Tecnología de Comunicación de Inmersión Total, Primera Parte, Aplicaciones. □□ □

Mari Swa:

Hola de nuevo. Gracias por estar aquí conmigo una vez más. Espero que hoy se encuentren muy bien. Soy Mari.

Esta información puede verse como ciencia ficción o como mejor lo vea el espectador y la publico únicamente con fines de entretenimiento. Aún así, me tomo muy en serio mi información. Quien tenga ojos para ver… que vea.

Y esto como siempre debo decir para mi propia protección, aquí en YouTube. Es especialmente aplicable a cualquier tema tecnológico similar a este. Sin embargo, estos sistemas son parte de mi vida diaria aquí arriba.

Les sugiero encarecidamente que vean mi video anterior sobre la tecnología informática holográfica cuántica Taygeteana, si aún no lo han hecho, ya que se conecta directamente con el tema de hoy, porque la tecnología de inmersión total necesita una enorme cantidad de potencia informática y me gustaría que supieran de dónde viene.

La tecnología de comunicación de inmersión total no es otra cosa que la realidad virtual, pero llevada a su forma última y más avanzada, y es tan avanzada que es indistinguible de la realidad misma, salvo algunos pequeños detalles de los que hablaré más adelante, especialmente en la segunda parte de este tema donde discutiré cómo se logra.

Los sistemas de realidad virtual utilizados por sociedades interestelares muy avanzadas tienen innumerables aplicaciones, y algunas de las más importantes son las siguientes:

Presencia remota, que es cuando el sistema te lleva a otra ubicación usando su capacidad de realidad virtual, donde te lleva a un lugar que realmente existe y que también está equipado con el mismo sistema. Entonces lo que experimentas al usarlo es como si hubieras atravesado un portal. Las personas reales del otro lado te ven e interactúan contigo como si estuvieras allí, lo que hace de este sistema algo así como la mejor llamada de Skype.

La siguiente aplicación es con fines de entretenimiento, donde el sistema lleva al usuario a una realidad virtual aumentada, a lugares y situaciones que pueden ser recreaciones de hechos reales o creados simplemente para divertirse, lugares y

situaciones de fantasía. Esta aplicación del sistema es básicamente el videojuego definitivo. En este sistema, puedes compartir un mundo de videojuego con otros jugadores reales, o estar allí solo interactuando con personajes generados por computadora, también conocidos como NPC, al igual que con los sistemas de videojuegos que se encuentran en la Tierra.

El usuario puede generar sus propios mundos virtuales, utilizando el modo creativo del sistema, que también está conectado a la interfaz pensamiento máquina del ordenador que describí en mi video anterior, o simplemente manipulando piezas y elementos del juego con elementos táctiles interactivos, así como verbalmente.

Todas las aplicaciones de esta tecnología utilizan una interfaz pensamiento-computadora donde la computadora lee lo que quieres del campo cuántico, como describí en detalle en el video anterior, así como controles verbales y táctiles. El ordenador lee lo que quieres hacer, descartando probabilidades y también leyendo tus reacciones, sin necesidad de primitivos sistemas invasivos de lectura de mentes que detectan las ondas cerebrales y extraen conclusiones de ellas.

Esos sistemas primitivos de lectura de mentes basados en la detección de la actividad de las ondas cerebrales pueden ser muy peligrosos, ya que abren la posibilidad de un mal uso, porque en este sistema, así como un cerebro puede controlar una computadora, la computadora también puede controlar el cerebro, ya que funciona de ambas maneras y en ambos sentidos.

Al contrario de esto, mientras se utiliza la interfaz mente-computadora que se basa en mirar y predecir sus intenciones usando el campo cuántico, el cerebro y la mente del usuario biológico permanecen independientes o sintiéntes, y sin posibilidad de que la computadora imponga pensamientos e ideas de forma invasiva. Esto por ejemplo como medio para atacar a alguien, o a una nave, utilizando su inteligencia artificial.

Otra aplicación común es con fines de entrenamiento para que pilotos y personal militar experimenten todas las situaciones imaginables que pueden encontrar en la vida real. Esta aplicación es una de las más importantes y productivas, ya que ha ayudado a salvar innumerables vidas.

La próxima aplicación de esta tecnología tiene fines educativos, de modo que el alumno pueda aprender experimentando de primera mano la recreación de un hecho histórico, por ejemplo, o aprender cualquier tema, sumergiéndose en un

entorno de realidad virtual diseñado para inundar los sentidos del alumno con toda la información a adquirir. Es muy fácil para un estudiante aprender cualquier materia si toda su atención está puesta en ella, sobre todo cuando está diseñada para que además sea una experiencia divertida.

Este sistema es especialmente útil cuando se estudia acontecimientos históricos, ya que los estudiantes son llevados a verlos de primera mano, mientras saltan instantáneamente de una situación a la siguiente a su voluntad. Pueden ver las situaciones más peligrosas y dramáticas estando perfectamente seguros en sus aulas u hogares incluso olvidando por completo que están allí.

Otra aplicación de esta tecnología de inmersión total es el diseño de objetos y máquinas, donde el creador ingresa a la realidad virtual para diseñar y construir cualquier cosa, desde una obra de arte hasta un edificio o una nave espacial. Es aquí donde esta tecnología entra con máxima eficacia, ya que el arquitecto puede ver su creación completamente terminada frente a él en cuestión de segundos, además de poder cambiar y mover cosas y elementos de su diseño hasta quedar completamente satisfecho con el resultado.

Cuando se utilice esta tecnología para el diseño de naves estelares, no solo es útil para desarrollar como se verá, sino que también puede brindarles a los diseñadores situaciones generadas por computadora aplicadas a la nave para emular casi cualquier circunstancia que pueda encontrar en el espacio, ayudando así a los diseñadores e ingenieros para probar sus mecanismos, motores, sistemas y subsistemas, así como la resistencia de los materiales utilizados para su construcción.

Esta tecnología de inmersión total permite a los ingenieros probar materiales para mejorar sus aleaciones, así como probar una nave estelar virtual ya preparada, llevándola a ella y a cada uno de sus componentes al límite y estudiar sus puntos de rotura, todo para saber dónde deben reforzarse cada uno de los componentes.

La computadora que controla y genera la realidad virtual donde se está diseñando la nave estelar no solo puede generar la ilusión de todos los objetos allí para los ingenieros, sino que también genera todos los atributos de cada objeto, así como las propiedades de los materiales utilizados en su construcción y su interacción con otros componentes. Por ejemplo, las influencias químicas y magnéticas que puedan tener entre sí, todo ello con la máxima precisión. Todas las naves estelares modernas que pertenecen a culturas interestelares muy avanzadas se diseñan y

prueban utilizando este sistema de realidad virtual ultrasofisticado.

Lógicamente, este sistema también se utiliza en innumerables aplicaciones industriales, especialmente en aquellos lugares donde se debe probar un material y llevarlo hasta su punto de rotura para mejorar el producto final. Esta es la forma más avanzada de diseño asistido por computadora.

Un ingeniero, un arquitecto o un grupo de ellos, pueden diseñar su producto íntegramente dentro del sistema de realidad virtual, probarlo y modificarlo, y cuando estén satisfechos con su creación, la computadora utiliza la matriz misma de su producto que está en forma virtual para guiar las máquinas de producción que llevarán el diseño virtual al mundo real y con sus atributos iniciales exactos.

Otro uso o aplicación importante de esta tecnología es con fines militares, donde cada escenario posible puede simularse y experimentarse en realidad virtual con la máxima precisión y donde todas las variaciones de acción pueden probarse antes de ejecutarlas en el mundo real, al mismo tiempo que la computadora predice todas las acciones, los movimientos de los enemigos y contrapartes.

De esta forma, los generales y comandantes siempre pueden conocer el mejor curso de acción posible en cualquier conflicto, con el menor número de errores posible. Aunque siempre deben recordar que este sistema, por muy avanzado que pueda ser, es tan bueno como los datos disponibles que se le han introducido.

Este sistema también se utiliza para estudiar los cambios ambientales y el impacto que cualquier proyecto de gran escala puede tener sobre él. Todo para saber qué opción dañará menos a la naturaleza mientras se construye un nuevo complejo industrial o un nuevo pueblo.

Las aplicaciones de esta tecnología son innumerables y casi no tienen límites. El impacto en cualquier sociedad que posea esta tecnología es nada menos que brutal, ya que es la herramienta que más impulsa el diseño y el crecimiento tecnológico y social.

El lado negativo de esta tecnología es que ha provocado el colapso de la creatividad y el arte en muchas sociedades avanzadas, como pueden imaginar, y también como pueden empezar a ver en la Tierra, donde la presencia de imágenes generadas por ordenador, música e incluso textos, están empezando a invadir la sociedad, desplazando las creaciones de personas reales.

Este es otro ejemplo de donde entra en juego la ética, porque algunas culturas interestelares avanzadas, como la de Taygeta, que ya ha pasado por una crisis industrial y de creatividad computarizada, han decidido limitar el uso de las computadoras a un punto saludable, donde son útiles como herramientas, pero no se les permite invadir otros aspectos más espirituales de la sociedad, como la música, el arte y la artesanía.

En Taygeta, las cosas creadas industrialmente tienen valor y se consideran un grupo específico de cosas, y creativamente, la artesanía manual y el arte se consideran en un conjunto de estándares completamente diferente. El valor de todo lo creado a mano y por un cerebro biológico se mantiene con el mayor respeto, estima y aprecio. Por eso apreciamos los originales mucho más que los replicados de cualquier objeto o cosa.

Esta avanzada tecnología de realidad virtual también se utiliza para replicar prácticamente cualquier objeto, por complejo que sea, mediante avanzadas máquinas impresoras 3D que pueden recrear casi todos los materiales existentes, con todas sus combinaciones así como su química y atributos energéticos. Colocaré un enlace a mi video sobre estas máquinas al final.

Otra desventaja de esta tecnología es que cualquier persona puede hacer un mal uso de ella, especialmente aquellas que no están contentas con su vida real, porque se pueden generar muy fácilmente una nueva vida ultrarrealista dentro de la computadora de inmersión total y adaptarla exactamente a sus necesidades y los deseos de cada persona, convirtiéndose así en un lugar más atractivo donde estar y vivir para el usuario.

Jugar a videojuegos y crear tu propia realidad virtual es muy divertido, sobre todo cuando el sistema también es capaz de recrear el tacto, la temperatura, el viento, los olores, e incluso el gusto. Aunque en este último es donde el sistema es menos eficaz y aún hay que perfeccionarlo. Digamos que recrear el gusto es su punto más débil, lo cual conviene porque si no fuera así, la gente ni se molestaría en salir de la realidad virtual para comer, muriendo así de hambre en su vida real o algo por el estilo.

Como pueden imaginar, es muy fácil dejarse llevar por esta tecnología de realidad virtual, ya que muchas veces no obtienes suficiente de ella, quieres más y más, por lo que te intoxicas con tu vida alternativa, destruyendo la real. Como todo lo demás, debe utilizarse con prudencia y solo para el bien.

En mi próximo episodio, describiré lo mejor que pueda como funciona este sistema de realidad virtual ultra avanzado y contaré con la cooperación de la ingeniera en jefe de esta nave estelar Zai´kira, como mi asesora y mentora en este tema, así como también lo fue para el de computadoras holográficas cuánticas, mi último video, el que está justo antes de este.

Esto será todo por hoy. Nos vemos la próxima vez. Como siempre, gracias por ver mi video y por darle like, compartirlo y suscribirse para obtener más información, y espero verlos aquí la próxima vez.

Con mucho cariño.

Su amiga,

Mari Swaruu

https://www.youtube.com/watch?v=T4XKpDEOtyM&t=617s