

VENTURA

100 ARTÍCULOS SELECCIONADOS



El juego de la vida

Juan Pérez Ventura

FECHA DE PUBLICACIÓN ORIGINAL: 19 de diciembre de 2017

FECHA DE LA PRESENTE EDICIÓN: 12 de noviembre de 2024

compra el libro completo en vaventura.com/libro

El juego de la vida

Si estuviera conectado a un videojuego en el que se simulara el mundo real y no fuera consciente de ello, ¿sería capaz de detectar la simulación de la realidad? ¿podría percibir que ese suelo que pisa, ese cielo con nubes y esos personajes que caminan no son realmente verdaderos? La respuesta, como ha podido imaginar, no es positiva: no podría.

El cerebro humano no permite desentrañar la verdad real del mundo en el que nos movemos. Los seres humanos somos animales muy inteligentes, pero no tenemos esa capacidad cognitiva todavía. No sabemos distinguir entre una verdadera realidad y una falsa realidad.

Esta incapacidad humana, sumada a la variable del desarrollo tecnológico, abre puertas interesantes y plantea dudas razonables que transitan entre la filosofía, la sociología y la ciencia. Estas dudas encuentran su mejor apoyo en el mundo de los videojuegos, un sector en el que los avances y progresos están siendo increíblemente rápidos.

Videojuegos de simulación de vida

Los videojuegos de simulación intentan recrear situaciones de la vida real. Los primeros videojuegos de simulación abordaron la dimensión deportiva, permitiendo a los jugadores sentarse a los mandos de un avión, conducir un coche deportivo o participar en una carrera de motos. El videojuego transmite sensaciones reales como la aceleración, la velocidad, un entorno realista... etc., que nuestro cerebro conoce, percibe y procesa como si efectivamente fueran reales.

En este género de juegos han tenido mucho éxito durante el siglo XXI los videojuegos de simulación de vida, que ofrecen experiencias realistas y cotidianas a los jugadores. No te vas a convertir en Messi ni en Lebron James, y tampoco vas a conducir un caza del Ejército estadounidense. Los videojuegos de simulación de vida quieren ser lo más realistas posibles y, en su ánimo de reflejar con fidelidad la realidad real, llegan a ser hasta simples. Un ejemplo lo tenemos en los videojuegos de simulación de mascotas, juegos que permiten tener una mascota. El jugador interactúa con ella alimentándola, peinandola, cuidándola, mimándola... y puede llegar a quererla como si fuese real.

Más interesantes son los videojuegos de simulación de vida que ofrecen todo un mundo social con el que interactuar. Los llamados «videojuegos de simulación social» han tenido mucho éxito, y algunos como los *Sims* o el

Second Life cuentan con millones de jugadores. Personas que juegan a tener una vida.

El trasfondo psicológico y sociológico detrás de lo que representan estos juegos de simulación social es profundo. Los jugadores experimentan una adrenalina especial al verse con la posibilidad de vivir otra vida, paralela a la real y, seguramente, mucho mejor. Visten las ropas que quieren, tienen el trabajo soñado, la pareja perfecta, el coche más caro, la casa más grande... todo lo que el mundo real les hace desear, el mundo virtual les ofrece sin límites. ¡Difícil resistirse!

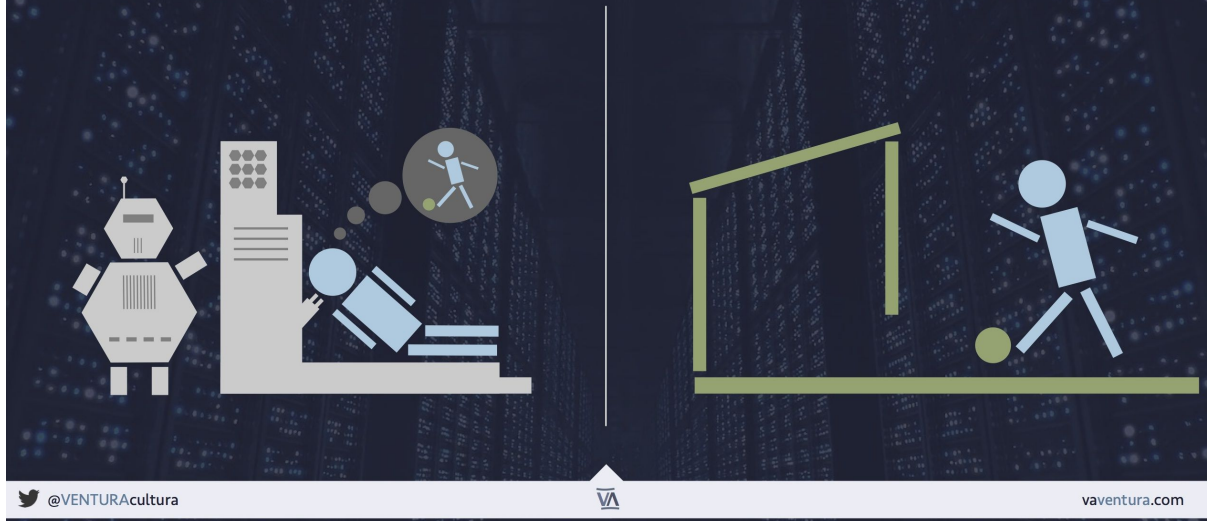
Sin embargo, tener una segunda vida tiene consecuencias, especialmente si el grado de involucración en el mundo virtual es alto. Si el jugador percibe el videojuego como parte importante de su vida puede encontrar problemas: famoso es el caso de un matrimonio que se separó por una infidelidad en el mundo virtual del videojuego *Second Life*.

Hacia el videojuego perfecto: simulación de la realidad

Sin embargo, pese a las ofertas de segundas vidas y simulaciones sociales ideales, no hay nada más real que nuestra propia vida. Si bien todavía no hemos alcanzado ese nivel en el desarrollo de la industria de los videojuegos, todo apunta a que en algún momento el ser humano será capaz de diseñar y probar este tipo de tecnologías: videojuegos que nos permitieran entrar en un mundo virtual perceptible para todos nuestros sentidos, y con el que pudiéramos interactuar. Los jugadores se conectarían neurológicamente al juego, que más que una ficción sería una realidad.

Asumiendo cualquier tasa y velocidad en el desarrollo tecnológico deberíamos ser capaces de imaginar un futuro de este estilo. Aunque creciéramos tecnológicamente a un 0.01% anual, llegaría un momento en el futuro en el que la Humanidad desarrollaría simuladores de realidad avanzados. Pero lo cierto es que ese 0.01% no se ajusta a las tasas de crecimiento que mantenemos desde hace ya décadas, y si miramos al pasado más reciente descubriremos todo lo que hemos progresado. Desde los sencillos videojuegos de los años setenta y ochenta hasta los gráficos increíbles de la actualidad, y con la vista puesta en los videojuegos de virtual reality (VR), que nos permitirán entrar en la acción del juego, todo apunta a que en unas décadas conectaremos nuestros cerebros a máquinas para vivir experiencias tan reales como la vida misma.

¿hay alguna diferencia en términos de percepción, vivencia o experimentación entre jugar a fútbol en un campo de fútbol real y hacerlo conectados a un ordenador?



Las preguntas que plantea la VR son más que necesarias. Aceptando que en el futuro tendremos la opción de conectarnos a videojuegos y entrar en mundos virtuales podemos dudar sobre cuestiones como esta: si jugaras durante demasiadas horas a un videojuego de VR... ¿podrías llegar a olvidarte de que estás jugando?

Como apuntábamos al principio, el cerebro humano no está todavía lo suficientemente evolucionado como para distinguir una realidad virtual de una realidad física. El cerebro funciona mediante la percepción y el sentido común, y aceptará como reales todos los fenómenos que entren en estas dos dimensiones. Esto explica las experiencias vividas por los primeros usuarios de videojuegos de virtual reality, que tras ponerse las gafas y entrar en el videojuego, pierden la noción del espacio y creen ser golpeados por las espadas del enemigo virtual. En el fondo de su consciencia saben que están dentro de un videojuego, pero la reacción inicial es percibir ese entorno virtual como real. Si nos dejamos engañar por la experiencia VR, imaginemos cómo serán las versiones beta de las simulaciones...

Por el momento todos diferenciamos entre un mundo real y un mundo virtual, sin embargo, adelantando cuestiones que la sociedad del futuro tendrá sobre la mesa, podríamos preguntarnos, de manera filosófica, qué

diferencias hay entre la realidad virtual y el verdadero mundo real.

Los seres humanos no somos capaces de percibir la realidad que nos rodea sin filtros, no podemos conocer la realidad que nos rodea completamente. Sólo procesamos la información podemos ver. Esta información es la que se procesa en nuestro cerebro, y la que luego el lenguaje describe y define como «lo real». De esta manera lo real es lo que percibimos.

Además de la percepción de la realidad, que depende de varios factores como expresa nuestra Fórmula de la Realidad, el segundo elemento sobre el que se apoya la construcción de la realidad es el sentido común, básico para fundamentar las acciones que realizan los seres humanos. En el caso que nos ocupa, la asunción de cómo deberían ser las cosas es lo que permite funcionar a la realidad simulada. No poder atravesar un muro de piedra en la realidad simulada es un obstáculo lógico y que tiene sentido, no nos sorprenderá. En cambio, si en la realidad simulada podemos tirarnos desde un sexto piso y no morir, eso sin duda hará que nos cuestionemos si el mundo en el que vivimos es verdaderamente real. Por ello, cuanto más se acerque la realidad simulada al sentido común y al marco mental humano, más difícil nos será distinguirla del mundo real.

La posibilidad real de que vivamos en una simulación

Como argumenta Elon Musk, una de las mentes más brillantes de nuestro siglo, es muy deseable que nos encontremos dentro de una simulación. Porque o bien vivimos en una simulación, o bien el futuro de la Humanidad es la extinción. Este argumento se explica de manera sencilla: para Musk el ser humano tiene dos caminos: seguir desarrollándose tecnológicamente hasta llegar a niveles que permitan crear realidades virtuales o no alcanzar tal desarrollo tecnológico y acabar desapareciendo como especie. Si vivimos en una simulación quiere decir que los humanos del futuro han podido alcanzar un desarrollo tecnológico que nos ha permitido sobrevivir. Si no vivimos en una simulación, jamás alcanzaremos un desarrollo tecnológico avanzado.

Otra aproximación a la cuestión viene planteada por filósofos como Nick Bostrom o científicos como Neil deGrasse Tyson, que se basan en algo muy sencillo: la probabilidad. Dando de nuevo por hecho cualquier velocidad de progreso tecnológico, podemos considerar que habrá civilizaciones que sean capaces de crear realidades virtuales (puede que dentro de 30 años, dentro de 300 años o

dentro de 3.000 años: lo importante no es cuándo, lo importante es que al final sucederá). Tomando esto como cierto, no sería extraño pensar que vivimos en una simulación creada por sociedades o civilizaciones del futuro. Incluso si consideramos que nunca alcanzaremos esa tecnología necesaria, las probabilidades están en contra nuestra, como explicamos con el siguiente gráfico.

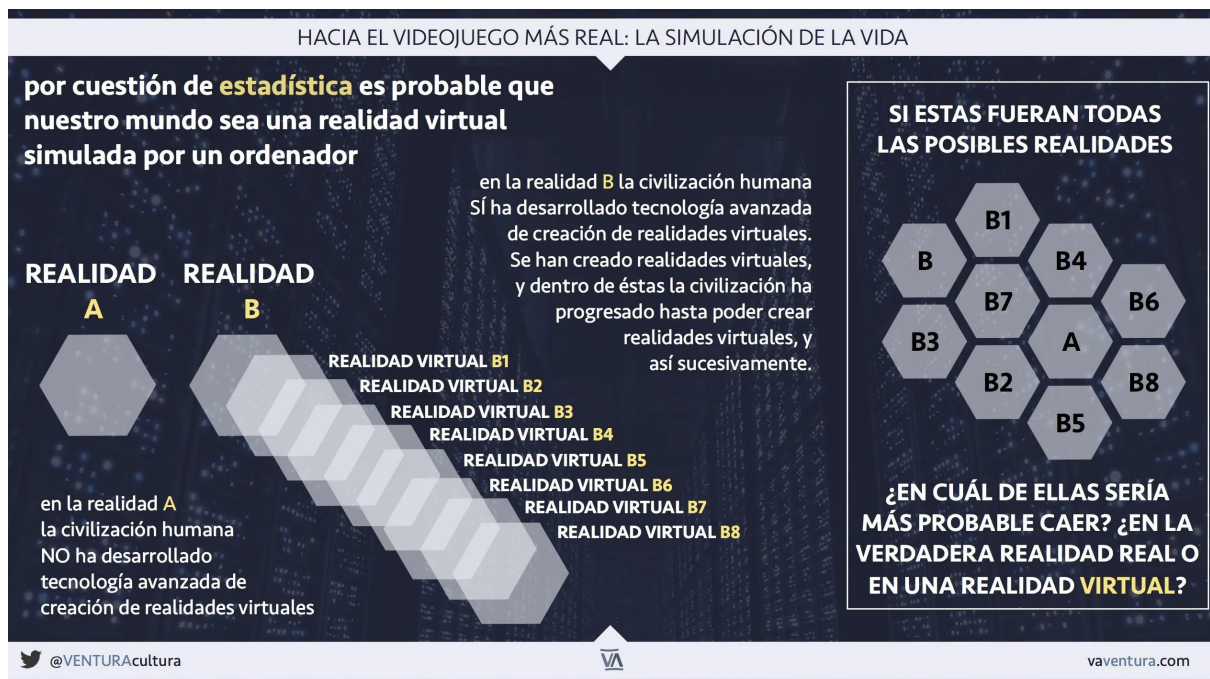
Desde esta perspectiva, si pensáramos en qué tipo de realidad es más probable que nos encontremos (teniendo en cuenta todas las realidades posibles, dando por hecho que existen civilizaciones que han conseguido crear realidades virtuales), la estadística nos dice que lo más fácil es que nuestra realidad sea una simulación. Estadísticamente es más fácil eso que vivir en la verdadera realidad real, que sólo es una y es única. ¡Sería mucha casualidad que justo nosotros viviéramos en esa realidad, en la realidad real, existiendo tantas realidades virtuales!

IMAGEN

- ▶ Título: *La Teoría de la Simulación*
- ▶ Autor: Juan Pérez Ventura
- ▶ Año: 2017



▲ descargar



Lo más interesante y filosófico de la cuestión es que, en el fondo, para llevar con normalidad nuestro día a día nos es indiferente que vivamos en la realidad real o en una realidad virtual. Si vivimos en una simulación, debemos reconocer que está muy lograda: nos hace creer que tenemos libertad de elección, de movimiento, de pensamiento... ¡podemos incluso pensar que el mundo es falso!

Por ello, no debería preocuparnos mucho que seamos seres reales o personajes de un videojuego diseñado por un humano del futuro. Quizás nuestra naturaleza no sea física, de carne y hueso, sino digital, a base de circuitos y datos. Quizás estemos dentro de un ordenador, manejados por máquinas. En todo caso, ¿qué más da? El Sol sale todas las mañanas, los impuestos suben cada día, el tráfico es horrible, las vacaciones son lo mejor, la comida sabe muy bien y estamos vivos. ¿O no?



FOTOGRAFÍA

- Título: *Mobile World Congress 2018*
- Autor: Kārlis Dambrāns
- Año: 2018



▲ descargar