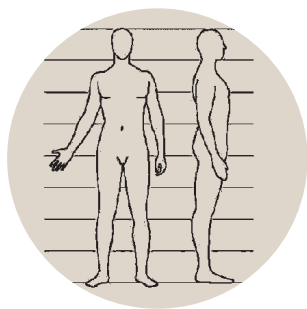




VIDAS ALTERNATIVAS, ARTIFICIALES, PARALELAS, SIMULADAS

Naief Yehya

I. EL PERRO DEL CIBERESPACIO

En 2003 fue lanzado Second Life, un sitio que parecía concretar uno de los principales sueños que ofrecía internet: la posibilidad de vivir vidas paralelas y crear identidades alternativas en el ciberespacio. Esta ilusión fue uno de los principales motores de la popularización y desarrollo de la red, la cual desde su prehistoria dio lugar a foros de conversación o chat, en los que se reunían inicialmente científicos e ingenieros, pero más tarde se abrieron a una enorme variedad de personas para discutir toda clase de asuntos, participar en juegos en línea, compartir archivos y hasta coquetear. Uno de los grandes atractivos que tenían los foros era la posibilidad del anonimato y de descubrir lo que Sherry Turkle denominó como la fluidez de la identidad en línea. De esta forma, la red se transformó en un gigantesco laboratorio del yo, donde se podía experimentar con la creación e interpretación de personajes. Cualquier usuario podía inventarse no sólo seudónimos sino heterónimos para interactuar con otros en espacios de discusión y hacerse pasar por lo que fuera. De ahí que uno de los íconos de la era digital sea aquella célebre caricatura de Peter Steiner (publicada en la revista *The New Yorker*, en julio de 1993), en la que un perro sentado frente a una computadora le dice a otro can sentado en el piso: "En el internet nadie sabe que eres un perro".

Second Life (SL), de Linden Lab, surgió como un espacio que no ofrecía ninguna actividad específica, sino que era un lugar virtual moldeable

ble para explorar la posibilidad de algo que semejara una segunda vida, donde se pudiera conocer gente a través de sus avatares (casi todos imposiblemente atractivos, esbeltos, musculosos, perfectamente proporcionados), jugar, participar en eventos y descubrir inquietantes posibilidades del sexo a distancia. SL era imaginado como el futuro del ciberespacio y los usuarios lo fueron construyendo de manera caprichosa y anárquica, con mansiones ociosamente suntuosas, campamentos nudistas, parques y discotecas. Desde la aparición de esta plataforma los juegos de computadora han avanzado de manera prodigiosa en términos de diseño y de control. La diversidad de los juegos multiusuarios (MMOs o juegos en línea masivos para múltiples jugadores) actuales es abrumadora; sin embargo, en general tienen reglas relativamente fijas, así como ambientes y paisajes apropiados para su narrativa y lógica internas. En cam-

bio, el diseño anárquico y la apariencia caótica del universo de Second Life no ha cambiado gran cosa.

II. CONSTRUIR UNA ECONOMÍA

Hay algo en la estética tiesa y pixelada de esta plataforma que resulta incómodo: el hecho de que está saturada de "clichés visuales" y que es inevitable percibir un conflicto entre el mundo de placeres carnales y de actividades supuestamente divertidas, que son interrumpidas constantemente por pausas y fallas. SL permite prácticamente toda clase de modificaciones, cambios, importaciones y adaptaciones. Ahí uno puede comprar un terreno o una isla, construir un rascacielos, tatuarse, diseñar su vello púbico, enamorarse, casarse en una ostentosa boda al borde del mar o levantar un negocio pagando y recibiendo Dólares Linden (la moneda local). Aparte, la libertad que ofrece este programa permitió a innu-



Avatar de Second Life

En SL la libertad ofrecida a los usuarios se convirtió muy pronto en exploración sexual y esto dio lugar a la creación de numerosos clubes, playas, calabozos y toda clase de escenarios eróticos.

merables cibernautas establecer negocios, vender productos (ropa, vehículos, casas, así como penes, vaginas y extremidades exóticas) y servicios, así como crear una economía pujante que se traduce en un producto interno bruto de alrededor de 500 millones de dólares anuales. Esto añade a las dificultades técnicas, logísticas, de procuración de ley y administración una serie de complicaciones económicas y legales que permitan una economía internacional de usuario a usuario que pueda contender con leyes fiscales y mecanismos para impedir el lavado de dinero, entre otros crímenes.

Por un tiempo era común pensar que SL ofrecía más que simple escapismo y que en gran medida era la cara del futuro. Numerosas empresas como Reebok, Toyota, American Apparel, Kraft, Dell y Calvin Klein lo creyeron y corrieron a colonizar sus segundas vidas y a invertir en anuncios, juegos y aventuras publicitarias que en esos momentos parecían transgresoras y vanguardistas. Universidades como el MIT y Stanford construyeron espacios virtuales para dar cátedras y conferencias y llevar a cabo experimentos. El espacio atrajo a artistas, curadores y galeristas con la intención de montar exposiciones, instalaciones y *performances*. Hoy todo eso se ha evaporado.

III. LA SEGUNDA VIDA DEL CORAZÓN Y EL DESEO

La segunda vida parecía prestarse a todo tipo de usos, desde entretenimiento y actividades sociales hasta educativas y académicas. Hay un sueño democrático y justiciero en la creación de esta plataforma, un lugar donde las clases sociales, los odios étnicos y la discriminación no existen. Pero, así como hay

quienes tratan de reconstruir un mundo ideal de bit en bit, muchos otros tan sólo quieren reproducir las experiencias más decadentes de este mundo, vivirlas como si tuvieran eternos 20 años, así como todo el dinero, acceso y privilegios del mundo. No son pocos los polígamos que tienen distintas parejas y familias en la realidad y en SL, con lo que han aparecido nuevas variantes y formas de concebir la infidelidad.

La esquizofrenia que produce SL consiste en establecer vínculos sensoriales (que pueden ser muy intensos) a través de experiencias compartidas únicamente de manera audiovisual. No todo mundo puede disociar completamente la experiencia emocional e intelectual de lo corporal. Pero en SL la libertad ofrecida a los usuarios se convirtió muy pronto en exploración sexual y esto dio lugar a la creación de numerosos clubes, playas, calabozos y toda clase de escenarios eróticos. En 2016 había 118 áreas exclusivas para adultos, entre las que destacan lugares para toda clase de fetichismos, desde algunos relativamente convencionales hasta otros extremadamente específicos y potencialmente incendiarios. Aparte de que no hay prácticamente limitaciones para la exploración erótica (salvo que está prohibida la pedofilia y que incluso es ilegal participar en actos sexuales con avatares que simplemente parezcan menores de edad), es evidente que es un ambiente anónimo y seguro de promiscuidad sin riesgo. Por su-

puesto que hay reglamentos de etiqueta para el comportamiento en los espacios sexuales, pero tienen más que ver con el respeto, la comunicación y el troleo que con el tipo de prácticas sexuales. Algunos han atribuido a la omnipresencia de pornografía, interactiva y convencional, así como a la abundancia de espacios para el cibersexo, el hecho de que SL nunca llegara a masificarse ni convertirse en el paraíso digital que deseaban establecer los intereses corporativos hace más de una década. La pornografía y el hecho de que entre las regiones más populares destacaran algunas como Bukkake Bliss Island y Brothel, asustó a instituciones, empresas y conservadores que temían estigmatizarse por simple asociación con lo que percibían como un gigantesco *masturbódromo* virtual.

IV. EL OCASO

En 2003 las redes sociales estaban en la infancia. Era un tiempo en el que MySpace y Friendster aún eran dominantes, faltaba un año para que Facebook fuera lanzado al público y tres para que Twitter estremeciera al mundo con sus 140 caracteres. El éxito de estas redes se debió de alguna manera a que sus autores entendieron que no era tan importante, por lo menos por ahora, crear sensaciones inmersivas ni la ilusión de caminar o volar de un encuentro o actividad a otro (esto probablemente cambiará con la masificación de los dispositivos de realidad virtual), sino que lo importante era integrar ágilmente las experiencias e involucrar al usuario personalmente. Encontrar el equilibrio entre el escapismo y la convivencia, entre el deseo exhibicionista y las tendencias voyeristas de los usuarios. Asimismo, descubrieron que tenían que entretejer las vivencias en línea con



Ilustración: Shukare Otero, 2018

las de la vida real, principalmente a través de los patrones de compras e intereses que expresaba el usuario en sus posteos, pero también en sus búsquedas, visitas a sitios en internet, lecturas y cualquier actividad que pusiera en evidencia sus obsesiones.

SL creció vertiginosamente más o menos hasta 2013, llegando a tener más de un millón de usuarios al mes, entonces comenzó el declive y hoy sólo quedan unos 600,000. La plataforma llegó a tener 36 millones de usuarios, pero muchos de ellos no pasaron más de unos cuantos frustrantes minutos tratando de entender cómo controlar su avatar. Usar esta plataforma no es nada fácil, pero dicen los fieles que, si uno logra pasar por lo menos cuatro horas descubriéndola, nunca la dejará.

Es probable que Second Life se haya vuelto una especie de antigüedad nostálgica, un



objeto de ridículo o una reliquia extraña a la que se aferran algunos cientos de miles de usuarios que construyeron ahí sus ilusiones y negocios virtuales. El aparente fracaso de esta promesa de vida virtual se debe a que la tecnología y sus usuarios han seguido otros cauces; en particular por la masificación de los dispositivos portátiles y la integración de las redes mediáticas a la vida cotidiana, algo que SL no logró predecir. De cualquier manera, SL, con su modelo gratuito y sus libertades, se convirtió en un ejemplo y en un oráculo de las posibilidades de la digitalización de todo.

Hay algo muy tentador y a la vez repelente en el hecho de buscar una vida alternativa, algo que de todos modos hacemos a través de Facebook, Twitter, Tumblr, Snapchat e Instagram, pero que en SL es literal. Es como si nuestra fascinación con la idea de tener una

segunda vida fuera una manera de reconocer un anhelo infantil o un patético rechazo a la realidad.

V. OTRAS SEGUNDAS VIDAS

Antes de que Second Life fuera lanzado, el programador Will Wright creó en 2000 el juego The Sims. Inicialmente lo pensó como una especie de casa de muñecas digital que buscaba hacer una especie de crítica del consumismo estadounidense. El experimento era interesante aun cuando su énfasis no estaba puesto en el aspecto social. Ese mismo año fue lanzado Habbo Hotel, un espacio de socialización diseñado para adolescentes principalmente, entre 13 y 18 años. En vez de un universo, el juego consistía en un hotel en el que las habitaciones podían ser decoradas por los usuarios, quienes podían chatear y participar en juegos. Aquí también las interacciones sexuales fueron uno de los atractivos y motivos principales de escándalo. En contraste, en 2005 fue lanzado Club Penguin, otro mundo virtual en el que los participantes, que usualmente tenían entre 6 y 14 años, usaban avatares de pingüinos para recorrer las estepas digitales, participar en juegos, comprar ropa, accesorios, mascotas y tener conversaciones con otros participantes. El sitio, que pertenecía a Disney, fue extraordinariamente exitoso (en 2013 llegó a tener 200 millones de cuentas) y en cierta manera fue el terreno donde los cibernautas fueron aprendiendo, desde muy jóvenes, a coexistir y consumir en la red. En octubre de 2011 fue lanzado Minecraft, otro juego abierto que consiste en construir mundos sin un objetivo claro de competencia, sino más bien para usar cualquier recurso para crear, construir y sobrevivir. Este juego era como un fabulo-



Ilustración: Emmanuel Peña

so Lego digital, dirigido a usuarios jóvenes y tenía coincidencias con SL, pero el aspecto social era mucho menos relevante.

VI. MI ZOMBI, MI SOMBRA

Es importante considerar que por primera vez en la historia de la cultura llegamos a una situación en la que al tiempo en que nos informamos, estudiamos y nos divertimos en los medios, ellos aprenden acerca de nosotros. Al leer una página de internet o un libro electrónico, ellos están a su vez leyéndonos, espiándonos y almacenando información. Estos datos que vamos dejando sembrados por el ciberespacio son la materia prima de *Doppelgängers*, dobles digitales y gemelos inmateriales que resultan de reagrupar información y armar un rompecabezas con datos dispersos de una persona. La tarea de ensamblar una identidad es relativamente fácil, debido a nuestra compulsión por postear datos y hacer confesiones no solicitadas en línea. Cualquiera con tiempo e ingenio puede recrear una identidad con datos y fotos. Asi-

mismo, un algoritmo puede consolidar la información de cientos de miles de personas en segundos para elaborar identidades imaginarias que viven del otro lado de la pantalla, pero que pueden parecer tan reales como cualquiera y ser empleados con una variedad de finalidades.

Al reconstruir una identidad es posible usarla para cometer fraudes o convertirla en una especie de zombi virtual. Armados con identidades verosímiles, los bots aparentan legitimidad y sirven para el hackeo, la estafa, la propaganda o el espionaje. Las cuentas falsas son una epidemia en las redes sociales y estas personalidades reconstituidas de pedazos, como si se tratara de engendros de Frankenstein, pueden ser vendidas una y otra vez como seguidores de Twitter (alrededor de 48 millones de usuarios, lo cual corresponde a cerca del 15%, son bots), pueden dar validaciones en LinkedIn, sumar hits en YouTube, "escuchar" música en SoundCloud, hacer búsquedas en Google, aparecer como perfiles de Tinder y aplaudir o abuchear en otros servi-

cios, creando ruido y la ilusión de importancia. Recientemente *The New York Times* expuso a la compañía Devumi, una de muchas que se dedican a vender millones de seguidores y retweets, para que los usuarios parezcan más populares y tengan más influencia social.

VII. DE LA JUNGLA HÍBRIDA A LA GRAN SIMULACIÓN UNIVERSAL

La mediósfera está poblada por una ecología mixta, donde los humanos convivimos con una variedad de algoritmos (de alta y baja calidad), así como cuentas híbridas de bot y humano. Algunos bots son extremadamente simples, por ejemplo, aquellos que dan información de algún servicio, ya sea el meteorológico o el sismógrafo; otros sirven para am-

nitiva y es impredecible el curso que tomarán. Si por un lado parece absurdo temer que los algoritmos tomen conciencia y se levanten para exterminar a la raza humana, por otro no parece tan improbable que las mentes artificiales, en busca de cumplir con su programación o sirviendo a intereses siniestros, puedan causar situaciones perjudiciales para la humanidad.

Finalmente, debemos preguntarnos si nuestra vida, que sentimos física y material, no es realmente una segunda vida, resultado de una simulación muy sofisticada. La hipótesis del mundo simulado, que ha sido evocada en la literatura desde hace décadas, ha vuelto a ponerse de moda en parte porque celebridades de la cultura y la ciencia, como el filósofo Nick Bostrom y el magnate Elon

SL, con su modelo gratuito y sus libertades, se convirtió en un ejemplo y en un oráculo de las posibilidades de la digitalización de todo.

plificar mensajes: dan "Me gusta", twitean y retwitean mensajes. Otros bots pueden ser muy sofisticados, responder de manera convincente a preguntas y actuar de manera "orgánica" o "activa", como los promocionan las empresas que se dedican a venderlos. Las proporciones y complejidad de este fenómeno hacen evidente la necesidad de aceptar que estos cibernautas digitales son una poderosa influencia en la cultura contemporánea, capaces de vender productos, promover carreras, elegir políticos y crear fenómenos sociales de todos tipos. El mercado de cuentas zombis vive su era de gloria y su impacto se hará sentir por mucho tiempo. El problema es que nuestra relación con estas inteligencias artificiales se encuentra en una fase pri-

Musk, han declarado que todo parece apuntar hacia el hecho de que vivimos en una suerte de puesta en escena en la que tenemos misiones, clasificaciones y puntajes. Como toda simulación, nuestro mundo es real solamente mientras está "corriendo", y la conciencia depende de estar conectado. La vida entonces no sería un sueño, como decía Calderón de la Barca, sino un extraño juego con reglas insondables, controlado por mentes extrañas en algún lugar inalcanzable. Y nosotros seríamos reflejos, ecos de otros seres que, en vez de jugar a los dados con nuestro universo, lo usan como un entretenido y brutal videojuego. **U**