine.“ (Einstein, urednik: Steiner 2005: 64-65)

Služeći se trima faktorima spoznavanja stvarnosti: 1. *dostupne evidencije/dokazne građe*; 2. *elementom karaktera/temperamenta* osobe koja spoznaje i 3. *voljnim odabirom* osobe da sudi o tome što je stvarno, a što će odbaciti kao stvarnost; imamo šanse i načina da produbljujemo našu spoznaju o tome što je stvarno. Može se činiti depresivno ako spoznamo da je sve što smo većinu života vjerovali zapravo neutemeljeno i iluzorno, i taj osjećaj beznađa i gubitka povjerenja u naše sposobnosti spoznaje može nas zaustaviti u kontinuiranom procesu spoznaje stvarnosti, ali zadnji je potez ipak na nama (3. *voljni odabir* da sudimo o tome što je stvarnost, a što ćemo odbaciti kao stvarno), te na temelju toga možemo inkorporirati i prethodna dva faktora spoznaje stvarnosti (1. *tražiti evidenciju/dokaznu građu* koja opravdava voljni odabir da nešto sudimo kao stvarno, a nešto odbacimo kao stvarno; 2. *ugraditi u naš karakter/temperament odlučnost i upornost* potrebnu za kontinuirano proširenje spoznaje i izvlačenje iz *statusa quo* o stvarnosti, što dovodi do 3. *voljnog odabira* o stvarnosti koju doživljavamo.)

Završit ću citatom Rogera Watersa, rock glazbenika, tekstopisca i skladatelja te člana grupe Pink Floyd, koji bi mogao pružiti utjehu ako doznamo da su naša prethodna vjerovanja o stvarnosti bila pogrešna, ili ako nam se čini da percipirani autoriteti na kojima smo temeljili našu spoznaju prilikom odgovora na pitanje o tome što je stvarnost, nisu pouzdani kako smo prethodno mislili:

„Pa što, ako išta, možemo učiniti?

Pa, morate shvatiti, da svaki dan

Na mnoge male, ali odlučujuće načine,

Mi možemo izabrati.“ (Waters 2021: 00:06:24 – 00:06:36)

14 Popis literature

- Aristotel, *O pjesničkom umijeću* (Zagreb: August Cesarec, 1983), str. 22, preveo Zdeslav Dukat.
- Baudrillard, Jean et al. (translators: Paul Foss, Paul Patton & Philip Beitchman.) *Simulacra And Simulation*. 1st ed., Semiotext(e), 1983. 164 str.
- Baudrillard, Jean, i Glaser, Sheila Faria (Translator). *Simulacra And Simulation*. University Of Michigan Press; 33601st Edition (December 22, 1994), 1994. 164 str.
- Baudrillard, Jean. *Simulacres Et Simulation*. 1st ed., Éditions Galilée, 1981. 164 str.
- Berčić, Boran. "METAFIZIKA - REALIZAM I ANTIREALIZAM". 2020.
- Berčić, Boran. *Filozofija - svezak drugi*. Ibis Grafika, 2012, str. 117. 413. str.
- Berčić, Boran. *Filozofija - svezak drugi*. Ibis Grafika, 2012, str. 123. 413 str.
- Berčić, Boran. *Filozofija*, sv. 2., Zagreb 2012., str. 117.
- Berčić, Boran. *METAFIZIKA - REALIZAM I ANTIREALIZAM - PREDAVANJE IZ METAFIZIKE: REALIZAM I ANTIREALIZAM*. 2020, <https://www.youtube.com/watch?v=FmlQYnSifsQ>. Pristupljeno 3. 3. 2021.
- Berkeley, George, i McCormack, Thomas J. (Editor). *A Treatise Concerning The Principles Of Human Knowledge*. Dover Publications (November 17, 2003) - Dover Philosophical Classics, 2003. 144 str.
- Blackburn, Simon. *The Oxford Dictionary Of Philosophy*. 1st ed., Oxford University Press; First Published Edition (December 8, 1994), 1994. 416 str.
- Cline, Ernest. *Ready Player One*. Ballantine Books; 32089Th Edition (June 5, 2012), 2012. 400 str.
- Cox, Damian; Levine, Michael P. *Thinking Through Film: Doing Philosophy, Watching Movies*. 1st ed., Wiley-Blackwell; 1st edition (August 24, 2011), 2011. 288 str.
- Descartes, René, i Veitch, John (prevoditelj). *Meditations On First Philosophy*. Watchmaker Publishing (November 19, 2010), 2010. 100 str.
- Descartes, René. *Razmišljanja o prvoj filozofiji*, Zagreb, 1993, 35.
- Descartes, René. *Razmišljanja/Meditacije o prvoj filozofiji*, Zagreb, 1993, str. 35.
- Devitt, Michael. *Putting Metaphysics First: Essays On Metaphysics And Epistemology*. 1st ed., Oxford University Press, 2010.
- Eberl, i Decker, *Zvezdane staze i filozofija*, 12. poglavlje (autori 12. poglavlja: Tallon, i Walls: „Zašto ne živjeti u holodeku?“, 2009., str. 202.

Eberl, Jason T; Decker, Kevin S.; Vujasinović, Goran(prevoditelj) "*Zvezdane Staze i Filozofija*". Naklada Jesenski i Turk; Uredili Jason T. Eberl i Kevin S. Decker ; [Preveo Goran Vujasinović], Zagreb, 2009. 318 str. ;

Eberl, Jason T; Decker, Kevin S.; Vujasinović, Goran(prevoditelj) "*Zvezdane Staze i Filozofija*". Poglavlje 12. Autori poglavlja: Tallon, Philip i L. Walls, Jerry: *Zašto ne živjeti u holodeku?* Naklada Jesenski i Turk; Uredili Jason T. Eberl i Kevin S. Decker ; [Preveo Goran Vujasinović], Zagreb, 2009. Str. 189-202.

Eterović, Petra, *Epistemologija snova*, 2013., str. 505.-506.

Eterović, Petra, *Epistemologija snova*, *Obnov. život*, 2013, 68, 4, str. 505.-506.

Eterović, Petra. "Epistemologija snova." *Obnovljeni Život*, vol. 68., br. 4., 2013, str. 505-517. <https://hrcak.srce.hr/113704>. Pristupljeno 2.3.2021.

Gifford, Michael. "Reconsidering Devitt On Realism And Truth". *Springerlink*, 2019, <https://link.springer.com/article/10.1007/s10670-019-00158-7>. Pristupljeno 1.7. 2021.

Gifford, Michael. Reconsidering Devitt on Realism and Truth. *Erkenn* (2019). <https://doi.org/10.1007/s10670-019-00158-7> Pristupljeno 1.7. 2021.

Harman, Gilbert. *Thought*. Princeton University Press; Reprint Edition (March 8, 2015), 2015. 210 str.

Hume, David, i Beauchamp, Tom L. (Editor). *An Enquiry Concerning Human Understanding (Oxford Philosophical Texts)*. Oxford University Press; Underlining Edition (May 27, 1999), 1999. 304 str.

Hume, David. *A Treatise Of Human Nature*. Dover Publications; New Edition (November 17, 2003), 2003. 480 str.

idealizam. *Hrvatska enciklopedija, mrežno izdanje*. Leksikografski zavod Miroslav Krleža, Glavni urednik: Slaven Ravlić, 2021. <<http://www.enciklopedija.hr/Natuknica.aspx?ID=26902>>. Pristupljeno 3. 3. 2021.

idealizam. *Hrvatska enciklopedija, mrežno izdanje*. Leksikografski zavod Miroslav Krleža, Glavni urednik: Slaven Ravlić, 2021. <<http://www.enciklopedija.hr/Natuknica.aspx?ID=26902>>. Pristupljeno 31. 8. 2021.

zaključak. *Hrvatska enciklopedija, mrežno izdanje*. Leksikografski zavod Miroslav Krleža, Glavni urednik: Slaven Ravlić, 2021. <<http://www.enciklopedija.hr/Natuknica.aspx?ID=66756>>. Pristupljeno 1. 7. 2021.

Kalin, Boris. *Filozofija - Uvod i Povijest*. 2nd ed. (2. izdanje), Školska knjiga, Zagreb, 2015. 414 str.

Landau, Les et al. *Star Trek: The Next Generation: "Future Imperfect"*. Paramount Domestic Television, ep 82. 1990.

Laplace, Pierre-Simon. *A Philosophical Essay On Probabilities*. Forgotten Books (July 12, 2012 - Classic Reprint), 2012. 202 str.

Nagel, Thomas. *What Does It All Mean?: A Very Short Introduction To Philosophy*. 1st ed., Oxford University Press; 1st Edition (October 15, 1987), 1987. 112 str.

Newman, Lex. *Descartes' Epistemology*, The Stanford Encyclopedia of Philosophy, 2010, Fall Edition, <http://plato.stanford.edu/archives/fall2010/entries/descartes-epistemo-logy/>. Pristupljeno 2. 3. 2021.

Nolan, Christopher. *Inception*. Warner Bros. Pictures, 2010.

Nozick, Robert. *Anarchy, State and Utopia*. Wiley-Blackwell, 2001, str. 43. 382 str.

Nozick, Robert. *Anarchy, State, and Utopia*. New York: Basic Books, 1974, str. 43. 334 str.

Nozick, Robert. *Anarhija, Država I Utopija*. Naklada Jesenski i Turk, Zagreb, 2003. 447 str.

Nozick, Robert. *The Examined Life: Philosophical Meditations*. 6th ed., Simon & Schuster, 1990. 308 str.

Nozick, Robert. *The Examined Life: Philosophical Meditations*. 6th ed., Simon & Schuster, 1990., poglavlje X.).

Plato, *The Republic*, translated and with an introduction by R. E. Allen. New Haven: Yale University Press. 2006.

Plato, Jowett, Benjamin (translator), Produced by Asscher, Sue and Widger David. *Sophist*. The Project Gutenberg, 2008, <https://www.gutenberg.org/files/1735/1735-h/1735-h.htm>. Pristupljeno 15.7. 2021.

Putnam, Hilary. *Reason, Truth And History*. Cambridge University Press; Reprint Used Edition (December 31, 1981), 1981. 236 str.

Reichenbach, Hans, i Đorđević, Slobodan (prevoditelj). *Rađanje Naučne Filozofije*. Nolit, 1964. 326 (325) str.

Reichenbach, Hans. *The Rise Of Scientific Philosophy*. 1st ed., University Of California Press; First Edition (August 1, 1951), 1951. 333 str.

Robinson, Daniel Sommer. "Idealism | Philosophy". *Encyclopedia Britannica*, 1. studeni 2020, <https://www.britannica.com/topic/idealism>. Pristupljeno 3.3. 2021.

Roddenberry, Gene, i Berman, Rick. *Star Trek: The Next Generation*. Paramount Pictures, 1987. – 1994.

Schneider, Susan. *Science Fiction And Philosophy: From Time Travel To Superintelligence*. 1st ed., Wiley-Blackwell; 1st Edition (May 8, 2009), 2009. 368 str.

Steiner, Frank. *Albert Einstein: Genie, Visionär Und Legende*. 1st ed., Springer-Verlag Berlin Heidelberg, 2005, str. 64-65. 223 str.

Talbot, Michael, i Bosnić, Goran (prevoditelj). *HOLOGRAFSKI SVEMIR*. TELEDISK d.o.o., 2006. 319 str.

Wachowski, Lana, i Wachowski, Lilly. *The Matrix*. Warner Bros. (United States), 1999.

Washburn, Phil. *Philosophical Dilemmas: Building A Worldview*. Oxford University Press, 1997. Oxford University Press; Illustrated edition (January 1, 1997), 1997. 383 str.

Waters, Roger. „It’s Happening Now But People Don’t See It - Roger Waters on Challenging Authority“. *Youtube*, postavio korisnik T&H - Inspiration & Motivation, 31. kolovoza 2021, <https://www.youtube.com/watch?v=nanCWrrRR-xw>. Pristupljeno 3.9. 2021.

Weir, Peter. *The Truman Show*. Paramount Pictures, 1998.

Zimmermann, Stjepan. *TEMELJI FILOZOFIJE - historijsko-kritička orijentacija*. 1st ed., Matica Hrvatska, 1934, str. 163. 303. str.

15 Sažetak i ključne riječi

Ovaj završni rad donosi prikaz glavnih argumenata kojima se objašnjava simulacija stvarnosti. Objasnit ću kako funkcionira sustav simulacije stvarnosti u znanstveno-fantastičnom serijalu *Zvezdane staze*, znan kao „holodek“. Prikazat ću Nozickov misaoni eksperiment iskustvenog stroja (engleski izraz: „experience machine“) te ću ukazati na paralele između Nozickovog misaonog eksperimenta i simulacije stvarnosti u serijalu *Zvezdane staze*, kao i u radnji znanstveno-fantastične tragikomedije *Trumanov show* (1998). Ispitat ću je li moguće da je sve što doživljavamo samo san (iz kojeg se ili možemo ili ne možemo probuditi), prema Descartesovom argumentu iz sna, koji ću potom usporediti sa radnjom znanstveno-fantastičnog filma *Inception* (2010). Objasnit ću koherentističku teoriju istine i opravdanja, kao i skeptički argument iluzije i mogućnost percepcijske pogreške koju ne možemo isključiti. Navest ću kriterije (uvjete) stvarnosti za antirealizam i idealizam. Objasnit ću tezu Davida Bohma i Karla Pribrama po kojoj je stvarnost zapravo hologram, projekcija koja nam se čini toliko stvarnom da nismo niti pomislili da bi mogla biti holografske prirode. Navest ću filozofa Phila Washburna i način na koji on objašnjava pojave i stvarnost, izloživši dva eseja: internalizam i eksternalizam. Analizirat ću film *Matrix* (1999) u pogledu različitih verzija stvarnosti koje nude crvena pilula (engl. „red pill“) i plava pilula (engl. „blue pill“). Navest ću tri interpretacije umjetnog svijeta u filmu *Matrix* (1999). Iznijeti ću implikacije koje povlače te tri interpretacije umjetnog svijeta u filmu *Matrix* (1999), kao i alternativni scenarij i značenje ključnih premisa u filmu *Matrix* (1999). Navest ću svoju tezu, tri faktora spoznavanja stvarnosti koja igra ulogu u preispitivanju vanjskih faktora koji utječu na naš doživljaj stvarnosti, te ću svoju tezu upotpuniti subjektivnim idealizmom kojeg preferiram u objašnjavanju pojma *stvarnost*. Navest ću tri opcije objašnjavanja razlike između stvarnosti i iluzije, te ću zaključiti sažimanjem glavnih točaka i argumenata prikazanih u ovom završnom radu.

Ključne riječi: holodek, „experience machine“, simulacija, stvarnost, kopija, original, sjena, Nozick, *Zvezdane Staze*, *Matrix*, faktor znanja, *Trumanov show*, istinska (autentična) sreća, sjena sreće, san, argument iz sna, Descartes, *Inception*, koherentistička teorija istine i opravdanja, percepcijska pogreška, iluzija, skepticizam, problem percepcije, antirealizam, idealizam, hologram, Washburn, pojave i stvarnost, internalizam, eksternalizam, crvena pilula, plava pilula, umjetni svijet Matrixa, vanjski

(eksternalni) faktori, doživljaj stvarnosti, subjektivni idealizam, koherentistički kriterij stvarnosti, verifikacionizam, zaključak na najbolje objašnjenje, abduktivni zaključak, Devitt.