

A ciência contradiz o papa: pode existir um inferno, sim (mas um virtual)

Ensino Religioso

Enviado por: _darice@seed.pr.gov.br

Postado em:05/04/2018

Filipe Vilicic | Veja Será que um cientista da computação de uns milênios no futuro imaginaria o Julgamento Final mais ou menos como vislumbra Hans Memling? (hans memling/Reprodução) Pois o papa Francisco negou a existência de um inferno. Ou ao menos assim dizem por aí – a Igreja nega a negação de Chico. De qualquer forma, teria dito Sua Santidade: “O inferno não existe, o desaparecimento das almas dos pecadores existe”. Alguns poderiam até avaliar que isso seria prova de progresso do catolicismo. A afirmação polêmica deixaria papa Francisco mais próximo da ciência? Só se for da ciência de umas décadas (quicá, séculos) atrás. Enquanto o pontífice extingue a ideia do martírio eterno, gênios contemporâneos como Elon Musk, Stephen Hawking (de quem fiz o obituário em VEJA) e Nick Bostrom (e muitos outros no encaço desses) seguiram o caminho contrário. Para eles, não só o reino de Lúcifer poderia ter forma, assim como o paraíso, ou uma simulação de videogame no estilo The Sims. “É de apenas uma em 1 bilhão a chance de estarmos vivendo numa realidade de fato”, já disse o empreendedor Musk. A ideia de que experimentaríamos em nossas rotinas uma simulação, não uma “realidade de fato”, remonta a quando o ser humano começou a pensar. Ao se aterem aos registros históricos, por exemplo, filósofos da Grécia Antiga como Aristóteles e Platão (com sua manjada Alegoria da Caverna), imaginavam que podíamos estar num universo ilusório, reflexo do que seria o real. Na China do século IV a.C, o filósofo Zhuangzi se perguntava se ele seria, na verdade, uma borboleta sonhando que era um pensador chinês – ou seria o vice-versa, mesmo? A ideia de que povoaríamos um sonho eterno afligiu ainda outros dos grandes nomes da humanidade, em especial René Descartes nos longínquos anos de 1640, quando expressou sua aflição na obra-prima Meditationes de Prima Philosophia. No entanto, até recentemente o assunto, pode-se notar, era tido apenas como devaneio de filósofos ou crentes. Físicos, matemáticos, químicos, biólogos, riam do assunto. Tudo mudou com a chegada do computador, da internet, da inteligência artificial e, finalmente, das realidades virtuais. A ciência une duas características demasiadamente humanas: a imaginação e a racionalidade. É preciso primeiro imaginar o provável para depois prová-lo. Einstein, por exemplo, antes de formular sua Teoria da Relatividade e determinar a velocidade da luz como a máxima possível de ser alcançada, vislumbra como seria cavalgar um raio de luz universo afora. Foi dessa semente que surgiram suas teses deslumbrantes. É por isso que, ao longo da história, muitas teorias nasceram como ficção científica, evoluíram para a academia e, depois, ganharam hipóteses comprováveis empiricamente. Na Grécia Antiga, quando era moda escrever novelas sobre como deuses (vários) criaram tudo que há, os pensadores refletiam sobre “Mas quais seriam os tijolos da realidade?”. Aí está o embrião das pesquisas que, séculos depois, levaram à descoberta dos átomos. Também surgiram nas novelas e contos as ideias que culminaram na exploração espacial, na energia nuclear, na clonagem, em tantos outros avanços. Como a criação de realidades virtuais (VR, na sigla em inglês). Hoje em dia, é moda ficcional tratar de VR. Uma onda que vem desde o auge de Philip K Dick. Todavia, ganhou força para valer depois que nós conseguimos construir essas VRs, tendo computadores como martelos e a internet como ambiente. Aí a ficção se encheu, no bom sentido, com o tema. Dessa

inspiração surgiram filmes como O Vingador do Futuro, de 1990, e (o mais famoso desses) Matrix, de 1999. Ou episódios de Black Mirror, ou mesmo da animação sensação Rick and Morty – há um no qual o cientista-maluco protagonista cria uma VR paralela apenas para gerar energia para abastecer a bateria de seu carro (e isso faz total sentido científico). Em paralelo à imaginação sempre frutífera de escritores e cineastas, a tecnologia de VR avançou a passos largos. Explicou Musk: “Há quarenta anos tínhamos o jogo Pong, com dois retângulos e um ponto. Agora, há games fotorrealistas, com simulações em 3D e milhões de pessoas jogando simultaneamente. Em breve teremos uma VR indistinguível da realidade”. É nesse ponto que a coisa fica bem interessante – e um dia poderá levar à prova de que existe inferno, assim como um paraíso (mesmo que virtuais). Uma série de cientistas começou a arquitetar a seguinte lógica: se avançamos para a criação de realidades cada vez mais perfeitas, um dia devemos moldar uma na qual quem estiver nela achará que vive na realidade mais real de todas, não numa ilusão. E o raciocínio vai além. Se agora desenvolvemos inteligências artificiais capazes de guiar personagens num videogame, pode ser que um dia consigamos atingir o ponto máximo dessa programação. Isso se dará quando pudermos simular, em zeros e uns, a consciência humana. A partir desse momento, tal inteligência artificial não se diferenciará da orgânica. E se esse software estiver imerso em uma simulação criada por um desenvolvedor desse futuro não tão hipotético? O tal personagem achará que é humano, que vive num mundo real, e passará a fazer teorias para explicar o que vê ao redor. Acompanhou? Nick Bostrom, um dos mais célebres defensores desse argumento, publicou em 2003 um artigo científico instigante, com o título de “Você está vivendo em uma simulação de computador?”, que ilustra bem a nova teoria. Algumas de suas palavras: “Muitas obras de ficção científica, assim como previsões de sérios tecnólogos e futurologistas, predizem que um enorme poder computacional estará disponível no futuro. Suponhamos que essas predições estão corretas. Uma coisa que gerações futuras poderão fazer com os superpoderosos computadores será criar simulações de como seus ancestrais viviam (…) Suponha que essas pessoas simuladas são conscientes (…) Então, será o caso de que a grande maioria das mentes como a nossa não pertencem à raça original, mas à de pessoas simuladas (…) E aí é possível argumentar que, se esse é o caso, a probabilidade é maior de estarmos entre essas mentes simuladas em vez de entre nossos originais biológicos. Se não cogitarmos que atualmente vivemos em uma simulação de computador, não somos intitulados a acreditar que nossos descendentes poderão construir essas simulações.” A questão é que a humanidade parece caminhar para a criação de tecnologias capazes, sim, de moldar essas simulações. Não só isso. Há cada vez mais teses de como poderíamos até provar que vivemos numa VR. Uma das evidências seria justamente o fato de o mundo ser explicável pela matemática. Se é assim, talvez haja um programador e possamos chegar a ele. Outra maneira seria hackear nosso próprio universo ilusório, manipulando uns e zeros para assim conversar com nosso Criador (quem sabe, até invadir o computador Dele, para ver o que Ele anda fazendo nas horas vagas). O que o inferno do papa tem a ver com tudo isso? É bem simples. Se a teoria da realidade simulada um dia se provar viável, quer dizer que vivemos num videogame. Usualmente, humanos criam jogos com narrativas que mesclam ideias reais com as imaginárias. Se estamos em meio a um desses games, não conseguimos sacar ao certo o que é originalmente real, e o que não é. Logo, o programador desse mundo, seja ele orgânico ou mecânico, poderia, sim, ter feito um paraíso e um inferno, a partir de seus avançados códigos de computador. A conclusão ainda responderia a outra questão persistente da humanidade: se há um Criador, por que ele permite crueldades, brutalidades, injustiças, nesse mundo? Ocorre que um programador só faria um videogame se o mesmo lhe parecesse interessante. Um universo de bondades não seria, convenhamos, interessante para compor a história de um game. Você jogaria uma VR guiada por uma história sem conflitos, sem desvios morais, sem maldades a serem combatidas? E sem purgatório, inferno e paraíso? Parece uma teoria das mais malucas, não? Contudo, vale lembrar que já foram tidas como zuretas ideias

como a de que a Terra não estaria no centro do cosmo; ou de que o planeta não seria plano; ou de que existiriam partículas; ou genes; ou leis da física; ou robôs; ou realidades virtuais na qual entramos por meio de uns óculos de imersão. Esta notícia foi publicada no site Veja em 4 de abril de 2018. Todas as informações nela contidas são responsabilidade do autor.