

Simulación y testimonio: A propósito de la posibilidad de conocer a través de otros en el metaverso

Felipe Alejandro Álvarez Osorio¹

1. Introducción

En la sociedad contemporánea, el metaverso ha adquirido gran protagonismo gracias a distintas iniciativas que pretenden instaurarlo como el nuevo estándar de interacción humana. Como ejemplo de esto, vemos el aumento en el catálogo de videojuegos en realidad virtual por la masificación de aparatos tales como los cascos desarrollados Oculus, entre otros tantos, los cuales pretenden una mayor inmersión que sus contrapartes digitales tradicionales, inclusive llegando al punto de unificar la experiencia digital con la vida real al plantear la posibilidad de ser asesinado por el mismo dispositivo dadas ciertas condiciones (Jerez, 2022); como también encontramos esfuerzos como el instaurado por Mark Zuckerberg de llevar a la vida cotidiana un escenario similar a la realidad no digital (denominado Meta) en el que nos podríamos sentir, según lo estipulado, como ‘presentes’ en un mismo espacio al margen de las distancias que efectivamente nos separan.

Lo anterior supondría, en principio, una mejora en la calidad de vida para las personas y un avance tecnológico sin precedentes en

¹ Licenciado en Filosofía por la Universidad Andrés Bello y Magíster en Filosofía por la Universidad de Chile. Actualmente está cursando su Doctorado en Filosofía en la Universidad de Chile (ANID-PFCHA/Doctorado Nacional/Año 2022 – 21220627), a la vez que se desempeña como docente en la Universidad Andrés Bello y en la Universidad Adolfo Ibáñez. f.lvarezosorio@gmail.com

la historia de la humanidad. Sin embargo, filosóficamente, debemos preguntarnos primero por el modo en que dicha forma de concebir la realidad es, de hecho, posible; y en qué sentido es, igualmente, *real* como suponemos lo es el resto de la realidad.

Para ahondar en estas interrogantes, propongo en este trabajo analizar el concepto de *simulación*, el cual está a la base de la noción de metaverso, con el objetivo de mostrar la importancia de dicha noción para una comprensión adecuada de nuestra realidad como de la realidad digital. Para ello, ahondaré en propuestas históricamente situadas de la historia de la filosofía, según las cuales el problema de la simulación se muestra como una herramienta de pensamiento que nos sirve para advertir una conclusión negativa: ‘las simulaciones son falsas y tenemos certeza de la existencia del mundo externo’. En segundo lugar, tomaré las reflexiones del filósofo australiano David Chalmers sobre el metaverso y la posibilidad de que nuestro universo sea una simulación para presentar la hipótesis contraria. Finalmente, me referiré a algunos problemas epistemológicos derivados de la posibilidad de *conocer en el metaverso* en contraposición a nuestro modo común de conocer las cosas.

2. La simulación como una herramienta de pensamiento

Las simulaciones son experimentos mentales, es decir, herramientas del pensamiento, que nos sirven para evaluar la pertinencia de una hipótesis filosófica (Dennett 2015). En la historia de la filosofía encontramos bastantes ejemplos (e.g. en Platón, en Zhuangzi, entre otros), pero en este trabajo me gustaría centrarme, *grosso modo*, en dos casos paradigmáticos que poseen continuidad con la noción de ‘simulación’ que será esbozada en el siguiente apartado: por una parte, en el antecedente moderno del mal denominado ‘escepticismo cartesiano’ a partir de la hipótesis del genio maligno; y, por otra parte, en la hipótesis del cerebro en la cubeta (BIV, por su sigla en inglés) difundida por Hilary Putnam ya en la filosofía contemporánea. Comenzaré con el primero.

En parte importante de la obra de Descartes podemos encontrarnos con la elaboración y aplicación de la *duda*. Sin embargo, no es hasta la *primera meditación* que nos encontramos con la *hipótesis del genio maligno* como un complemento de ella. Esta hipótesis aparece como parte de la argumentación cartesiana para demostrar que podemos intuir con certeza indubitable (es decir, siguiendo los criterios de *claridad* y *distinción*) nuestra existencia, la existencia de Dios y la del mundo externo. Para ello comienza dudando de lo más inmediato en nuestro contacto con la realidad, a saber, de los sentidos, mostrando que el cambio material impide que poseamos un relato estable respecto de los objetos de la experiencia debido a que nuestra sensorpercepción puede ser engañada. Así, como él señala, “no es prudente confiar por completo en aquellos que nos han engañado aunque sea una vez” (AT VII 18-19), de modo que nuestros sentidos no pueden darnos una base irrefutable para cementar el conocimiento pues, cuestiones como las ilusiones ópticas o, más sencillo aún, las modificaciones que suscita el paso del tiempo en los objetos, impedirían el cumplimiento de dicha meta.

Lo anterior nos lleva a un siguiente nivel de duda: el dudar acerca del estadio de sueño y vigilia. Descartes se pregunta acerca de los motivos tenemos para suponer que hay una diferencia sustantiva entre la realidad que percibo estando despierto y aquella que puedo soñar si pareciese ser que solo se distinguen esos dos estadios por medio de la memoria, la cual me dice que antes de estar despierto estaba dormido y antes de estar dormido estaba despierto (y así sucesivamente de forma circular). Su respuesta estará centrada en las nociones de compuesto/simple y particularidad/universalidad. Para él, los objetos particulares que se me presentan en el sueño (podría ser un alienígena, por ejemplo), a pesar de ser algo que no refiere a ningún objeto real del que pueda tener constatación, igualmente son descomponibles en elementos simples que refieren a objetos reales de los que sí puedo tener constatación de un modo general. Así, no tengo certeza de la existencia de los alienígenas, pero sí tendría certeza de que la existencia de los alienígenas implicaría la noción de unidad si hubiera, de hecho, ejemplares de este. Esto conduce a Descartes a dudar de todas las ciencias que estudian objetos compuestos (la física, la astronomía, entre otras), pero no

de aquellas que estudian objetos simples (como la aritmética, la geometría, entre otras), de modo que encontramos un primer tope para señalar que efectivamente hay conocimiento de un aspecto de la realidad y que eso cumple con los criterios establecidos por el método empleado.

Si bien lo anterior supone un buen sustento para la fundamentación del conocimiento, Descartes, plantea llevar la duda a un nuevo nivel para prevenir formarse creencias falsas respecto de la realidad. Así, en un gesto escéptico pero constructivo, pone en la palestra la *hipótesis del genio maligno* para efectuar esa siguiente fase del análisis: dudar acerca de lo que no se me presenta, en principio, como dudable. En efecto, nos dice que “supongamos que no hay un dios supremamente bueno, fuente de la verdad, sino uno malicioso de gran poder e inteligencia que pone todo su empeño en engañarme” (AT VII 20-21). Con esto se pone en cuestión la posibilidad de que lo asumido ya como un tope en el ejercicio de la *duda sea*, de hecho, cuestionable del mismo modo que el resto de los elementos descartados por el método.

Esta hipótesis implica sumar una ‘simulación’ al argumento original para extender su potencial explicativo y alcanzar con ello la intuición del *cogito*, es decir, de la innegable propia existencia como sujeto que emplea el método cuando todo lo demás, externo a mí mismo, se presenta como cuestionable. En este caso, la simulación como herramienta de pensamiento muestra con optimismo la superación del escepticismo radical por uno, como mencionamos, constructivo, el que se manifiesta como un punto de partida del cual es posible derivar otras verdades y fundamentar el conocimiento. Siendo esto así, la argumentación cartesiana no podría alcanzar la exhaustividad necesaria para llegar a dicho resultado si no fuese por la introducción de la hipótesis por medio de la simulación.

Como contrapunto contemporáneo, tenemos la mencionada hipótesis BIV. En *Brains in a vat*, Putnam señala que podemos pensar un escenario en el cual nosotros seamos un cerebro en una cubeta cuyas sensopercepciones estén siendo inducidas externamente por un científico dispuesto a planificar nuestras experiencias (1981). Dado

que no tendríamos modo de saber que estamos siendo manipulados por este agente externo, entonces tampoco tendríamos cómo saber que nuestras experiencias son reales; en efecto, viviríamos engañados pensando que *conocemos* cuando, de hecho, no lo hacemos. Así, el argumento se presentaría formalmente del siguiente modo:

1. Si conozco que P, entonces no soy un cerebro en una cubeta.
 2. No conozco que no soy un cerebro en la cubeta.
- C. No conozco que P.

Este argumento, a diferencia del cartesiano, presenta una conclusión realmente escéptica al problema pues suscita la negación del conocimiento genuino sobre nuestra sensopercepción. En este caso, no se da lugar a la posibilidad de un dios bueno incapaz de engañar a otros, sino que la imagen del científico como agente externo es idéntica a la del genio maligno que, queriendo hacerlo así, decide manipularnos para que no encontremos la verdad.

Ante tal escenario, Putnam plantea una solución apelando a su *hipótesis del significado contextual*, es decir, a su idea acerca de la naturaleza de la semántica según la cual el significado es dado por la relación causal externa entre la proposición y aquello a lo que refiere dicha proposición como objeto en el mundo (1975). Para ello, nos dice que imaginemos una tierra gemela a la nuestra. En esa tierra gemela, la expresión 'agua' no refiere al compuesto molecular H₂O, sino al compuesto molecular XYZ. Siendo esto así, ¿se entiende lo mismo por 'agua'? Para Putnam la respuesta será negativa, pues no hay la misma relación causal entre 'agua' refiriendo a 'H₂O' y 'agua' refiriendo a 'XYZ', de modo que en la tierra original 'agua' significa una cosa y en la tierra gemela 'agua' significa otra. Si es el caso que la relación causal es aquella que determina el valor de una aserción, entonces 'soy un cerebro en una cubeta' es siempre falsa y, por lo tanto, contradictoria porque: por una parte, si afirmo que 'soy un cerebro en una cubeta' y no soy *realmente* un cerebro en una cubeta, es falso el enunciado por contraste simple con los hechos; mientras que, por otra parte, si fuese efectivamente un cerebro en una cubeta y afirmase 'soy un cerebro en una cubeta', también sería falso porque no hay relación causal entre mi afirmación y mi experiencia

(i.e. lo que digo no significa lo mismo que significaría en condiciones estándar), de modo que lo que entiendo por 'soy un cerebro en una cubeta' sería simplemente aquello que me ha sido inducido por la máquina en caso de realmente ser un cerebro con dicha proyección, es decir, una serie de *inputs* que no dan lugar a una experiencia genuina de la realidad.

Como se podrá entrever por la presentación de esos dos casos paradigmáticos, filosóficamente el pensar en simulaciones solo tiene un valor instrumental en tanto que nos sirve para sustentar el conocimiento y evitar el escepticismo radical. En ese sentido, los experimentos mentales sobre las simulaciones, como se dijo en un principio, son herramientas al servicio del filósofo y no una realidad efectiva en la que vivamos. Sin embargo, como se verá a continuación, la idea de que vivimos en una simulación se ha vuelto atractiva no solo para el ámbito de la reflexión filosófica, sino también para la ciencia.

3. Simulación, metaverso y nuestro universo

En su más reciente libro titulado *Reality+: Virtual Worlds and the Problems of Philosophy*, David Chalmers defiende tres tesis controversiales:

1. Las simulaciones no son ficciones;
 2. La vida en los mundos virtuales es tan buena como la vida fuera de un mundo virtual;
 3. El mundo en el que vivimos podría ser un mundo virtual.
- (2022, p. vii)

Por supuesto, la tercera tesis es la más cuestionable, aunque científicamente se pueda decir que es compatible con nuestro conocimiento actual. Por ejemplo, Fouad Kahn, editor senior de la revista *Scientific American*, respondió a la hipótesis de la simulación planteada por el filósofo Nick Bostrom, señalando que, *grosso modo*, nuestro universo podría ser una simulación regulada por la luz y la gravedad (Khan, 2021), de modo que, a pesar de ser controversial,

la tercera tesis de Chalmers adquiere relevancia de acuerdo con el panorama actual en torno a estos asuntos. Esto, por supuesto, no garantiza que la cuestión haya sido zanjada, pero sí pone en la palestra su relevancia, de modo que analizaré las dos primeras tesis para examinar el desempeño de la tercera posteriormente.

En cuanto a la primera, debemos centrarnos en la noción de ‘simulación’ y sus consecuencias. Las simulaciones involucran dos elementos: el universo simulado y aquello que interactúa con ese universo, a saber, el *sim*. El *sim* puede o bien ser biológico y externo a la simulación (es decir, está *conectado* a ella como sucede en el escenario escéptico del BIV), o bien puede ser producido por la misma simulación y estar inmerso en el universo simulado (es decir, *es* en ella) dando lugar a un *sim puro*. Cuando el *sim* es biológico, la simulación es considerada entonces *imperfecta* pues bien que este podría desconectarse de la misma y acceder a la realidad no simulada; mientras que, cuando el *sim* no es biológico sino digital, entonces no es siquiera posible la desconexión de la simulación pues ella es condición *sine qua non* de su existencia y, por lo tanto, su genuino universo (pp. 29-33).

En las simulaciones se puede interactuar, aunque no toda simulación implica una interacción sustantiva. Así, los astrónomos simulan partes del universo para testear sus hipótesis, como sucedió cuando un grupo de investigadores del Instituto Helmholtz de Radiación y Física Nuclear de la Universidad de Bonn simularon el universo sin materia oscura para observar su comportamiento (Nieves, 2020). Sin embargo, esto no implica que *ellos* como personas estén *dentro* de la simulación interactuando como un *mundo virtual*. Los mundos virtuales solo son posibles allí donde la interacción es sustantiva debido al grado de inmersión que tienen los *sims* en ella, sean biológicos o sean puros.

Esta última distinción entre simulaciones y mundos virtuales será de gran relevancia para la segunda y tercera tesis de Chalmers. Él plantea que la tesis de la simulación, al menos en el sentido filósofamente relevante y no tomando las simulaciones como mero instrumento técnico al servicio de las ciencias, es reducible, en esta

concepción, a la tesis por los mundos virtuales: en efecto, no se defiende la idea de que vivimos en una simulación meramente, sino que vivimos en un mundo virtual. Asimismo, y en relación con la primera tesis, plantea a su vez que las simulaciones y los mundos virtuales no son meras herramientas de pensamiento tampoco, sino realidades distintas a los mundos no digitales. Esto queda en evidencia cuando miramos nuestras prácticas actuales debido a la pandemia. Asumiremos, por mor del ejemplo, que nuestro universo no es simulado, de modo que cualquier simulación y, por ende, mundo virtual con el que interactuemos, es una simulación imperfecta. Siendo eso así, cuando atiendo a un seminario online de la Facultad de Filosofía y Humanidades de la Universidad de Chile, soy un *biosim* capaz de participar de la simulación de la sala de clases que se genera a partir de Zoom como *software* que facilita ese entorno. Allí me encuentro con otros *biosims* como lo pueden ser mis compañeros de seminario.

Ahora la pregunta importante es la siguiente: sean las clases online un mundo virtual imperfecto como en el ejemplo anterior, o las mismas clases 'presenciales' producto de una simulación perfecta, ¿serían menos reales que lo que asumimos como una clase no simulada en el sentido habitual de cómo nos relacionamos no-digitalmente unos con otros? Para atender a esta pregunta, debemos recurrir a las dos tesis restantes de Chalmers. En cuanto a la segunda tesis, él menciona que la vida en los mundos virtuales es tan buena como la vida en los mundos no virtuales. Si seguimos con el ejemplo anterior, podemos ver que Chalmers no plantea una idea tan descabellada como pareciera suponer. Al realizar un seminario online interactúo, de manera estándar, en ese mundo virtual por medio de los sentidos, de la audición y la visión. Veo lo que necesito ver, es decir, las caras de los participantes y la pizarra, mas nada innecesario; igualmente, escucho lo que debo escuchar, a saber, las opiniones y comentarios de los participantes. Obtengo todo *lo que necesito* para tener un seminario online evitando elementos periféricos que, en muchos casos, suelen ser distractores en ambientes considerados como no simulados (el ruido de la misma facultad, la gente pasando fuera de la sala, entre otros).

A pesar de lo anterior, uno podría argüir que hay características cualitativas relevantes para la interacción humana como sentir el olor del otro, pero en este contexto se vuelve trivial pensar en el olor de las personas a diferencia de lo que sucede en las relaciones afectivas. Por consiguiente, respecto de los elementos que son necesarios para llevar a cabo el seminario, podemos decir que no hay una diferencia cualitativamente significativa entre la simulación *online* y su contraparte no-digital. Es más, inclusive podríamos decir que en ciertos aspectos es mejor: puedo subirle el volumen al conferencista si no lo escucho, puedo evitar ver los rostros de mis compañeros si me parecen distractores, puedo yo mismo elevar mi micrófono si soy una persona que habla bajo, entre otros, de modo que, con pros y contras, ofrece una experiencia que cumple con lo requerido para llevar a cabo la actividad en cuestión.

El defender la dos tesis anteriores nos conduce a lo siguiente: si los mundos virtuales ofrecen tanto como el mundo no digital, ¿son menos reales que el mundo digital? Y si son idénticamente reales, ¿qué motivos tenemos para suponer que no vivimos, de hecho, en una simulación perfecta que da lugar a un mundo virtual donde somos sims perfectos? Para Chalmers, la respuesta será clara: es perfectamente plausible que vivimos en una simulación perfecta, es decir, en un mundo digital en el que somos sims puros. Esta conclusión supone una respuesta a la duda cartesiana y al BIV aún más radical en la medida de que no aceptaría que hubiera conocimiento alguno de que estamos en una simulación. En el caso de Descartes, como vimos anteriormente, la idea de una sustancia perfecta excluiría la posibilidad de que esta nos engañe debido a sus cualidades, lo que supone que tenemos un criterio para rechazar que vivamos de hecho en una simulación; mientras que, en el caso del BIV, podíamos apelar a un criterio semántico externalista para mostrar la inconsistencia lógica del enunciado “soy un cerebro en la cubeta”. En el caso de Chalmers, la posibilidad de ser una simulación perfecta y, por ende, nosotros mismos unos sims perfectos, anularía tanto la posibilidad cartesiana como el criterio externalista pues si bien no es incompatible con la primera (y, en cierto sentido, hasta la acepta como un supuesto al entender que existe un simulador que planifica este mundo virtual), no tendríamos como saberlo; y en el caso de

la segunda, no habría manera de apelar a un criterio externalista si no podemos suspender la simulación en algún momento para hacer dicho contraste.

Además de suponer una respuesta a la tradición, la propuesta de Chalmers asumiría que no hay diferencia sobre el estatuto *real* que pueda tener el universo no digital y el metaverso (en el cual, de hecho, podríamos ya estar viviendo sin saberlo). En específico, no plantea que solo exista un mundo virtual en el que vivimos, sino que vivimos en un mundo virtual de muchos que podría haber y, en los cuales, podrían simularse otros nuevos. Esto quiere decir que es posible que ya vivamos en una simulación y que, estando dentro de ella, podamos hacer una simulación dentro de otra simulación. Así, el metaverso que concebimos actualmente podría ser una simulación imperfecta realizada por sims perfectos (si, de hecho, lo fuéramos realmente).

Para sustentar este punto, él señala que se emplean cinco criterios básicos para decir si *x* es *real*:

1. La realidad como 'existencia'.
2. La realidad como 'poderes causales'.
3. La realidad como 'independiente de la mente'.
4. La realidad como 'no ilusoria'.
5. La realidad como 'genuina'.

Los mundos virtuales cumplirían a cabalidad con cada uno de ellos: en primer lugar, los objetos digitales existen tanto como los objetos no digitales inclusive en nuestro mundo (asumido como) no digital. Ejemplo de esto son las criptodivisas, las cuales no refieren siquiera a un objeto material como lo hace el dinero tradicional; en segundo lugar, los objetos en el mundo digital sí poseen poderes causales dentro de dicho mundo, de ahí que se pueda interactuar con ello y tener consecuencias de esa interacción; en tercer lugar, los objetos digitales existen con independencia del *sim* que vive en la simulación. La dependencia de esos objetos, como sumo, dependen de la mente del simulador como tal, mas no de los usuarios de la plataforma; en cuarto lugar, los objetos digitales son *últimos*, es

decir, no hay confusión entre una entidad y otra entidad, de modo que no se me presentan como ilusorios en la simulación por lo que puedo distinguirlos perfectamente; finalmente, en quinto lugar, si efectivamente vivimos en una simulación perfecta, entonces todo lo que conozco en ella es lo que genuinamente experimento en mi mundo virtual, pues estoy epistémicamente imposibilitado para conocer lo que habría, si mi existencia no fuera completamente imbuida en la simulación perfecta como sucede en los casos de simulación imperfecta, fuera de este mundo virtual (pp. 109-114). Por consiguiente, los mundos virtuales no serían menos *reales* que los mundos no digitales; y de ser nuestro universo una simulación perfecta (lo cual no podemos descartar y que, además, se hace plausible dada nuestra capacidad de crear simulaciones imperfectas y de pensar con sentido en simulaciones perfectas), entonces bien que podría ser idéntica en cuanto a su estatuto de *real* a cualquier universo no simulado, de modo que se muestra sensato defender la idea de que *podríamos* vivir en una simulación sin darnos cuenta de ello.

4. Conocer nuestro universo (o metaverso) testimonialmente

Lo anteriormente descrito supondría la imposibilidad de distinguir entre simulaciones y la realidad en tanto que las primeras serían, de hecho, *reales* como cualquier realidad no simulada. No obstante, nuestro modo de conocer el mundo actualmente supone una serie de distinciones epistemológicamente básicas que impiden simplemente rendirse ante esa conclusión, sobre todo si contrastamos la interacción entre personas (asumidas) como no simuladas y su contraparte en el metaverso.

Nuestro modo de conocer el universo, e inclusive el metaverso, no es solo directo como directas son nuestras sensopercepciones, sino también indirecto en tanto que dependemos epistémicamente de otros agentes expertos para las cosas que somos legos (Hardwig, 1985; McBain, 2007; Krick, 2018). Por ejemplo, si quisiera saber qué remedio tomar para tratar una afección cardiaca, tendría que recurrir a un médico pues yo, como filósofo, estoy limitado respecto de ese

conocimiento. Asimismo, si me cuentan acerca de un evento al cual no pude participar, tendría que recurrir a alguien que sí lo presencié. En ambos casos, como se puede notar, lo que puedo conocer por cuenta propia en la vida cotidiana se encuentra mediado por mi interacción con otros.

Esa interacción, como bien se ha señalado en la epistemología del testimonio, requiere de un elemento social más básico: la confianza (Faulkner, 2011; 2015; 2017)². La confianza opera como un elemento normativo que fundamenta el testimonio. Aquel que emplea al otro como fuente epistémica *confía en él* para saber, de modo que la segunda persona debe corresponderse con esa confianza indicando que *p* honestamente a través de enunciados informativos respecto de *p*; y de no hacerlo, diversas consecuencias sociales caerían sobre él (como el rechazo de los pares, el considerarle un mal agente moral y epistémico, entre otras). Esto, por supuesto, no impide la mentira, pero al menos actúa como un garante de la justificación testimonial en tanto que existen mecanismos en pos de su propia regulación.

Siendo esto así, ¿puedo confiar en un biosim (o en un sim) como puedo confiar en una persona en el mundo no digital? ¿en qué o en quién confío cuando quiero saber testimonialmente acerca de algo en el metaverso? ¿hay normatividad social en el metaverso como la hay en el mundo asumido como no digital? Atenderemos a estas tres preguntas para analizar si hay una diferencia cualitativa entre el mundo real y lo *real* que puede llegar a ser el metaverso. Si la intuición es correcta, podemos decir que nuestra forma de vivir es incompatible, en principio, con esas clases de simulaciones, de modo que, aunque esta fuera una simulación como lo es el metaverso, al menos no es del mismo tipo que la última tal y como lo concebimos actualmente. Examinemos esos puntos.

² La *trust theory of knowledge* supone que existen dos tipos de confianza frente al conocimiento: por una parte, tenemos la confianza predictiva, es decir, confiar en que sucederá tal y tal resultado de una interacción en un sentido meramente probabilístico (aquella con la que *confiamos* en los dispositivos); mientras que, por otra parte, tenemos la confianza afectiva, es decir, un confiar en que, dado el modo en que me dispongo en relación con el hablante, este, por mi disposición, cumplirá con lo dicho (la cual responde al modo en que *confiamos en otros* como personas).

La pregunta acerca de si uno puede confiar en alguien en el metaverso es compleja pues, de partida, cabe preguntarse qué significa ‘ser un alguien’ en dicho contexto. Asumiendo que tratamos con biosims y no con meros sims, el avatar con el que interactúo *podría* referir a una entidad que existe fuera de la simulación, es decir, una persona de carne y hueso. El énfasis en ‘podría’ hace notar lo problemático de este asunto, pues el suponer que el otro es un ‘alguien’ no es más que eso, una suposición. Podría ser el caso que, sin saberlo, estoy tratando con una IA que procesa el lenguaje natural como lo hacen diversos bots conversacionales complejos (e.g. ChatGPT), lo cual generaría en mí la creencia de que estoy tratando con otra persona cuando, de hecho, no lo estoy haciendo. Si ese fuera el caso, la normatividad social del testimonio no operaría pues no puedo recriminar a una entidad agentiva no humana por darme información falsa, por mucho que eso sea conducente inclusive a consecuencias graves para mí y otros. En última instancia, podría intentar recriminar a la entidad detrás del bot, pero dado que la clase de bot al que nos estamos refiriendo generan *outputs* novedosos cada vez que se interactúa con ellos, difícilmente podríamos culpar de esos resultados a sus hacedores (son responsables de entrenarle para ciertos resultados dentro de un marco general, mas no son responsables de los enunciados particulares atribuibles a esa IA).

En el caso contrario en el que exploramos la posibilidad de *confiar* en un sim, el resultado tampoco parece alentador. No podríamos asumir a ciegas que un sim es una entidad agentiva a diferencia de nosotros que nos tenemos, por definición, como entidades de ese tipo. Nosotros nos tenemos por entidades que toman decisiones impulsadas causalmente por nosotros mismos, es decir, nos tenemos por *autónomos*, al margen de que haya una serie de causas externas que nos influencien. Sin embargo, no tenemos por qué suponer lo mismo de una entidad que depende de un algoritmo que puede remontarse causalmente a una entidad agentiva inicial. En ese escenario, solo se podría confiar *predictivamente* en el sim (mas no *afectivamente*) en tanto que le consideraríamos como óptimo solo para dar un resultado esperable, pero sin que ello suscite una garantía de ese resultado, pues no se puede tener como *responsable* a una cosa, sino solo a un alguien.

Por el mismo argumento anterior no podríamos concebir la tercera posibilidad (que todos seamos sims en una simulación perfecta) pues, de ser eso posible, no habría normatividad, sino solo un comportamiento esperable dictado por causas externas a la entidad misma. De ser nosotros unos sims, no tenemos un motivo fuerte para suponer que tendríamos agentividad de la manera que la tenemos debido a nuestras prácticas epistémicas y morales, de modo que la tesis de la identidad entre el universo y un universo simulado, en este aspecto, parece no sostenerse como tal.

A lo ya dicho podemos agregar lo siguiente considerando nuestra segunda pregunta: cuando queremos saber algo testimonialmente en el metaverso, no debemos *confiar en alguien*, sino *en algo*. Esto parece socavar la idea de que sea posible algo así como el testimonio y, con ello, el conocimiento testimonial en el metaverso. Esta es una tesis difícil de aceptar, pero si tomamos en cuenta lo comentado con anterioridad podremos sostener mejor el punto. Dado que siempre tenemos la posibilidad de que aquello que se muestra como un biosim no tenga por referencia una persona (es decir, que sea un bot conversacional), y que un sim por definición no es una persona en tanto que no es responsable de lo que diga por su falta de autonomía, lo más sensato sería actuar como si siempre tratásemos con objetos. Esto implica una aproximación, como también se mencionó, distinta epistemológicamente, pues los objetos no nos pueden dar creencias testimonialmente fundadas, sino solo creencias instrumentalmente fundadas o, más apropiado para este caso, creencias tecnológicamente fundadas (Freiman, 2023). Las creencias tecnológicamente fundadas son producidas por entidades agentivas no humanas que son capaces de procesar lenguaje natural, es decir, a diferencia de las creencias instrumentalmente fundadas, nos las generamos a partir de la interacción conversacional con un objeto. Esta distinción nos permite ver que la relación entre personas, biosims y/o sims es radicalmente distinta a la interacción entre personas en un ambiente no digitalizado, pues la normativa social que fundamenta una de nuestras formas más comunes de conocer, como lo es el testimonio, se ve mermada por la clase de interacción que tenemos a partir de la tecnología. En ese escenario, el metaverso se muestra cualitativamente distinto a nuestro universo según

el modo que tenemos de conocer la realidad testimonialmente, generando con ello, como consecuencia, que una tesis como la de Chalmers no se sostenga bajo estas consideraciones.

5. Conclusión: metaverso, transhumanismo y testimonio

Como hemos visto hasta ahora, el concepto de simulación se ha concebido históricamente como una herramienta de pensamiento. No obstante, también se ha convertido en una posibilidad dado el avance tecnológico actual. Esto, por contrario a lo que se podría pensar fácilmente, no es solo una idea alocada de la ciencia ficción, sino una cuestión de gran importancia si pensamos acerca de la naturaleza de nuestro universo, las nuevas tecnologías que desarrollamos o, inclusive, acerca de nuestra propia humanidad. El transhumanismo tecnocientífico (ya sea en su vertiente cibernética o en su vertiente biotecnológica), por ejemplo, es una cuestión que se ha ido desarrollando frente a nuestros ojos, de modo que el ideal de superación de los límites humanos que promulgan dichas propuestas, lejos de ser una fantasía, es una realidad que ya estamos viviendo en parte (Diéguez, 2017). Por lo tanto, preguntarnos respecto de la simulación, su estatuto ontológico y las consecuencias epistémicas de ello, se torna una necesidad para todos nosotros.

En torno a esto, surge la interrogante acerca de hacia dónde como humanidad queremos dirigirnos (o *posthumanidad*); y si estuviésemos dispuestos a sacrificar las cuestiones que hacen de nuestras prácticas epistémicas precisamente humanas (y no de otro tipo) por ello. Si estuviéramos dispuestos a vivir como biosims conectados a una simulación, que es la opción más plausible por sobre la posibilidad de ser nosotros *ya* parte de una simulación como sims, esto implicaría reducir nuestra confianza *en* otros a la confianza que se tiene en los objetos, impidiendo con ello el testimonio como un acto autorregulado por su propia normatividad interna (se regularía solo externamente, como suponen los enfoques reduccionistas del testimonio como fuente epistémica). Esta forma de concebir las relaciones interpersonales y su relación con el conocimiento en una forma de vida que supone la dependencia informacional conduciría

a una forma distinta de aproximarse al concepto de justificación epistémica, donde esta solo tendría sentido dentro de un marco de referencia exclusivamente veritista como el que se tiene en relación con los instrumentos. Esto no tiene por qué ser inadecuado por defecto, pero supone una diferencia cualitativa radical entre lo que somos ahora en nuestra realidad no digitalizada y lo que podríamos llegar a ser en un mundo virtual el día de mañana.

Referencias bibliográficas

- Chalmers, D. (2022) *Reality+: Virtual Worlds and the Problems of Philosophy*. New York: Norton.
- Cottingham, Murdoch y Stoothoff (1985a). *The Philosophical Writings of Descartes Vol. I*. Cambridge: Cambridge University Press,
- Cottingham, Murdoch y Stoothoff (1985b). *The Philosophical Writings of Descartes Vol. II*. Cambridge: Cambridge University Press,
- Dennett, D. (2015). *Bombas de intuición y otras herramientas de pensamiento*. México: Ed. Fondo de Cultura Económica.
- Diéguez, A. (2017) *Transhumanismo: La búsqueda tecnológica del mejoramiento humano*. Barcelona: Ed. Herder.
- Faulkner, P. (2011). *Knowledge on Trust*. Oxford: OUP.
- Faulkner, P. (2015). 'The Attitude of Trust Is Basic'. *Analysis* 75 (3): 424–429.
- Faulkner, P. (2017). 'The Problem of Trust'. Faulkner y Simpson (eds.) *The Philosophy of Trust*. OUP.
- Freiman, O. (2023). "Analysis of Beliefs Acquired from a Conversational AI: Instruments-based Beliefs, Testimony-based Beliefs, and Technology-based Beliefs". *Episteme*: 1-17.
- Hardwig, J. (1985). "Epistemic Dependence". *The Journal of Philosophy*, 82 (7): 335-349.
- Jerez, S. "Fundador de Oculus VR llegó muy lejos: creó casco que mata a jugadores si pierden en el videojuego". *Biobio Chile*. <https://www.biobiochile.cl/noticias/ciencia-y-tecnologia/videojuegos/2022/11/09/fundador-de-oculus-vr-llego-muy-lejos-creo-casco-que-mata-a-jugadores-si-pierden-en-el-videojuego.shtml> [09 de noviembre de 2022].
- Khan, F. "Confirmed! We Live in a Simulation". *Scientific American*. <https://www.scientificamerican.com/article/confirmed-we-live-in-a-simulation/> [01 de abril de 2021].

- Krick, E. (2018). "The epistemic quality of expertise: contextualized criteria for the multi-source, negotiated policy advice of stakeholder fora". *Critical Policy Studies* 12 (2): 209-226.
- McBain, J. (2007). "Epistemological Expertise and the Problem of Epistemic Assessment." *Philosophy in the Contemporary World* 14 (1): 125–133.
- Nieves, J. M. "Simulan por primera vez el Universo sin materia oscura, y los resultados sorprenden a los astrónomos". *ABC Ciencia*. https://www.abc.es/ciencia/abci-simulan-primera-universo-sin-materia-oscura-y-resultados-sorprenden-astronomos-202002201608_noticia.html [20 de febrero de 2020].
- Putnam, H. (1975). "The Meaning of Meaning". En *Mind, Language and Reality. Philosophical Papers Volume 2*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Putnam, H. (1981). "Brains in a vat". En *Reason, Truth and History*. Cambridge: Cambridge University Press.