

---

## Tecnologías mutiladoras

Por: Ernesto González

14/11/2021

Personalmente nunca he sido lo que se dice fanático de las tecnologías. Si bien inciden en las esferas de la salud y de las investigaciones, y logran aumentar la calidad de vida, por otro lado sus creadores la vuelven engañosas y provocan en el consumidor ansias por adquirir algo “nuevo” que en realidad poseen.

Se está llegando a un extremo que no pronostica nada bueno en términos psicológicos y sociológicos. La G5, además de la rapidez con que permitirá las operaciones en línea y otras bondades, parece proponernos, a nivel de hogar, “liberarnos” de tareas que pueden ser aburridas o reiterativas. Pero como todo, hasta las cosas positivas cuando rozan los extremos dejan de serlo. A veces se notan cuestiones que francamente, apuntan a aproximarnos a la invalidez física y mental.

El diseño de una esterilla en el piso del cuarto, para que a un aplauso o un llamado desplace las pantuflas hasta acercarlas a la cama a la hora de levantarnos, parece sintomático de lo que se avecina. No veo la razón de aplaudir por cada actividad humana, normal, que la tecnología nos evite, cuando en realidad debía ser un gusto sentirnos colaborativos, en acción, solos, con la familia, con nuestros compañeros de trabajo o en la calle. La vida es relación, junto con el actuar que eso deriva.

De un día para otro, cualquier accidente o enfermedad nos puede privar de las ventajas de la interacción y la colaboración con los demás, e igualmente, de las relaciones que se establecen en el trabajo, la vecindad y las actividades sociales. Esa conexión es mutuamente nutricia a nivel psicológico y social. No es solo un factor económico. La idealización de la comodidad puede llegar al punto de pervertirla y convertirnos en zombis impecablemente vestidos y bien perfumados.

El colmo parece aproximarse de la mano de una de las aristas de la inteligencia artificial. Ya ha quedado probado el poder de los algoritmos para manipular al individuo y hasta sus decisiones a la hora de ejercer el voto, en sociedades que se venden como ejemplos únicos de democracia. Las denuncias con pruebas contundentes, realizadas por documentalistas y algunos periodistas serios han caído, diríase, en el saco desparramado de la “prensa libre”, donde los algoritmos surgen de nuevo, ahora para desviar la atención de lo no conveniente para el statu quo.

El metaverso es lo último con que se ha bajado la “inteligencia” que, por cierto, ya está presente en algunos videojuegos y experiencias de la industria del entretenimiento. Será un mundo virtual al cual nos conectaremos a través de dispositivos que nos convencerán de estar realmente dentro de él. Unas gafas articularán la maravilla conectiva.

La palabra metaverso proviene de una novela de ciencia-ficción, Snow Crash, escrita por Neal Stephenson y publicada en 1992. El término se ha adoptado para describir la visualización de espacios tridimensionales y la experiencia de inmersión multisensorial en ellos. Son entornos para la interacción social y económica, sin las limitaciones físicas o económicas del mundo real.

Como aplicaciones importantes del metaverso, se citan en primer lugar el entretenimiento, luego la teleeducación, la telesalud y la economía digital. Second Life (Segunda vida), es una comunidad virtual lanzada en el 2003, y es reconocida como la experiencia más exitosa de metaversos. Mark Zuckerberg está dispuesto a dejarla muy atrás.

A través de la creación de un personaje o avatar, uno podrá adentrarse, literalmente, en esa realidad alternativa a vivir aventuras y fantasías de cualquier índole. Podremos realizar las actividades acostumbradas, pero cómodamente, sin movernos de nuestra habitación. Incluye por supuesto el sexo y el despliegue de sentimientos. Incluido el amor de pareja.

Aunque clonar un ser humano es absolutamente antiético e ilícito, no se ha previsto prohibir la clonación de la existencia, acompañada de su filtraje, su retención de lo indeseable y feo, lo malo y repudiable. De manera que el conocimiento a través del contraste, y la vida misma, con su posibilidad de elección consciente del bien, dejaría de ser. Solo lo bello y el placer tendrían cabida.

Como gloriosa anticipación de esa felicidad completa, sin riesgos, experiencias ni vulnerabilidades emocionales, en total y cómoda planicie y grisura, RT en español nos ha mostrado recientemente la boda de un japonés con su amada muñecona. El desfile de los jóvenes novios, las felicitaciones, las sonrisas, los fastos de las nupcias y el amor entrambos prueban la actual presencia de ese mundo feliz entre nosotros.

Antes de que apareciera el nombre y probablemente la novela homónima, el “mata-verso” ya había venido desempeñando su rol, plasmando su tarea lenta y eficazmente aunque en el sentido contrario: de lo virtual a lo real. La clonación total ya es una realidad para algunos, que verán en los desesperados intentos competitivos de Zuckerberg, una reproducción infructuosa del éxito alcanzado por sus antecesores.

---