

## Un simulador para recrear el comportamiento humano

Investigadores de la Universidad Carlos III de Madrid están estudiando cómo crear un sistema que recree la conducta humana. Esta tecnología podría aplicarse para prevenir comportamientos en crisis socioeconómicas, crear robots más 'humanos' o desarrollar avatares de inteligencia artificial casi indistinguibles a los que representan a las personas.

UC3M

27/10/2015 10:00 CEST



El proyecto pretende conseguir un repertorio de la conducta humana. / UC3M

El proyecto europeo IBSEN (*Bridging the Gap: From Individual Behaviour to the Socio-technical MaN*) se ha propuesto desarrollar un sistema que recree la conducta humana.

La iniciativa está siendo coordinada por la Universidad Carlos III de Madrid (UC3M) y en ella participan científicos de las universidades de Valencia y Zaragoza e investigadores británicos, finlandeses y holandeses.

“Vamos a sentar las bases para poner en marcha una nueva forma de hacer ciencia social para los problemas que surgen en un momento en que la gente vive muy conectada tecnológicamente”, indica el responsable del

proyecto, Anxo Sánchez, del grupo de Sistemas Complejos del departamento de Matemáticas de la UC3M.

video\_iframe

El objetivo del proyecto es entender el comportamiento individual de las personas, sobre todo cuando están conectadas por teléfonos móviles y las redes sociales. Para ello, este grupo de científicos está preparando experimentos en los que van a plantear de forma simultánea a miles de personas determinados problemas de cooperación, dilemas sociales y juegos económicos para intentar descifrar los patrones ocultos tras sus decisiones.

Con esta información, los investigadores van a crear un simulador de comportamiento humano, una tecnología que proporcionaría una base para simulaciones socioeconómicas que cambiarían radicalmente muchos campos, desde la robótica a la economía, con impactos tecnológicos y sociales como la formulación de políticas y toma de decisiones en cuestiones sociales urgentes.

---

La tecnología podría aplicarse para crear robots más 'humanos' o desarrollar avatares de inteligencia artificial

“La mayor dificultad es diseñar un protocolo experimental nuevo que permita controlar que todos los participantes del experimento están disponibles a la vez e interactúen realmente, porque no los estás viendo en un laboratorio”, señalan los investigadores, que están acostumbrados a realizar este tipo de experimentos en laboratorios donde trabajan con grupos de unas 50 o 60 personas. En este caso habrán más de 1.000 participantes.

### **Realismo de los personajes de los videojuegos**

El reto planteado en este proyecto, una vez realizados estos experimentos, es conseguir un repertorio de la conducta humana que permita simular el comportamiento de una persona y aplicarlo a un robot o recrear qué es lo que van a hacer grandes grupos de población ante determinadas

circunstancias.

“A nivel individual serviría desde para mejorar el realismo de los personajes de los videojuegos hasta para hacer más humanos los avatares con los que se interacciona en páginas web de ayuda”, apunta Sánchez. “Y en relación a la simulación de comportamientos colectivos nos permitiría intentar entender desde la evolución de la economía hasta la aparición de fenómenos de desórdenes sociales”, agrega.

Derechos: **Creative Commons**

TAGS

SIMULADOR | COMPORTAMIENTO | CONDUCTA |

Creative Commons 4.0

Puedes copiar, difundir y transformar los contenidos de SINC. [Lee las condiciones de nuestra licencia](#)