La pandemia originada por la COVID-19 va a tener un enorme impacto en muchos aspectos de nuestras vidas; pero, especialmente, en nuestros hábitos. Las personas se verán ante la disyuntiva de satisfacer sus ansias de socializar, viajar, conocer y tocar con el miedo a la proximidad y a la aglomeración. Como en tantas ocasiones a lo largo de la Historia, la respuesta puede estar en la tecnología.

Acabo de jugar una partida en la versión gratuita de *Plague Inc.*, el videojuego que lleva varios años en el mercado y que ahora está arrasando. Hoy he creado una bacteria (Némesis-20) que he conseguido evolucionar hasta hacerla prácticamente indestructible, letal en el 90 por ciento de los casos de contagio, y que se propaga por todos los medios imaginables. Pero no he conseguido aniquilar a la humanidad. Cuando estaba en el día D+345, ha aparecido un *pop-up* con el *game over* y el aviso de que los científicos han encontrado la vacuna. Esta vez he estado cerca: solo han sobrevivido 38 millones de personas.

El juego está muy bien diseñado y parece muy realista; pero ahora que todos nos hemos hecho un poco expertos en pandemias, está claro que no lo es. Y es que el juego solo contempla una batalla: la que existe entre la propagación de la enfermedad y el esfuerzo de los científicos por encontrar el antídoto.

La COVID-19 provocada por el virus SARS-CoV-2 tiene una letalidad que se estima que ronda entre el 0,5 y el uno por ciento. En la gran mayoría de los casos, se reduce a episodios de tos seca, fiebre y cansancio que duran unos días. Se transmite, que se sepa, tan solo a través del contacto con las gotículas que expulsan los infectados. Cuando escribo esto, cien días después del primer caso conocido en Wuhan, los muertos no superan los cien mil en todo el mundo. SARS-CoV-2 no es nada comparado con Némesis-20.

Está claro que con la COVID-19 la humanidad no corre peligro de extinción. Pero el mundo está al borde del colapso. Y lo está por los efectos colaterales que la enfermedad y, sobre todo, las medidas para contenerla y mitigarla están produciendo. Y eso no se tiene en cuenta en el videojuego. Y es ahí donde está el verdadero problema.

Está claro que con la COVID-19 la humanidad no corre peligro de extinción. Pero el mundo está al borde del colapso

Noah Harari nos tranquilizaba en su *Homo Deus*[1]. Cuando publicó su ensayo, morir en una pandemia era harto improbable. Ya no lo es tanto. También nos aseguraba que en nuestro mundo era más probable morir de obesidad que de inanición. Y eso seguramente se agravará, por mor del confinamiento sostenido y el sedentarismo que supone.

Vivimos en un mundo cada vez más globalizado. La globalización ha sido una de las causas que más han

contribuido a la expansión del virus. Hace un par de décadas, es muy probable que la COVID-19 no hubiera traspasado frontera alguna. Pero ya no hay distancias y viajar al extranjero ya no es un privilegio de las clases altas; es más, con la irrupción del *low cost* en la aviación comercial, comienza a ser una de las actividades preferidas de las clases medio-bajas. Estamos ante uno de los ejemplos más evidentes del efecto mariposa que, en su definición más habitual, también comienza en China. Un humilde chino captura un pangolín y en Europa y Estados Unidos mueren miles de personas 60 días después.

Vivimos en un mundo cada vez más trasladado al ciberespacio. Gran parte de nuestra interacción diaria con otros seres humanos se produce a través de él. Pero el ciberespacio no nos da todavía muchas cosas que necesitamos. Porque el ser humano necesita otro tipo de interacción más allá de la puramente remota y virtual. Pero, sobre todo, porque muchas actividades requieren la presencia física en el puesto de trabajo o en el lugar en el que se desarrollan. Y ello implica desplazamientos masivos y contacto entre las personas; y, por ende, el contagio inevitable de una enfermedad que no siempre genera síntomas en los enfermos y que no es fácil de detectar sin contar con ingentes cantidades de tests que resultan caros y que presentan un índice de error aún bastante elevado.

Vivimos en un mundo en el que cada vez se producen más datos. Hay estudios que aseguran que cada dos años producimos y almacenamos tantos datos como en toda la historia precedente de la humanidad. Pero todavía somos incapaces de saber, incluso en los países más avanzados, cuántos infectados hay; incluso cuántos han muerto por causa del virus.

La COVID-19 no va a erradicarse en unas cuantas semanas. Dicen los expertos que es muy probable que, una vez superada la fase más crítica, repunte cada cierto tiempo. Así que esto que vivimos, y a lo que estamos empezando a acostumbrarnos, no va a ser cuestión de semanas. Vamos a vivir en la inseguridad durante bastantes meses. Quizás años. Como mínimo, hasta que exista a disposición de toda la población mundial una vacuna efectiva. Pero después es posible que aparezcan nuevas mutaciones del virus. Y persistirá el miedo. Y el miedo hará cambiar nuestros hábitos.

La COVID-19 va a tener consecuencias desastrosas para la economía. Pérdidas de empleo por millones, cierre masivo de empresas, brutal caída de ciertas actividades. Quizás sus efectos perduren durante varios años pero, como siempre, la cosa repuntará y sus consecuencias serán transitorias en la mayoría de los casos. En otros, pueden tener más recorrido o, incluso, instalarse en permanencia: actividad hotelera y, en general, de toda la industria asociada al turismo, al transporte público, al espectáculo y al ocio masivo: teatro, cine, competiciones deportivas, restaurantes, conciertos, …

Tendrá enormes efectos sobre nuestro comportamiento. Habrá miedo a viajar hacinado, a las aglomeraciones, al contacto físico, a cruzar fronteras

Pero, sobre todo, tendrá enormes efectos sobre nuestro comportamiento. Habrá miedo a viajar hacinado, a las aglomeraciones, al contacto físico, a cruzar fronteras. Nos acostumbraremos a que la mascarilla y los guantes sean un aditamento más de nuestro vestuario; es muy posible que las grandes marcas de moda comiencen a incorporarlas a sus catálogos y los colores y estampados cambien según la temporada, según la moda. Las habrá de marca y los manteros venderán falsificaciones de mascarillas Louis-Vuitton en la Gran Vía y los

pasillos del metro. Gran Vía y metro que estarán más vacíos, me imagino. Por el miedo.

Pero, por otra parte, nada podrá detener nuestras ansias de socializar, de ver, de tocar, de conocer, de viajar. Es inherente a la esencia humana. ¿Cómo convivirán ese miedo y esas ansias?

En la tecnología está la respuesta

Ya hace años que se viene hablando mucho del impacto que la inteligencia artificial va a tener en nuestras vidas. Si antes de la COVID-19 ya se adivinaba lo enorme de ese impacto, ahora puede dispararse a cotas insospechadas. Si antes de la COVID-19 la transición podría haber sido gradual y llevadera, no es descabellado vaticinar que ahora será brutal y traumática.
Y ya empezamos a tener muestras de ello.

La COVID-19 ha paralizado el deporte de alta competición. Algo increíble, habida cuenta del dinero y pasión que mueven la Liga, la Premier, la Fórmula 1 o la NBA. Llevamos días oyendo como este torneo y aquel gran premio se cancelan. Incluso algunos eventos deportivos que siguieron celebrándose en plena II Guerra Mundial han cerrado sus puertas en este 2020. ¿Cómo va a poder subsistir en un mundo amenazado por la pandemia algo que necesita de la presencia de masas hacinadas para su celebración? ¿Es el fin del deporte de masas, tal y como lo hemos conocido hasta ahora?

Hace unos días veíamos en el Telediario como en muchos deportes (ciclismo, automovilismo, motociclismo, tenis, fútbol) deportistas de élite competían entre sí por medio de videojuegos *online*. Carlos Sainz, enfrentado a una pantalla que simula con gran realismo el circuito de Sepang, maneja los mandos que transfieren sus órdenes al vehículo avatar del videojuego, en el que también están el de Hamilton, Botas y demás pilotos de la parrilla habitual. Competición más justa entre pilotos que la real, pues las cualidades del vehículo pesan mucho en el resultado. Y algo parecido hicieron ciclistas de élite, haciendo competir sus avatares sobre la reproducción de una etapa del Tour, pedaleando en remoto, cada uno desde su ubicación, aislados del resto. Quizás vaya por ahí el deporte del futuro, al menos en algunas disciplinas.

También hemos visto coros constituidos por individuos aislados conectados a través de plataformas. Y su grabación era visualizada a través de Internet por cientos de miles de usuarios, también aislados en sus hogares.

> En definitiva, el miedo (o la precaución) nos va a empujar hacia nuestros hogares justo cuando la tecnología está a punto de ofrecernos una alternativa existencial que puede desarrollarse en nuestro cuarto de estar

La realidad aumentada y la realidad virtual han alcanzado ya un grado de madurez que permitirá en muy breve espacio de tiempo producir soluciones al alcance de gran parte de la población. La tecnología va a permitirnos hacer una excursión por el Himalaya o visitar el Louvre, con un gran realismo y sin salir de nuestra casa, justo en el momento en que salir de nuestra casa empieza a requerir cierto grado de valor. En definitiva, el miedo (o la precaución) nos va a empujar hacia nuestros hogares justo cuando la tecnología está a punto de ofrecernos una alternativa existencial que puede desarrollarse en nuestro cuarto de estar.

¿Seguiremos buscando vuelos baratos en Vueling cuando podamos visitar el mundo desde nuestra habitación con sensación parecida y sin riesgo alguno? Y no será solamente el mundo real y conocido. Podremos viajar al espacio, al futuro, al pasado; practicar deportes y, en general, cualquier actividad, en el entorno y en la compañía (virtual) de quién deseemos.

Veremos pasar versiones de los programas, evolucionando hacia un realismo cada vez mayor. Como las distintas versiones del videojuego FIFA, en las que en apenas diez años hemos visto cómo los jugadores pasaban de ser simples monigotes a que Messi se mueva exactamente como Messi y a que casi sea posible ver como le crecen los pelos de la barba en el transcurso de un partido.

Y no habrá límites. Nos relacionaremos e interactuaremos con hologramas de nuestros amigos, familiares … o perfectos desconocidos. No habrá barreras idiomáticas, porque la inteligencia artificial propiciará la traducción simultánea. Se incorporarán sonidos, olores, texturas, … alcanzando una verosimilitud tal que será difícil diferenciarlo de la realidad. Hasta puede que la supere. Ya lo anuncia la tercera Ley de Clarke: cualquier tecnología suficientemente avanzada es indistinguible de la magia.

La población demandará nuevas experiencias con la misma avidez con la que ahora devora series en Netflix, para evadirse de una realidad cada vez más anodina y triste. Quizás desaparezca el turismo; y los atascos, puesto que el teletrabajo será la forma laboral más extendida. Ser desarrollador de realidad virtual será una profesión muy valorada y demandada. Y me temo que también la de psiquiatra.

Dudo que todo nuestro universo acabe por trasladarse a lo virtual. Seguiremos necesitando otras cosas, supongo. Pero quizás lo más apasionante, aquello que más nos llene, las relaciones y experiencias más ricas e inolvidables, acaben por no estar en este mundo.