

# THE MIND READER

RICARDO SOTO GARCÍA



ExLibric

# **THE MIND READER**



ExLibric

RICARDO SOTO GARCÍA

# **THE MIND READER**

EXLIBRIC  
ANTEQUERA 2022

## **THE MIND READER**

© Ricardo Soto García

Diseño de portada: Dpto. de Diseño Gráfico Exlibric

Iª edición

© ExLibric, 2022.

Editado por: ExLibric

c/ Cueva de Viera, 2, Local 3

Centro Negocios CADI

29200 Antequera (Málaga)

Teléfono: 952 70 60 04

Fax: 952 84 55 03

Correo electrónico: [exlibric@exlibric.com](mailto:exlibric@exlibric.com)

Internet: [www.exlibric.com](http://www.exlibric.com)

Reservados todos los derechos de publicación en cualquier idioma.

Según el Código Penal vigente ninguna parte de este o cualquier otro libro puede ser reproducida, grabada en alguno de los sistemas de almacenamiento existentes o transmitida por cualquier procedimiento, ya sea electrónico, mecánico, reprográfico, magnético o cualquier otro, sin autorización previa y por escrito de EXLIBRIC; su contenido está protegido por la Ley vigente que establece penas de prisión y/o multas a quienes intencionadamente reprodujeran o plagiaran, en todo o en parte, una obra literaria, artística o científica.

ISBN: 978-84-19269-53-9

RICARDO SOTO GARCÍA

# **THE MIND READER**

# Agradecimientos

Esta novela está dedicada, en primer lugar, a mi padre, que es el que más ha creído en ella y, en segundo lugar, a mi hermano, que ha ayudado junto con mi padre a pulir ideas para que esta salga adelante. Igualmente, ha ayudado bastante el *feedback* del escritor Cristian Fernández Giner, que os invito a que leáis.

# Índice

## Agradecimientos

1. El progreso consiste en el cambio
2. El comienzo de todo
3. Karma
4. La mejor defensa es un buen ataque
5. Inocencia destruida. 1.<sup>a</sup> parte
6. Todo lo que se hace por amor se hace más allá del bien y del mal
7. El germen de la idea
8. El valor proviene de la motivación
9. Para encontrar oro hay que ensuciarse
10. Inocencia destruida. 2.<sup>a</sup> parte
11. El pasado nunca está muerto. Ni siquiera es pasado
12. La venganza es dulce y no engorda
13. La clave de bóveda
14. Inocencia destruida. 3.<sup>a</sup> parte
15. Cada acción tiene su reacción

# 1. El progreso consiste en el cambio

Es curioso cómo cambia el mundo en tan poco tiempo. Al principio nadie se esperaba cómo iban a cambiar las vidas de las personas. Todo eran avances tecnológicos que permitían hacer ciertas cosas sencillas usando la mente. La tecnología había avanzado hasta el punto en el que, mediante electrodos colocados en las sienes y en la nuca, era capaz de identificar en las ondas cerebrales pensamientos muy básicos, o lo que se denominó Pensamientos Universales o PU, como «sí», «no», «arriba», «abajo», «derecha», «izquierda», «calor», «frío», etc. Estos pensamientos básicos eran fáciles de identificar, incluso en distintos idiomas, porque en todas las partes del mundo son los mismos conceptos simples.

En el cerebro, cuando uno piensa en derecha o izquierda, en realidad no lo hace en su propio idioma; el idioma es una capa de representación de lo que queremos expresar. Nuestro cerebro primero identifica el deseo de ir o mirar a la derecha o a la izquierda de una manera abstracta y única que coincide en todas las culturas. Y después, para expresar esa idea o concepto de derecha o izquierda, lo traduce a nuestro idioma para que lo podamos verbalizar y comunicar a los demás diciendo «gira a la izquierda» o «quiero ir a la derecha». Para poder capturar otros conceptos se recurrió a la memoria visual, ya que, por ejemplo, para identificar el concepto coche, todos tenemos almacenadas en nuestro cerebro imágenes de coches.

Básicamente, generaron algoritmos que identificaron los PU buscando patrones comunes del funcionamiento de los neurotransmisores en miles de individuos. De este modo, se pudo crear el equivalente a lo que podría ser un diccionario, donde se traducía cada patrón identificado en los neurotransmisores del cerebro a un PU y, por tanto, al concepto que representaba.

Por el contrario, fue bastante más complejo llegar a identificar y descifrar lo que se denominó Pensamientos Abstractos Complejos o PAC, que son las ideas elaboradas más complejas.

Hay ideas que, significando lo mismo, tienen dimensiones diferentes para cada persona o son contradictorias. Si una persona dice que está lloviendo, otra podría decir: «Esto no es llover. Llover es la cortina de agua que cayó la semana pasada». Si algo es grande, pequeño, bello o feo son cosas relativas a la forma de pensar de cada uno y, además, son conceptos que referidos a una misma cosa o persona pueden variar en el tiempo. Un objeto te puede parecer bonito hoy y con el tiempo puede cambiar tu percepción sobre él y dejar de gustarte, lo cual, siendo consciente de que antes te gustaba, puede provocar pensamientos y sentimientos contradictorios difíciles de interpretar. El amor, ¿acaso hay algo más abstracto y confuso que el amor? Con su gran cantidad de variantes y niveles que te hacen dudar a veces de si quieres a alguien mucho, poco o nada. Fue todo un reto poder descifrar algo tan barroco que a veces se confunde con la obsesión de querer poseer a alguien o con el simple deseo de dominación y satisfacción de poder controlar a otra persona.

Los PU que servían para abrir o cerrar una mano o para mover los dedos de la mano fueron identificados. La gente estaba entusiasmada; la humanidad había prevalecido sobre la imposibilidad de conseguir que gente con alguna discapacidad pudiese llevar la misma vida que tenía antes de perder la movilidad de algún miembro de su cuerpo. Los avances en el campo de la medicina fueron espectaculares. Primero fueron los exoesqueletos, brazos o piernas mecánicas que permitían a la gente parálitica moverlos con el pensamiento. Los militares dieron buena cuenta de ello porque crearon exoesqueletos para soldados, consiguiendo lo que siempre habían anhelado: supersoldados.

El siguiente avance fue descubrir que, una vez identificados los PU, podían puentear la orden que daba el cerebro y que nunca llegaba a su destino por tener una lesión medular, y transmitirla directamente después de la sección dañada a través de electrodos. Se consiguió con éxito por primera vez en el año 2055, alcanzando uno de los mayores hitos logrados en el campo de la medicina.

A partir de ahí, surgieron otros avances basados en los PU y, posteriormente, en los PAC. SoftwareAP, compañía que durante la recesión americana de los años 50 se creó mediante la fusión de Apple y Meta para hacer frente a la hegemonía mundial de la tecnología de empresas chinas, fue la primera en mostrar al mundo su primer sistema operativo que permitía la posibilidad de manejarlo con la mente a través del *Mindcontrol*, una diadema que te colocabas en la cabeza y que se vendía por separado del sistema operativo, lo cual fue muy criticado porque era como vender un coche sin volante. En realidad, este sistema operativo conocido como MindToBusiness 1.0 estaba dirigido a las empresas, dado el incremento en productividad que suponía, pero finalmente también se extendió al uso doméstico. Gracias a la posibilidad de controlar con el pensamiento ciertos aspectos como editores de texto o las hojas de cálculo, la productividad aumentó exponencialmente con cada actualización. Al principio, cada trabajador que utilizaba el *Mindcontrol* era capaz de hacer cosas como cortar y pegar textos solo con pensarlo, subrayar palabras, marcar en negrita, cerrar, guardar o abrir documentos, cerrar o abrir ventanas y cosas así, medianamente genéricas. Posteriormente, usuarios que habían hecho un curso especializado en *Mindcontrol* pudieron ser capaces de escribir números y palabras solo con pensarlo. Podían hasta realizar operaciones matemáticas complejas solo con proponérselo. Era como tener una calculadora científica en la cabeza cuyo resultado aparecía en la pantalla. Este aspecto se convirtió en un negocio, ya que solamente los trabajadores con un título reconocido en *Mindcontrol* eran contratados por las empresas. El hecho de poder escribir un correo de tres líneas en doce segundos era un incremento de la productividad de un 500 % brutalmente atractivo para las empresas, que se volcaron en este nuevo método de trabajo. Luego surgió una serie de restricciones a la hora de comunicarse de este modo, dado que al poder escribir tan rápido, gran parte de las comunicaciones efectuadas eran demasiado impulsivas y no valoraban ni sopesaban su contenido de una manera pausada. Esto provocaba conflictos entre empleados, que a veces se tomaban los mensajes de manera personal. Para solucionar este problema de cohesión de empleados y equipos, se incluyó en MindToBusiness una funcionalidad que detectaba la intensidad de los sentimientos con los que un usuario estaba escribiendo. De este modo, en caso de detectarse que un usuario estaba escribiendo con alguna emoción

fuera de los parámetros normales, se dilataba durante unos segundos el envío del correo dándole un aviso que le sugería que lo releyese.

Las cinco emociones básicas —tristeza, alegría, ira, asco y miedo— también son PU. Se invirtió mucho dinero en investigar cómo sacar provecho sobre estos PU porque son los que se producen en el sistema límbico. El sistema límbico es el principal responsable de la vida afectiva y el que está involucrado, junto con otras estructuras, en la formación de la memoria, el control de las emociones, las motivaciones, diversos aspectos de la conducta, la iniciativa, la supervivencia del individuo y el aprendizaje. Pero más allá de todo esto, una de las estructuras más importantes del sistema límbico es la amígdala cerebral. Esta estructura es la que genera o inicia los procesos emotivos y, paralelamente, activa las áreas cerebrales relacionadas con la liberación de la dopamina, el neurotransmisor más vital para generar una emoción. La dopamina es, de algún modo, la que controla el nivel de adicción que podemos llegar a tener sobre cualquier elemento que provoca algún tipo de placer.

Muchas empresas sacaron partido de estos estudios para temas publicitarios utilizando las *mindcookies* para identificar de manera más acertada qué tipo de anuncios provocaban mayores emociones. La forma de hacer publicidad también cambió.

Tras varios millones de euros en investigación para conocer cómo se producían las emociones, se averiguó que del mismo modo que la ciencia era capaz de reconocer en el cerebro las emociones, se podían inducir emociones de manera artificial como si las hubiese creado el propio cerebro. Esto provocó un gran cambio en el negocio del cine y de los videojuegos. Las películas pudieron verse por primera vez con una diadema con sensores que emitían las emociones de la propia película. En una película de miedo podías sentir el mismo miedo que tenían los protagonistas, en un drama podías sentir la tristeza, y en una comedia, la alegría. Eran emociones artificiales, pero la gente quería experimentarlas. La gente salía de los cines sobrepasada e inundada por la cantidad de emociones que había llegado a experimentar y entendiendo mucho más lo que las películas querían transmitir.

En el sector de los videojuegos, poder controlar juegos con la mente fue otro de los grandes negocios que multiplicaron los beneficios de este sector hasta límites insospechados. La posibilidad de crear una inmersión más real en un juego a través de la experimentación de emociones también