

Hur verklig är verkligheten?

Del 4

Av Hans Olsson

Ontologi är ett filosofiskt begrepp som betyder "läran om det varande", alltså verkligheten. Allt i livet står och faller med vår verklighetsuppfattning. Synen på verkligheten är sedan antiken uppdelad i materialismen och idealismen, där den senare betraktar anden eller medvetandet som primärt. Vi skall nu undersöka om det finns ett samband mellan de äldsta och de nyaste synsätten på verkligheten.

"Kosmiska ingenjörer"

Det finns många gamla urkunder som talar om gudar som kom från himlen och påverkade människornas utveckling. H P Blavatsky (HPB) menar i Den Hemliga Läran (DHL) att människan inte kan betraktas som högsta grenen av en apstam på grund av det oerhörda svealget i mentalt och kroppsligt avseende mellan dessa arter, tankar som i dag börjar få vetenskapligt stöd. Hon talar om "tillvarons herrar, från vilka utgå de skapande krafternas talrika hierarkier", intelligenser som i Tibet benämns Manuer, Rishier, Pitrier, Dhyani-Buddhaer och Dhyan-Chohaner. De ingenjörer, om vi får kalla dem så, som beskrivs i DHL skapar världen och människan, gör henne till ett förnuftigt väsen och danar vårt inre. Men på flera ställen framhåller HPB i enlighet med den indiska visdomen att allt är maya, illusion, så det kosmos som "ingenjörerna" konstruerar måste därför ha en eterisk karaktär.

Den urgamla visdomen

Nutida teosofiska författare instämmer med HPB, men har också modern vetenskap att referera till. Professorn i religionsvetenskap Robert Ellwood menar att evolutionsläran inte kan förklara det väldiga språng som uppkomsten av människans intelligens innebär. Detta genombrott kan inte ske av sig självt, varför vår värld vid denna vändpunkt måste ha haft hjälp utifrån. Shirley Nicholson hänvisar till att den moderna fysiken visar hur sinnevärlden är ett flöde av energi och att vi bara upplever bilden av ett bländverk, vilket stöder den urgamla tanken om maya, illusionen, som vi fascinerar av till den grad att vi förlorar ur sikte den fullständigare verklighet som ligger bakom. Nicholson pekar också på den intelligens, symmetri och ändamålsenlighet som manifesteras i naturens former och återspeglar ett universellt underliggande ordningsmönster. Hon citerar astrofysikern James Jeans kända yttrande att universum ser ut att vara en tanke, som skapats av en stor matematiker.

Är vi simulerade?

Religionshistorien har dokumenterat mängder av skapargudar, men hur tillgår deras "skapande", var hämtar de den oändliga mängden material och hur ser logistiken ut i detta megaprojekt? Man har under tidernas lopp talat om "skapelse" utan att definiera och konkretisera begreppet. Det har blivit ett innehållslöst ord, som lever sitt eget liv skilt från verkligheten. Inte heller kosmologins teori tycks ha någon verklighetskontakt, när den gör gällande att universum uppkom genom att en subatomär partikel plötsligt blåste upp sig och blev till all materia i universum. Även de i DHL beskrivna världsbyggmästarna är svåra att uppfatta rationellt. Vi får kanske pröva nya synsätt på gudarna och deras verk för att förhoppningsvis komma verkligheten närmare.

Ett nytt synsätt på världen introducerades år 1999 genom hollywoodfilmen The Matrix och mera seriöst togs temat upp av den unge svensken Niklas Boström, professor i filosofi vid Oxforduniversitetet, i en artikel med titeln "Are You Living

in a Computer Simulation?” Han konkluderar att det inte bara är möjligt utan också ganska troligt att vi lever i en simulation. Artikeln fick ett starkt genomslag bland en del fysiker, dataforskare och filosofer och vi skall här presentera några av dem.

Giulio Prisco, it-konsult i Europeiska rymdstyrelsen, säger att vi kanske redan lever i en syntetisk verklighet och han är övertygad om att verkligheten är mycket märkligare än mytologin. Han refererar till den ledande ateisten Richard Dawkins, som tror att det finns guda-liknande (!) väsen i universum, som överstiger allt som en teolog kan föreställa sig.

Richard Terrile är astronom och robottekniker vid NASA:s Jet Propulsion Laboratory. Han menar att vi har anledning att tro att universum är en simulation, eftersom det beter sig matematiskt och är uppdelat i subatomära partiklar liknande dem i ett dataspel och att därtill kommer kvantfysikens märkliga fenomen. Vem har då skapat simulationen? Det har ”våra framtida själv”, svarar Terrile, som också menar att det finns någon form av evigt liv. Med tanke på att Den Hemliga Läran antyder att vi egentligen är de skapande Dhyan-Chohanerna, så har vi kanske skapat oss själva.

Ray Kurzweil är en legendarisk uppfinnare och futurolog, som mottagit en lång rad av USA:s högsta utmärkelser och priser och innehar 21 hedersdoktorat. Sedan år 2012 är han Googles utvecklingschef. Han påpekar att religionerna uppkom under en förvetenskaplig tidsepok men ändå presenterade djupa insikter. I dag vet vi mer om verklighetens natur och bör uppdatera våra svar på religionernas och myternas frågeställningar grundat på vårt större vetande om världen. Kurzweil antar att vi om några decennier kan skapa icke-biologisk intelligens och då också ”börja reprogrammera den föråldrade mjukvara som nu styr kroppen och förhindra sjukdom och åldrande”. Han har också tankar om utvecklande av ett tekniskt tankefält eller akasha-fält liknande det som de gamle vise i Indien föreställde sig.

Edward Fredkin är professor vid det inom robotik och artificiell intelligens ledande Carnegie Mellon University. Han har en teori om att information är mer fundamental än materia och energi. Atomära partiklar består ytterst av bits, binära(nollor och ettor) enheter av information. Fredkin betraktar universum som en ”dator” och informationsprocesser som verklighetens bas, en teori som tillåter existensen av en själ, både knuten till en kropp och fritt existerande. Även reinkarnation anser han som möjlig och i det fallet kan ett ”datorsystem” simulera både sinnet, kroppen och den yttre miljön.

Den amerikanske filosofiprofessorn Eric Steinhart sammanfattar i en artikel vad han kallar ”patternalisternas och simulisternas hypotes”. De antar att universum drivs av någon ”Great Computer”, byggd av ingenjörer i ett slags metauniversum. Allt liv och fysiska processer är mjukvara i denna superdator. Ingenjörerna garanterar vår fortlevnad och reinkarnation och evolution leder oss till högre utvecklingsplan. Bilden är slående lik den teosofiska med dess Dhyan-Chohaner och andra ”kosmiska ingenjörer”, som skapar och leder kosmos.

Livets teater

I en essä om indisk filosofi analyserar den norske religionsforskaren Kjell Madsen Samkhya-Karika, den äldsta och mest grundläggande urkunden i indisk filosofi. I den betraktas världen som en föreställning, i vilken människan dras in och blir bunden på grund av att medvetandet blir alltför engagerat och glömmer bort sig självt. Det är, säger Madsen, som om vi givit oss in i ett virtuellt dataspel, som vi inte kan avbryta. Men slutligen, enligt samkhyafilosofin, inser vårt medvetande att

vi varit förlorade i en annan värld och börjar dra sig tillbaka från förtrollningen till sitt autentiska liv, moksha på sanskrit.

I sin bok Guds lek tar den svensk-österrikiske religionshistorikern Walter Eidlitz upp samma tema. Världsskaparen Brahma riggar upp många scener som ett gudomligt skådespel uppförs på. Yogamaya, den gudomliga lekens ledarinna formar och regisserar dramats skeende. Åskådaren identifierar sig med hjälten eller hjältninnan på scenen, lever sig in i deras öden och glömmer bort sina sorger och bekymmer. Atman, Jaget, förlorar då medvetenheten om sin sanna natur, ett arketyriskt skeende som återkommer i alla esoterisk insiktstraditioner.

I sin själsnöd ber nu den vilsegångna människan: "Från överklighet/led oss till verkligheten/Från mörkret/led oss till ljuset/Från döden/led oss till odödligheten"(Brihad-Aranyaka-Upanishaden). Världsskaparen Brahma karakteriserar den värld han själv har skapat: "Därför är hela denna oändliga värld/inte verkligt vara/Den är som en dröm/utan sann insikt/och fylld av tungt, tungt lidande"(Bhagavatam). Denne "teaterdirektör" har alltså satt upp ett riktigt praktdrama, som nog Shakespeare skulle avundas.

Teatermetaforen finns även i Väst. Pythagoras sade att denna värld är lik en scen, där många spelar sin roll och renässanshumanisten Erasmus frågar sig: "Vad annat är livet än en form av teater i vilken människor i olika kostymeringar framträder". Mest känd är väl Shakespeares text: "Hela världen är en teater och alla män och kvinnor bara skådespelare". Den danske kulturprofilen Storm P har sin egen version: "Livet är en cirkus/Man kommer in, bugar/springer runt, bugar igen/och går sen ut." Den inflytelserike jungianske psykologen Jordan B. Peterson menar att våra förfäder framställde världen som en skådeplats, ett drama, och världens beståndsdelar utgjordes av ordning och kaos, inte materiella ting.

Är livet ett dataspel?

Teatermetaforen försvann inte med våra citerade storheter utan har bara tagit en modernare gestalt i vår tid, bland annat hos en del dataforskare. En av dem är Rizwan Virk som startade The Play Labs Accelerator vid det världsledande tekniska universitetet MIT. Dataspelande betraktas ofta som något negativt med tanke på tonåringar som sitter fastklistrade vid sina skärmar. Men konstruktion av dataspel hör faktiskt till det mest avancerade inom datavetenskapen. I dag kan man skapa "verkligheter" i form av virtuella världar, som miljoner deltagare kan komma och gå i. Ordet "spel" är inte riktigt relevant eftersom det i sofistikerade program handlar om att deltagarna själva skapar personligheter och miljöer och har relationer till andra deltagares skapelser.

Virk ställde sig frågan om vi kanske redan befinner oss i ett "video game". Han tyckte sig också se hur simulationshypotesen kunde förklara gamla österländska läror om verklighetens natur på ett vetenskapligt sätt. Han fördjupade sig i hinduiska och buddhistiska texter och fann att de rimmar mer med simulationshypotesen än med den materialistiska världsbilden. Österländska traditioner bygger, som han säger, på idén att världen omkring oss inte är den verkliga världen utan skapad av våra sinnen (mind). Vi är så involverade i mayas, illusionens, värld att vi blivit som spelmissbrukare, som glömt att det finns en Verklig värld.

Virk tycker att karma och reinkarnation låter som grundläggande delar i ett kosmiskt videospel, där spelarna har flera liv och en rad uppgifter att lösa. Därför finns det också inbyggda domarfunktioner som styr spelet. Men vi måste kunna styra vårt deltagande i spelet och även kunna lämna det. Han refererar här bland

annat till tibetansk drömyoga, i vilken man tränas till att upptäcka att världen omkring oss är en dröm. Simulationshypotesen kan enligt Virk överbrygga gapet mellan religion och vetenskap genom att rationellt förklara vad som tidigare verkade oförklarligt.

Finns det då någon ”glitch”, en avvikelse i denna kosmiska simulation som kan styrka hypotesen? Virk kan tänka sig parapsykiska fenomen, nära döden-upplevelser, jungianska synkronismer och kvantfysiska och kosmologiska anomalier som möjliga tecken. Ett argument är att vi är medvetna väsen som går in och spelar roller i videospelet. Vi är alltså splittrade i ett verkligt och ett överkligt väsen där vårt Jag är Verkligheten och videorollen artificiell. Jaget har fastnat i överkligheten men har den potentiella förmågan att vakna upp just så som de urgamla esoteriska lärorna säger: Atman, jaget är det enda som existerar, allt annat är illusioner. Virk tror att om det funnits dator teknik och videospel i gamla tider, så är det mycket möjligt att de religiösa traditionerna använt samma terminologi som han gör i sin bok.

Amit Goswami, teosof och fysiker, beskriver hur medvetandet när det sjunker ner i det världsliga glömmet sig självt och förblir i okunnighet, ”medvetandet glömmet sig självt för lekens skull”. Han berättar att han en gång fick frågan om att använda virtuell reality i dataspel för att undersöka medvetandet och svarade att eftersom vi är identifierade med vårt ego lever vi redan i en artificiell verklighet.

Religionshistorikern Robert Ellwood skriver i boken ”Theosophy - A modern expression of the wisdom of the ages” att ”the play may be long” och att medvetandets evolution i realiteten är ett drama. Han påpekar att sanskritordet ”maya” är synonymt med ”magi”, vilket relaterar till att det synliga universum är besläktat med ”en magikers show” och vi upplever den ena illusionen efter den andra på vägen till upplysningen, som uppnås genom jnana yoga, insiktens yoga. Ellwood citerar H P Blavatsky, som säger: ”Den som allvarligt studerar Den Hemliga Läran är en jnana yogi, och denna yogaväg är den Sanna Vägen för en västerlänning”.

Den urgamla visdomen

I Aldous Huxleys klassiker ”Philosophia Perennis”(sv. Den oförgängliga filosofin) från 1945 definierar författaren titelbegreppet som ”den metafysik, som inser en bakom tingen, livet och själen existerande gudomlig Realitet”. Denna är universell och evig och återfinns i myter, religioner och filosofier. Begreppet är belagt tillbaka till renässansen, men dess rötter sträcker sig tillbaka till Egypten, Orienten, Grekland och Indien. Detta gäller också för ordet ”teosofi”(gudomlig visdom), som spåras till hellenismen och nyplatonismen. Ännu äldre är det hinduiska begreppet ”sanatana dharma”, den eviga doktrinen eller som vi också säger ”den tidlösa visdomen”. Den röda tråden i visdomstraditionen är att det finns en annan verklighet än den vi tror oss vara i.

Även i vår högteknologiska tid finns det som vi sett tänkare som anknyter till den tidlösa visdomen och ytterligare en av dem ska vi ge sista ordet här. Det han säger är egentligen bara en upprepning – en upprepning av vad de vise så många gånger sagt. Vår tänkare är ingen mindre än robotikpionjären och futurologen Hans Moravec vid det prestigefyllda Carnegie Mellon University. Han anser att medvetandet är evigt och kan existera ”in a new body, or no body”. Statistiskt är det mer troligt att vi lever i en simulation än i en originalversion, menar han och fortsätter: ”För mig är hela verklighetskonceptet en absurditet. Men medan du är inuti scenariet kan du inte annat än spela enligt reglerna”. Han ställer sen frågan: ”Vill vi verkligen ha mer av...samma gamla såpopera?” Han tror att vi säkert

spelat ut de flesta intressanta scenarierna redan i form av mänskliga relationer i ett triviale ramverk. "Det måste finnas mycket intressantare historier, och vad är livet mer än en uppsättning historier."