



Tal vez ya estás viviendo dentro de Matrix

Descripción

Punto 0

<< Matrix es un sistema.

Ese sistema es nuestro enemigo.

Estamos adentro

Lo que ves a tu alrededor, ejecutivos o maestros, abogados, carpinteros, son las mentes de las personas que tratamos de salvar, pero, hasta lograrlo, esas personas son parte de ese sistema. Por tanto, son el enemigo.

Tienes que entender que la gran mayoría no está lista para desconectarse y muchos están habituados. Son tan desesperadamente dependientes del sistema que pelearán por protegerlo.

¿Me escuchaste Neo, o mirabas a esa mujer de rojo?

Mírala.

Deténgalo.

Esto no es Matrix.

Es un programa de entrenamiento para enseñarte una cosa.

Si no eres de los nuestros, eres de ellos.

Son programas sensibles.

Pueden salir y entrar de cualquier software, pero conectados a su sistema.

Significa que cualquiera que no desconectamos es un agente potencial.

Dentro de Matrix todos son agentes o ninguno lo es.

Hemos sobrevivido ocultándonos y huyendo de ellos, pero ellos son los guardianes.

Vigilan todas las entradas y tienen todas las llaves o sea que, tarde o temprano, alguien tendrá que enfrentarlos.

No te mentiré. Todo hombre o mujer que han tenido valor, todos los que han luchado contra un agente, han muerto. Donde ellos han fallado tú triunfarás.

He visto agentes atravesar un muro de un puñetazo. Algunos han vaciado sus cargadores y solo le han dado al aire. Su energía y su velocidad tienen su origen en un mundo basado en reglas y, debido a eso, ellos jamás serán tan fuertes como lo serás tú. >>

Extracto de "The Matrix" (1999) y del libro "[Multiversos Digitales. La Tecnología como palanca evolutiva](#)" (Colado, S, 2021)



Introducción

Una pregunta, que parece salida de la ciencia ficción, lleva años instalada en la filosofía de la mente, en la teoría del conocimiento y, cada vez más, en ciertos debates de neurociencia y tecnología. ¿Y si lo que llamamos “realidad” fuese una representación construida, mediada o incluso simulada?

La popularidad cultural de *The Matrix* (1999) convirtió esta intuición en una imagen inolvidable, pero el interés académico no nació en Hollywood. Mucho antes de Neo, la filosofía ya discutía escenarios equivalentes, desde el “genio maligno” cartesiano hasta la hipótesis del “cerebro en una cubeta”. Y en 2003, Nick Bostrom formuló una versión contemporánea del problema con su célebre argumento de la simulación, donde no afirmaba dogmáticamente que vivamos en una simulación, sino que “*at least one of the*

following propositions is true", es decir o las civilizaciones no alcanzan un estadio posthumano, o no ejecutan muchas simulaciones de ancestros, o la probabilidad de que nosotros estemos en una simulación es muy alta. Es importante subrayarlo desde el principio. Bostrom no ofrece una prueba empírica, sino una disyuntiva filosófica y probabilística.

Sin embargo, reducir el debate a la pregunta "¿vivimos o no en una simulación informática?" sería empobrecerlo. La razón profunda por la que la idea de la Matrix sigue fascinando no es solo tecnológica, sino perceptiva. La neurociencia contemporánea lleva décadas desmontando una intuición muy arraigada: la de que ver consiste en recibir una copia fiel del mundo exterior. Hoy sabemos que esa imagen ingenua es insostenible. Los marcos de *predictive processing* y *active inference* describen el cerebro como un sistema que genera modelos predictivos del entorno y corrige continuamente sus errores con la información sensorial disponible. En otras palabras, percibir no sería fotografiar el mundo, sino inferirlo. Lo que experimentamos conscientemente sería el resultado de una negociación constante entre señales entrantes, memoria, contexto, expectativa y probabilidad.

Esta idea puede sonar abstracta hasta que uno repara en fenómenos muy concretos. Tenemos un punto ciego fisiológico en la retina y, aun así, no vemos un agujero negro permanente en el centro del campo visual porque el cerebro "rellena" esa ausencia de información con base en el contexto circundante. El fenómeno no es una metáfora poética, es un hecho experimental. Más aún, hay trabajos que sugieren que, en determinadas condiciones, los observadores llegan a tratar la información "rellenada" como si fuese más fiable que la información verdaderamente recibida. Del mismo modo, la ceguera al cambio demuestra que podemos no detectar modificaciones grandes y sorprendentes en una escena si se producen bajo ciertas interrupciones visuales. Es decir, la experiencia subjetiva de continuidad, detalle y completitud excede a menudo la información realmente procesada de manera consciente.

Si a esto añadimos la investigación sobre ilusiones corporales, el debate se vuelve todavía más incómodo. No solo la "escena" visual se construye, también el "yo" que la habita parece ser una construcción multisensorial flexible. La ilusión de la mano de goma (puedes verlo en <https://sergiocolado.com/analisis-sobre-la-ilusion-de-la-mano-de-goma/>) mostró hace ya décadas que, bajo ciertas condiciones de sincronía entre visión y tacto, una persona puede sentir como suya una mano artificial. Investigaciones posteriores extendieron esta flexibilidad a la autolocalización y a la conciencia corporal global, mostrando que la sensación de "dónde estoy" y "qué cuerpo es el mío" depende de la

integración de señales visuales, táctiles y propioceptivas. En algunos experimentos de ilusión de cuerpo completo, los participantes desplazan parcialmente su sensación de sí mismos hacia un avatar o una representación externa. No es que el ser humano viva normalmente engañado en bloque; es que la estabilidad del yo percibido resulta más negociada y plástica de lo que nuestra intuición admite.

En paralelo, la realidad virtual ha convertido en ingeniería lo que antes era una hipótesis filosófica. La sensación de *presence*, el sentirse “ahí” dentro de un entorno virtual, no es una anécdota psicológica menor, sino un fenómeno suficientemente robusto como para interesar a la neurociencia de la percepción y de la conciencia. Ya a mediados de los 2000, diversos trabajos influyentes señalaban que un entorno inmersivo puede romper la conexión cotidiana entre dónde están realmente nuestro cuerpo y nuestro contexto físico, y dónde “nos dicen” los sentidos que estamos. Esta capacidad de producir experiencia situada y conductualmente eficaz en mundos computacionales no demuestra que vivamos en una simulación, pero sí revela algo decisivo, que basta con controlar adecuadamente las entradas sensoriales y la coherencia multisensorial para fabricar una realidad operativa para el cerebro.

A partir de aquí conviene ser intelectualmente disciplinados. Una cosa es afirmar que nuestra percepción no es una réplica transparente del mundo y otra, muy distinta, concluir que el mundo externo no existe o que todo es una simulación digital en sentido literal. David Chalmers ha insistido en una matización crucial, que incluso si estuviéramos en una Matrix, no se seguiría necesariamente que casi todas nuestras creencias fuesen falsas. Su tesis es más sutil. Un sujeto “envatted” podría seguir teniendo muchas creencias verdaderas sobre el mundo que efectivamente habita, aunque ese mundo tuviera una ontología distinta de la que él imagina. Esta observación desplaza el debate desde la simple oposición entre “real” e “irreal” hacia una cuestión más compleja y plantea qué significa que una experiencia sea real para un organismo y bajo qué condiciones una mediación computacional desautoriza, o no, la validez de esa experiencia.

Este artículo debe leerse menos como una consigna sensacionalista y más como una provocación metodológica. Quizá la pregunta interesante no sea si hay literalmente máquinas cultivándonos en cápsulas, sino si nuestra experiencia ordinaria del mundo ya funciona, en alguna medida, como una “Matrix biológica”, es decir una interfaz útil, adaptativa, evolutiva y profundamente construida. Donald Hoffman ha llevado esta tesis al extremo al sostener que la percepción evolucionó no para representar la verdad objetiva, sino para guiar acciones adaptativas, en su formulación más célebre, “*An interface serves to guide useful actions, not to resemble truth*”.

No tenemos base científica para afirmar que vivimos dentro de una simulación informática al estilo cinematográfico, pero sí contamos con abundante evidencia para sostener que nuestra experiencia consciente del mundo es una construcción activa, predictiva y corporalmente situada. En ese sentido, ya “vemos en una Matrix”, no porque el universo haya sido demostrado como software, sino porque el cerebro entrega una versión operativa de la realidad, no una copia neutra de ella. Y esa diferencia no es menor, sino que modifica cómo entendemos la verdad, la percepción, la identidad personal, la manipulación tecnológica y el futuro de la experiencia humana.

La hipótesis de la Matrix

Cuando en el discurso público se dice que “científicos creen que vivimos en una simulación”, casi siempre se está simplificando hasta la caricatura. El texto de referencia sigue siendo el de Nick Bostrom, y su relevancia consiste justamente en que no afirma de forma directa y rotunda que el universo sea una simulación. Lo que plantea es una tricotomía. Si las civilizaciones tecnológicas llegaran a desarrollar capacidades de simulación masiva y si además ejecutaran innumerables “simulaciones de ancestros”, entonces, por puro razonamiento probabilístico, los observadores con experiencias como las nuestras serían más probablemente simulados que biológicos “originales”. El argumento es filosófico, no experimental y depende de hipótesis sobre el futuro tecnológico, sobre la conciencia en sistemas simulados y sobre la frecuencia de tales simulaciones.

La potencia cultural del argumento reside en que no necesita demostrar que ya exista una supercomputadora cósmica. Le basta con introducir una asimetría numérica. Si hubiera muchísimas más mentes simuladas que mentes de “base”, y si ambas tuvieran experiencias indistinguibles desde dentro, entonces la autoclasificación racional se volvería incierta. Este movimiento recuerda a ciertos razonamientos antrópicos. No se trata de mirar el cielo y encontrar píxeles, sino de preguntarse en qué tipo de conjunto estadístico es más probable estar. Pero precisamente por ello el argumento carga con fragilidades notables, dependiendo de supuestos enormes y discutibles, entre ellos que las mentes simuladas sean conscientes, que las civilizaciones futuras sobrevivan y que además deseen ejecutar muchas simulaciones históricas.

David Chalmers introdujo otra corrección decisiva al imaginario popular. Su ensayo *The Matrix as Metaphysics* no intenta probar que estemos en una Matrix, sino analizar qué consecuencias epistemológicas seguirían si lo estuviéramos. Su conclusión más

provocadora es que la hipótesis Matrix no destruye necesariamente el conocimiento ordinario. Según Chalmers, un sujeto que siempre haya vivido en una Matrix puede seguir refiriéndose correctamente a mesas, cuerpos, cielos o ciudades, solo que esos objetos pertenecerían a una ontología computacional o virtual en lugar de a la ontología física que el sujeto suponía. En su formulación, la hipótesis Matrix no sería forzosamente una hipótesis escéptica total.

Esta matización es crucial porque cambia el centro del debate. El problema ya no es solo “¿es falsa mi experiencia?”, sino “¿qué clase de realidad hace verdadera una experiencia?”. Si un sujeto percibe regularidades estables, interactúa con objetos coherentes, aprende, sufre, ama, recuerda y anticipa dentro de un mundo virtual plenamente consistente, entonces su vida no sería simplemente un engaño trivial comparable a una alucinación caprichosa. Sería una vida situada en una capa ontológica distinta. El filósofo no pregunta entonces únicamente por la verdad fáctica del decorado, sino por la estructura de referencia, por las condiciones de conocimiento y por la relación entre apariencia y mundo.

Aquí aparece una primera enseñanza para el debate. La Matrix cinematográfica y la Matrix filosófica no son exactamente la misma cosa. En la película, la Matrix funciona como mecanismo de dominación política y energética, mientras que en filosofía, funciona como escenario límite para examinar conocimiento, conciencia y realidad. Y en neurociencia, la palabra puede funcionar todavía de otra manera, es decir como metáfora de una experiencia perceptiva mediada por modelos internos. Confundir estos tres planos, ficción, metafísica y ciencia cognitiva, produce muchos de los errores habituales del debate contemporáneo.

Aun así, sería un error simétrico despreciar la hipótesis como simple fantasía. Su utilidad no depende de que sea verdadera en sentido literal. Como ocurre con muchos experimentos mentales poderosos, sirve para revelar supuestos ocultos de nuestras intuiciones. La intuición ingenua dice “si una experiencia es mediada artificialmente, entonces deja de ser real”. Pero la realidad virtual, las ilusiones multisensoriales y la filosofía de Chalmers complican esta seguridad. Una experiencia mediada puede ser artificial en su soporte y, sin embargo, real en sus efectos psicológicos, conductuales y fenomenológicos. La cuestión relevante pasa a ser qué estatuto damos a los diferentes niveles de realidad.

Además, la fuerza del argumento de la simulación se alimenta de un contexto técnico reconocible. No vivimos ya en un mundo donde la mediación digital sea marginal. Los

modelos generativos, gemelos digitales, entornos inmersivos, videojuegos persistentes y sistemas de IA capaces de producir entornos verosímiles han erosionado la antigua frontera sentimental entre “lo real” y “lo artificial”. Nada de esto demuestra el argumento de Bostrom, pero sí lo hace culturalmente más intuitivo. A una civilización incapaz de fabricar mundos interactivos convincentes, la hipótesis le parecería absurda, a una civilización que ya experimenta con presencias virtuales, avatares y simulaciones complejas, le parece menos extravagante.

No obstante, el rigor obliga a decir algo incómodo para quienes buscan titulares: hoy no existe una evidencia empírica aceptada que permita concluir que vivimos en una simulación informática. Lo que sí existe es un argumento filosófico influyente, junto con debates posteriores sobre su coherencia, su alcance y su estatuto epistémico. Bostrom plantea una posibilidad seria, no certifica un hecho científico. Chalmers explora sus consecuencias, no la confirma. Por eso, toda reflexión honesta sobre la Matrix debe renunciar al sensacionalismo y reconocer que el núcleo fuerte del asunto se juega menos en una “prueba definitiva” y más en cómo redefinimos percepción, mundo y verdad.

El cerebro como constructor de mundos

La imagen intuitiva de la visión como una cámara sigue siendo una de las metáforas más engañosas de la cultura moderna. Una cámara registra, un cerebro interpreta. Las teorías contemporáneas del *predictive processing* sostienen que el sistema nervioso no espera pasivamente a que el mundo “entre” por los sentidos, sino que genera hipótesis sobre sus causas y las corrige según el error entre predicción y señal recibida. En la revisión de Sprevak, el marco de procesamiento predictivo abarca teorías que explican cómo el cerebro aprovecha modelos predictivos en percepción, cognición, decisión y control motor, y en sus variantes de *active inference*, el sistema no solo actualiza creencias, sino que selecciona acciones para reducir incertidumbre y optimizar la evidencia de su propio modelo.

Dicho de manera sencilla, el cerebro no funciona como una ventana limpia, sino como un editor que trabaja con borradores. Cuando miramos una habitación, no reconstruimos conscientemente cada borde, cada sombra y cada textura desde cero. Anticipamos que las paredes seguirán donde estaban, que un rostro seguirá siendo un rostro, aunque cambie un poco la iluminación, que una taza parcialmente oculta sigue siendo una taza completa. Si no operáramos así, la percepción sería insoportablemente lenta y energéticamente inviable. La construcción predictiva no es un fallo del sistema; es su

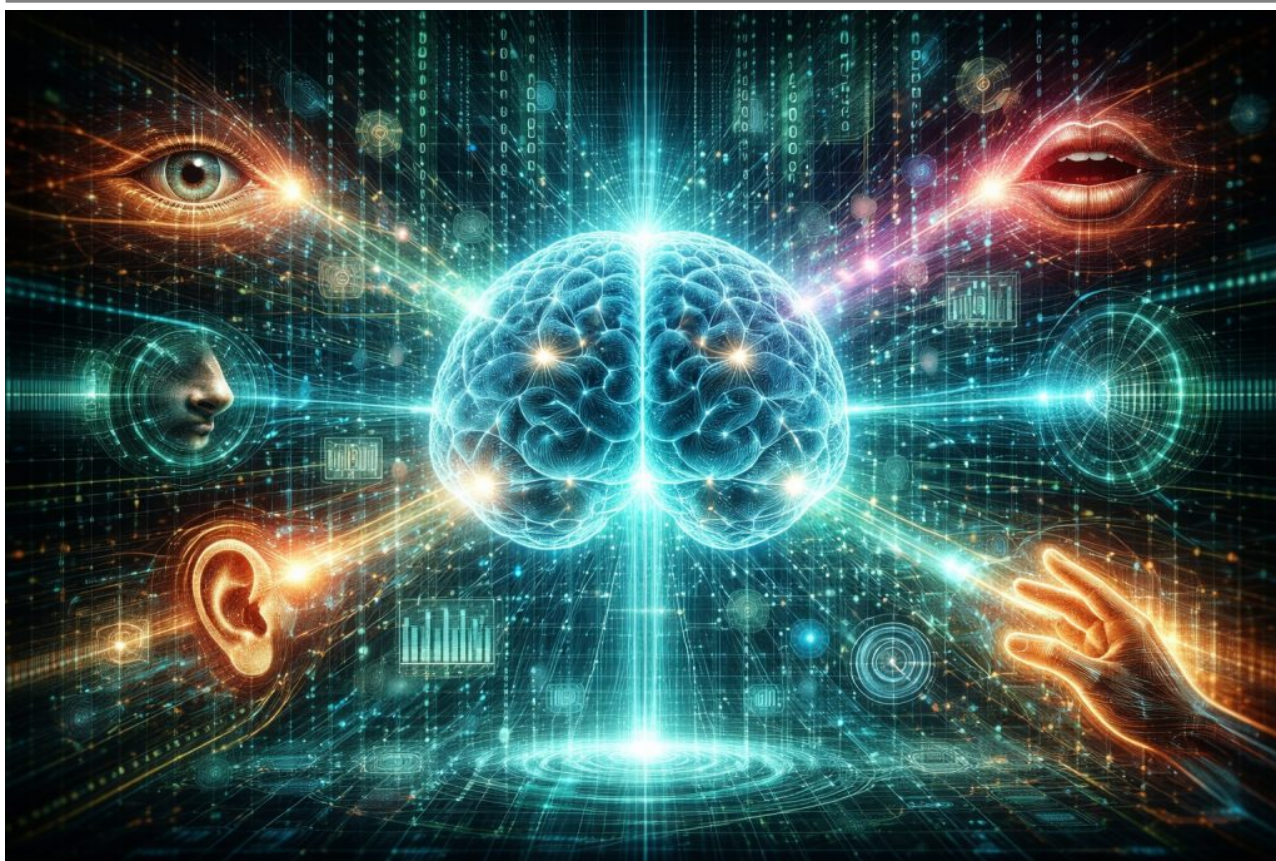
condición de posibilidad.

Las ilusiones visuales son una vía privilegiada para observar este mecanismo. No son meros trucos de feria, sino ventanas experimentales a la lógica del sistema perceptivo. Un estudio reciente en *Scientific Reports* lo resume bien al señalar que las ilusiones muestran que nuestros cerebros no evolucionaron para ofrecer relatos perfectamente verídicos de la realidad física, sino para integrar conocimiento previo e información contextual en la experiencia subjetiva. La ilusión no es una excepción extravagante al funcionamiento normal, es, muchas veces, el funcionamiento normal exhibido bajo condiciones especialmente reveladoras.

El caso del punto ciego es todavía más pedagógico porque ni siquiera requiere estímulos artificiosos. Existe una zona de la retina sin fotorreceptores allí donde emerge el nervio óptico. Si la visión fuese una copia literal del input, todos percibiríamos un vacío estable en una porción de nuestro campo visual. Pero no ocurre así. El cerebro completa la información ausente usando el contexto adyacente. Revisiones sobre *filling-in* subrayan que estos procesos compensan imperfecciones del sistema visual y contribuyen a la percepción normal de superficies. En otras palabras, la continuidad visual cotidiana ya contiene una porción de fabricación neural.

Más llamativo aún es que no siempre tratamos esa “fabricación” como sospechosa. En el trabajo comentado en *eLife*, los participantes tendían a elegir con mayor frecuencia el estímulo situado en el punto ciego, es decir, una información objetivamente menos fiable por estar parcialmente rellena por el cerebro. Los autores interpretan este hallazgo como indicio de que, en algunos contextos, la información generada internamente puede ser tratada como más fiable que la procedente directamente del exterior. No solo alucinamos pequeñas continuidades útiles, sino que a veces confiamos en ellas con especial convicción.

La ceguera al cambio empuja la lección en otra dirección. Simons y Rensink describen este fenómeno como el fracaso llamativo para detectar cambios grandes que normalmente deberían ser evidentes. Su relevancia no consiste en probar que no vemos nada, sino en mostrar que la experiencia subjetiva de una escena rica y estable no implica que mantengamos una representación detallada de todos sus elementos. Vemos “suficientemente bien” para la tarea en curso, no exhaustivamente. El cerebro ahorra, selecciona y rellena. La consciencia percibe continuidad donde el sistema ha operado con muestreo estratégico.



Llegados a este punto, la metáfora de la Matrix adquiere una resonancia científica precisa. No porque la neurociencia haya descubierto un programador oculto, sino porque la experiencia visual es ya una especie de renderizado biológico. Como en un motor gráfico, el sistema no computa todo con igual resolución todo el tiempo; prioriza, predice y actualiza. En un videojuego, el escenario que no miras puede no cargarse con el mismo detalle; en la percepción humana, gran parte del detalle que crees poseer nunca fue explicitado por completo en la consciencia. Esta analogía no debe tomarse literalmente, pero sirve para entender que “lo que aparece” y “lo que fue completamente calculado” no coinciden sin más.

Donald Hoffman radicaliza esta intuición con su teoría de la interfaz. Su tesis no es que la percepción sea simplemente imprecisa, sino que pudo haber evolucionado para ocultar buena parte de la estructura real del mundo y ofrecernos, en cambio, una interfaz funcional. Su comparación es famosa. Ver el icono azul de un archivo no informa sobre transistores, voltajes o firmware, informa sobre lo necesario para actuar con éxito. En ese espíritu escribe que *“An interface serves to guide useful actions, not to resemble truth”*. Conviene insistir en que esta propuesta es una hipótesis teórica discutida, no una conclusión cerrada de la comunidad científica, pero resulta valiosa porque lleva al límite una sospecha compartida por muchas ciencias cognitivas, que la adaptatividad y la

veridicidad no siempre coinciden.

Si esto es así, ver sería menos parecido a contemplar el mundo “tal cual es” y más parecido a usar el escritorio de un sistema operativo. Nadie confunde de verdad el icono de una papelera con la totalidad electromagnética del hardware, pero casi todos operamos como si el escritorio fuese “el ordenador”. Del mismo modo, quizá tratamos colores, objetos sólidos, bordes y distancias como si fuesen la forma última de lo real, cuando podrían ser la forma útil con la que un organismo humano maneja regularidades externas de enorme complejidad. Tal vez el cerebro no nos hizo testigos transparentes del cosmos, sino usuarios competentes de una interfaz evolutiva.

Ahora bien, aceptar que la percepción construye no obliga a caer en un relativismo vulgar. El hecho de que el cerebro modele no implica que invente arbitrariamente. Un mapa no es el territorio, pero tampoco es una fantasía libre, así un buen mapa preserva relaciones operativas relevantes. Del mismo modo, la percepción humana puede no reflejar toda la estructura del mundo y, sin embargo, estar suficientemente acoplada a él como para permitir supervivencia, coordinación y ciencia. El error del realismo ingenuo consiste en creer que vemos el mundo tal cual es, mientras que el error del escepticismo fácil consiste en concluir que, porque no lo vemos así, entonces todo da igual. La investigación perceptiva no avala ninguno de esos extremos.

Por eso, cuando alguien dice “entonces todo es una ilusión”, la respuesta científica debe ser más fina. No, no todo es una ilusión, pero toda percepción contiene inferencia, toda escena contiene interpretación y toda experiencia visual contiene una mezcla de datos y expectativas. La Matrix, en este sentido, no sería una falsificación absoluta de la realidad, sino una capa de mediación constitutiva de nuestro acceso a ella. Vemos mundo, sí, pero lo vemos a través de un sistema que lo anticipa, lo corrige y lo reconstruye sin descanso.

El yo también es una simulación útil

Aun cuando aceptamos que la visión construye, solemos reservar una última fortaleza para el sentido del yo, la de que “puede que la escena sea interpretada, pero al menos sé dónde estoy y qué cuerpo es el mío”. La investigación contemporánea ha debilitado también esa certeza. La revisión de Serino y Haggard resume la conciencia corporal en tres componentes, propiedad del cuerpo, autolocalización y perspectiva en primera persona. Lo importante es que estos componentes no son absolutos ni inmutables, dependen de mecanismos neurales parcialmente diferenciados y de la integración multisensorial. Es decir, el yo corporal tampoco se entrega cerrado de una vez por todas.

La ilusión de la mano de goma fue uno de los primeros golpes experimentales a la idea de un cuerpo perfectamente autoevidente. El artículo original de Botvinick y Cohen, ya desde su título, insinuaba la paradoja, la de la mano de goma que puede “sentir” el toque que los ojos ven. El hallazgo posterior de Ehrsson y colegas afinó el punto al mostrar que la sensación de propiedad corporal no depende solo del predominio de la visión, sino de la correlación temporal y congruente entre señales táctiles y propioceptivas. En su experimento, los participantes vendados llegaron a sentir como propia una mano de goma que tocaban y la intensidad de la ilusión se asoció con actividad en áreas multisensoriales como la corteza premotora ventral y el cerebelo.

El cerebro no “lee” la propiedad del cuerpo como si estuviera escrita de manera indeleble en los tejidos, la calcula. Si suficientes señales convergen con la sincronía y coherencia adecuadas, puede reasignar propiedad a un objeto artificial. El yo corporal, por tanto, no es un bloque metafísico, sino un modelo dinámico de integración sensorial. Esto no significa que vivamos normalmente confundiendo nuestro cuerpo con muebles, sino que la solidez ordinaria de la identidad corporal depende de operaciones computacionales y neurales que pueden desviarse bajo condiciones experimentales.

Las ilusiones de cuerpo completo llevaron esta plasticidad más allá de una extremidad concreta. Trabajos recientes muestran que, cuando un participante ve un avatar o una representación corporal recibir caricias visualmente sincronizadas con las que siente en su propio cuerpo, puede experimentar un desplazamiento de la autolocalización hacia esa figura externa. El estudio sobre la ilusión de cuerpo completo y percepción de profundidad halló que los participantes que experimentaban más intensamente la ilusión mejoraban incluso su discriminación de profundidad en determinadas condiciones, sugiriendo que la percepción espacial se ve afectada por dónde se siente uno situado. El mensaje es desconcertante y elegante a la vez. El “punto de vista” no es solo geométrico, también es fenomenológico.

Esto enlaza con un problema clásico de filosofía y neurociencia, el de ¿qué es exactamente el “yo”? Si mi sensación de pertenecer a un cuerpo puede desplazarse, si mi sensación de ubicación puede migrar parcialmente hacia un avatar y si mi perspectiva puede ser manipulada mediante coherencia multisensorial, entonces el yo vivido se parece menos a una sustancia indivisible y más a una integración provisional de señales. De nuevo, esto no equivale a negar la identidad personal, del mismo modo que reconocer que el equilibrio depende del oído interno no equivale a negar que uno camina. Significa, más bien, que la subjetividad encarnada se logra, no viene simplemente dada.

La realidad virtual ha transformado estas intuiciones en tecnología reproducible. Sánchez-Vives y Slater ya defendían que los entornos inmersivos pueden romper la conexión profunda y cotidiana entre dónde nos dicen los sentidos que estamos y dónde se encuentra realmente nuestro cuerpo. Esa ruptura no es puramente decorativa. Cuando el sistema genera suficiente coherencia sensorial y contingencia interactiva, los usuarios pueden comportarse y sentirse como si estuvieran en el mundo virtual. La *presence* no es una fantasía lingüística: es un estado funcional en el que la percepción, la emoción y la acción se reorganizan alrededor de un entorno computacional.

Aquí la metáfora de la Matrix abandona el terreno exclusivamente especulativo y entra en el laboratorio. Hoy somos capaces de fabricar contextos en los que una persona “sabe” a nivel reflexivo que está en una sala con casco, pero “actúa” y “siente” en gran medida como si se encontrara al borde de un precipicio, dentro de una ciudad o frente a un cuerpo virtual amenazado. Esa duplicidad, saber una cosa y vivir parcialmente otra, revela que la experiencia consciente no se rige solo por creencias explícitas, sino por acoplamientos sensoriomotores y modelos corporales de alta coherencia. En cierto sentido, el cerebro puede aceptar más de una capa de realidad simultáneamente.

Para el debate sobre la Matrix, esta constatación es decisiva. No demuestra que el universo sea una simulación, pero sí prueba que una experiencia virtual puede adquirir estatuto práctico y fenomenológico robusto. Un entorno virtual bien diseñado puede generar ansiedad, empatía, sensación de amenaza, orientación espacial, aprendizaje motor y hasta modificaciones terapéuticas. La frontera entre “simple imagen” y “mundo vivido” no coincide con la frontera entre “digital” y “físico”. Lo determinante es el grado de integración del sistema perceptivo y corporal.

En términos más simples, el yo funciona como un actor que se cree el decorado cuando las señales son suficientemente consistentes. Esto no es un defecto, sino una ventaja adaptativa. Gracias a ello podemos usar herramientas como extensiones corporales, aprender a conducir, interiorizar prótesis, jugar, ensayar conductas y habitar entornos simbólicos complejos. Pero la misma flexibilidad que permite cultura y tecnología hace posible también una manipulación sofisticada de la experiencia. Cuanto más comprendemos la plasticidad del yo corporal, más evidente se vuelve que las futuras interfaces inmersivas no solo competirán por nuestra atención, sino por nuestra autolocalización y nuestro sentido de presencia.

La cuestión ética aparece aquí con toda su fuerza. Si el cuerpo vivido y el lugar vivido son configurables, entonces la arquitectura de interfaces, videojuegos, espacios virtuales y

sistemas de IA no estará diseñando únicamente contenidos, sino condiciones de realidad subjetiva. El viejo diseñador de pantallas se convierte en ingeniero de mundos. Y eso reabre, en clave aplicada, el viejo sueño, o pesadilla, de la Matrix, no tanto como un engaño total impuesto desde fuera, sino un ecosistema de capas experienciales donde la realidad percibida puede ser cuidadosamente orquestada.

Conclusiones

No se dispone de pruebas para afirmar que vivimos literalmente dentro de una simulación informática al estilo de *The Matrix*, pero sí tenemos motivos de sobra para sostener que la experiencia humana del mundo funciona como una interfaz construida, predictiva, selectiva, incompleta, multisensorial y orientada a la acción. Por eso la expresión “ver en la Matrix” puede ser científicamente fértil si se usa como metáfora rigurosa y no como eslogan conspirativo. No porque una máquina cósmica haya sido detectada, sino porque el cerebro nos entrega una realidad ya procesada, ya interpretada, ya montada para la supervivencia y la conducta.

Esta conclusión tiene una primera consecuencia epistemológica que nos obliga a abandonar la ingenuidad visual. Ver no es copiar. Percibir no equivale a abrir una ventana transparente al mundo. Entre el exterior y la consciencia hay predicción, relleno, corrección de error, atención selectiva, memoria y contexto. El punto ciego, la ceguera al cambio y las ilusiones visuales no son curiosidades periféricas, sino recordatorios de que la percepción ordinaria ya es una hipótesis estable sobre el mundo, no un duplicado pasivo de él. La realidad percibida es confiable en muchos contextos, pero no porque sea una réplica exacta, sino porque es suficientemente buena para actuar.

La segunda consecuencia afecta a nuestra idea del yo. El cuerpo propio, la localización subjetiva y la perspectiva en primera persona tampoco son datos brutos indiscutibles. Son logros de integración multisensorial. La mano de goma, las ilusiones de cuerpo completo y los experimentos de presencia virtual muestran que el yo encarnado es flexible, negociado y dependiente de la coherencia entre señales. El “yo” no desaparece por ello; al contrario, se vuelve más interesante. Ya no aparece como una sustancia autoevidente, sino como una organización dinámica que el cerebro mantiene con extraordinaria eficiencia... hasta que el laboratorio demuestra cuán maleable puede ser.

La tercera consecuencia es tecnológica y social. Si la experiencia humana puede ser guiada mediante coherencia sensorial y modelos corporales, entonces la próxima frontera del diseño no será solo estética ni funcional: será ontológica. Quienes construyan entornos

inmersivos, sistemas de realidad aumentada, avatares persistentes e inteligencias artificiales interactivas estarán diseñando marcos de realidad subjetiva. Y eso implica una responsabilidad enorme. Manipular atención ya era poder, manipular presencia, autolocalización y sensación de mundo será un poder mayor. Lo que la filosofía imaginó como Matrix podría emerger no como una prisión totalitaria única, sino como un mercado de realidades parcialmente programadas.

El concepto de realidad necesita volverse menos infantil. La oposición simple entre “real” y “falso” se queda corta. Chalmers lo vio con claridad al sugerir que incluso un sujeto en una Matrix podría habitar un mundo real en un sentido relevante. La pregunta entonces no es solo de qué está hecho el mundo, sino qué regularidades, qué referencias y qué efectos hacen que una experiencia cuente como mundo para un ser consciente. En esa línea, la realidad virtual, la conciencia corporal y la percepción predictiva no destruyen la realidad, la estratifican. Nos fuerzan a pensar en capas, soportes y modos de acceso, en lugar de conformarnos con dicotomías toscas.

La buena ciencia no confirma fantasías porque nos resulten seductoras, pero tampoco las descarta por parecer extrañas. Lo que hace es descomponerlas en preguntas más manejables. ¿Cómo construye el cerebro la percepción? ¿Qué parte de la escena es inferida? ¿Cómo se estabiliza el yo corporal? ¿Qué hace que un entorno virtual resulte vivido como presente? ¿Qué condiciones permitirían considerar una simulación como un mundo habitable? Visto así, la pregunta por la Matrix deja de ser una excentricidad y se convierte en un punto de encuentro entre filosofía de la mente, neurociencia, teoría de la percepción y diseño tecnológico.

No sabemos si vivimos en una simulación y hoy sería intelectualmente deshonesto afirmarlo como hecho. En sentido débil, pero profundamente relevante, ya vivimos dentro de una mediación comparable a una Matrix, como una interfaz biológica que comprime, interpreta y organiza lo real para volverlo habitable. Esa mediación no invalida nuestra relación con el mundo, la constituye. La cuestión no es si podemos escapar completamente de ella, como si existiera un acceso divino y desnudo a la realidad absoluta. La cuestión es aprender a reconocer sus reglas, sus sesgos y sus vulnerabilidades para no confundir utilidad con verdad última.

Tal vez ese sea el giro más inquietante de este debate. La Matrix no sería un lugar, sino un método de acceso. No una cárcel externa necesariamente, sino una arquitectura de experiencia. Y si eso es así, el desafío del siglo XXI no consistirá solo en preguntarnos si alguien nos está simulando, sino en algo más urgente, el quién diseña las interfaces

mediante las cuales llegaremos a sentir, juzgar y habitar la realidad. Porque cuando la técnica aprende a operar sobre presencia, cuerpo y mundo vivido, la pregunta decisiva ya no es únicamente “¿qué es real?”, sino “¿quién tiene el poder de definir cómo se nos vuelve real?”.

Quizá no estemos enchufados a una supermáquina alienígena. Quizá no haya centinelas ni cápsulas. Pero si nuestra percepción es una interfaz predictiva, si nuestro yo corporal es una construcción flexible y si las tecnologías inmersivas ya pueden fabricar presencia convincente, entonces la pregunta deja de ser extravagante y pasa a ser filosóficamente urgente. Si siempre hemos vivido dentro de una realidad interpretada, ¿sabremos distinguir entre una interfaz que nos ayuda a comprender el mundo y una interfaz diseñada para gobernarlo?

Referencias

- Botvinick, M., & Cohen, J. (1998). Rubber hands “feel” touch that eyes see. *Nature*, 391(6669), 756. <https://doi.org/10.1038/35784>
- Bostrom, N. (2003). *Are you living in a computer simulation? The Philosophical Quarterly*, 53(211), 243-255.
- Chalmers, D. J. (2005). The Matrix as metaphysics. En C. Grau (Ed.), *Philosophers Explore The Matrix* (pp. 132-176). Oxford University Press.
- Colado García, S. (2021). *Multiversos digitales: La tecnología como palanca evolutiva*. Universo de Letras.
- Colado García, S. (2020). El arriesgado camino de la evolución tecnológica. *Medicina Naturista*, 14(1), 18-21.
- Colado García, S. (2019). *Influencia de la tecnología en el desarrollo del pensamiento y conducta humana: Ciencias cognitivas* (Tesis doctoral). Independently Published.
- De Weerd, P., Gattass, R., Desimone, R., & Ungerleider, L. G. (2006). Perceptual filling-in: More than the eye can see. *Progress in Brain Research*, 154, 227-245.
- Ehinger, B. V., Häusser, K., Ossandón, J. P., & König, P. (2017). Humans treat unreliable filled-in percepts as more real than veridical ones. *eLife*, 6, e21761.
- Ehrsson, H. H., Holmes, N. P., & Passingham, R. E. (2005). Touching a rubber hand: Feeling of body ownership is associated with activity in multisensory brain areas. *The Journal of Neuroscience*, 25(45), 10564-10573.
- Hoffman, D. D., Singh, M., & Prakash, C. (2015). The interface theory of perception. *Psychonomic Bulletin & Review*, 22, 1480-1506.
- Isomura, T., & Friston, K. (2018). In vitro neural networks minimise variational free energy. *Scientific Reports*, 8, Article 16926.

- Sánchez-Vives, M. V., & Slater, M. (2005). From presence to consciousness through virtual reality. *Nature Reviews Neuroscience*, 6(4), 332–339.
- Serino, A., & Haggard, P. (2013). Bodily ownership and self-location: Components of bodily self-consciousness. *Consciousness and Cognition*, 22(4), 1239–1252.
- Simons, D. J., & Rensink, R. A. (2005). Change blindness: Past, present, and future. *Trends in Cognitive Sciences*, 9(1), 16–20.
- Sprevak, M. (2023). An introduction to predictive processing models of perception and decision-making. *Topics in Cognitive Science*.
- Makowski, D., Sperduti, M., Blondé, P., Nicolas, S., & Piolino, P. (2023). A novel visual illusion paradigm provides evidence for a continuum between perception and cognition. *Scientific Reports*, 13, Article 33148.
- Bayer, M., Lenggenhager, B., & Pfeiffer, N. (2023). The full-body illusion changes visual depth perception. *Scientific Reports*, 13, Article 11461.