

Rozważania nad istotą przypadku

Bartosz Chmielewski

4 marca 2006

Spis treści

1	Wstęp	2
2	Założenia	2
3	Treść rozumowania	3
4	Wnioski	3
5	Tezy powiązane	4

Streszczenie

Definicja encyklopedyczna mówi, iż przypadek jest to "zdarzenie lub zjawisko, które zachodzi wskutek działania przyczyn ubocznych (nieistotnych)"[1]. W przedstawionym niżej toku myślowym postaram się przedstawić chociaż w części czym przypadek naprawdę jest i zastawić się na nad jego realnością i potrzebą stosowania.

1 Wstęp

W powszechnym rozumieniu przypadek jest obiektem rzeczywistym, który oddziałuje na inne obiekty w jego otoczeniu w sposób nieprzewidywalny, niemożliwy do zdefiniowania. Inaczej mówiąc wynik działania przypadku jako obiektu, który nie jest podatny na wpływy jest niemożliwy do poznania i przewidywania, nie jest znany w każdym momencie jego oddziaływania. Przypadek sam w sobie wydaje się pojęciem na tyle oczywistym, że tak naprawdę mało kto kusi się na głębsze rozmyślanie nad jego istotą a jego wpływu istoty nie bada się najczęściej w ogóle (poza skutkami w modelach statystycznych).

Najczęściej przypadek stosuje się w celu łatwiejszego opisu otoczenia danego środowiska upraszczając w ten sposób jego modelowanie. Modelowanie w oczywisty sposób jest najczęściej wykonywanym procesem poznawczym w dzisiejszej nauce. Jeśli nie jesteśmy w stanie przewidzieć czegoś to podświadomie nasz umysł w toku dążącym do rozwiązania problemu tworzy właśnie obiekt nieokreślony, który generuje losowe wyniki i ma to bezpośredni wpływ na badany obiekt. Czy aby na pewno jest to zgodne z realną postacią naszej rzeczywistości w której od zawsze się znajdujemy?

Już na sam początek zasadne wydaje się odwołanie do literatury zajmującej się naukami statystycznymi lub nawet do popularnych encyklopedii. Żadna istniejąca i czytana przeze mnie definicja tak naprawdę nie opiera się na niezdeterminowanej wartości obiektu generującego wartości przypadkowe lecz bardziej wskazuje na wartości niepoznane lub niezrozumiane niżeli na tajemniczą moc wyjątej spod łańcuchów przyczynowo-skutkowych. Czy zatem może faktycznie istnieć na świecie coś (obiekt) który można porównać do żywego stworzenia wyjątego z hierarchii ewolucji?

2 Założenia

W naszym otoczeniu będącym zgrupowaniem bliżej nieokreślonych obiektów wszelkiej natury i o różnych relacjach między sobą istnieją obiekty jedynie realne, a nie czysto logiczne, zdefiniowane przez człowieka. Realność pojęcia polega na możliwym do zrealizowania jednoznacznym odwzorowaniu go na obiekt świata rzeczywistego. Obiekty realne mogą i najczęściej są oczywiście obiektami grupującymi inne obiekty.

Obiekty logiczne określane przez pojęcia logiczne są obiektami abstrakcyjnymi, zdefiniowanymi przez człowieka by grupować nieprzetrwalne przez jego umysł masy obiektów podrzędnych. Są to obiekty nierzeczywiste - nieistniejące fizycznie. W dalszym przebiegu rozumowania będą też te pojęcia lub obiekty nazywał obiektami abstrakcyjnymi lub wirtualnymi.

Przykładem obiektu logicznego (niereczywistego) jest:

- *natura* - obiekt fizycznie nieistniejący - jest to jedynie grupa obiektów grupujących wszelkie istoty żywe¹ jako osobne istnienia. Jest to formalne ciało - pojęcie bez jednoznacznego odwzorowania w obiekt rzeczywisty lecz zwykła grupa obiektów.
- *los* - podobnie jak wyżej - nie ma w świecie realnego obiektu opisywanego przez dane pojęcie. Stworzone zostało w mowie potocznej tak, by zgrupować szereg ogromnej liczebności zdarzeń ze skutkami widocznymi na opisywanym obiekcie - najczęściej człowieku i dowolnej wielkości wycinka jego życia. By ich za każdym razem nie grupować stworzono abstrakcyjne pojęcie losu który jest łatwy w użyciu i często używany.

Rozumowanie przeprowadzone zostaje w jedynym ścisłym środowisku czyli z wykluczeniem nadprzyrodzoności tak, jak się to robi we wszystkich dowodach i rozumowaniach naukowych. Zakładam,

¹W różnym definiowaniu tego pojęcia abstrakcyjnego można uznać też przedmioty martwe za część pojęcia natury w postaci skał, gleb, itp.

iż wszelkie obiekty poddają się w jednakowy sposób wszelkim istniejącym prawom fizyki - zarówno tym poznanym jak i wciąż niepoznanym.

Przyjąłem w rozważaniach obiektowy model świata gdyż taki wydaje się najnaturalniejszy przy rozważaniach na temat przypadkowości. Najniższy poziom jest to zbiór obiektów rzeczywistych - wszechświat. Nad nim jest warstwa obiektów modelowanych gdzie oprócz obiektów rzeczywistych dopuszcza się obiekty logiczne. Najwyższa warstwa to warstwa pojęć ludzkich. Każdy obiekt, który istnieje w warstwie obiektów modelowanych oraz w warstwie obiektów rzeczywistych jest obiektem rzeczywistym. Obiekty nie spełniające tego warunku są obiektami logicznymi.

3 Treść rozumowania

Wobec powyższego chciałbym się teraz przyjrzeć się pojęciu przypadku jako obiektowi który wzbudził ostatnio spore kontrowersje. Zastanawiając się nad wartością odwzorowania wartości tego pojęcia na obiekty świata rzeczywistego można szybko stwierdzić, że takie odwzorowanie wobec żadnego obiektu nie ma sensu. Osobiście nie mam wątpliwości, iż jest to pojęcie logiczne, wirtualne nie mającego swojego miejsca nigdzie we wszechświecie. Trudno sobie może zdać sprawę z tego, ale jest to najczęściej używany obiekt wirtualny w definicjach logiki i funkcjonowania *wszechświata* (obektu fizycznego).

Fundamentem *działania* (obiekt wirtualny) naszej rzeczywistości jest przyczynowość. Nie od dziś jasne jest, że każda zmiana stanu obiektu generującego odmienne jego skutki na swoje otoczenie sama musi mieć skutek. Każdy obiekt reaguje na skutek innego obiektu, czyli przyczynę w odpowiedzi, jednoznaczny i jedyny sposób określonych przez reguły zwane potocznie *prawami fizyki* (obiekt wirtualny). Wszelkie procesy przyczynowo-skutkowe podporządkowują się tym regułom bez żadnego znanego wyjątku. Obiekt w danym środowisku pobudzony określonymi bodźcami (skutkami) może przejść w jeden określony stan. Brak tu nieokreśloności gdyż prawa fizyki są spójne.

Wobec tego co napisałem należy mieć świadomość, że obiekt przypadkowości jako obiekt rzeczywisty występujący w naszej otaczającej nas rzeczywistości nie istnieje lecz w logicznym rozumowaniu umożliwia nam częściowe definicje świata i jest bardzo potrzebny. Jeśli mówi się o przypadku należy mieć świadomość, iż wynik w rzeczywistości jest zdeterminowany lecz złożoność przyczyn wpływających na badanych obiekt jest po prostu nieznaną lub ich liczebność jest zbyt wielką by za pomocą obecnych narzędzi ją przetworzyć. Potrzeba wprowadzenia pojęcia abstrakcyjnego przypadku jest spowodowane naszą niewiedzą. Człowiek ma szeregowe zdolności poznawania świata. Wobec niezdefiniowanego otoczenia obiektu, na które najczęściej ma wpływ nieprzetwarzalna i niemodelowalna w obecnych warunkach technicznych ilość obiektów i bodźców generowanych przez te obiekty tworzy się obiekt grupujący obiekty i jednocześnie agregujący bodźce o nazwie *przypadek* który niemal doskonale upraszcza modele i tworzy badanie modeli tworzących otoczenia za niekonieczne.

Oczywiście nie można tu podważyć zasadności syntetycznego wprowadzenia obiektu przypadku, gdyż gdyby Demokryt nie wprowadził go dawno temu zapewne niewiele później i tak zostałby wcielony w szeregi obiektów naukowych gdyż dalsze poznanie byłoby niemożliwe bez niego.

Szybko stwierdzono, iż mimo wszelkich starań przypadkowości nie da się wyeliminować z ludzkich modeli świata i godząc się w tym rozpoczęto badania nad estymacją obiektów przypadkowych wprowadzając w życie teorie statystyczne. Statystyka, bazująca na założeniach matematycznych jest jedną z najważniejszych współczesnych nauk i tym, dzięki czemu nasz umysł potrafi odnaleźć się w naszej rzeczywistości.

4 Wnioski

Przyjmując więc za aksjomaty przyczynowość zdarzeń oraz brak obiektów nie poddających się prawom fizyki (różne reakcje na określone bodźce) pojęcie przypadku w realnym świecie nie może istnieć ponieważ wszelkie wyniki doświadczeń z pozoru przypadkowych lub niemożliwych do przewidzenia są przewidywalne. Istnienie przyczyn każdej zmiany stanu obiektu odrzuca istnienie obiektu gdzie wartości generują się samoistnie - bez przyczyny.

Wniosek końcowy:

Przypadek jako obiekt realny nie istnieje.

5 Tezy powiązane

1. Generatory zdarzeń losowych.

Nie ma obiektów generujących wartości losowe gdyż rezultatem (stanem) każdego obiektu w danej chwili jest stan obiektów mających wpływ na dany obiekt w chwilach poprzednich. Nikt nie stworzył generatora liczb losowych gdyż implikowałoby to istnienie obiektów niepoddających się regułom wszechświata.

Przykład na podstawie kasety losującej Lotto:

Oczywiście gdyby brać pod uwagę jedną kulę i bardzo krótki czas przeprowadzenia losowania (czas dąży do zera) to nasze zdolności przewidywania wyniku byłaby dążąca do pewności. Jeśli wpuścimy do kasety coraz więcej piłek, wydłużymy czas losowania oraz dopuścimy wpływ całego otoczenia na wynik symulacji. Symulacja wyniku będzie przebiegała na tej samej zasadzie, lecz wymagana będzie większa moc obliczeniowa i poznanie obiektów coraz większego zbioru obiektów sprzężonych w logiczny obiekt otoczenia.

W świecie sztucznym, całkowicie znanym i zdefiniowanym lecz realnym jakim jest przestrzeń przetwarzania komputerowego nie ma możliwości zaprogramowania generatora liczb losowych gdyż każdy wynik ma swój skutek i tożsamo ze wszechświatem wynik można zawsze przewidzieć.

2. Możliwości pełnego poznania wszechświata.

Nigdy nie będzie możliwe w pełni zdefiniowanie i poznanie wszystkich obiektów we wszechświecie (przy założeniu, że jest to obiekt nadrzędny (największy) wobec wszystkich innych obiektów). Gdyż do symulacji obiektu podrzędnego lub równoważnego wobec wszystkich innych należało by użyć do obliczeń co najmniej jeden lub więcej obiekt nie podlegającego symulacji. Inaczej mówiąc nie istnieje możliwość symulacji całego wszechświata gdyż komputer który go symuluje musiałby być w pełni zdeterminowany, czyli wynik symulacji musiałby być znany przed symulacją. Występuje sprzeczność.

Wnioskiem jest, niemożliwość poznania całego wszechświata niezależnie od rozwoju nauki i techniki.

3. Wpływ braku przypadku na przyszłe zdarzenia.

W sytuacji przyjęcia do wiadomości przez czytelnika wyprowadzonego rozumowania pojawia się pewnie kolejne pytanie o determinizm przyszłości wszelkich obiektów istniejących we wszechświecie. Eliminując nadprzyrodzone obiekty jak *przypadek* czy *bóg* można mieć pewność, iż wszystko co stanie się w przyszłości jest już znane i zapis o tym jest przechowywany jako suma stanów wszelkich najmniejszych, nierozbijalnych obiektach budujących wszechświat². Innymi słowy gdyby istniał obiekt bez zależności przyczynowo-skutkowej ze wszechświatem można by już dziś znać los wszechświata, który jest zdeterminowany. Niestety, jak już stwierdziłem wcześniej poznanie tego jest teoretycznie niemożliwe i tak naprawdę nigdy od *przypadku* nie uciekniemy.

4. Początek łańcucha przyczyn i skutków

Współczesne teorie o poznaniu wszechświata muszą uwzględniać skutek jego powstania a co zatem idzie istnienie łańcucha przed punktem uznawanym za jego początek. Musi to mieć swoje odwzorowanie albo w istnieniu obiektu nadrzędnego wobec wszechświata, albo w tym, że tak naprawdę wszechświat nie rozpoczął swojego istnienia nigdy i nigdy nie skończy.

Literatura

- [1] "Encyklopedia popularno-naukowa PWN"

²Jeśli najmniejszy nierozbijalny obiekt nie istnieje to można to miejsce przyjąć wielkość do której wielkość obiektów przy kolejnych rozbiciach jest zbieżna. Wiadomo, iż nie może być ona zbieżna do zera, gdyż implikowałoby to istnienie nieskończonej liczby takich obiektów co jest niemożliwe.