

República Bolivariana de Venezuela

San Cristóbal, 17 de marzo 2016

La Realidad Virtual

¿Otro Mundo?

17/03/16

Juan Diego Pérez Fonseca

La tecnología en este momento avanza a un paso agigantado, hay muchas veces en las que se descubren o se inventan cosas que hace 10 años parecían totalmente imposibles, meras ideas o sueños.

Uno de estos extraordinarios avances es la realidad virtual. Es esa tecnología, que trata de crear mundos, escenarios e historias virtuales, buscando siempre el mayor parecido con la realidad. Debido a esto, como muchos otros temas en la actualidad, ha provocado mucha controversia sobre el impacto que podría causar en la sociedad. Específicamente esto es lo que se va a plantear, las posibles repercusiones que podría tener el uso de la realidad virtual en la cotidianidad.

Para definir la realidad virtual podemos decir “La realidad virtual es una simulación interactiva por computador desde el punto de vista del participante, en la cual se sustituye o se aumenta la información sensorial que recibe”. (Rowell, s/f). Es crear por medio de circuitos informáticos, una representación de la realidad, que pueda ser captada por los sentidos de un individuo.

La realidad virtual es una tecnología relativamente nueva, de la que aún no se conoce mucho, hasta ahora es cuando va saliendo de su fase experimental. A lo largo de su corta historia ha sido una herramienta para realizar pruebas o experimentos, pero sólo era usada por gobiernos y por una pequeña porción de personas, sólo las que podían costearla.

Recientemente varias compañías se han interesado en esta tecnología y están diseñando dispositivos más económicos y fáciles de producir, para poder distribuirlos en masa. El principal enfoque de estos dispositivos que saldrán a la venta este año, es el de los videojuegos.

Actualmente los creadores de videojuegos intentan hacerlos lo más parecidos posibles a la realidad (en el aspecto visual) y si se aplica esto a la realidad virtual, sorprendentes cosas podrían pasar.

Una de estas tantas posibilidades es que los seres humanos no seamos capaces de diferenciar la realidad de la realidad virtual, “Así como ocurre en la película Matrix, podríamos estar viviendo en un universo que creemos real, pero que en realidad es generado por computadoras.”(Cervellara, 2011). Esto ocurriría si se llega al punto en el que la realidad virtual sea capaz de emitir señales que confundan a nuestros sentidos que los hagan creer que son reales. Otra posibilidad es que la realidad virtual nunca llegue tan lejos, que nunca sea capaz de crear la ilusión de un mundo tangible, idéntico al mundo real (Cervellara, 2011) y que la sigamos usando como un medio de investigación y recreación.

Siguiendo con las posibles repercusiones de la realidad virtual se describirán algunos puntos de vista de personas u obras que han tocado este tema.

Platón mucho antes de que existiera la informática (300AC) y ni hablar de la realidad virtual, ya tenía su propia teoría sobre la realidad. La explicaba mediante lo que se conoce como “La Alegoría de la Caverna”. Esta alegoría, creada por Platón, describe como unos hombres que nacieron en una cueva y están encadenados detrás de un muro perciben el mundo. Para ellos su realidad son las sombras que se proyectan en la pared gracias al fogón que no pueden ver.

La narración continúa contando lo que pasaría si un hombre es liberado y llevado fuera de la cueva. Este hombre se encontraría con una realidad completamente nueva (árboles, cielo, ríos, Sol...) y debido a esto tardaría un tiempo en poderla comprender, le sería más fácil ver las sombras (por ser conocidas) que los objetos que las producían.

Al final Platón concluye diciendo que existen dos mundos: uno sensible (el que captamos con nuestros sentidos) y uno inteligible (sólo alcanzable mediante el uso de la razón). Que no necesariamente el mundo sensible es real, sino es solo como percibimos la realidad.

Otra obra que comparte muchas similitudes con esta alegoría de Platón es la de Matrix. En esta los humanos viven en un mundo que para ellos es real, pero que en realidad es un mundo ficticio, un mundo virtual.

Sin embargo en películas y series como Star Trek (Viaje a las Estrellas) la realidad virtual es usada para recreación y aunque sea tan verídica que llegue a confundir al usuario, este al final, siempre se dará cuenta de si está en ese mundo virtual o está en el real.

En esta serie, que ocurre en un futuro en el que ya hay viajes espaciales, la realidad virtual además de ser usada como recreacional se usa también para investigar y enseñar.

Sin viajar tan lejos ni irnos al futuro podemos ver que la realidad virtual ya es usada para investigación y aprendizaje. Se usa para aprender a pilotear aviones, para reproducir operaciones médicas complicadas, entre otros.

Un estudio bastante importante es el realizado por la psicóloga Dorothy Strickland. Ella usó la realidad virtual para enseñarles varias actividades cotidianas a los niños autistas, ya que esta enfermedad les dificulta mucho el aprendizaje y el relacionarse con otras personas.

Los niños luego de entrar en el mundo virtual aprendieron a identificar los autos en movimiento y aprendieron a cruzar la calle en el mundo real, gracias a las prácticas que hicieron en el entorno virtual (Strickland, 1997).

La realidad virtual es una herramienta muy útil y si se tiene la precaución necesaria podría ayudar a que se realicen avances muy importantes en nuestra sociedad.

Esta es la opinión del autor, quién espera que esta tecnología siga creciendo y llegando a más personas, para que esta mayor población pueda disfrutar de todos sus increíbles beneficios.

Referencias Bibliográficas

- Strickland. D (1997). *Virtual Reality for the Treatment of Autism*. Florida, USA
- Cervellara. A (2011). *Realidad Virtual*. Argentina
- Rowell. A (2011). *Virtual Reality Architecture*. Illinoise, USA