

UNA CRÍTICA AL ENSAYO DE DAVID CHALMERS "LA MATRIX COMO METAFÍSICA"*

*A review of David Chalmers' essay
"The Matrix as Metaphysics"***

PETER B. LLOYD

Universidad de Oxford, Reino Unido. p.lloyd@open.ac.uk

RECIBIDO EL 26 DE MARZO Y APROBADO EL 30 DE ABRIL DE 2008

RESUMEN ABSTRACT

Mediante este ensayo se pretende argumentar que la tesis central que defiende David Chalmers en su ensayo *La matrix como metafísica* es problemática en la medida en que, si bien se dice que las creencias de las personas dentro y fuera de la Matrix son verdaderas, desconoce que estas creencias no tienen un igual fundamento. Argumento que no tienen un igual fundamento porque ambas creencias obedecen a juegos de lenguaje diferentes. Sin embargo, propongo que modificando el argumento de Chalmers en términos de juegos de lenguaje, este error puede evitarse.

I argue that the central thesis that David Chalmers holds in his *The matrix as metaphysics* is problematic because, though it is recognized that the beliefs of people both inside and outside the matrix are true, the fact that these beliefs do not have the same foundation is overlooked. I argue that these beliefs do not have the same foundation since they obey different language games. However, I suggest that this type of error can be avoided by modifying Chalmers' argument in terms of language games.

PALABRAS CLAVE KEY WORDS

Matrix, simulación, juegos de lenguaje, creencias.

Matrix, simulation, language games, beliefs.

* Traducción del inglés por Yobany Serna Castro

** El ensayo de David Chalmers, "*La Matrix como Metafísica*", ha sido publicado en esta misma revista en su edición No. 11 enero - diciembre 2007

1. INICIANDO LA ESTRATEGIA: LA PERSONA ENCUBETADA ESTÁ EQUIVOCADA, MUY EQUIVOCADA

El ensayo de Chalmers comienza de una manera preocupante, pero después toma un cambio estructural (si podemos hablar de 'estructura' en el ensayo) digno de *The Matrix*.

Dada la sofisticación de otros escritos de Chalmers sobre filosofía de la conciencia, es sorprendente verlo, al comienzo, pareciendo caer en la trampa de un realismo ingenuo en la primera sección de este ensayo. Después de hacer la introducción al muy conocido experimento mental del cerebro-en-una-cubeta, Chalmers escribe: "Éste tiene toda clase de creencias falsas sobre el mundo." (Por "éste", él se refiere al cerebro en una cubeta, que está identificando con la persona de quien es el cerebro.) Este comentario es inmediatamente desconcertante. El punto central del experimento del cerebro-en-una-cubeta es que la persona de quien es el cerebro, tiene experiencias de la misma manera que una persona cuyo cerebro está incorporado en un cuerpo humano. De hecho, el propio Chalmers ha reconocido que las experiencias de estas personas son normales, por lo que escribe que "Desde el punto de vista del cerebro, las cosas son iguales a como nos aparecen a usted y a mí". Dado que esto es así, me parece implausible que la persona pudiera tener posiblemente alguna creencia que se consideraría simplemente como falsa por el cerebro que está en la cubeta antes que en un cuerpo.

Así pues, ¿lo que dice Chalmers de estas creencias es que son falsadas por el cerebro que está en una cubeta? El primer ejemplo que él ofrece es: "Éste cree que tiene un cuerpo, pero no tiene ninguno". (Una vez más, "éste" es la persona de quien es el cerebro que está en la cubeta). Pero ¿qué es lo que esta persona quiere dar a entender si afirma "creo que tengo un cuerpo"? ¿Qué es precisamente lo que cree? Para empezar, ella cree que si dirige su mano hacia abajo y palpa su ombligo, obtendrá una sensación cinestésica de su mano bajando. Seguidamente, por sensaciones táctiles en sus dedos y en su ombligo, y si ella contempla éste, podrá tener, entonces, una sensación visual de su dedo descansando en su ombligo. Ella también podrá significar el conjunto de todas las observaciones e interacciones que podría realizar para obtener impresiones sensoriales de su cuerpo. Ahora, hipotéticamente hablando, cada una de estas observaciones son las mismas si su cerebro está en una cubeta o en un cuerpo. De tal manera, esta parte de su creencia es verdadera. Por consiguiente, lo máximo que Chalmers podría decir

es que su creencia de que ella tiene un cuerpo es sólo parcialmente verdadera, no completamente verdadera. Pero, ¿qué otra parte de la creencia de la persona en su cuerpo existe? Hay la creencia de que su modelo de observaciones de su cuerpo podría continuar de la misma manera por toda su vida.

Ahora, nos enfrentamos aquí contra lo que es probablemente una omisión en la afirmación original del experimento mental. Porque *podemos* tener cualquiera de las dos variantes siguientes de este experimento: (a) la persona cuyo cerebro está en una cubeta permanece conectada dentro de la realidad virtual durante toda su vida, desde la cuna hasta la tumba; o (b) en algún punto en el tiempo, la simulación es interrumpida (al igual que Neo cuando fue desconectado de la Matrix) y sus estímulos sensoriales son cambiados a alguna otra fuente, que le revela que su cerebro está en una cubeta, no en un cuerpo. Asumiré que (a) es el experimento previsto, dado que se parece demasiado a lo que Chalmers tiene en mente. De hecho, él afirma después lo siguiente: "ignoraré algunas de las complicaciones [que son específicas de la Matrix de la película, tal como el hecho] de que la gente algunas veces viaja de adentro hacia afuera entre la Matrix y el mundo externo". Por consiguiente, encontramos que hay una parte adicional de la creencia de la persona que es verdadera. A saber, que su modelo de observaciones de su cuerpo puede continuar durante toda su vida. (Sí, reconozco que esto es una restricción ligeramente ingeniosa, pero el punto completo de este experimento mental es el centro de esta clase de situación).

¿Existe alguna otra parte de la creencia? Las personas que han sido expuestas a la doctrina filosófica del fisicalismo deben estar tentadas a decir que las creencias que tienen de un cuerpo incluirán también una creencia en la sustancia física de su cuerpo. Pero, ¿es esta creencia *realmente* sostenida por la persona cuyo cerebro está en la cubeta? o ¿sólo es un artefacto elaborado por filósofos y equivocadamente atribuido a personas? ¿Cómo podemos asegurarlo? Para que la persona tenga esta creencia auténticamente, necesitaría tener el concepto de sustancia física de su cuerpo como algo que existe sobre, y más allá de, todas sus percepciones conscientes de su cuerpo. ¿Cómo puede ser definido un concepto semejante? Ciertamente, no en términos de percepciones (porque todo lo perceptual es lo mismo para las personas encubetadas e incorporadas), solo en términos de cantidades físicas elementales tales como masa y espacio. Y ¿cómo son definidas estas cantidades fundamentales? Ellas no son definidas. Son los ladrillos indefinidos de la

teoría física. De tal modo, resulta que el cuerpo físico es una abstracción que es denotada únicamente dentro de un sistema lingüístico que está cerrado con respecto a la referencia semántica. Por 'cerrado con respecto a la referencia semántica' quiero decir que todo en el discurso de la física se da en términos de cantidades físicas elementales, que son ellas mismas indefinidas. Asimismo, el 'cuerpo físico' resulta ser algo que no podemos, de manera coherente, creer como real, porque su modo de proporcionar la definición necesariamente es abstracto.

Permítaseme decirlo de otra manera. Dado que toda la física está definida en términos de los principios abstractos e indefinidos (masa, etc.), la física es lo mismo para la persona encubetada que para la persona que está por fuera de la cubeta. Es comparable con las matemáticas. Las leyes de la aritmética son precisamente las mismas para las personas en la cubeta, porque las leyes son abstractas. Por su puesto, tanto las matemáticas como la física pueden ser aplicables a situaciones observables. Si tengo tres lápices en mi escritorio y dos personas toman de a uno, entonces me dejan con un lápiz: esto funciona del mismo modo tanto en la Matrix como en el mundo externo. Asimismo, las leyes de Newton sobre el movimiento se aplican igualmente dentro de la Matrix. En ambos casos, un modelo abstracto es aplicado a las observaciones sensoriales.

De esta manera, cuando la persona encubetada dice: "creo que tengo un cuerpo", su creencia está contenida exhaustivamente en sus creencias sobre sus experiencias vividas. Sus creencias no son acerca de una supuesta 'sustancia física'. Incluso si ella aplicó un modelo físico abstracto a su cuerpo, cualquier conclusión que obtenga de ese modelo tiene que ser dada en observaciones sensoriales. Así que, cualquier predicción que ella haga con su modelo físico, será verdadera en la Matrix con tal de que la Matrix suministre las impresiones sensoriales requeridas. En consecuencia, sus creencias no son, de hecho, falsadas por su ser encubetado.

Así, en la primera sección del ensayo, parece que Chalmers estuviera equivocado. ¡Pero las cosas no son lo que parecen ser en el ensayo de Chalmers! Antes de continuar con su segunda sección, permítasenos, sin embargo, mirar otro punto desarrollado por Chalmers.

2. DIGRESIÓN: CÓMO SABER SI USTED ESTÁ EN LA MATRIX

Chalmers escribe: "Desde el interior, no hay ninguna manera de decir con seguridad que no estoy en la situación del cerebro en una cubeta. Parece, entonces, que no hay manera de saber con seguridad que no estoy en una matrix". Hay, sin embargo, una salida. Porque la forma como él define encubetada está de acuerdo con su establecimiento en *The Matrix*. A saber, el computador controla todos, y solamente, los estímulos sensoriales. Ahora, una persona que está en tal situación puede descubrirla fácilmente llevando a cabo intervenciones quirúrgicas en su propio cerebro. Por ejemplo, puede cortar el cuerpo calloso y observar si su campo visual está dividido por el medio. En este experimento del cerebro-dividido, cada hemisferio (asumiendo que cada hemisferio conserva conocimiento consciente) encontrará que una mitad del campo visual ha desaparecido. La 'persona' en el hemisferio izquierdo encontrará que el lado derecho de cada campo visual del ojo ya no existe; y lo mismo para la 'persona' en el hemisferio derecho. Ahora bien, bajo las suposiciones de Chalmers (y de hecho las suposiciones de los hermanos Wachowski), el aparato encubetado no puede reproducir estos efectos porque controla el flujo de los datos en el nervio óptico, antes de que se cambie entre los hemisferios.

Hay muchas otras intervenciones quirúrgicas más difíciles pero más dramáticas. La persona puede destruir el tejido cerebral que permite el reconocimiento facial, induciendo por esta razón una prosopagnasia visual: la persona puede ver todo todavía, pero no puede reconocer la cara de ninguna persona.

Este es, en última instancia, un punto de menor importancia, porque Chalmers podría responder inventando un experimento mental adicional, en el que el cerebro encubetado está conectado no solo por estímulos sensoriales y respuestas motoras, sino también para estimular o inhibir cada pieza interna del tejido cerebral.

Podemos reiterar esto más a fondo. Dado que la persona encubetada puede ambiciosamente reconectar su propio cerebro, creando resultados sinestésicos, puede reconectar su nervio óptico en su corteza olfativa para oler, de esta manera, sus estímulos ópticos. Chalmers podría acomodar esto apelando a un tercer experimento mental en el que el aparato encubetado tiene mecanismos microquirúrgicos que reconectarían el cerebro real de la misma manera como está

reconectado el cerebro virtual. De esta manera, la persona encubetada podría obtener todos los efectos sinestésicos como lo esperaba.

¿Por qué detenerse allí? La persona encubetada puede conectar quirúrgicamente su cerebro en el cerebro de otras personas. Ella puede conectar su cerebro a todos los cerebros de los demás billones de cerebros mutuamente conectados en el mundo virtual. (Estoy suponiendo que los Agentes no la detienen por hacer esto). Asimismo, cada animal también está conectado. Para prevenir que la persona descubra que está encubetada, Chalmers debe suponer que cada persona y animal en el mundo virtual también están encubetados y que, cuando la persona encubetada conecta su cerebro virtual en todos los demás cerebros, el cerebro físico está igualmente conectado en los otros cerebros.

Esto nos está alejando del punto filosófico principal, pero pienso que es importante porque el experimento del cerebro-en-una-cubeta que Chalmers utiliza sería algo simplista si realmente necesitamos impedirle a la persona encubetada hallar la verdad.

3. CHALMERS RECHAZA LAS AFIRMACIONES DE BERKELEY

Regresemos al ensayo de Chalmers. En su segunda sección, Chalmers alude al argumento de George Berkeley, el cual es esencialmente igual a uno que ofrecí anteriormente (en la sección 1). Pero, por alguna razón, él lo rechaza: “No encuentro plausible que la apariencia sea la realidad, por eso no apoyo el razonamiento de Berkeley”.

Hay dos comentarios importantes por hacer aquí. En primer lugar, es sorprendente que Chalmers considere apropiado rechazar la solución de Berkeley, internamente consistente, del problema mente-cuerpo con un comentario tan inconsecuente como “No encuentro plausible que [...]”. Berkeley es un importante filósofo cuyas teorías han sido escrutadas en la academia por generaciones, y todavía está en el programa de estudios. Incluso quienes están en desacuerdo con él, generalmente consideran sus argumentos bastante difíciles de refutar. Berkeley también tiene el honor de haber propuesto una solución internamente consistente con el problema mente-cuerpo. Muy pocos otros filósofos, si ha habido alguno, han hecho esto. Por consiguiente, incluso si Chalmers rechaza a Berkeley, tiene la responsabilidad de ofrecer alguna razón. ¿En cuáles aspectos encuentra él inverosímil a Berkeley?

En segundo lugar, Chalmers ha incurrido en cierto grado en la falacia del hombre de paja, al describir la filosofía de Berkeley como si afirmara que la "apariencia es la realidad". Esta es una afirmación ambivalente, que la mayoría de las personas leerá como si significara que el mundo tal como se nos manifiesta a nosotros es la totalidad de la realidad. Esto es más un fenomenalismo humeano que un idealismo berkeleyano. Berkeley sostiene explícitamente que el mundo natural que observamos está dirigido por una mente externa, no humana, que llama "Dios".

Como veremos, la otra cosa extraña sobre el desprecio superficial de Chalmers de Berkeley, es que se ve abocado a defender una posición que está notablemente cerca de la Berkeley.

4. EL ENCUBETAMIENTO RECONSIDERADO

Chalmers reconsidera el experimento del cerebro-en-una-cubeta. Presenta su tesis de que nuestras afirmaciones cotidianas sobre el mundo físico son verdaderas, incluso si el mundo físico es en últimas una realidad virtual generada por alguna inteligencia externa. Sus motivos para afirmar esto es que el significado de una afirmación hecha por nosotros sobre el mundo físico está limitado por los hechos físicos, y no se extiende a hechos metafísicos sobre la realidad subyacente. Esto es, en efecto, un caso especial de argumentación semántica que Berkeley propone. Yo sólo puedo conjeturar que es la mala fama de Berkeley lo que previene a Chalmers de confesarse como un berkeleyano.

(En cierta ocasión le dije a Chalmers en una discusión por Internet que era un berkeleyano que no ha salido del closet. Él negó esto, pero no ofreció un argumento para refutarme.)

Chalmers presenta su tesis en la forma de tres hipótesis:

1. La 'hipótesis de la creación' que afirma que el espacio-tiempo físico y sus contenidos fueron creados por seres fuera del espacio-tiempo físico.
2. La 'hipótesis computacional' que afirma que los procesos microfísicos a través del espacio-tiempo están constituidos por procesos computacionales subyacentes.

3. La 'hipótesis mente-cuerpo' que afirma que la mente de cada persona está (y siempre ha estado) constituida por procesos fuera del espacio-tiempo físico, y recibe sus estímulos de, y envía sus respuestas a, los procesos en el espacio-tiempo físico.

El principal peso de esta tesis es soportado por la hipótesis nro. 2 (La hipótesis nro. 1 juega un papel de mantenimiento y la hipótesis nro. 3 no es estrictamente necesaria.)

Si aceptamos su tesis, Chalmers afirmaría entonces que no nos estamos comprometiendo con el escepticismo sobre el mundo cotidiano en la Matrix. Él afirma: "Todavía existen mesas, sillas y cuerpos: éstos se componen fundamentalmente de bits, y de cualquier cosa de la que están hechos los bits". Sin embargo, esto depende de cómo está siendo usado el juego de lenguaje. Chalmers fracasa al hacer explícita la separación de juegos de lenguaje, y en este respecto su argumento es esencialmente una versión menos rigurosa del argumento de Berkeley.

Supóngase que entro a una realidad virtual en la que me siento en un escritorio y escribo en un computador portátil. Entonces, hay dos juegos de lenguaje que se diferencian: (a) un juego de lenguaje en el que bien puedo afirmar que el escritorio y el computador portátil existen, a saber, el juego de lenguaje que estoy usando al hablar con otras personas (i.e. avatares) al interior de la realidad virtual. Por ejemplo, si una camarera virtual viene, puedo pedirle que ponga el café en el escritorio. No tendría sentido para ella contestar que no hay un escritorio. (b) Otro juego de lenguaje en el que puedo afirmar correctamente que el escritorio y el computador portátil no existen, a saber, el juego de lenguaje que uso cuando salgo de la realidad virtual y vuelvo al mundo real.

Por supuesto, Berkeley no usa el término 'juego de lenguaje', debido a que éste fue inventado por Wittgenstein 250 años después. En cambio, usa los términos 'uso vulgar' y 'uso filosófico'.

Cuando Chalmers afirma que las mesas y las sillas todavía existen, esa afirmación es verdadera sólo dentro del juego de lenguaje que es interno al mundo virtual. Fuera de ese mundo, usamos un juego de lenguaje diferente, en el que puede decirse propiamente que las sillas y las mesas virtuales no existen.

Chalmers afirma que "la imagen es extraña y sorprendente", pero es sólo porque falla al hacer explícito que hay dos juegos de lenguaje

separados, y que la afirmación de la existencia de las mesas y las sillas es válida sólo dentro de uno de los juegos. Que este no sea un punto particularmente delicado se evidencia por el hecho de que gran número de usuarios de juegos de video, quienes se sitúan dentro de formas muy débiles de realidad virtual, no tienen dificultades, en lo absoluto, para comprender y articular esta diferencia. Encuentro sorprendente que Chalmers necesite afirmar que los objetos virtuales realmente existen, cuando de hecho está claro para todos que *no* existen, aunque podríamos hablar como si ellos existieran cuando nos sumergimos en el mundo virtual.

De esta manera, como veo, (a) Chalmers está en lo correcto cuando afirma que las creencias dentro de la Matrix son verdaderas, pero (b) está equivocado al suponer que ellas tienen igual fundamento que las creencias fuera de la Matrix. De hecho, ellas no tienen igual fundamento porque existen en diferentes juegos de lenguaje.

Con tal de que nos estemos ocupando del juego de lenguaje dentro del mundo virtual, Chalmers también está en lo correcto al afirmar que podemos hacer correctamente afirmaciones sobre el pasado antes de que nosotros (o nuestros avatares) naciéramos. Pero de nuevo, desde mi punto de vista, esto está limitando las afirmaciones hechas dentro de la Matrix.

5. LA SIMPLEZA IMPLÍCITA DE LAS ENTIDADES ELEMENTALES DE LA FÍSICA

Hay una afirmación sin especificar en física de que las entidades elementales de la física son genuinamente elementales. Es decir, son los ladrillos básicos de que el mundo está hecho. Si Chalmers identifica las entidades elementales de la física con las entidades computacionales en una simulación como la Matrix, entonces la afirmación no se sostiene más porque, obviamente, en este caso estas entidades aparentemente elementales no son ladrillos básicos, sino los productos de procesos complejos subyacentes.

Así pues, el proyecto de Chalmers de mostrar que las creencias y las afirmaciones cotidianas son verdaderas en virtud de la *identidad* de las entidades físicas y computacionales, de hecho, fracasará. Las entidades computacionales siguen siendo *sólo simulaciones* precisamente porque no son los ladrillos elementales del mundo.

Parte de lo que decimos cuando hablamos sobre las entidades elementales de la física es que éstas realmente son básicas. De esta manera, al identificar Chalmers las partículas subatómicas con entidades computacionales en una simulación, está afirmando que, después de todo, no son genuinamente elementales. Nuestras creencias y afirmaciones existentes sobre el mundo físico no serán enteramente verdaderas.

Este error puede evitarse modificando el argumento de Chalmers en términos de juegos de lenguaje. En el juego de lenguaje de la física al interior de la Matrix, es correcto decir que las entidades elementales de la física son reales, y realmente son ladrillos básicos del mundo. Solamente cuando dejamos la Matrix y nos reincorporamos al juego de lenguaje del mundo externo, podemos afirmar que las entidades físicas elementales dentro de la Matrix son, de hecho, sólo simulaciones.

6. ARTIFICIO SEMÁNTICO

Más adelante en el ensayo, al responder a su objeción nro. 1, Chalmers escribe: *“El cerebro está solo en un cuarto oscuro. Pero esto no implica que la persona esté sola en un cuarto oscuro”*.

Esto va en contra de lo que él escribió al comienzo del ensayo, donde consideró al cerebro y a la persona como uno y el mismo.

Para estar seguro, hay ciertamente una diferencia entre el cerebro y la persona de quien es éste. Pero esto no ayuda a Chalmers a tratar con su objeción nro. 2. Dado que esta objeción es, esencialmente, la siguiente convicción intuitiva: una persona encubetada está engañada si cree que está paseándose por Tucson en un día soleado, cuando de hecho está conectada en una cubeta. Ahora, cuando el individuo cree, y afirma, que está paseándose por Tucson en un día soleado, entonces no se está refiriendo a sí mismo como tal (es decir, a su mente) sino a su cuerpo. Ella está afirmando que sus pies están pisando el pavimento y que la brisa de Tucson está soplando a través de su cabello. De esta manera, por tratar de hacer que ella se esté refiriendo a sí misma, no a su cuerpo, Chalmers se está comprometiendo con artificios semánticos que nada tienen que ver con su argumento principal.

7. CONFUSIÓN SOBRE LOS REFERENTES VIRTUALES Y REALES

La tesis de Chalmers de que los juicios y las creencias dentro de la Matrix son verdaderas y tienen un igual fundamento que aquellas fuera de la Matrix, conduce a un problema de confusión sobre los nombres propios. En su objeción nro. 2, él considera un cerebro encubetado que se encuentra en New York, mientras que la persona encubetada cree que está en Tucson. ¿Cómo puede ser que la persona esté en Tucson y en New York al mismo tiempo? La respuesta de Chalmers a esto consiste en volver hacia atrás y admitir que la persona encubetada está, después de todo, en un mundo meramente simulado: *El concepto de "Tucson" del ser encubetado no se refiere a lo que llamamos Tucson. Más bien, se refiere a algo completamente distinto: llamémoslo Tucson*, o "Tucson virtual"*.

Pero si los nombres propios tienen que distinguirse en esta forma, entonces seguramente cada otra palabra también debe calificarse de manera similar. Si es inaceptable decir "estoy en Tucson y en New York", entonces también es inaceptable decir "estoy caminando a lo largo de la calle y flotando en una cubeta". Si tenemos que remplazar "Tucson" con "Tucson virtual", entonces por la misma lógica tendríamos que decir "mi yo virtual está caminando virtualmente a lo largo de la calle virtual". Pero esto es equivalente a marcar el lenguaje en su totalidad como un lenguaje diferente. De hecho, Chalmers admite esto en su respuesta a la objeción nro. 3, donde escribe: *"El concepto de Neo de "cabello" no se refiere al cabello real, sino a algo más que podríamos llamar cabello* ("cabello virtual")"*.

Esto socava la posición que Chalmers está intentando defender: que las creencias y las afirmaciones del encubetado son de todas maneras verdaderas sin que tengan que ser cualificadas.

Creo que el análisis correcto (acerca de la teoría de los juegos de lenguaje que estoy defendiendo) es que la afirmación "estoy en Tucson" es verdadera dentro del juego de lenguaje de la persona encubetada. Pero es falsa en el juego de lenguaje de un técnico que cuida del cerebro encubetado.

Como Chalmers trabaja de esta manera a través de su lista de objeciones, se encuentra inevitablemente alejándose de su posición principal (de

que las afirmaciones en la Matrix están en igualdad de condiciones con las creencias fuera de la Matrix) y hacia un análisis del juego de lenguaje. En su respuesta a la objeción nro. 4¹, él escribe: “Si **no** estamos en la matrix, pero alguien más está, podemos decir que su término “mano” se refiere a manos virtuales, pero nuestro término no”.

Finalmente, enuncia el opuesto exacto de su tesis original: “Nuestras palabras se refieren a cosas diferentes, dependiendo de si nuestra perspectiva es desde dentro o fuera de la matrix”.

La forma en la que esta ‘perspectiva’ se manifiesta es a través de diferentes juegos de lenguaje. No es solo que los términos individuales, tales como ‘cabello’ y ‘manos’, estén intercambiados en la medida en que se refieran a ítems reales o virtuales. Más bien, hay dos juegos de lenguaje completos y autocontenidos. El uso del lenguaje, y su integración dentro de nuestras vidas sociales, forma un modelo coherente de la vida. Si Trinity dice “¡Neo, hay un Agente detrás de ti!”, entonces Neo comprende que esto es relativo al juego de lenguaje: él comprende que el avatar de Trinity se está distinguiendo virtualmente del avatar de un Agente, y Neo necesita cambiar su propio avatar para esquivar el golpe de kung-fu que está por recibir. Los términos del mundo real y virtual no se mezclan. Si Trinity hubiera dicho “¡Neo, hay un centinela detrás de tu cuerpo virtual!”, podría entonces estar hablando cosas sin sentido, porque el centinela existe sólo fuera de la Matrix. Las afirmaciones tienen que desarrollarse en uno o en otro juego de lenguaje.

Pero esto contradice la tesis original de Chalmers de que las creencias ordinarias son verdaderas *simpliciter*. Ellas no lo son. Son verdaderas *dentro* del juego de lenguaje apropiado. En su respuesta a la objeción nro. 7, Chalmers sugiere una aproximación al problema de que el nivel de los términos individuales (antes que al nivel de un juego de lenguaje completo) conduce a confusiones tales como la siguiente: “Por varias razones pienso que no es plausible que palabras como “acción” y “amigo” puedan cambiar sus significados tan fácilmente como palabras de la clase de “Tucson” y “cabello”. En cambio, pienso que uno puede decir verídicamente (en nuestro propio lenguaje) que el ser encubetado realiza acciones y tiene amigos”.

¹ El autor ha cometido el error de confundir el número de la objeción, pues, de acuerdo con el texto original de Chalmers, no se trata de la objeción cuarta, sino de la quinta. (N. del T.)

Chalmers está aquí en una dificultad porque su lógica requiere que insista en las afirmaciones "acción virtual" y "amigo virtual" de la persona encubetada; y sin embargo comprende que esto causará problemas cuando los cerebros reales se muevan entre la Matrix y el mundo externo. Este problema desaparece plausiblemente si cambiamos los juegos de lenguaje, en lugar de cambiar los términos.

8. ¿QUÉ TAN DETALLADA DEBE SER LA SIMULACIÓN?

Hay, sin embargo, un detalle importante en donde Chalmers pone una condición demasiado estricta. Él asume que la simulación debe modelar el mundo físico hasta el nivel de los átomos y las partículas subatómicas: *"Para que un cómputo abstracto sea una simulación de la realidad física, debe tener elementos computacionales que correspondan a cada partícula en la realidad (igualmente para los campos, ondas, o cualquier otra cosa que sea fundamental), evolucionando dinámicamente de manera que corresponda a la evolución de las partículas"*.

Esto no es ni necesario, ni probable. La Matrix de la computadora necesita simular solamente lo suficiente para proporcionar las observaciones que las personas hacen. Las partes inobservadas del universo pueden omitirse de la simulación, e incluso las partes observadas pueden simularse en un nivel adicional.

Esto es, en realidad, un punto crucial en la argumentación de Chalmers. Porque su argumento central es este: la razón de que todas nuestras afirmaciones sobre el mundo expresadas dentro del mundo Matrix (sin pérdida de la verdad) es precisamente que cada entidad física, bajo el nivel más bajo de la física subatómica, está presente de forma computacional dentro de la simulación. Si esto es falso, y si la Matrix simula detalles inobservados de una manera agregada, o simula sólo el área local (o hace ambas cosas), entonces, su argumento fallará.

Sin embargo, aún podemos llegar a la misma conclusión por medio de un argumento modificado. Porque si examinamos más cuidadosamente nuestro uso real del lenguaje, podemos encontrar que la estructura de fino granulado del mundo físico, no está realmente incorporada en lo que queremos decir cotidianamente. Cuando digo que mi computador portátil está en mi escritorio, el significado de lo que afirmo no incluye ninguna afirmación sobre los constituyentes moleculares del portátil o el escritorio.

(Para estar seguro, podría inferir de lo que conozco de ciertas predicciones físicas experimentales sobre lo que encontraría si fuera a examinar el escritorio y el computador portátil más cuidadosamente. Si fuera a raspar partículas del portátil y el escritorio y a examinarlas en un microscopio electrónico, podría descubrir manchas que interpretaría como átomos. Ahora bien, si hacemos un seguimiento de nuestro uso real del lenguaje, veremos que la información transmitida por la expresión “Mi portátil está en mi escritorio” no es (y no puede ser) sobre los hechos atómicos hipotéticos inobservados. Es (y sólo puede ser) sobre mis observaciones reales y potenciales. Podría, en el futuro, examinar mi portátil y el escritorio microscópicamente. Aquella observación potencial está incluida en la información transmitida por la expresión, y es, por lo tanto, parte del significado. Lo que no es parte del significado es la proposición P, de que el portátil y el escritorio consisten, ahora mismo, de átomos. Porque aquella proposición P no es sobre nada observable. Una proposición que es específicamente sobre ‘los átomos que no estoy observando ahora’ es autoevidente, no una afirmación sobre algo observable y, por lo tanto, no puede ser parte de la información que deseamos transmitir.)

Desde este punto de vista, Chalmers puede todavía reconocer la verdad de nuestras afirmaciones ordinarias sobre el mundo, incluso si la simulación no es computada en el nivel microfísico. Dado que lo microfísico no es parte del significado de nuestras creencias y afirmaciones cotidianas.

9. LA GENERACIÓN DE LA REALIDAD JUSTO-A-TIEMPO

En julio de 1999 publiqué *Paranormal Phenomena and Berkeley's Metaphysics*, un libro en el que defiendo la teoría de George Berkeley de que nuestro mundo es virtual, y de que todas nuestras experiencias conscientes son generadas por una vasta conciencia externa. (Berkeley la llama “Dios”, yo la llamo la “metamente”.) En la sección 4.2.4 propongo que este mundo virtual opera por “generación de objetos justo-a- tiempo”, en el que la metamente genera objetos como y cuando estamos a punto de observarlos. Chalmers ha hecho uso de este término describiendo una alternativa a escala completa de la simulación física.

La Hipótesis de la Matrix Localmente Extensible: Estoy conectado a una simulación computarizada de un entorno local fijo en un mundo, extendido

cuando es necesario dependiendo de los movimientos del sujeto [...] Esta clase de simulación es completamente diferente de una simulación en una matrix ordinaria. En una matrix, el mundo entero es simulado de inmediato. Hay altos costos para empezar, pero una vez la simulación es puesta en marcha, cuidará de sí misma. Por contraste, la matrix local extensible involucra una simulación "justo-a-tiempo". Esto tiene costos mucho más bajos para empezar, pero requiere mucho más trabajo y creatividad en la medida en que la simulación se desarrolla.

(No estoy enteramente convencido de la contabilidad de los costos hecha por Chalmers. Una simulación física completa no rodará simplemente a lo largo de sí misma. El cómputo subyacente tendrá que ejecutar activamente la simulación de cada parte del universo a cada momento, lo cual seguramente debe ser una vasta empresa. Además, el costo total de la simulación (para parafrasear a Microsoft) es inferior para la simulación justo-a-tiempo, porque los seres humanos observarán colectivamente solo una minúscula parte de todos los hechos del universo físico.)

En el modelo justo-a-tiempo es donde vemos la debilidad del análisis de Chalmers sobre la verdad y el significado. En esta simulación extensible, él afirma que las creencias y las afirmaciones sobre los estados físicos de cosas que ocurren por fuera de un espacio observado son necesariamente falsas. Ciertamente, esto puede no tener sentido para quien ha vivido siempre dentro de tal simulación. Para esa persona las creencias sobre las cosas locales están en una equivalencia con las creencias sobre las cosas remotas. Además, lo que Chalmers está proponiendo aquí está completamente en desacuerdo con el modo como las personas hablan exitosa y significativamente sobre los mundos reales y virtuales.

Al discutir sobre eventos y cosas dentro de un mundo virtual (sea un juego de video actual, o alguna Matrix en el futuro), las personas hablan acerca de ellos como si fueran reales. Esta manera de hablar está, sin embargo, limitada a ese juego de lenguaje. El juego de lenguaje estará demarcado por claras señales sociales. Imagínese, por ejemplo, un grupo de diseñadores VR, que pasa toda la mañana discutiendo el esquema para un nuevo producto VR, hablando todo el tiempo como si los eventos fueran reales. Cuando ellos descansan para almorzar, cambian a un juego de lenguaje diferente, en el que hablan sobre ir a un Starbucks (real). No hay confusión. Sin embargo, tampoco hay preocupación por si la simulación modelará el mundo completo o si será una simulación extensible.

De este modo, la validez de las creencias ordinarias y el lenguaje de la Matrix no están afectados por la naturaleza de la simulación subyacente, sea ésta una simulación mundo-entero o una simulación justo-a-tiempo.

Del mismo modo, una simulación al estilo Matrix que está limitada a agregar cosas macroscópicas (más que cosas microfísicas) apoya las creencias ordinarias y las afirmaciones de las personas que viven en esa simulación (incluyendo a los físicos). De nuevo, el enfoque de Chalmers le exige afirmar que las creencias microfísicas son falsas dentro de tal simulación. De esta manera, de acuerdo con Chalmers, un físico que vive dentro de la Matrix tiene una creencia verdadera de que tiene un lápiz en su mano, pero una creencia falsa de que el lápiz está hecho de átomos; aunque si raspa una cantidad pequeña del lápiz y la pone debajo de un microscopio electrónico, tendrá entonces una creencia verdadera de que hay átomos en su muestra del lápiz. No creo que esto capture el significado de 'verdadero'. Pienso que deberíamos adoptar el juego de lenguaje apropiado: dentro del juego de lenguaje del físico, es verdadero afirmar que el lápiz está hecho de átomos.

10. LAS SIMULACIONES Y BERKELEY

Me alegré al ver que el obispo Berkeley recibe después una mención positiva en el ensayo de Chalmers, cuando el buen obispo ha estado bastante abandonado en comentarios sobre *The Matrix*. Chalmers, sin embargo, ha co-optado con Berkeley en la simulación mundo-entero que defiende.

Una hipótesis como ésta fue propuesta por George Berkeley como una concepción sobre cómo podría ser realmente nuestro mundo. Berkeley la propuso como una clase de hipótesis metafísica sobre la naturaleza de la realidad. Muchos otros filósofos han diferido de Berkeley con respecto a esta clase de hipótesis escéptica. Si tengo razón, Berkeley está más cerca de la verdad. La Hipótesis de Dios puede ser vista como una versión de la Hipótesis de la Matrix, en que la simulación del mundo es implementada en la mente de Dios. Si esto es correcto, podemos decir que los procesos físicos realmente existen: sólo que en un nivel más fundamental, están constituidos por procesos en la mente de Dios.

De hecho, Berkeley niega explícitamente que podamos conocer la extensión o el nivel del detalle del pensamiento en la mente de Dios. Si Dios estaba creando un mundo entero, lleno de simulaciones microfísicas, o si estaba creando una simulación extensible y macroscópica, no es algo que podamos verificar sin tener acceso a la mente de Dios. En sus *Principios*, sección 71, Berkeley compara la base de datos interna de Dios con la partitura de un músico. De la misma manera que un músico crea música de los símbolos escritos en la partitura, así Dios crea nuestras percepciones sensoriales desde sus símbolos mentales privados. Lo que estos símbolos sean, no podemos saberlo, pero Chalmers está evadiendo el problema al asumir que estos símbolos de Dios crean una simulación completa de todo en el mundo físico.

De hecho, en *Paranormal Phenomena and Berkeley's Metaphysics*, argumenté que Dios probablemente no simula todas las cosas físicas. Como la mayoría de las cosas en la naturaleza, la mente de Dios es probablemente económica, y por consiguiente sólo simula lo que necesita, con el fin de proporcionar nuestras percepciones conscientes. Además, cuando aquella afirmación es hecha, ciertos fenómenos paranormales (tales como la retrokinesis) se tornan posibles de ser explicados por una explicación naturalista.

11. CONCLUSIÓN

Chalmers ha escrito un ensayo a favor de la Matrix en el que intenta mostrar que las creencias ordinarias y las afirmaciones hechas por las personas dentro de la Matrix son efectivamente verdaderas. Son verdaderas en la medida en que se refieren a procesos 'físicos' observables. Finalmente, su naturaleza virtual no es algo que pueda observarse por experimentación física dentro de la Matrix.

He argumentado que, aunque esta conclusión es, en términos generales, ampliamente correcta, ciertas críticas pueden hacerse. (a) El argumento es, en un sentido, demasiado fuerte, en la medida en que implica que las afirmaciones en la Matrix son comparables con las creencias fuera de la Matrix. Sin embargo, incluso como Chalmers reconoce, una distinción debe ser hecha entre las creencias y las afirmaciones en la Matrix y aquellas fuera de ella. (b) El argumento, en otro sentido, es demasiado débil, en la medida en que fracasa al implicar la verdad de las creencias y las afirmaciones ordinarias en simulaciones locales extensibles y en simulaciones macroscópicas.

He sugerido que un argumento semántico berkeleyano, en el que diferenciamos los juegos de lenguaje dentro de la Matrix de aquellos fuera de ella, nos permite llegar a la misma conclusión con las fallas (a) y (b).

REFERENCIAS

CHALMERS, David. (2003). *The Matrix as Metaphysics*. http://whatisthematrix.warnerbros.com/rl_cmp/phi.html.

LLOYD B, Peter. (1999). *Paranormal Phenomena and Berkeley's Metaphysics*. Ursa Software Ltd.