

¿Sueñan los humanos con ovejas digitales?

Anuar Peña

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

Elementos para una crítica del mundo digital: Medios sociales, metaverso e inteligencia artificial

Jean-Paul Lafrance

Perú, Universidad de Lima, 2025

La historia tiende a marcarse al compás de los avances tecnológicos; resulta entendible con las primeras dos revoluciones industriales pues éstas modificaron radicalmente la cotidianidad humana; sin embargo, la obsesión, propia del capitalismo, con la tecnología empezó a conjurar ilusiones que aparentan ser necesarias para justificar el avance de la historia. Se creía que, entre más avances tecnológicos, más progreso y mejor calidad de vida. Desafortunadamente, dichas ilusiones no son infalibles y, tarde o temprano, es imposible no encontrarse muriendo en nombre del progreso; perdiendo más de lo que se gana.

En los pasillos de la historia rondan preguntas con forma de espectro que se acercan a los anaqueles en donde se exhiben las grandes catástrofes de la humanidad. ¿Cómo pudo pasar el Proyecto Manhattan? ¿Cómo siguieron las minas de litio a pesar del costo humano? ¿Cómo puede seguir la extracción de recursos desmedida? ¿Cómo llegó la adicción a plataformas digitales y el uso poco ético de la inteligencia artificial generativa? La respuesta suele ser el silencio. Es más fácil escribir sobre las vergüenzas cuando el tiempo cicatriza las heridas, aunque sea un poco. Por ello, actualmente, se asume como un terrible error la invención de la bomba atómica y se puede escribir con facilidad sobre este. En cambio, en otras ocasiones, pareciera que escribir sobre el presente puede producir cierto terror.

Es pertinente analizar el contenido propuesto por Jean-Paul Lafrance en *Elementos para una crítica del mundo digital* ya que ahonda en cuestiones propias de una sociedad digitalizada, como el impacto de lo digital en la vida humana y algunas de sus posibles consecuencias. Para ello, construye un análisis de cuatro ramas: los medios sociales, el mundo digital como una progresión de experiencias, la inteligencia artificial y la filosofía de lo virtual.



Sobre los medios sociales, el autor se encarga de hacer algunas aclaraciones conceptuales. La principal de ellas es el término MSD (Medios Sociales Digitales). Con ello, busca actualizar las categorías de lo digital para englobar en un mismo término a las redes sociodigitales, a los sitios de intercambio de información y a aquellos enfocados en el entretenimiento como las plataformas de *streaming*. Lafrance concluye que todas estas cabezas de lo que llama la "Hiedra digital" pueden denominarse con el mismo nombre: Medios Sociales Digitales.

Después, el autor introduce la columna vertebral de su crítica: la relación entre lo humano y el mundo digital con base en la noción de lo virtual. Es decir, Lafrance basa muchas de sus reflexiones en la distinción entre lo virtual y la realidad palpable por medio de los sentidos. Critica la idea de que el mundo digital no propicie consecuencias en la realidad; sobre todo en cuanto a la contaminación y a la huella de carbono. Posteriormente, realiza un breve repaso histórico de la evolución de los MSD y de su relación con la cotidianidad humana por medio de seis etapas. Explica que esta evolución no significa la eliminación de características anteriores, sino su incorporación.

La primera etapa se presentó como el momento utópico de la era digital, cuando se esperaba que fuera un espacio libre de censura y de los vicios de todos los demás espacios sociales. La segunda etapa, o la del final de la luna de miel, sucedió cuando internet se transformó en un lugar lleno de insultos en el cual había un amplio tráfico de productos y servicios. Además, fue cuando las plataformas empezaron a mover sus intereses hacia la publicidad. La tercera etapa fue la de los videojuegos; específicamente, la de *World of Warcraft*: uno de los juegos de tipo multijugador masivo de mayor importancia. La cuarta etapa se refiere a los prototipos del metaverso, en la cual destacó sobre todo el videojuego *Second Life*. La quinta etapa corresponde al proyecto del metaverso de Meta, por parte de Facebook. Por último, en la sexta etapa aparecieron los *chatbots*, o modelos largos de lenguaje (LLM), de la inteligencia artificial.

Después de este primer capítulo de tratamiento más bien monográfico y expositivo, aunque también con los primeros esbozos críticos, el autor presenta la segunda rama de su análisis: "El mundo digital: una progresión de experiencias". Analiza los espacios digitales que permiten algún tipo de interacción, ya sea con humanos o con inteligencias artificiales; es decir, aborda las plataformas de interacción social como Facebook e Instagram; videojuegos multijugador como *World of Warcraft* y *Second Life*; propuestas a futuro como el Metaverso y los *chatbots* como ChatGPT; entre otros.

Sobre las redes, el autor trae a colación la apropiación de datos personales por parte de grandes plataformas como Facebook y Google, así como su naturaleza adictiva por medio del surgimiento de los influencers que acercan el consumo hacia los jóvenes. A su vez, aborda el tema de los algoritmos que permiten aumentar el tráfico de consumo dentro de estas plataformas y que, al mismo tiempo, ayudan a alcanzar su objetivo principal: “mantener a la gente el mayor tiempo posible en la red”. Aunado a esto, también menciona el surgimiento de TikTok y su modelo, más parecido al del entretenimiento y que, parece ser, otras plataformas podrían adoptar. Este apartado también expone, muy por encima, las consecuencias que las redes sociodigitales ocasionan en los jóvenes; sobre todo, en factores como la autoestima y la autopercepción.

Lafrance gira hacia el tema de los videojuegos y complementa su crítica al mundo digital ya que se enfoca en el problema de la realidad y la virtualidad, y cómo éstas no deberían estar al mismo nivel a la hora de experimentar el mundo. Posteriormente, contextualiza el caso de dos videojuegos concretos: *World of Warcraft*, porque fue el prototipo del videojuego multijugador masivo, y *Second Life*, porque fue el primer juego que funciona, a la vez, como “un juego y como una red sociodigital”.

Es en este momento de la lectura en el que Lafrance es más incisivo con sus críticas y enfático con los peligros de los videojuegos y las adicciones que pueden provocar en los jóvenes. Sobre *World of Warcraft* escribe:

Los juegos, como todos los del imperio *Warcraft*, son maquiavélicos, porque están concebidos para encerrar al joven en el círculo de la dependencia. Y los padres deberían ser advertidos sobre este tema: ¡quién entra no sale más! La complejidad es el instrumento de los propietarios que han hecho gracias a ella una fortuna loca...(2025: 35)

Sobre *Second Life* menciona que los jóvenes tienen el riesgo de caer en conductas adictivas por la inmersión social y la complejidad en los escenarios presentes en el juego, además de que el juego exige una gran cantidad de horas al jugador presente.

Esta crítica, un poco más feroz, hacia los videojuegos masivos y hacia aquellos que simulan realidades, conduce por lógica al proyecto que Mark Zuckerberg, el creador de Facebook-Meta, ha tenido en mente por varios años; pero que, a su vez, está en una especie de limbo: el Metaverso. Pareciera que este caso representa el camino que el mundo digital está por recorrer; es decir, sumar lo aprendido en el sector del entretenimiento gracias a los videojuegos y las realidades ficticias de prototipos como *Second Life* y sus aplicaciones más sociales, las cuales están enfocadas a la convivencia,

como hicieron algunas empresas y universidades. A su vez, juntar todo ello en una suerte de matrix que permita al individuo vivir mediante una realidad virtual en la que hará todo lo que se hace en el día a día, pero encerrado en cuatro paredes de código binario. El entretenimiento, el trabajo, la convivencia social, el comercio y un sinfín de actividades humanas serán puramente digitales. Por supuesto, el autor sigue siendo muy crítico con este futuro en pausa, aunque el Metaverso ya no sea la prioridad del mundo digital.

A partir de este punto, el texto entra de lleno en la nueva obsesión de las grandes corporaciones: la inteligencia artificial generativa. Describe brevemente qué es un chatbot, así como las principales empresas que compiten por desarrollar al más completo de estos programas y cómo esto modificaría nuevamente el mundo digital. Sin embargo, a diferencia de los otros apartados, en este no parece ser tan mordaz con sus críticas, sobre todo por los posibles usos de la IA generativa como una herramienta para el ser humano. Por ejemplo, sobre la educación y el uso de estos sistemas por parte de los estudiantes, escribe:

habremos de cambiar la pedagogía en la escuela para evitar el aprendizaje “de memoria” y todo tipo de resúmenes que los robots pueden hacer mejor que los alumnos. Los profesores deben hacer hincapié en la creatividad y la adquisición de conocimientos. (2025: 75)

Resulta importante cuestionar la ligereza en la crítica contra el uso de las *chatbots* sobre todo si se compara con los argumentos que desarrolló sobre los videojuegos y la realidad virtual. Podría concluirse que es más peligrosa la adicción a los videojuegos que la pérdida del razonamiento y del acceso al pensamiento crítico por el uso desmedido e irresponsable de los *chatbots*. No solamente en cuestiones académicas y profesionales, sino también en relaciones interpersonales, en inteligencia emocional y en diversos problemas personales. El autor se pregunta: “¿Quién querrá tumbarse en el diván del psicoanalista y contarle su historia a un robot?” Desafortunadamente, sí hay quien lo prefiere. Abundan casos de humanos buscando apoyo emocional a través de un chatbot. Según UNAM Gloal (Lacaunza, 2026), entre los usuarios adultos 35% lo ha hecho mientras que al menos 70% de los adolescentes le ha dado este tipo de uso. Peor aún, hay quien no sabe expresarse por medio de las palabras y, entonces, pide a una de estas aplicaciones que les escriba, a forma de ghostwriter, una carta de amor. Por si fuera poco, el autor tampoco menciona las implicaciones de estas herramientas generativa en la creación de imágenes y productos audiovisuales, cuestión que no sólo afecta al mercado laboral, sino que además sirve para crear *fake news* que inciden en la opinión pública y que construyen narrativas en pro de muchos intereses; casi todos poco éticos.

Es difícil concluir qué es peor: convivir con el otro por medio de una inexistente realidad virtual o convivir con el otro por medio de un programa que media las interacciones. La conclusión es un poco más sencilla: la digitalización requiere regulación, uso crítico y responsable, pero también invita, por encima de todo, a repensar los cambios estructurales necesarios para llegar a eso. Es cierto que es necesario adaptarse a una realidad que ya ha llegado pero esta adaptación no tiene que significar abrazar con toda disposición las nuevas tecnologías. El hecho de que sean innegables no las vuelve necesarias e indispensables. Aunque, como en todas las revoluciones, se requiera de un proceso de adaptación, es problemático empezar a usarlas sin miramientos. En el día a día se ha necesitado aprender a vivir con el hecho de que hay países capaces de destruir millones de vidas al presionar un botón, pero eso no quiere decir que eso sea benéfico, ni mucho menos aceptable. Una de las responsabilidades más grandes de las ciencias sociales es no naturalizar lo que no puede ni debe ser normal.

En la última rama del análisis, el autor desvela la parte final de su crítica que, como se ha dicho, expone en su totalidad la columna vertebral que dirige el caminar de este libro: la filosofía de lo virtual; Allí torna más explícito en su orden de análisis. Todo lo expuesto se encaminó desde un principio a sustentar la crítica de la concepción que pensadores como Chalmers sostienen: la realidad virtual nunca podrá ser del todo indistinguible a la realidad material; es decir, cualquier evidencia de la realidad podría ser simulada.

Para refutar al posthumanismo, y sobre todo a Chalmers, Lafrance recuerda a Descartes y una de las mayores críticas a su teoría: la excesiva distinción entre cuerpo y mente que hizo que el filósofo clásico olvidará el valor de los sentidos para que el humano entienda el mundo. Tomando esto como base, concluye que la idea que pone al mismo nivel la virtualidad con la realidad es más bien una confusión. El mundo virtual no es otro mundo al que uno se adentra, sino que es una forma de evadir la realidad, la cual es interpretada gracias a nuestros sentidos.

Lafrance concluye que la distinción entre empirismo y racionalismo, en sus dimensiones más puras, es un error que no permite entender el panorama completo. El individuo no solamente entiende al mundo por medio de los sentidos, sino que necesita del cerebro para interpretarlo porque, en realidad, “ninguno de nosotros percibe el mundo tal y como es fundamentalmente” (2025: 101). A su vez, el mundo no puede ser entendido únicamente por medio de la mente, hace falta que lo aprecie por medio de los sentidos para que así inicie el proceso de interpretación. Debido a esto, el autor menciona que “es el ser humano, a través de su conciencia, quien le da sentido al mundo” (2025: 105).



Es importante abordar textos de este tipo porque pueden abrir conversaciones necesarias. A veces, los avances tecnológicos se aceptan sin miramientos, como si fueran mandatorios. Sin embargo, la adicción a los videojuegos, la pérdida del pensamiento crítico por el uso excesivo de las inteligencias artificiales generativas, la obsesión por las plataformas digitales, entre muchas otras problemáticas que se asoman por el velo de la era digital, requieren ser repensadas continuamente no para desterrarlas completamente, sino para encontrar la relación más sana con ellas; si acaso algo así existe. Quizás ahora es difícil encontrar respuestas definitivas, pero siempre podemos hacer mejores preguntas. De pregunta en pregunta se desglosan los mitos, de pregunta en pregunta se avanza a un futuro mejor.

Fuentes

Lacunza, M. (2025). *¿Puedo confiar en la inteligencia artificial como mi terapeuta?*, 10 de marzo, México: UNAM Global.