

Para pensar sobre la realidad virtual

Nombre: Curso: Fecha:

La realidad virtual crea un nuevo entorno que puede hacernos incapaces de distinguir entre «lo real» y lo simulado por el soporte técnico que se utiliza. Pensar de qué forma esto enriquece la vida de las personas y qué peligros encierra es una actividad necesaria e importante en nuestro tiempo.

LECTURA

[...] la aparición de la llamada realidad virtual [*virtual reality*], fenómeno tecnológico por el cual la vivencia de lo que es esencialmente un simple videojuego se hace más y más cercana a los mecanismos de percepción, de tal manera que el concepto de medio se diluye, hasta llegar al ideal de una estimulación cerebral directa, eliminando toda mediación entre ojo e imagen, marcando así un patrón de percepción, enseñando al ojo a ver y al oído a oír. La realidad virtual crea así un nuevo *Umwelt* [entorno], una realidad cocinada por el computador que puede llegar a provocar que acabemos olvidando cómo digerir la realidad cruda. De alguna forma, esta tendencia ya se puede observar en las vivencias de la conciencia pura de los espectadores de telenovelas y culebrones, para muchos de los cuales las aventuras y desventuras de personajes de cartón piedra generan más emo-

ciones que lo que ocurre a la gente de carne y hueso en su vida cotidiana, y se sufre más la tragedia de opera de los protagonistas de turno que la miseria humana que podemos contemplar día a día con nuestros propios ojos.

[...] La reflexión sobre las consecuencias futuras de este movimiento de indistinción entre lo real y lo simulado, lo físico y lo electrónico, tiene su representación perfecta en la película de ciencia-ficción *Total Recall* [*Desafío total*, en la versión española], en la que una empresa del futuro está dedicada a grabar en el cerebro, por un módico precio, los recuerdos vividos de un viaje a lugares donde no se ha estado jamás, de tal forma que se incorpora a la conciencia una vivencia plena equivalente a la estancia en dichos lugares.

J. BUSTAMANTE,
Sociedad informatizada,
¿sociedad deshumanizada?



CUESTIONES

- 1 Según el texto, di cuál es el significado de los siguientes conceptos: «realidad virtual» y «realidad cruda».
- 2 ¿Cómo se genera la realidad virtual según el texto? ¿Existen otras formas de generar este tipo de realidad?
- 3 ¿Qué relación existe entre la realidad virtual y los conceptos de «ficción» y «simulación»?
- 4 ¿Qué consecuencias tiene o puede tener la «moda» de la realidad virtual? ¿Qué dice el texto? ¿Y tú qué piensas al respecto?