



LA PIU' INQUIETANTE SOLUZIONE DEL PARADOSSO DI FERMI

Con una spiegazione della risposta alla più profonda domanda sulla vita, sull'universo e
ogni cosa.

DE, estate 2022

IL PARADOSSO:

«*Se l'Universo e la nostra galassia pullulano di civiltà sviluppate, dove sono tutte quante?*»

“*Se ci sono così tante civiltà evolute, perché non ne abbiamo ancora ricevuto le prove, come trasmissioni radio, sonde o navi spaziali?*» (Due formulazioni da Wikipedia).

Si stanno moltiplicando le domande, le risposte, le discussioni sulla possibilità che noi viviamo in una simulazione, e siamo, per così dire, dei “Sim senzienti”. Benché la scienza ufficiale incominci a prendere questa ipotesi sul serio, curiosamente, non ho visto (e se mi sono ingannato mi scuso) alcuna risposta alla questione del paradosso di Fermi che faccia riferimento a questa possibilità, che pure permette spiegazioni alternative.

Qui l'applicherò senza pormi alcun limite, perché se siamo simulati, il super-simulatore è qualcosa di immenso e quasi onnipotente, che può essere compreso solo per analogia, e sarebbe ridicolo imporgli i nostri modesti e, a suo vedere, certamente ridicoli limiti.

Quella che segue è la spiegazione a mio parere più ovvia.

Incominciamo dalla nostra Terra. Sulla Terra ci sono migliaia di città con vari negozi, in particolare dei negozi di giocattoli. Oggi, uno dei giocattoli più popolari è la Playstation (PS). Ogni PS è essenzialmente un calcolatore che oggidi è appunto un giocattolo, ma che solo trenta anni fa sarebbe stato considerato quasi inimmaginabile. In questo momento ci sono sulla Terra centinaia di milioni di PS in azione, ciascuna nell'atto di simulare una partita di calcio o altro video gioco. Le partite sono giocate su schermi piatti (2D) da dei “Sim”, che, come sappiamo, non hanno una volontà e dei sentimenti propri. Ogni partita di calcio è determinata da due tipi di fattori: 1) l'azione libera di uno o più giocatori *esterni*; 2) La definizione di determinati parametri “di macchina” all'inizio del gioco. La Playstation può avere dei default parameters, ma i giocatori possono variarli. Per esempio si possono identificare i calciatori, le loro capacità, il loro stato di forma, lo stadio in cui si gioca la partita, il tempo atmosferico, eccetera. Possiamo sospendere la partita, andare a cena, e ripartire da dove avevamo salvato la partita, con tutte le variazioni possibili, compreso il risalire nel tempo, che è ovviamente diverso ovviamente dal tempo dei nostri orologi.

Il gioco, naturalmente, è solo un gioco, e quasi tutti i giocatori hanno altre attività più importanti da svolgere.

A questo punto la scena è pronta per la nostra analogia. (D'ora in avanti uso un asterisco premesso alle parole che indicano un equivalente approssimato dei termini usati. Si può

pensare alla parola preceduta da asterisco come alla “proiezione” nel nostro mondo in 3D di un’entità assai più complessa nel suo *mondo, del quale non sappiamo praticamente nulla).

Supponiamo che esista un luogo che noi chiamiamo *Terra, a N dimensioni, in cui in questo momento esistono miliardi di *PS, ciascuna con uno o più *giocatori. Questi, in luogo di una partita di calcio o altro videogioco, stanno simulando nella loro *PS uno di molti possibili universi (stavolta l'asterisco manca perché "*de te fabula narratur*"), e i *Sim che vi compaiono sono esseri a 2,3,4...n dimensioni (fino a N, o, più prudentemente N-1), che possono essere non senzienti come i giocatori delle nostre partite di calcio (intendo quelli delle PS), o come i pezzi di una partita a scacchi, oppure senzienti come noi, o "super-senzienti", con altre doti oltre alle nostre.

I parametri che vengono offerti dalle *PS possono essere anzitutto i parametri fisici, come la velocità della luce (c), la costante di Planck (h), il numero di forze in azione, le loro costanti di interazione, la costante della struttura fine (α), la costante di Hubble – costanti o variabili nel tempo. Per esempio si può sperimentare con un Universo in cui $c=20$ *km/s, $h = 0.1$ *erg s, 5D eccetera. Molti di questi universi, se scelti a caso, possono essere impossibili, o di vita brevissima. (Non è escluso che la *PS possa essere un supporto didattico alla *Fisica che si apprende nelle *scuole sulla *Terra).

Un importante parametro è quanti pianeti abitabili si vogliono produrre, e su quanti di essi possano esistere una o più forme di vita intelligente, e senziente, e dotata di libero arbitrio. (Anche questo può essere un parametro fisso, oppure variabile nel tempo.)

Le *PS offrono diversi livelli di gioco, e come sulla nostra Terra, si può pensare che i più popolari siano i livelli più semplici. Per esempio, molti *giocatori principianti (la maggior parte) si accontentano di un universo con opportuni parametri, ma con un solo pianeta in cui possono esistere *Sim pensanti e dotati di libero arbitrio, mentre tutti gli altri pianeti possono offrire vita, ma non intelligenza, almeno fino a quando non ce la portano i *Sim dell’unico pianeta dotato di *Sim pensanti. **Questo, appunto, spiegherebbe il paradosso di Fermi: tra gli universi che possono essere simulati, i più semplici, e quindi più probabili, sono quelli con un solo pianeta popolato da esseri intelligenti, cioè simili al nostro.** Come avviene sulla Terra in quasi tutti i giochi, che quasi tutti gli utenti sperimentano, solo pochi *giocatori vanno oltre i livelli più semplici, perché si può supporre che le *PS siano solo uno dei giochi più semplici in voga sulla *Terra, e i *giocatori abbiano altre più importanti attività da svolgere, o altri *giochi più interessanti da sperimentare. E si noti che in un universo simulato sulla *Terra, in linea di principio ogni particella elementare, ogni cellula, ogni pensiero di ogni essere pensante possono essere seguiti dai *giocatori.

Seguendo l'analogia, se ne può concludere che noi viviamo in un universo che è il campo di gioco di due *ragazzini principianti, che hanno scelto **i parametri fisici del nostro universo** (probabilmente si tratta dei “default parameters”, forniti con la *PS) e **un solo pianeta con vita intelligente** (seguirne tanti in parallelo sarebbe evidentemente un *gioco di *livello superiore). I *giocatori non provano alcun sentimento verso i Sim, come i giocatori di simulazioni di guerra sulla Terra affondano corazzate, bombardano città etc. come mosse possibili del gioco, senza provare alcun rimorso.

Giudicando dall'evoluzione storica della nostra Terra, il nostro universo, per quanto al livello più basso, è giocato da due giocatori inesperti, uno dei quali gioca col bianco, l'altro col nero: il bene e il male. L'uno protegge il pianeta e i suoi abitanti ...fino alla *fine del gioco, l'altro li vuol distruggere prima della medesima. Forse non è l'unico tipo di partita possibile, ma è quello che si gioca sulla Terra. Oppure la PS distribuisce punti, su scala e per motivi a noi ignoti. D'altra parte non è escluso che i *giocatori facciano degli errori o cerchino di barare.

Naturalmente, una simile spiegazione, **dà risposte non-standard a molte domande filosofiche, che è qui inutile elencare.** Tuttavia una meta-domanda è la seguente: "Se noi scoprissimo per mezzo di qualche esperimento (e credo che ce ne siano già alcuni in corso) che siamo effettivamente sim senzienti di una simulazione che non è altro che un gioco, vorremmo stare al gioco? Accetteremmo di essere giocattoli insignificanti e senza scopo nelle mani di *giocatori ai quali non importa nulla di noi? E allora, che faremmo?"

Chi conosce un po' della religione Zoroastriana può trovare un racconto sul mio sito ([APPUNTAMENTO A CADESIA - Terza Edizione \(dainoequinoziale.it\)](#)), in cui si sviluppa brevemente questo concetto.

NOTA SULLA FIGURA IN INTESTAZIONE.

Il numero **42**, che campeggia al centro della figura, è la "Risposta alla domanda fondamentale sulla vita, l'universo e il Tutto" (dal libro *The Hitchhiker's Guide to the Galaxy*, di Adams, Douglas (1981) Adaouglas (1981)). La mia interpretazione è che 42 è il numero che identifica la simulazione di universo in cui viviamo. Numero piccolo (specie se paragonato a molti altri presenti), modello semplice.... Con un solo pianeta abitato da esseri intelligenti.