

El tema de este Post ha sido tratado por numerosas personalidades, tanto de la ciencia, el comercio y hasta por profesores de numerosas casas de estudio. Se trata de nada menos que de las Simulaciones. O como se las denomina comúnmente: Las **SIMS**.

Todo comienza con la introducción en nuestra sociedad humana de las computadoras, que allá en sus comienzos, y tras su popularización alrededor de los años 80, se comenzaron a desarrollar programas de todo tipo. Los había para escribir, para dibujar, para hacer cálculos, para crear planos de arquitectura, para manejar fotos y mil cosas más; entre las que no podemos dejar de lado todo lo relacionado con juegos para niños y adultos.

Es entre estos últimos, y exactamente en febrero del 2,000 cuando salió de la galera de la excelente compañía Electronic Arts (Vancouver), el primer juego SIM de lo que sería una larga y exitosa serie de juegos simuladores.

Un Sim no es otra cosa que un software que copia personajes de la vida diaria común y los hace actuar tal como lo hacen ciudadanos de cualquier comunidad.

Los algoritmos que contiene un programa SIM están pensados para que los personajes que actúan dentro del software parezcan reales y sobre todo (y esto es lo más impactante), que disfrutaran de una capacidad para tomar decisiones y efectuar acciones totalmente independientes. Es decir que estos personajes tienen no solo una identidad definida sino que sus acciones son independientes de quien está manejando el juego.

Y hay más; con el pasar de los años y el avance de la tecnología digital, al primer juego de los SIMs, siguieron otros de la misma serie; así como varias secuelas o derivados; siendo que cada uno de los nuevos, traía o permitía mayor complejidad; con personas, objetos, instrumentos, viviendas, etc., cada vez más detallados y cercanos a lo que es la Realidad tal como la vivimos los humanos.

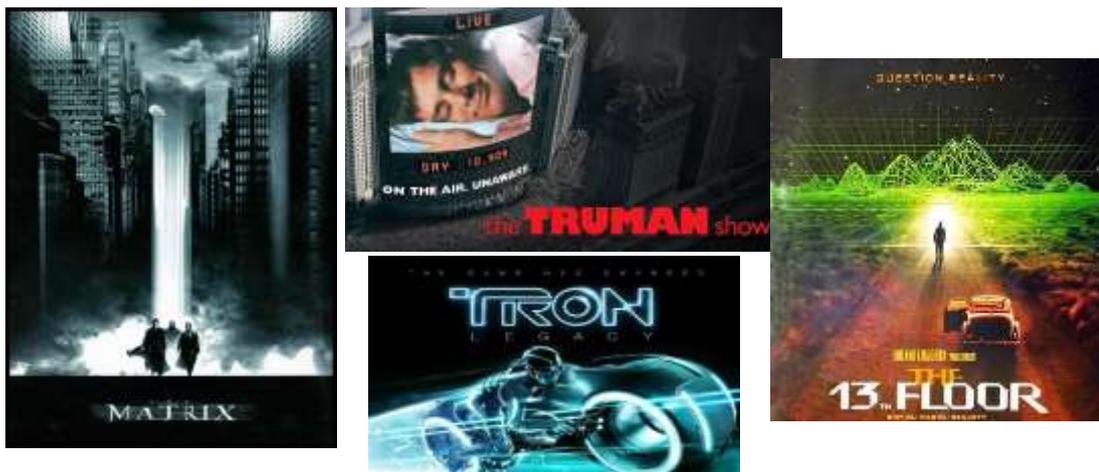


Esta independencia de cualquier personaje del juego con su programador, esto es: del dueño o de quien operaba el juego; llevaba muchas veces a sentir que debido a esa emancipación que gozaban los personajes de la simulación, éstos no fueran muy diferentes a los seres vivientes.

Es precisamente en este punto donde se debe discutir el concepto que tenemos los humanos de lo que es la 'Realidad'.

Porque nadie puede negar que vivimos en lo que llamamos 'nuestra' Realidad; pero si nos metemos en uno de estos juegos veremos que allí dentro; en cada programa que se comenzó a jugar por gente independiente, se desarrollará también una realidad que es la que se ve en la pantalla. Y como nosotros los humanos no tenemos seguridad de Cuál o Qué es nuestra Realidad, estamos casi en las mismas condiciones que uno de los personajes simulados dentro del juego. Porque para ese señor o señora, su vida es tan real como la misma nuestra. El personaje ése no sabe que está dentro de un juego. Pero... lo sabemos nosotros? Estamos en una Realidad que es única y la verdadera o será que ... también estamos dentro de un juego?

Quienes recuerden algunos films que fueron éxitos de taquilla: 'Matrix', 'The Truman Show', 'El Piso 13', 'Tron' y otros similares, no podrán negar que las posibilidades presentadas en ellos nos dejaron pensando, puesto que lo que muestran esas películas podría ser totalmente cierto: Que vivimos en un mundo simulado...



Llegados a este punto, el lector tal vez se pregunte: '¿Pero que tan estúpido es esto que se propone en este Post?' '¿Qué vivamos dentro de algo que es Irreal?' '¿De una Realidad de mentira...?'

Porque un mundo simulado es algo que en rigor no existe y que se ha creado tan solo como una impostura, como algo artificial.

Ok,ok... tal vez suene disparatado pero...

¿... qué pasaría si luego de lo descrito, se expusiera que la idea de que los humanos estamos viviendo dentro de una Simulación tiene muchísimos seguidores?

¿Cómo sería la reacción de mi lector si conociera que hay importantes hombres de ciencia y no pocos hombres públicos que creen fervientemente en esta posibilidad?

Mencionar a Elon Musk, que hoy es el hombre más rico del mundo no parecería referirnos a alguien de poco entendimiento. Y Elon ha hecho público su sentir de que: "...estoy convencido de que vivimos en una Realidad Simulada; esto es: en una computadora manejada por otros encima nuestro..."

O al astrofísico Neil Degrasse Tyson quien en una entrevista de la NBC News expresó que "la probabilidad de que vivamos en una simulación la considero mayor del 50%"

O Nick Bostrom, el fundador del Future of Humanity Institute de la Universidad de Oxford, quien no solo cree en la posibilidad referida, sino que es quien desarrolló leyes probabilísticas sobre la posible existencia de mundos imaginados.

Y es gente como la mencionada, que ha desarrollado además, otra teoría más amplia aún, y que se conoce como la Teoría del Universo Simulado, donde se propone que nuestro universo, con todo su contenido de galaxias, planetas y formas de vida, es tan solo una simulación de cerebros electrónicos; con el agregado que todas las leyes físicas que gobiernan nuestra Realidad no serían más que algoritmos matemáticos dentro de una gran computadora.

Si llegados a este punto no está aún claro lo que significa esta teoría, trataremos de explicarla con un ejemplo sencillo.

El avance tecnológico de la Humanidad es tal que hoy podemos crear los mencionados programas de juegos de Simulación. Esto no requiere demostración; es un hecho.

Dentro de las simulaciones que sabemos y podemos crear hay mundos que 'viven su vida'. En cada una de esas creaciones (planetas, territorios, ciudades...) vive gente y animales que son independientes; que piensan por sí mismos y que obran según sus propios criterios.

La tecnología actual es de tal poder, que los alcances de lo que la gente simulada puede llegar a realizar, es independiente de lo que nosotros, sus programadores (o tal vez sería más correcto llamarnos 'jugadores') queramos que hagan; pero además, nuestros softwares actuales pueden dejar que esos señores dentro del juego, sean capaces de moverse, comer, sociabilizar, tener relaciones y prácticamente todo lo que nosotros los humanos también hacemos.

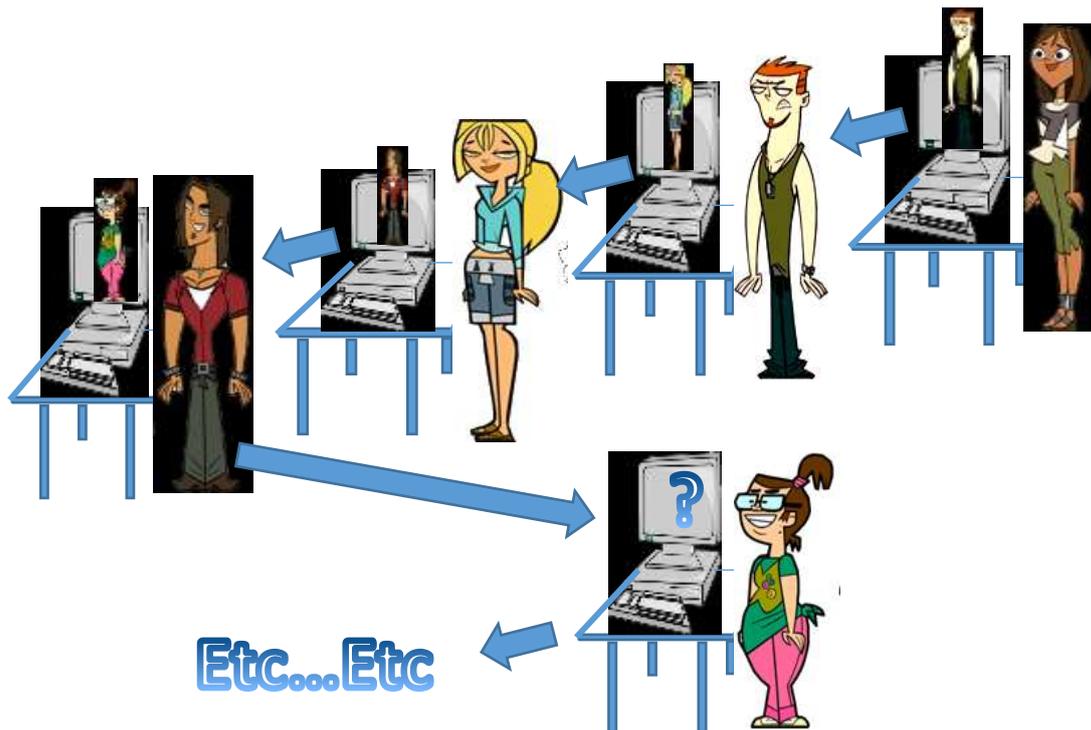
Existe alguna limitación que haga que aún en su independencia quizás su capacidad no sea suficiente para poder ellos mismos hacer juegos de simulación. Pero... Tal vez con algo más de tiempo, cuando nuestros softwares sean más completos, ellos, los simulados, entonces sí alcanzarán tal nivel programador que les permitirá hacer sus propias computadoras y crear softwares de simulación.

Si esto ocurriera, habríamos llegado a 'la simulación de la simulación'.

Lo que en realidad no es otra cosa que más tiempo.

Es justo en este punto cuando si aceptamos la última hipótesis de que dentro de una simulación puede haber otra simulación, podemos también razonar en que con suficiente tiempo pueden haber no solo dos realidades simuladas, sino que la cadena puede tener muchos más eslabones, y en rigor podrían llegar a ser simulaciones de simulaciones de simulaciones de simulaciones...

Algo que se muestra en el dibujo siguiente:



Finalmente, si esta ocurrencia de que no haya un solo sistema de simulación sino una seguidilla de simulaciones... Atención!!: por simple probabilidad, es mucho más posible que Nosotros, nuestro Mundo, nuestra Realidad... no sea la del extremo donde todo comienza, sino que esté situada en algún punto intermedio de la muy posiblemente larga cadena de simulaciones.

La gente que estudia esta posibilidad tiene muy claro que quizás Musk sea demasiado radical al proponer que la misma tiene un 99.9% de probabilidad que sea cierta, y hasta que la evaluación de Degraesse Tyson, (del 50%), también lo sea. Pero lo que es total y absolutamente cierto es que la enorme mayoría que juega con esta hipótesis de la simulación, no descarta que el modelo tenga algún grado de probabilidad.

Y si la probabilidad no es Cero... entonces hay que tenerla en cuenta.

(¿Estás de acuerdo... **Lector Simulado?**)

* * *