

UNIVERSIDAD IBEROAMERICANA

Estudios con Reconocimiento de Validez Oficial por Decreto Presidencial
del 3 de abril de 1981



**La era tecnocientífica como precursora de objetos técnicos.
Un análisis de contenido sobre los personajes transhumanos en los videojuegos
actuales como vaticinio del humano del futuro.**

TESIS

Que para obtener el grado de
MAESTRA EN COMUNICACIÓN

Presenta

XOCHIPILLI TOVAR GUADARRAMA

Director

Dr. Luis Miguel Martínez Cervantes

Lectores

Mtro. Carlos Guillermo Gómez Camarena

Mtro. Pablo Martínez Zárte

A mi mamá y a mi abuelita,
porque gracias a ustedes,
sé lo que se siente tener apoyo y amor incondicional.
No me alcanzará la vida para agradecerles.

AGRADECIMIENTOS

A CONACYT,

por sostener que todavía vale la pena abrir las puertas a la investigación y al conocimiento en ciencias sociales y humanidades a través del financiamiento de proyectos. Éste jamás hubiera visto la luz sin su apoyo.

Al profesor Rubén Santamaría Vázquez,

que a pesar de ver mis inseguridades, me motivó y me guió de la mano para aspirar a una educación con altos estándares. Nunca lo creí posible pero ¡lo conseguimos profesor!

A la profesora Sandra González-Santos,

por su infinita paciencia y tiempo invertido, por su guía y conocimiento transmitido, que resguardo y valoro infinitamente.

Al profesor. Luis Miguel,

por brindarme la oportunidad de experimentar un mundo que yo creía inalcanzable cuando aceptó mi proyecto de investigación en una universidad élite, y además, por darme la libertad que tanto me era necesaria en la realización de mi tesis. Profesor, muchísimas gracias.

Al profesor Pablo Martínez,

cuyo conocimiento transmitido enfocado en las artes aunado a su nobleza al enseñar, han logrado que se me prenda el foco para crear caminos hacia mis verdaderas pasiones. Mi futuro está precisamente en lo que le aprendí.

Al profesor Carlos Guillermo,

quien a través de sus charlas y grata personalidad, me ayudó a ver la luz de mi tesis. Cuando pensé que estaba en el limbo, él me ayudó a darle sentido a lo que ya llevaba hecho. Por ayudarme en lo que tambaleaba mientras me hacía ver lo que también estaba bien, y por su compromiso invaluable, le estaré infinitamente agradecida profesor.

A mis compañeros de generación,

porque cuando no me creía capaz, me topaba con alguno de ustedes que me contaba estar pasando por lo mismo, y entonces decidía no tirar la toalla. Quizá nunca lo sepan, pero cada uno de ustedes, de alguna u otra manera, me dio fuerza.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	6
CAPÍTULO 1. MÁS ALLÁ DEL HUMANO	11
1.1 Posturas transhumanas	14
1.2 Posturas políticas	24
1.3 El debate	26
1.4 El transhumanismo en los nuevos medios de comunicación	28
1.5 ¿Qué es transhumanismo?	33
CAPÍTULO 2. LA OBJETIVACIÓN TÉCNICA DEL HUMANO	37
2.1 La industria cultural del videojuego	38
2.2 Los videojuegos como medios de comunicación	42
2.3 El transhumanismo hacia la conformación de objetos técnicos	45
2.4 El contexto capitalista tecnocientífico	51
2.5 La oposición ciborg	56
CAPÍTULO 3. EL FUTURO DEL HUMANO	61
3.1 Objetivo general de la tesis	61
3.1.1 Objetivos particulares de la tesis	61
3.2 Análisis de contenido	62
3.2.1 Fases del análisis de contenido	63
3.2.1.1 Criterios de selección de la muestra	63
3.2.1.2 Formulación de la hipótesis	63
3.2.1.3 Objetivos del análisis de contenido	64
3.2.1.4 Elección de unidades	64
3.2.1.5 Categorías de registro	66
3.2.1.6 Reglas de recuento	67
3.2.1.7 Diseño del instrumento de investigación	69
3.3 Trabajo de campo	73
3.3.1 Ficha de personajes	74

3.3.2 Aplicación del instrumento de investigación	80
3.3.2.1 Interpretación de resultados de la primera dimensión de análisis	80
3.3.2.2 Interpretación de resultados de la segunda dimensión de análisis	85
3.4 Microcosmos transhumano	91
3.5 De transhumano a insurgente	95
CONCLUSIONES	98
BIBLIOGRAFÍA	104

INTRODUCCIÓN

*Siempre tuve la necesidad repulsiva
de ser algo más que un humano y pensé
“al diablo, quiero ser un superhumano”.*

David Bowie.

Esta tesis trata sobre un sueño. Un sueño de antaño anhelado por el hombre y que ha perdurado con ahínco a pesar del tiempo. Un sueño en el que el hombre se visualiza como el vencedor de sus más instintivos miedos, pues ¿usted, querido lector, conoce a alguien que haya dominado el miedo a la enfermedad, el miedo a no ser aceptado tal cual es, el miedo a no despertar jamás?

La acogida de que nuestro cuerpo y mente padecerá en algún momento los agravios no solo de la enfermedad sino de la vejez no ha sido el camino elegido para lidiar con ese sueño, tampoco lo ha sido la aceptación de nosotros mismos tal cuales venimos al mundo, ni mucho menos la resignación bien recibida de lo inevitable: la muerte. No. Esos caminos en nuestra contemporaneidad serían sinónimo de derrota, de no haber luchado siquiera por encontrar soluciones, de haber desperdiciado el potencial tecnocientífico cuando ya se puede dar respuesta a la antigua deuda que conlleva alcanzar ese sueño.

El hombre de hoy, ahora le puede dar contestaciones a los alquimistas que buscaban la inmortalidad, a través de un ideal que ha hecho llamar *transhumanismo*. Este es el sueño que aborda esta investigación y que anhela desprender al hombre de la especie humana en aras de acelerar y tomar las riendas de la siguiente fase evolutiva: *trans-humanismo*, es decir, más allá del humano. La esperanza de alcanzar ese sueño jamás había sido tan fuerte como ahora.

Es así como el primer capítulo narra el cómo se ha tratado el transhumanismo en el mundo digital, abarcando desde revistas, noticieros, documentales, que lo enaltecen al grado de hipnotizar a cualquiera y hacer que se sume al sueño, o por lo menos, provocar su curiosidad. Es en los considerados nuevos medios de comunicación sobre todo, donde el

transhumanismo se cuenta como una noción a futuro que transformará las grandes limitantes del hombre, es por ello que hay que estar atentos de sus formas, de sus subtextos, de su discurso, para que el transhumanismo no nos pille, bajo la imagen de ensueño, como una nueva manera de sometimiento. Pero antes de llegar a esa primera intuición, en este primer capítulo se desglosa en orden cronológico la transformación que el concepto *transhumanismo* ha tenido, pues su concepción ha variado a lo largo del tiempo. No es el mismo transhumanismo a mitad del siglo pasado del cual hablaba Teilhard de Chardin quien lo concebía como el despertar de una conciencia unificada de la humanidad a causa del avance tecnológico, al que difunde actualmente Nick Bostrom, el cual defiende, paradójicamente, al individuo.

El objetivo de este viaje cronológico no es aturdir al lector con una clase de historia sobre el tema que nos concierne, sino evidenciar que el transhumanismo ha sido apropiado por los científicos contemporáneos que lo han adaptado acorde al contexto capitalista de su época, difundiendo toda una narrativa que actualmente identifica al transhumanismo de manera particular con el mejoramiento humano y la inmortalidad, cuando en otros tiempos, se trataba de producir una conciencia colectiva.

El transhumanismo de hoy ya no tiene que ver con el espíritu del planeta Tierra compreso con la humanidad, pues la naturaleza no tiene cabida cuando se trata de maniobrar ya no el potencial humano, sino el de las tecnociencias. El transhumanismo de hoy ya no se trata de las creencias espirituales en las que las energías de la Tierra aunadas a las energías creadas y descubiertas por el hombre se fusionarían en un sentido común. El transhumanismo de hoy pregona que lo tangible, como el cerebro, lo palpable, como los cuerpos, pueden maximizarse, ¿para qué?, para el bienestar pleno del individuo que está dispuesto a experimentar lo que se encuentra más allá de lo humano. Suena casi hipnótico en verdad.

El problema está en difundir al transhumanismo como un movimiento cultural dispuesto a defender esa experiencia hipnótica, cuando la realidad es que sus ideales no han sido lo suficientemente justificados para adquirir los méritos que un movimiento cultural posee. Esto es delicado porque puede provocar en el receptor una confusión sobre las causas que

persigue el transhumanismo, disfrazadas de buenas intenciones y de tener una posición de apoyo hacia el individuo. El objetivo de este primer capítulo es argumentar esta situación y justificar el por qué el transhumanismo no merece ser considerado como movimiento cultural.

Si el transhumanismo está mal conceptualizado como movimiento cultural como se promulga actualmente, ¿entonces hacia qué está apuntando?

Los videojuegos, más que ningún otro medio de comunicación, han sido lo bastante intuitivos al insertar al transhumano en medio de un contexto similar al nuestro, ofreciendo claves para interpretar y vivir en la realidad el transhumanismo. Parte de las características particulares de los videojuegos son el simular la realidad, y al servir como simuladores de la realidad, los videojuegos estimulan la reflexión de sus contenidos al hacer que el jugador estime las consecuencias de las misiones planteadas, que pueden incluso materializarse en conductas, temores o aspiraciones que pueden volverse tendencias o patrones sociales.

La tendencia que como investigadora observo que están propagando los videojuegos actuales apuntan al sometimiento, no social, como lo han sido algunas ideologías a lo largo de la historia de la humanidad, como el fascismo, sino individual, donde el transhumano, el individuo con mejoras implantadas, es transformado en objeto técnico. Esto es lo que se desea demostrar en esta tesis.

Así es como el segundo capítulo inicia por entender a los videojuegos como generadores culturales con suma capacidad para dinamizar el pensamiento sobre el tema que a esta tesis le concierne. Para ello, los videojuegos son descritos desde 2 aristas: la primera desde la industria cultural, ya que desde ella, los videojuegos siguen reglas que reflejan su estatus de éxito y por ende, pueden llegar a más usuarios; y la segunda, como nuevos medios de comunicación, donde los soportes y la interactividad adquieren un peso importante para que los videojuegos se expongan como simuladores de la realidad.

Por ende, esta tesis ha seleccionado 3 franquicias de videojuegos y 1 independiente, todos ellos vigentes, como objetos de estudio para comprobar si 2 factores clave, que son los individuos transhumanos y el contexto capitalista tecnocientífico, se condicionan para someter a los personajes protagónicos como objetos técnicos.

El objetivo del segundo capítulo es explicar qué es lo que se entiende por objeto técnico y dejar en claro el contexto que se piensa lo propicia. Por objeto técnico no solo se comprende la hibridación tecnociencia-humano en los ciudadanos con funciones particulares que satisfagan la productividad, sino también la alienación de consumo que estos ciudadanos tengan al desear alcanzar las expectativas marcadas por los monopolios biotecnológicos. El entorno que hace factible al objeto técnico es el capitalismo tecnocientífico, por lo que con tal estructura sistemática que prioriza el dinero y el poder, difícilmente el transhumanismo podrá funcionar como movimiento cultural, más bien, el mismo contexto lo direccionará hacia el sometimiento del individuo.

En aras de argumentar en la medida de lo posible esta hipótesis, se la confronta con una postura que defiende que el contexto capitalista entreteje la aparición de microcosmos entre ciborgs (objetos codificados mitad animal y máquina) que traerán paulatinamente la libertad y la salvación de la dominación en la que vivimos.

La realidad que veo, por más que me estruja el corazón, es que en un futuro relativamente cercano, habrá transhumanos, no ciborgs, aunque sean casi lo mismo, pero contruidos cada uno con diferentes perspectivas, porque el ciborg se empodera en lo colectivo y en el contexto no hay elementos o factores que lo inciten a relacionarse de manera simbiótica, al contrario, el entorno capitalista estimula a producir al individuo de manera autónoma, independiente y sobresaliente del resto. El segundo capítulo finaliza con este debate.

Esta tesis tiene mucha fe en el uso de la ciencia ficción en los nuevos medios de comunicación que debido a sus características son más flexibles para abordar alternativas de pensamiento que provoquen a los discursos ya determinados. Muestra de ello son los videojuegos seleccionados cuyos mensajes los coloca en un rol de contrapeso ante el

discurso que celebra el movimiento transhumanista. El tercer capítulo se enfoca entonces en demostrar que los videojuegos van más allá del entretenimiento banal y que realmente están ofreciendo subtextos dignos de reflexión ante el tema que nos concierne, incluso más que el cine y la televisión. Para lograrlo, nuestras unidades de registro serán precisamente los personajes que ya están experimentando lo que el transhumanismo llama la siguiente fase evolutiva de la especie humana, por lo que se verán expuestos a un análisis de contenido para descubrir si efectivamente son objetos técnicos y si esa condición es a causa del contexto capitalista tecnocientífico. Por lo tanto, ¡la razón de ser de esta investigación, su meta a conquistar, su misión a lograr!, es indagar si los videojuegos vigentes, en su carácter como generadores culturales, representan a los personajes transhumanos protagónicos como objetos técnicos condicionados por el contexto capitalista tecnocientífico.

Finalmente, el capítulo cierra con un ejercicio de imaginación que pretende conjuntar a otros personajes transhumanos de distintos medios de comunicación tales como el cine o la televisión en aras de reforzar lo descubierto en el análisis de contenido y así poder generalizar una imagen mediática del transhumano que ayude a descubrir si estos medios de comunicación sugieren abordar la resistencia del transhumano a su condición como objeto técnico.

Sin más, sean bienvenidos al futuro a través de la propuesta discursiva de los videojuegos, bienvenidos al futuro de la especie humana y bienvenidos a un trabajo hermenéutico que le concierne solo a aquellos que pretendan vivir en la era tecnocientífica del mañana.

CAPÍTULO 1. MÁS ALLÁ DEL HUMANO.

*Te hemos hecho una criatura (...) para que puedas,
como libre y orgulloso moldeador de tu propio ser,
darte a ti mismo la forma que prefieras.*

*Oración sobre la dignidad humana,
Giovanni Pico della Mirandola.*

La primera vez que escuché sobre transhumanismo¹, fue a causa de un medio de comunicación: un podcast del programa español *Milenio 3. El ser humano del futuro. Transhumanismo*² (2012), donde se describía este concepto como un movimiento cultural para conducir a la humanidad a algo más allá de lo humano.

Lo que se entendía en este programa por *más allá de lo humano*, aludía a la ciencia ficción hollywoodense, descrita con características únicas de los superhéroes: “visión casi de Superman, (...) de trajes propios como los superhéroes” decía el conductor Iker Jiménez, “con memorias acoples a nuestro cerebro para saber todos los idiomas y todos los conocimientos, (...) invisibilidad, (...) vivir más y vivir mejor”:

El transhumanismo por lo tanto sueña con seres humanos modificados mediante biotecnología para vivir más años, sufrir menos enfermedades e incluso tener capacidades como correr más rápido, oír frecuencias que sólo pueden oír los animales, integrando elementos cibernéticos y de inteligencia artificial en nuestras propias mentes. (José Manuel Nieves, Milenio 3, 2012) (...) Convertirnos casi en super hombres, (...) con poderes de telepatía o aprendizaje en x segundo de todo un contenido (Iker Jiménez, Milenio 3, 2012).

¹ El término transhumanismo es acuñado al biólogo y primer director general de la UNESCO, Julian Sorell Huxley en 1957, cuando describe: *La especie humana puede TRASCENDERSE A SÍ MISMA (...) en su totalidad, como humanidad. Necesitamos un nombre para esta nueva creencia. Tal vez transhumanismo servirá: el hombre permaneciendo hombre, pero trascendiéndose mediante la realización de nuevas posibilidades* (Bostrom, 2011, p. 165).

² Milenio 3. *El ser humano del futuro. Transhumanismo*; <http://www.ikerjimenez.com/milenio3/milenio3-11x41.html>

Busqué en *Google* este término relativamente nuevo para las sociedades actuales, y en efecto, en varias páginas web (periódicos como *El Confidencial*³, revistas de cultura general como *PijamaSurf*⁴ o especializadas en tecnología como *Hipertextual*⁵ e incluso noticiarios como *CNNespañol*⁶) encontré que debido al crecimiento exponencial de la tecnología, el ser humano eternamente joven, más inteligente e incluso inmortal, podría ser una realidad.

De nuevo en España, ante la creciente popularidad del transhumanismo, en septiembre del 2013, el diario *La Vanguardia* publicó el artículo *¿Humanos o Posthumanos?*⁷ bajo la perspectiva del abogado y urbanista Albert Cortina Ramos y del científico biólogo Miquel-Ángel Serra Beltrán. Dicho artículo aborda el tema del mejoramiento humano (*human enhancement*) siguiendo el pensamiento de 2 personajes centrales que se han vuelto sumamente recurrentes al hablar sobre transhumanismo: el filósofo británico Nick Bostrom y el científico estadounidense Ray Kurzweil, quienes afirman que “pronto nos liberaremos de los condicionamientos biológicos (...) gracias a las tecnologías exponenciales, y que, de ese modo, progresaremos hacia una nueva dimensión de la conciencia en la que podremos incluso llegar a ser inmortales” (Cortina; Serra; 2015, p. 11).

La recepción de este artículo fue tal, que se decidió convertir los comentarios de la gente en un libro titulado *¿Humanos o Posthumanos? Singularidad tecnológica y mejoramiento humano* publicado en el 2015. Se administraron los comentarios de 213 personas con diversos perfiles personales, profesionales y académicos (científicos, técnicos, sociólogos, filósofos, teólogos, etc.) que quisieron contribuir con su reflexión sobre el tema: “sus

³ *Frente al transhumanismo, retorno de las humanidades*; http://www.elconfidencial.com/alma-corazon-vida/educacion/2016-04-12/frente-al-transhumanismo-retorno-de-las-humanidades_1182102/

⁴ *La fantasía del hombre-máquina en la era del transhumanismo: ¿una solución para superar nuestros límites como especie?*; <http://pijamasurf.com/2014/01/la-fantasia-del-hombre-maquina-en-la-era-del-transhumanismo-una-solucion-para-superar-nuestros-limites-como-especie/>

⁵ *Inmortalidad virtual y transhumanismo, en camino de la eternidad*; <http://hipertextual.com/2015/11/transhumanismo-la-busqueda-la-inmortalidad-virtual>

⁶ *La teoría del transhumanismo. ¿Es posible replicar la mente en una computadora?*; <http://cnnespanol.cnn.com/2015/10/29/la-teoria-del-transhumanismo-es-posible-replicar-la-mente-en-una-computadora/>

⁷ *¿Humanos o Posthumanos?*; <http://www.lavanguardia.com/opinion/temas-de-debate/20130929/54388125935/humanos-o-posthumanos.html>

aportaciones complementan el contenido original e incluso ayudan a mejorarlo, por lo que el resultado es algo exclusivo, de alto nivel cualitativo” (Cortina; Serra; 2015, p. 10):

El transhumanismo pues, cuenta ya con una agenda y tiene la suficiente entidad como para interpelar directamente a nuestra inteligencia y a nuestra conciencia, (...) por lo que nos exige un posicionamiento ético y un refortalecimiento de los conceptos de humanismo (...) y bien común (Cortina; Serra; 2015, p. 12).

Al respecto, el documental *Futurescape* (2013) argumenta la posibilidad de que en el futuro a los niños se les podrá implantar chips en el cerebro para hacerlos más receptivos a lo que se les dice en las escuelas, lo que propiciará la asimilación del conocimiento más fácilmente. El dilema ético que esboza el programa no es si los niños deberían tener tal chip, pues da por sentado que en el futuro esa será una acción común en las sociedades, el problema vendrá cuando algunos padres se rehúsen a los implantes en el cerebro de sus hijos, ya que no gozarán de la misma ventaja competitiva que aquellos que sí lo tendrán.

En el documental *Technocalyps* (2006) se plantea el hecho de que el humano dejará de serlo, al menos biológicamente hablando, ya que cada vez se tendrá mayor capacidad para sobrepasar los límites a nivel corporal y cognitivo con la adquisición de habilidades, por lo que se tendrá que redefinir el qué es un humano.

En el documental *Curiosidad: ¿podemos vivir para siempre?* (2012) se introduce el cómo un ser humano podría prolongar la juventud, inhibir la enfermedad e incluso llegar a vivir 1000 años. ¿Esto funcionaría para el bien común?, es decir, ¿no vendrían nuevos conflictos sociales como el encuentro en el ámbito laboral entre las generaciones nuevas y viejas, si es que estas últimas nunca se deteriorarán? Las preocupaciones de Cortina y Serra sobre la ética, la redefinición de lo humano y el cómo organizar el bien común ante la venida del transhumanismo quizá no suenen tan disparatadas cuando algunos medios de comunicación, por ejemplo, los productos audiovisuales ya mencionados, están promoviendo el transhumanismo como un ideal.

No se me ocurre otra manera en la cual el transhumanismo pueda llegar a las sociedades, a la gente de a pie, más que por los medios de comunicación. He ahí la importancia de analizar este denominado movimiento cultural desde ellos. Sobre todo porque, siguiendo a Trejo (2004), “al mundo de hoy no se le puede entender sin los medios, pues con ellos están imbricadas toda las nociones de futuro, desarrollo y espacio privilegiado para la exposición de ideas” (p. 30). Es por ello que como noción a futuro, se considera indispensable indagar los orígenes del transhumanismo para poder tratar y definir este concepto a como se maneja en la actualidad.

1.1 Posturas transhumanas

Transhumanismo de Pierre Teilhard de Chardin

El jesuita Pierre Teilhard de Chardin (1881-1955) habla sobre la electricidad, la química, la física, la ciencia y la tecnología como aquellas energías acumuladas en el mundo que propiciarán los cambios hacia el despertar del sentido humano (la Noosfera) en aras de alcanzar un futuro donde prevalezca la conciencia unitaria (1974, p. 17 y 21). De Chardin (1974) creía en un espíritu global alentado por estas energías que nuestros antepasados no tenían (incluidos Aristóteles y Pascal), debido a que su contexto y/o ellos mismos aún no eran lo suficientemente maduros para descubrirlo. Este espíritu es el hacer crecer al mundo mediante el progreso de la humanidad, y aquellos quienes no lo compartieran, serían despreciados, por encontrarse ajenos a ese “resorte normal y habitual de toda acción humana” (p. 24).

Para Teilhard de Chardin (1962) la aceleración del progreso se consigue a través de una gran tecnología organizada cuya función es liberar el pensamiento tanto individual como social a partir del encargo del trabajo arduo y pesado del hombre (fenómeno del paro) y así otorgarle a éste el tiempo suficiente para reflexionar, imaginar y producir una conciencia colectiva (la Noosfera) (p. 203-205, 210).

¿Qué fue lo que hizo pensar a De Chardin que la organización de la tecnología avanzada podría conseguir lo que el humano no puede por su propia cuenta? Él lo visualizaba en el salto industrial de las comunicaciones, donde ya no predominaba el régimen de expansión, sino el de compresión que unificaría a la humanidad a nivel psíquico, anatómico y social (Teilhard de Chardin, 1962, p. 361), transformándola en super-humana debido a “la intensificación de las fuerzas de la comprensión y del amor” (Teilhard de Chardin, 1962, p. 339). Por lo tanto, sería el avance de las tecnologías de la información y de la comunicación (TIC) lo que impulsaría a la humanidad hacia el progreso.

A este proceso es al que Teilhard de Chardin (1962) llama la *transhumanización progresiva* que nos llevará a la Noosfera, es decir, a un tiempo de libertad y de unión que exalte las posibilidades del ser, para que de esta manera, el poder de una visión colectiva nos elevara a un cerebro común. Sin embargo, el transhumanismo no terminaría ahí, pues aún alcanzando la Noosfera, siempre habría acceso a otra cara del Universo que nos mantendría en el proceso transhumano, es decir, hacia algo más ascendente y hacia adelante (p .364).

Extropianismo de Max More

Después de Teilhard de Chardin, el transhumanismo resurgió gracias a los foros de discusión online promovidos por el *Extropy Institute* fundado en 1992 por el filósofo inglés Max More, quien promueve el mejoramiento humano en todo aspecto, con la intención de que nunca se quede estático (Bostrom, 2011, p. 173).

El extropianismo se define entonces como el elemento esencial del transhumanismo, no obstante, lo que lo distingue de las demás posturas, es su valor rector: la libertad. Esta libertad va enfocada en promulgar que los sistemas tradicionales no son los adecuados para guiar el potencial tecnocientífico debido a que fueron concebidos en tiempos precientíficos, por lo que no son los indicados para comprender los cambios que las biotecnologías traerán al ser humano⁸.

⁸ <http://www.extropy.org/About.htm>

Su propuesta por lo tanto, es utilizar la creatividad y la crítica para construir nuevos valores que den sentido a las capacidades enriquecedoras de la condición humana cambiante⁹, dentro de un espacio denominado *sociedad abierta*, la cual se oponga al control social autoritario y produzca la tecnología inteligente, la auto-transformación y la expansión sin límites en un ambiente descentralizado del poder (Bostrom, 2011, p. 173).

El extropianismo considera que el avance tecnocientífico debería estar a disposición de todos y no solo en manos de las empresas biotecnológicas que monopolizan el mercado o a decisión de los gobiernos que establecen un uso determinado de la tecnología encasillándola hacia sus propios fines y no a favor de las mayorías. No obstante, el extropianismo se ha estancado en sus propuestas sobre cómo resolver lo que critica. Sus máximos logros los ha conseguido a través de su máxima exponente: Natasha Vita-More, quien ha manifestado la libertad que tanto añora el extropianismo a través del arte, sin generar resultados que hagan crecer el movimiento extropiano. En su página web¹⁰, los extropianos, el lado anarquista del transhumanismo, se encuentran abiertos al diálogo para debatir propuestas y puntos de encuentro. Es bienvenido todo aquel que concuerde o no con su ideología sin aspiraciones de lucro.

Transhumanismo de David Pearce

En 1995 Pearce difunde el término *paraíso ingenieril* como una ramificación del transhumanismo que sigue una corriente de pensamiento utilitarista que parte por estimar la mayor felicidad para el mayor número de personas (Légé, 2006, p. 178), donde todo tipo de sufrimiento sea erradicado y sustituido por “niveles de bienestar sin precedentes” (Bostrom, 2011, p. 175).

En un futuro, a través de la ingeniería genética, este tipo de transhumanismo será implementado con la aplicación de la neuro-tecnología avanzada (Bostrom, 2011, p. 174);

⁹ Ibídem.

¹⁰ Ibídem.

sin embargo, en la actualidad son los fármacos los que sientan la base hacia el paraíso ingenieril que aspira Pearce.

En 1998, Pearce, en proceso con la erradicación del dolor y del sufrimiento en todo ser viviente, no únicamente en seres humanos, funda junto con Nick Bostrom, la *World Transhumanism Association* (WTA), la cual cambia su nombre años después a *Humanity Plus* (H+ o h+): con este símbolo es como se abrevia al transhumanismo.

Transhumanismo de James Hughes

A diferencia de More con el extropianismo, en el 2004 Hughes juzga que “es el Estado el que debe regular qué mejoras deben ser universalmente asequibles y cuáles son las que deben dejarse al mercado (Hottois, 2013, p.190), con el fin de hacerlas seguras y garantizar que estén disponibles para todos” (Bostrom, 2011, p. 182).

El objetivo es democratizar el transhumanismo como un derecho de todo individuo, independientemente si desea realizarse mejoras o no, procurando así la igualdad de los beneficios tecnológicos, en vez de que sean accesibles, por ejemplo, sólo para los más ricos o sólo para los que tengan un puesto en el poder. Para conseguirlo, es necesaria la regulación de los gobiernos, aunque se admite que en primera instancia, como siempre ha pasado con la tecnología a lo largo de la historia de la civilización, los que tendrán acceso a los prototipos de mejoras serán los ricos, pero no lo disfrutarán del todo, hace hincapié José Cordeiro, miembro del *Sigma Xi*, ya que las primeras versiones son siempre las peores y paradójicamente, las más caras, tal cual pasó con los celulares, por lo que en la medida en que las mejoras se vayan estableciendo, éstas mejorarán tanto en calidad como en precio.

El transhumanismo es abordado con sumo cuidado por las posturas contemporáneas, debido a que ha sido comparado con los grandes errores en la historia de la humanidad. Con la experiencia de la implementación de programas eugenésicos ultra secretos en países como Estados Unidos, Canadá, Australia, Suecia, Dinamarca, Finlandia y Suiza en la primera mitad del siglo pasado; con lo sucedido en el Holocausto en la Segunda Guerra Mundial

que promovía que ciertas características en las personas eran las que debían predominar, además de los genocidios raciales como por ejemplo en Ruanda durante la última década del siglo XX donde una etnia se consideraba mejor que la otra. Han sido estos ejemplos de conseguir mejorar la raza humana los que han situado al transhumanismo del lado del individuo, por lo que se ha desechado la forma de difundirlo como una ideología.

Esto ha llevado a Allenby y Sarewitz (2011) a decir que:

Si la potenciación humana se aplica a la discreción del individuo y es administrada por el mercado económico regulado democráticamente, entonces la potenciación se convierte en una mejora de la libertad de expresión, no a la represión, y una ruta de acceso a la diversidad, no a la homogeneidad. La represión se convierte así en la herramienta de quienes quisieran impedir que otras personas decidan aumentarse por sí mismos, por lo que el transhumanismo se convertiría en guardián de la libertad individual. (...) Pero si el objetivo de la potenciación es mejorar a la humanidad, los derechos individuales se enfrentan a un grave problema, ya que las personas no son simples sumas de sus rasgos individuales. Si una persona tiene un chip implantado, no nos dice nada útil sobre quién es esa persona (p. 22).

Por eso mismo, es a través de la democracia, insiste Hughes, como el transhumanismo se conciliará de la manera más equilibrada posible. Si las democracias rechazan el transhumanismo, abrirían campo a los Estados totalitarios para apoderarse de él (Hottois, 2013, p. 190).

Transhumanismo de Nick Bostrom

Bostrom¹¹ (2011) parte de describir el transhumanismo desde el antiguo anhelo humano de adquirir nuevas capacidades y trascender nuestros límites biológicos, pues desde siempre, el ser humano ha buscado erradicar el sufrimiento y brincar todo obstáculo que limite la felicidad humana (p. 158).

¹¹ Filósofo sueco, director de *Future of Humanity Institute* de la Universidad de Oxford, Inglaterra. Cofundador de *World Transhumanism Association* <http://humanityplus.org/>

Sobre cómo estas quimeras de antaño se transformaron en el origen del transhumanismo, Hottois (2013) explica que “Bostrom no disimula para nada que fueron escritores de ciencia ficción quienes le dieron los temas al transhumanismo” (p. 177). Arthur C. Clarke, Isaac Asimov, Robert Heinlein, y Stanislaw Lem exploraron en sus narrativas el cómo el desarrollo tecnocientífico podría llegar a alterar profundamente la condición humana (Bostrom, 2011, p. 164); lo que ha suscitado que la proximidad entre la ciencia ficción y las temáticas transhumanistas se prolongaran a lo largo del siglo XX y no se hayan debilitado en el comienzo de este milenio (Hottois, 2013, p. 177).

No obstante, Bostrom (2011) también defiende que el transhumanismo hunde sus raíces en el humanismo racionalista producto de la Ilustración (p. 159), por lo que continua promoviendo sus valores, tales como la libertad, la tolerancia, la democracia, la solidaridad, y claro, la racionalidad. Estos valores deben valerse de los medios tecnológicos que sean necesarios al aplicarlos al transhumanismo (Hottois, 2013, p. 179); sin olvidar que el énfasis transhumano está en las libertades individuales y en el bienestar de todos los humanos (y no-humanos, incluyendo animales de diversas especies, extraterrestres, etc.) (Bostrom, 2011, p. 161) por lo que está explícita la autonomía y la libertad de las personas de querer modificar o no sus cuerpos y cerebros.

Al respecto, Allenby y Sarewitz (2011) intuyen una paradoja en cuanto a la parte axiológica del transhumanismo, la cual observa que:

Por más tecnológicos que intentemos ser, volvemos a caer en los clásicos valores de la Ilustración Europea: la libertad, la igualdad, el progreso, la dignidad humana, y sobre todo, el individuo como unidad significativa de cognición, acción y significado (p. 10). (...) No podemos ir más allá de la comodidad de los viejos argumentos heredados de la Ilustración implantados en el nombre de las nuevas tecnologías (p. 12).

¿Será por falta de imaginar otro sistema que funcione mejor la razón por la que no se pueda enfrentar la herencia de la Ilustración? Para incentivar la reflexión, pensémoslo a la inversa: ¿qué pasaría si el transhumanismo difundiera todo un sistema de nuevos valores donde las nuevas condiciones tecnohumanas pudieran expresarse, dejando atrás el arraigo de la

Ilustración?, en ese caso ¿cuáles serían las probabilidades del transhumanismo de identificarse con el resto de los mortales, de motivarlos a realmente reestructurar lo ya acostumbrado y conocido?

Por esto mismo, Postigo (2011) ha calificado al transhumanismo como una utopía (§ 37). “La utopía es una propuesta de una sociedad futura construida a partir del presente (...) que parte del imaginario social instituido” (Erreguerena, 2008, p. 558), por ejemplo, la familia, la propiedad, la religión, el consumo, la organización social, así como la repetición y la permanencia de las emociones y conocimientos de ese presente (Erreguerena, 2008, p. 559). Por lo tanto, si el transhumanismo es considerado como una utopía se explica el por qué no puede imaginar nuevos valores y un nuevo sistema que se ajuste a sus ideales, y esto es debido a que no puede salirse del sentido común de la época en la que fue creado.

No obstante, para las posturas transhumanistas contemporáneas, el transhumanismo, más que una utopía, es visto como un movimiento cultural, pues a pesar de que el transhumanismo se visualiza con la implementación de tecnociencias muy avanzadas, como son la nanotecnología molecular, la microingeniería, la criogenia, la física cuántica, la ingeniería genética, la neurología, Bostrom (2011) menciona que el transhumanismo “no depende de la factibilidad de dichas tecnologías radicales” (p. 170), es más, ya se está construyendo en la actualidad con la realidad virtual, la cirugía estética, los fármacos que mejoran el rendimiento, la memoria, etc; las interfaces humano-ordenador, las prótesis y el antienvjecimiento.

Mientras esto sucede, Bostrom cree que la condición humana será cambiada de manera radical por las tecnociencias en un futuro: “tal vez a un decenio o un siglo de distancia (...) todo depende de la ingeniosidad humana que se expresa en la ciencias y en las técnicas” (Hottois, 2013, p. 178).

Singularidad tecnológica

Acorde a Koval (2011), son 3 las lógicas generales que permiten justificar la construcción de la tecnología:

Lógica de aprovechamiento energético: Busca aprovechar fuentes de energía no humanas para producir, explotar, consumir, controlar, etc.

Lógica mimética: Busca simular en lo artificial al ser humano.

Lógica extensiva: Busca potenciar las capacidades del ser humano por medios artificiales.

La singularidad tecnológica se enfoca en la segunda lógica, aunque no se limita a ella. Hoy en día es el científico Ray Kurzweil¹² (2012) quien la difunde y la describe como “un tiempo venidero en el que el ritmo tecnológico será tan rápido, que su repercusión afectará a la vida humana de manera irreversible” (p. 7).

Lo que se explica como *irreversible* abarca las 3 lógicas generales que vienen incluidas en la singularidad tecnológica. La lógica del aprovechamiento energético propiciará el bienestar de la humanidad al encausarla en facilitar el acceso al agua potable, al alimento, a la energía, a la salud y a la educación.

También se prevé que la singularidad tecnológica coloque a la lógica mimética a otro nivel, al conseguir un linaje homogéneo entre inteligencia artificial (androides) y seres humanos (Koval, 2011, p. 7), al grado de que éstos últimos no sepan diferenciar a los seres artificiales debido a su alto parecido con los humanos, que para ese entonces, ya habrán podido acceder a las mejoras convirtiéndose en transhumanos.

¹² Cofundador de *Singularity University* financiada por *Google*. Su visión sobre el concepto de *singularidad tecnológica* lo ha hecho viral alrededor del mundo occidental.

En cuanto a la lógica extensiva, que es en la que se enfoca esta investigación, Ursua (2010) refiere que ante el crecimiento exponencial de la inteligencia artificial, se debe tratar de evitar la marginación del ser humano (p. 77), por lo que Kurzweil apunta a que la singularidad tecnológica, a través de la convergencia de 3 tecnociencias clave (genética, nanotecnología y robótica), atienda la potencialización de las capacidades humanas.

Kurzweil (2012) describe la lógica extensiva aplicada en la singularidad tecnológica bajo el resguardo de la convergencia GNR (genética, nanotecnología y robótica), con la cual fundamenta la versión 2.0 del cuerpo humano, donde:

Miles de millones de nanorobots viajarán a lo largo de nuestro torrente sanguíneo en el interior de nuestros cuerpos y cerebros; destruirán patógenos, corregirán errores en el ADN, eliminarán toxinas y realizarán muchas otras tareas para mejorar nuestro bienestar físico. El resultado será que podremos vivir indefinidamente sin envejecer (p. 344).

Y en el cerebro, donde:

Los masivamente distribuidos nanorobots interactuarán con nuestras neuronas biológicas. Esto proporcionará realidad virtual de inmersión completa que incorporará todos nuestros sentidos, así como correlatos neurológicos de nuestras emociones desde dentro del sistema nervioso. Y lo que es más importante, esta íntima conexión entre nuestro pensamiento biológico y la inteligencia no biológica que estamos creando expandirá enormemente la inteligencia humana (p. 344).

Sin embargo, acorde a Kurzweil (2012), apenas estamos en la *fase de adopción*, que implica implementar los beneficios de las tecnociencias en el campo de la medicina para superar graves enfermedades y discapacidades; aunque “a medida que estas tecnologías se asienten, no habrá impedimentos para que su uso expanda enormemente el potencial humano” (p. 355).

Transhumanismo planetario

González (2014) expone un transhumanismo planetario, no desde el sujeto (mejoramiento humano), sino desde el entorno al igual que Teilhard de Chardin, visualizado como un gran

sistema tecnológico-militar que los Estados-nación son incapaces de comprender, y que aún así, parten de un interés por instalar una supremacía de quienes lo encabezan, poseen y administran (p. 107).

Las sociedades vivirían entonces en una multidimensionalidad que abarca 5 espacios interconectados:

- 1.- El espacio privado (hogar o vivienda).
- 2.- El espacio comunitario (barrio, vecindario, templos, clubes, gimnasios, parques).
- 3.- El espacio público (calles, avenidas, plazas, lugares de ocio o esparcimiento, deportivos, foros, teatros, comercios, estaciones de transporte, aeropuertos, oficinas burocráticas, puestos policiales).
- 4.- El espacio de trabajo (plantas industriales, oficinas, fábricas).
- 5.- El espacio personal (trayectos terrestres, marítimos, aéreos, estancias, reposo: la disponibilidad de tiempo completo frente a los sistemas de posición global a través de dispositivos electrónicos de índole portátil).

Esta forma de controlar y vigilar indica que se observa desde una extensión artificial de los sentidos, puede ser visible o invisible, suele carecer de consentimiento por parte de las personas, es de costo inferior al tradicional y funciona en forma remota e indetectable. (...) La recolección de datos se vuelve un procedimiento automático y los datos se transmiten de inmediato a una red interconectada y compartida entre diversas agencias, que es continua en el tiempo y capaz de congregar el pasado, el presente y el futuro en su virtualidad, a la vez que los datos son disponibles en “tiempo real” (González, 2014, p. 117).

González (2014) argumenta este tipo de transhumanismo con base al informe del Consejo de Seguridad Nacional de los EE. UU. hacia el año 2030 (2012) y con el plan estratégico *Joint Vision 2020* de las fuerzas armadas del mismo país, cuya síntesis es que a raíz de la evolución de la tecnología, la operación de las formas tradicionales será con mayor sofisticación y sincronización, así como el ensamblaje de la vida militar con la vida civil.

De entre todas las posturas expuestas, ésta es la única que brinda un enfoque negativo sobre la implementación del transhumanismo. Quizá sea porque González es un periodista que se ha enfrentado con la realidad. Su experiencia no está sumergida en las teorías para resolver los problemas de la realidad, como el resto de los autores que cubren un perfil de alto nivel académico, desde Teilhard de Chardin hasta Ray Kurzweil, quienes a pesar de sus enfoques diversos sobre cómo aplicar el transhumanismo, todos ellos persiguen el objetivo común de que sea en beneficio del ser humano. No en vano, el transhumanismo de González permite tomar cautela y poner en balanza la imagen idílica que el resto de los autores proyectan sobre el transhumanismo.

1.2 Posturas políticas

Tendencias21, una revista digital especializada en tecnología, ha expuesto el transhumanismo desde hace un par de años atrás con una postura a favor. Este medio de comunicación tiene en su base de articulistas a uno de los máximos defensores del transhumanismo: Giulio Prisco¹³, a quien le gusta mostrar la definición que Francis Fukuyama, su contrario, tiene sobre el tema, debido a lo claro que resulta en entender:

Desde hace varias décadas, en el mundo desarrollado ha ido creciendo un extraño movimiento de liberación. Sus seguidores apuntan mucho más alto que los activistas de los derechos civiles, de las mujeres o de los homosexuales. Lo que quieren es nada más nada menos que liberar a la raza humana de sus limitaciones biológicas. Según los transhumanistas, los seres humanos deben arrebatar su destino biológico a la variación aleatoria y a la adaptación, para pasar a la siguiente fase como especie (Fukuyama, citado por Prisco, 2010).

En el 2003, salió a la luz en EE.UU. el informe *Beyond Therapy* redactado por el *President's Council on Bioethics*. Fukuyama no pudo faltar en él debido a que su nombramiento fue dictado por el mismísimo presidente George W. Bush. *Beyond Therapy* fue una reacción contra el informe *Converging Technologies for Improving Human Performance. Nanotechnology, biotechnology, information technology and cognitive*

¹³ Físico teórico y computacional, experto en el campo de la realidad virtual y la web 3D, así como en tecnologías emergentes. Articulista en la revista electrónica independiente *Tendencias 21*.

science (CT-NBIC) auspiciado por la *Natural Science Foundation* donde intervinieron investigadores de distintas universidades, empresas y agencias federales.

Este último propone llevar a cabo un materialismo tecnocientífico acorde a Hottois (2013); es decir, unir la teoría de las ciencias duras y la práctica de las técnicas para “evidenciar todo aquello que será posible realizar a un nivel nano, donde no habrá diferencias entre la materia inerte, viviente y pensante; entre lo natural y lo artificial; entre hombre, máquina y animal (...) en interés de mejorar las capacidades humanas” (p. 168).

Por el contrario, en respeto al hombre tradicional, así como a la dignidad humana, *Beyond Therapy* se muestra a favor del azar genético, del envejecimiento y de la muerte, ya que es necesario que el individuo fortalezca su capacidad de resignación y aceptación, así como la moral de su alma, a través del sufrimiento y los esfuerzos físicos y psicológicos que el ciclo de la vida le depara (Hottois, 2013, p. 168). Por lo tanto, el avance tecnológico debe ser usado únicamente con fines terapéuticos, “sin aspirar a nada más que a la restitución de un estado normal, para que no reine la ilusión orgullosa y peligrosa de quienes quieren jugar a ser Dios” (Hottois, 2013, p. 168).

En el 2004, en respuesta al *CT-NBIC*, Europa propone la versión *Convergent Technologies for the European Knowledge Society (CTEKS)*, la cual declara que el mejoramiento humano no es una prioridad en nuestro contexto actual, por lo que lo mejor sería enfocar el potencial tecnocientífico al entorno “(físico, virtual, urbano, natural, doméstico) para integrar al individuo en sistemas y redes técnicas con las cuales interactuar a través de una Inteligencia Artificial fuerte, consciente y autónoma, (...) haciendo más fácil, mejor informada y más segura la vida ciudadana” (Hottois, 2013, p. 171). Esta visión europea, muy cercana al enfoque que maneja el transhumanismo planetario sobre sociedades multidimensionales que ya vimos en el epígrafe anterior, se hace llamar posthumanismo, contrastada con la estadounidense, que apunta al transhumanismo.

Hottois (2013) se muestra en contra de esta división nacionalista, pues hace ver a la postura norteamericana como “la mala”, debido a su percepción más técnica y racional de las cosas;

y al posthumanismo, que proviene de la cultura europea, como “la buena”, por tener una visión no tan superficial y más incluyente de las cosas. “Es un error identificar estos términos con una ideología exclusivamente americana o anglosajona (p. 175) (...) cuando esto es antes que todo un asunto político, ya que es para devenir económicamente competitivos y asegurar la seguridad y la superioridad tanto de los Estados Unidos como de Europa” (p. 169). Es decir, tanto el transhumanismo como el posthumanismo persiguen resguardar ciertos intereses. No porque una priorice al individuo y la otra al entorno quiere decir que se aprovechará de una forma más responsable el alcance tecnocientífico.

1.3 El debate

Para Allenby y Sarewitz (2011), “las ambiciones del transhumanismo actual apuntan más allá de la salud. Pretenden una mayor inteligencia, creatividad y capacidad emocional, además de un control consciente sobre la descendencia (p. 8). (...) Abrazan la búsqueda de la perfectibilidad humana, de la trascendencia por encima de los límites que imponen el espacio-tiempo sobre el individuo (p. 17), y por eso mismo, la noción misma de lo que significa ser humano parece estar en juego” (p. 3).

Las ambiciones que describen Allenby y Sarewitz son irrealizables en su totalidad en nuestro tiempo e inclusive en un futuro inmediato acorde a Postigo (2011), ya que las tecnociencias que se ansían usar para alcanzarlas apenas se están construyendo, por lo que muchas de ellas aún son desconocidas para los propios científicos (§ 13). Quienes promueven el transhumanismo juegan una doble moral porque “no es en absoluto un “humanismo posmoderno y laico”, sino más bien un “antihumanismo” que ofrece engañosamente unos fines deseables para la especie humana (...) ya que reduce al ser humano a pura racionalidad y materia (...) pues continúa con la percepción de que éste solo tiene la facultad de una realidad material plasmada en el cuerpo y en el cerebro, excluyendo su parte intrínseca, su dignidad ontológica y su realidad personal, (...) eliminando, como algo que carece de valor, al hombre vulnerable y frágil, sin tener en cuenta que precisamente su fragilidad, su limitación en el tiempo y en el espacio, son signos de su grandeza” (, § 28 y 39).

Aguilar (2008) también concuerda de que el transhumanismo es un antihumanismo, pues confía con fascinación en el poder de las tecnociencias bajo la creencia ilimitada de sus posibilidades, menospreciando al ser humano cuya condición es calificada como limitada y de un progreso nulo sino es que lento (p. 71). A esta manera de pensar, Aguilar (2008) la concibe como una alienación hacia la producción del sujeto por la técnica proveniente del modo de producción capitalista que busca transformar lo físico en lo no común, en lo extraño, es decir, en el alien (p. 71). El alien es hoy en día la racionalidad técnica que domina sobre las sociedades, cuyo ambiente está sometido por los económicamente más fuertes (Adorno; Horkheimer, 1992, p. 178).

Ante estas críticas, Bostrom argumenta que el transhumanismo no propone la mejora humana de manera banal o inconsciente, es decir, para estar a la moda (mejorar la altura, conseguir un físico más atlético, cirugía estética, etc.) o para cubrir las exigencias inducidas por el mundo capitalista que impone la competencia (mejorar el desempeño personal para el ámbito laboral o deportivo) o para resolver conflictos de identidad siguiendo la manipulación mediática y comercial (Hottois, 2013, p. 173, 175 y 180). Este tipo de mejoras son posicionales en tanto que otros carecen de ellas. En contraste, las mejoras que persigue el transhumanismo “deben proporcionar beneficios intrínsecos o externalidades positivas (tales como un mejor sistema inmunitario o la mejora del funcionamiento cognitivo)” (Bostrom, 2011, p. 179). “El transhumanismo no apoya de manera indiferente cualquier tipo de mejoramiento. (...) Sólo apoya aquellas mejoras sociales cuyo impacto es puramente circunstancial (una mejor salud, una vida más longeva y en buenas condiciones)” (Hottois, 2013, p. 180).

Con respecto a la alienación, el transhumanismo es materialista, es decir, la materia es lo único que existe, es altamente objetiva y racional, por ende, todo lo relacionado con la tecnociencia es materialista, es por ello que se visualiza una luz de esperanza de que el potencial tecnológico pueda resolver lo que el ser humano por sí mismo no ha podido, a través del “desarrollo de medios para explorar *el amplio espacio de los posibles modos de ser* que nos es actualmente inaccesible debido a nuestras limitaciones biológicas, sobre la

base de que lo que pudiéramos encontrar sean modos de ser extremadamente valiosos – modos de vivir, pensar, sentir y relacionarse (Bostrom, 2011, p. 179).

A pesar de las aclaraciones que se puedan hacer sobre el pensamiento transhumanista, Bostrom (2011) acepta que se corre un riesgo importante de que el transhumanismo sea interpretado y aplicado de manera simplista, brutal, insensible, y por lo tanto, conduzca a la inhumanidad y a la barbarie (p. 191).

Ante lo ya planteado, surge la duda sobre ¿cómo se manifestará el transhumanismo en las sociedades?, aunque si el transhumanismo no se trata de una ideología y se rehúsa a generalizarse, quizá un mejor planteamiento de la pregunta sería ¿cómo se manifestará en el individuo?. Eso depende de cómo los medios de comunicación lo estén difundiendo, pues para que el ciudadano pueda coordinar sus intereses sobre lo transhumano, requiere de éstos para obtener la información que contribuya a ello.

1.4 El transhumanismo en los nuevos medios de comunicación

Nadie escapa a las condiciones impuestas por los medios de comunicación, ni siquiera el virtuoso que, indignado por la naturaleza mediática de la industria cultural, transmite su propia protesta de manera ajena a los medios (Eco, 1995, p. 5). Y esto es porque los medios forman saberes, incluso para el más letrado.

Los saberes que han difundido los nuevos medios de comunicación con respecto al transhumanismo han sido identificados por Castro (2016), quien los ha dividido en 2 tipos de discursos:

1.- **Activista o Celebratorio:** Hace referencia a que “por primera vez en la historia, el hombre puede ser codificado y como especie puede definir su propia evolución”, por lo que se considera que “tener la capacidad de sobrepasar nuestras limitaciones biológicas es una ventaja, pues bien podríamos ampliar lo que podríamos pensar, sentir y disfrutar, además de permanecer más tiempo sanos y vivos. Tal vez la versión más extrema de este optimismo

está en la búsqueda de la inmortalidad”. En esta vertiente se encuentran desde los extropianos hasta Ray Kurzweil. Sibilía (2009) los llama *los faustos*, es decir, los científicos que anhelan el fuego de los Dioses (las tecnociencias) para brindárselos a la humanidad, pero... ¿de qué formas se las van a brindar?

En el mundo digital, revistas como *Tendencias21* y documentales como *Futurescape* (2013), *Technocalyps* (2006) y *Curiosidad: ¿podemos vivir para siempre?* (2012) se muestran entusiastas ante el transhumanismo. En las consideradas plataformas digitales como *Youtube*, el video titulado *Genetic Engineering Will Change Everything Forever – CRISPR* informa de manera amena y con opción a elegir entre 22 idiomas subtitulados (¿cuántas personas pueden tener acceso a esta información sin necesidad de tener nociones científicas?) sobre el futuro que podrían traer las nuevas tecnociencias, en especial, la ingeniería genética: desde editar células, apagar o encender genes o elegir una parte en particular del ácido desoxirribonucleico (ADN) para su modificación, por lo que los humanos modificados podrán heredar a sus hijos sus modificaciones implantadas, extendiéndolas por generaciones, con lo que se iría modificando lentamente toda la reserva de genes de la humanidad (¿seguiríamos siendo humanos?). Al principio, los beneficios tecnológicos serán utilizados para priorizar la salud, sin embargo, la tentación será grande cuando se estandarice el adquirir mayor inteligencia o un metabolismo que sea inmune a la comida transgénica o habilidades con las que alguien siempre soñó, pero que sus padres no consiguieron heredarle (tal como profetiza Ray Kurzweil en el epígrafe 1.1), aunque también estas nuevas habilidades podrían combinarse con características de otros seres vivos, como la fluorescencia de la medusa *Aequorea Victoria* o la inmortalidad del *Turritopsis Nutricula*, ya fuese por moda, por exigencia laboral o incluso para resistir las condiciones ambientales en otro planeta. El video concluye que sólo con la participación se puede asegurar que la investigación sea guiada con cuidado, ya que prohibir las posibilidades que ofrecen las tecnociencias sería un error a pesar de los dilemas éticos que conlleva; no hay razón por lo tanto de no pensar en grande e imponer un *rotundo no* a las diversas formas de ser que el humano podría experimentar.

2.- **Apocalíptico:** Alude al “discurso público que se alimenta de mensajes sobre las amenazas que se ciernen sobre la especie humana, (...) donde los medios de comunicación parecen prepararnos para lo peor”.

En esta vertiente, noticias tales como que el humano tiene que desaparecer para elevar a la humanidad a una condición transhumana a través de artículos que citan: *...ante la amenaza del transhumanismo, tendremos que reafirmar sólidamente un humanismo adecuado*¹⁴ o con entradas como: *El humano del futuro da miedo. Ni ciborgs ni replicantes de “Blade Runner”. Lo que está por venir es mucho más inquietante*¹⁵, inducen el temor y la desconfianza hacia el tema.

El escepticismo también forma parte del discurso apocalíptico. En el artículo *Transhumanistas afirman que tecnologías NBIC nos harían vivir mil años*¹⁶ de la revista *FayerWayer*, se le tacha al transhumanismo de ser una pseudociencia, una creencia para fanáticos o una *tecnolatría*, es decir, idólatras de la tecnología que están fatigados de haber nacido humanos, de sentirse indefensos, por lo que se ven tentados a recurrir a las tecnociencias.

En el cine se ha utilizado la distopía, entendida como “una advertencia de cómo puede llegar a ser el futuro de una sociedad si no transformamos o eliminamos las tendencias del presente” (Erreguerena, 2008, p. 556), para plantear el tema transhumano, donde a través del género de la ciencia ficción “se sintetizan los miedos sociales en hechos portadores de futuro como una proyección deformada” (Erreguerena, 2008, p. 570). Tal es así que películas como *Selfless* (2005) o *Transcendence* (2014) que abordan el tema de la inmortalidad a través de la tecnología avanzada; *Limitless* (2011) o *Lucy* (2014) que tratan la inteligencia exponencial; *GATTACA* (1997) con su trama sobre humanos modificados genéticamente o incluso la serie *Black Mirror* (2011) o la serie web *H+: The Digital Series*

¹⁴ El transhumanismo: ¿Pesadilla o utopía?, http://www.elconfidencial.com/alma-corazon-vida/educacion/2015-12-22/el-transhumanismo-pesadilla-o-utopia_1125595/

¹⁵ El humano del futuro da miedo, http://elpais.com/elpais/2015/10/14/buenavida/1444816379_988339.html

¹⁶ Transhumanistas afirman que tecnologías NBIC nos harían vivir mil años, <https://www.fayerwayer.com/2014/06/vivir-mil-anos-transhumanismo/>

(2012) manejan un aura en sus narrativas que resulta una advertencia sobre el uso catastrófico que el ser humano le está dando a la tecnología y cómo su exceso o su abuso a fin de cuentas, puede terminar destruyéndonos.

En estos ejemplos, sobresale la amenaza a la estabilidad que conlleva ser un humano para intercambiarlo por uno “mejor”, que pueden provocar una cierta tecnofobia en el público al imaginar sobre los peligros que el transhumanismo pudiera ocasionar. Surge la cuestión entonces de por qué los medios quisieran generar semejantes síntomas ante el tema transhumano. Andy Sandberg, miembro del *Future of Humanity Institute* de la Universidad de Oxford, opina que para los medios de comunicación, el transhumanismo es una idea transgresora que suscita emociones fuertes en el público, lo que favorece el entretenimiento, aunque no el debate racional (Diéguez, 2015, p. 376), aunado quizá a un interés económico de vincular la novedad con el consumo (Roig, 2008, p. 51).

Por otro lado, la pluralidad de las posturas transhumanistas, tanto científicas como políticas, están ausentes en ambos discursos. Solo una de ellas es la que se ve por todos lados, e incluso tergiversada al comprenderla únicamente como la inmortalidad virtual y adjuntarla a la imagen mediática de Ray Kurzweil, cuando la postura de éste apunta más a la Singularidad Tecnológica que, aunque trabaja el mejoramiento humano, se especializa más en la Inteligencia Artificial. Así, “difícilmente puede hablarse de una contienda democrática plena, puesto que la información que el ciudadano recibe es parcial” (Stein, 2005, p. 84). Lo que están fomentando los medios de comunicación al no incluir las diversas posturas transhumanistas es convertir al receptor en consumidor de un sentido unívoco. De este sentido unívoco se puede estar a favor o en contra, lo que suscita opiniones, más no conocimiento del tema.

Esto es de suma importancia porque los medios constituyen un horizonte de interpretación, cuya consecuencia puede inducir a lo imaginario, y de ahí, a lo práctico, ya que “son los medios de comunicación los que nos ofrecen estrategias de empleabilidad para un determinado suceso (...) abriéndonos expectativas de utilidad funcional” (Castro, 2008, p. 76). Es decir, dependiendo de la manera en cómo los medios de comunicación, sobre todo

los nuevos que son donde está presente el transhumanismo, se apropien del tema, es como generará un imaginario en las sociedades que orientará la empleabilidad del mismo.

En esta investigación, el cómo es importante porque a pesar de existir 2 únicos discursos hasta el momento en los medios de comunicación sobre transhumanismo, existen múltiples formas en las cuáles éstos pueden ser comunicados. Varios ejemplos ya han sido expuestos con anterioridad a lo largo de este capítulo: a través de documentales, que se han enfocado en registrar los avances tecnocientíficos sobre todo en Estados Unidos e Inglaterra y mostrar la opinión de expertos para conducir al espectador hacia dónde podrían ser encaminados esos avances. La prensa es otra forma en la que se ha intentado comunicar el transhumanismo. Sus maneras tienden más hacia el amarillismo y concuerdan más con lo que apunta Andy Sandberg sobre suscitar emociones fuertes con su redacción transgresora. La forma que más me ha cautivado es el empleo de la ciencia ficción, y es que es en la ciencia ficción donde se puede jugar con las narrativas, donde se pueden deconstruir los discursos que ya han sido determinados: ¿por qué el transhumanismo actual me quiere hacer creer que las tecnociencias sirven para priorizar la inmortalidad y el mejoramiento humano?... ¿y si deseo usarlo para otra cosa?

El cine y las series en plataformas de *streaming* como *Netflix* o digitales como *Youtube* han explotado en sus contenidos la implementación de las tecnociencias en el hombre, han abordado incluso la perspectiva del científico, ubicando a menudo el conflicto en la ética y la moral. No obstante, hoy en día sobresale un considerado nuevo medio de comunicación (los videojuegos) que ha planteado el transhumanismo con una cierta tendencia que apunta al sometimiento, no social, como lo han sido algunas ideologías a lo largo de la historia de la humanidad, como el fascismo, sino individual, donde el transhumano, el individuo con mejoras implantadas, es transformado en objeto técnico. Esto es lo que se desea demostrar en esta tesis.

Y es que, en nuestros días, el transhumanismo no se difunde como una ideología que nueva a las masas, sino al individuo al definirse como movimiento cultural.

1.5 ¿Qué es transhumanismo?

Carlos García Hernández (2015) aporta una definición del transhumanismo que compagina con las motivaciones e intenciones de los faustos, posicionándolo dentro de un ámbito más social e incluyente que como parte de una agenda gubernamental y empresarial rumbo al futuro:

El transhumanismo es un movimiento cultural de carácter heterogéneo que defiende que el desarrollo tecnológico debe encaminarse hacia la superación de los condicionamientos biológicos del ser humano.

Desde las posturas científicas, el transhumanismo no tiene un adversario claramente definido, no está demandando cambios sociales, no está manifestando inconformidades políticas, ni ha establecido una duración fija en el tiempo. Lo que sí está intentando generar son motivaciones individuales para que gente de toda índole pueda acceder a él. Todos estos puntos lo califican como movimiento cultural, a diferencia de los movimientos sociales que sí tienen un adversario claro, sí demandan cambios sociales y sí manifiestan inconformidades políticas (Cepeda, 2009, p. 98, 99). Restan 2 puntos clave para entender al transhumanismo como movimiento cultural: la resistencia y la identificación.

El transhumanismo se resiste a que el ser humano se quede sujeto a un solo modo de ser, sin explorar las múltiples formas que a nivel corporal y cognoscitivo las tecnociencias podrán poner a su disposición. A diferencia de los movimientos sociales que apremian la transformación de su comunidad, los movimientos culturales persiguen la transformación de la figura del sujeto, por lo que proponen:

modificar las condiciones en que se desarrollan las experiencias de vida, personales y colectivas; remover las estructuras mentales para que el individuo se pueda convertir en actor de su propia historia; (...) acceder a un estadio de productividad intelectual para crear para sí mismos una historia diferente – lo que es sinónimo de – una demostración de resistencia, pues intentan desplazar las imposiciones marcadas, ya sea por los modelos políticos, sociales o culturales, del pasado histórico” (Cepeda, 2009, p. 101).

¿Qué propuestas ha desarrollado el transhumanismo para elevar las experiencias del día a día del transhumano y que en una de esas, sea lo contrario, es decir, que no sufra explotación laboral o sea discriminado por su nueva condición?, ¿qué imposiciones marcadas del sistema donde el transhumano se desenvolverá ansia desplazar?, y sobre todo, ¿qué estructuras mentales del individuo pretende remover para empoderarlo?

La verdad es que ninguna respuesta a estas preguntas existe con claridad, sin la parafernalia pretenciosa de los científicos. La resistencia que refiere el transhumanismo para catalogarse como movimiento cultural no nos dice nada sobre el cómo pretende la transformación del sujeto a nivel sociocultural, desde las distintas formas de modificación de las condiciones que garanticen elevar su experiencia hasta los distintos niveles de modificación física y cognoscitiva a las que podría someterse una persona. La resistencia en un movimiento cultural habla sobre remover las estructuras mentales para desplazar de manera paulatina las imposiciones marcadas que solo benefician a unos cuantos. En ningún momento los objetivos del transhumanismo se han referido al empoderamiento del sujeto, sino solo a la transformación física y cognoscitiva del mismo ajustada a los modelos políticos y socioculturales que ya nos rigen, esto es porque sienta sus bases en un humanismo ilustrado que lo que menos persigue es enfrentarse a lo ya impuesto. Surge la pregunta de ¿para qué mejorar a los ciudadanos entonces, si no es para brindarles las herramientas para que puedan enfrentarse a las injusticias de su sociedad, que es lo que haría la resistencia de un movimiento cultural?

La identificación por su parte, surge en un movimiento cultural a raíz de la incorporación de valores culturales que hagan que un individuo se identifique con el resto de los miembros que ya han legitimado un discurso que justifique la existencia de la comunidad imaginada, que bien puede ser reaccionaria ante los valores retardatarios de su sociedad, ya que “el movimiento cultural depende necesariamente de la construcción de ideas sobre sus orígenes, su presente y vaticine algunos de los posibles cambios que pueden suceder después de su existencia” (Cepeda, 2009, p. 100).

¿Qué cambios, más allá de los físicos y cognoscitivos, ha promovido el transhumanismo a nivel social y cultural para hacer saber que vale la pena? El transhumanismo promueve avanzar a la siguiente fase como especie, pero arraigado a los mismos valores del humanismo Ilustrado. Que contradicción. ¿Cómo pretende un movimiento legitimarse así, sin nada más que ofrecer más que la técnica?, ¿cómo pretende el transhumanismo aliar miembros si su prioridad solo promete transformar al individuo sin reaccionar ni promover un as bajo la manga que pueda solucionar los problemas reales de una sociedad, como la corrupción, la desigualdad y la injusticia, el poder desmedido de las élites, en vez de luchar contra el ciclo de la vida misma que involucra el envejecimiento, la enfermedad y la muerte? Sin respuesta a estas preguntas que inciten la identificación con el movimiento, difícilmente el transhumanismo funcionará como tal.

Los videojuegos en particular han sido lo bastante intuitivos para exhibir en sus relatos interactivos lo que podría pasar con el transhumano. Lo que estos nuevos medios de comunicación ven está muy alejado del movimiento cultural en el que intenta convertirse el transhumanismo, ya que aunque los movimientos culturales no se enfrentan directamente al sistema porque apelan a un tipo de resistencia menos explícita y soportan mejor la conflictiva relación de dominación (Cepeda, 2009, p. 102), ¡el discurso transhumanista no apela a nada de ello!, ni las posturas científicas y políticas manifiestan algo al respecto, excepto quizá el extropianismo y de forma evidente, el transhumanismo planetario. El transhumanismo no da evidencias de estarse moviendo entre las sociedades, es más, parece estar subordinado a los faustos, pues nadie más que ellos tiene acceso a él, de manipularlo y entenderlo, sin soltarlo a las sociedades en quienes piensan implementarlo, resguardado en la teoría, muy encerrado en el materialismo racional y objetivo, lo que impide que funcione como movimiento cultural.

¿Qué giros tomará? Es difícil predecirlo. Pero existen narrativas alternativas que bajo su clasificación de pertenecer a la industria del entretenimiento, están llegando a los usuarios con un subtexto que inserta al transhumano en un ambiente futurista que curiosamente parece estar regido bajo el mismo sistema que tenemos en la realidad. Veamos pues que

tratan de decirnos estos contenidos que se han tomado el tiempo de construir al individuo transhumano en medio de un contexto similar al nuestro.

CAPÍTULO 2. LA OBJETIVACIÓN TÉCNICA DEL HUMANO

*Aquellos que no logren alcanzar la categoría de transhumano,
sellando el pacto de trascendencia
con las seductoras promesas y
con los arduos imperativos de la tecnociencia contemporánea,
estarán condenados a volverse subhumanos.*

Paula Sibilia.

Como forma de entretenimiento privilegiado, los videojuegos han comenzado a expandirse a la mediosfera global desperdigando significados, formando nuestras fantasías, confirmando narrativas. Estas acciones representan temores y aspiraciones individuales y colectivas, a la par de que destacan patrones sociales y tendencias que promueven ciertos códigos ideológicos, de tal manera que ofrecen claves para interpretar y vivir la realidad. La intención de esta investigación es indagar precisamente el cómo los videojuegos ofrecen un marco sobre lo transhumano que servirá para interpretarlo en la realidad.

Para ello, se pretende describir a los videojuegos como fuertes generadores culturales a través de 2 aristas: la primera desde la industria cultural, ya que desde ella, los videojuegos siguen reglas que reflejan su estatus de éxito y por ende, pueden llegar a más usuarios; y la segunda, como nuevos medios de comunicación, donde los soportes y la interactividad adquieren un peso importante para que los videojuegos se expongan como simuladores de la realidad, porque al simular la realidad “los videojuegos ayudan a reflexionar sobre gran cantidad de contenidos que se materializan en conductas y valores aplicables a situaciones cotidianas: aportan una capacidad para estimar las consecuencias de las propias acciones y de su efecto sobre los demás y sobre el contexto. Es decir, se presentan como factor de dinamización de la conducta y del pensamiento” (Sedeño, 2010, p. 185) con lo que se convierten paulatinamente en generadores culturales.

2.1 La industria cultural del videojuego

Antes que todo, cabe aclarar que la industria del videojuego está implícita en la producción y la difusión audiovisual, no en la industria del juguete con la que pudiera confundirse, ya que un videojuego, describe Levis (1997), es un juego tal cual, que converge la informática, las telecomunicaciones, la electrónica y el entretenimiento, cuyas reglas han sido previamente programadas. “Al ser el hijo primogénito del encuentro entre éstas, prefigura la nueva generación de los sistemas de comunicación. (...) En este sentido se puede considerar al videojuego como un nuevo medio audiovisual” (p. 27).

Sin embargo, el éxito de la industria del videojuego no reside tanto en sus mundos imaginarios, sino en la convergencia tecnológica que explota estos entornos ficticios que incluso ha superado en volumen de ventas a la industria cinematográfica a nivel mundial (Moreno, 2003, p. 207). Es esta convergencia tecnológica lo que convierte a un videojuego en franquicia. De esta manera, “las audiencias incrementan el valor de un bien cultural al aprender sobre él a través de sus asociaciones con otras formas culturales (...), pues reelaboran o resucitan en nuevas versiones, en nuevas ventanas o plataformas de explotación, en mercados auxiliares conocidos o aún desconocidos. Así, el valor de un contenido queda determinado por su funcionamiento a lo largo del tiempo” (Roig, 2008, p. 58, 59). Con estas interrelaciones en diferentes sectores culturales y comunicativos, el consumo del bien cultural es mayor ya que ensancha considerablemente su público potencial (Bustamante, 2003, p. 31).

La convergencia tecnológica ha acaparado muchos relatos interactivos en gran medida comerciales. No obstante, sigue en constante convivencia con la producción de videojuegos que se ha visto concentrada en Japón a través de *Nintendo* con su consola de videojuegos *GameCube*; *Sony* con su consola de videojuegos *Play Station* y en Estados Unidos a través de *Microsoft* con su consola de videojuegos *X-Box* y para la *PC*, lo que ha provocado la estandarización de los criterios de producción (De la Fuente, M.; Lòpez, G., 2008, p. 249).

Lo positivo de estos gigantes monopólicos es que han hecho accesible a través de sus consolas a la alta tecnología para que pueda ser utilizada con multitud de posibilidades de interactividad y formas de uso, por ejemplo, acceder a opciones avanzadas de juego, conexión a Internet para jugar *on line* y a la par que sirva como reproductor de DVD y CD. Estos beneficios no son a causa del enorme corazón de estas empresas, sino para mantener estos aparatos por más tiempo en el mercado y sobre todo en los hogares (Moreno, 2003, p. 212). Con ello, es importante destacar que son las consolas, es decir, el hardware, el que se encuentra manipulado por estos gigantes monopólicos.

Esta dominación comienza a diversificarse cuando se habla del software, es decir, los juegos en sí. La producción de videojuegos, al igual que la producción de consolas, es sumamente costosa, pues la complejidad narrativa, el diseño gráfico, la mejora técnica para proliferar el juego en otras plataformas, las distintas posibilidades de manejo de los elementos periféricos (como los mandos), etc., “puede superar los 6 millones de euros y ocupar a más de 60 personas durante 6 meses” (Moreno, 2003, p. 213). Con semejante trabajo, la producción de videojuegos se divide en 3 formas:

1.- *Nintendo*, *Sony* y *Microsoft* crean sus propios juegos para mantener la exclusividad de su consola. *Sony* por ejemplo, también aprovecha el acceso exclusivo que tiene de las licencias cinematográficas de sus filiales *Sony Pictures* o *Columbia*. *Nintendo* por su parte, se aprovecha de la iconicidad de sus propios personajes, quienes han sido un éxito rotundo desde siempre, mientras que *Microsoft* puede darse el lujo de disponer de más de 900 trabajadores para desarrollar los videojuegos (Moreno, 2003, p. 213).

2.- Es en la producción de videojuegos y no en la producción de consolas donde los independientes pueden acceder a la industria, con la condición de ceder en gran medida los derechos a las multinacionales si es que desean distribuirlo en masa (Moreno, 2003, p. 213). Uno de los videojuegos a analizar pertenece a esta opción: *Zen and the Art of Transhumanism* desarrollado por *Deconstructeam*.

3.- Como tercera opción están las empresas que se dedican exclusivamente a la realización de videojuegos para todas las consolas y plataformas. A esta modalidad pertenecen la mayoría de nuestros objetos de estudio: *Deus Ex: Human Revolution* desarrollado por el estudio canadiense *Eidos Montreal*, filial de *Square Enix Europe*; *Halo* desarrollado por *Bungie*, *Ensemble Studios* y *343 Industries* y *Bioshock* desarrollado por *2K Boston* y *Digital Extremes*. Otras compañías conocidas dedicadas a la producción de videojuegos son *Capcom*, *Electronic Arts*, *Ubi Soft*, *Activision*, las cuales se ven beneficiadas con la introducción de nuevas consolas al grado de hacerlas cotizar en la bolsa de valores (Moreno, 2003, p. 213). Además, la situación actual del mercado refuerza su posición, pues conscientes del papel que tienen, “negocian licencias con todos los fabricantes y se muestran poco dispuestas a aceptar condiciones restrictivas equiparables a las de periodos anteriores” (Levis, 1997, p. 140).

Para conseguir el éxito económico que busca la industria cultural, la producción de videojuegos resulta más importante incluso que la producción de consolas, pues *Nintendo*, *Sony* y *Microsoft* miden su rentabilidad en función de las copias de juegos vendidas, no con el número de consolas, es por ello que las campañas publicitarias se centran en la difusión del videojuego que condiciona el costo de las consolas y las plataformas, las cuales “se venden por debajo del precio que cuesta producirlas, con el ánimo de mantenerlas vivas a través de los juegos durante años y repartir así la tarta entre fabricantes de consolas, desarrolladores y distribuidores de los juegos” (Moreno, 2003, p. 216).

Si el videojuego se vende bien, la narrativa, la argumentación, y sobre todo los personajes se explotarán al máximo adaptándolos a una convergencia tecnológica que implica desde sacar nuevas entregas (una precuela o una continuación del videojuego) hasta entrar a nuevos mercados emergentes. Aquí radica el éxito de la industria del videojuego más que deberse al crecimiento exponencial del negocio mismo en los mercados más desarrollados y consolidados, que son Estados Unidos, Canadá, Europa Occidental y Japón (De la Fuente, M.; Lòpez, G., 2008, p. 241).

Este es el caso de *Deus Ex: Human Revolution*, el cual vendió alrededor de 2.18 millones de copias tan solo en América del Norte y Europa dentro de sus primeros meses en venta en el 2011, sin contar Japón ni América Latina¹⁷, además de posicionarse en los rankings como uno de los 10 videojuegos más vendidos de ese año¹⁸. Su recepción ha conseguido que el videojuego se convierta en una franquicia para las consolas *Xbox 360*, *PC* y *PlayStation 3*, además de un producto transmediático a través de cortometrajes, *spin-off*, cómics y *fan fiction*. Su éxito ha sido tal, que en el 2016 salió a la venta *Deus Ex: Mankind Divided*, como continuación de *Deus Ex: Human Revolution*.

BioShock tuvo tan buenas críticas y fue galardonado con varios premios entre los cuales figuran “Mejor juego del año” en el 2007, que repercutieron en sus cifras netas que concluyeron en 4.5 millones de copias vendidas en plataformas como *Xbox 360*, *PlayStation 3*, *Windows* y *Mac*¹⁹. El éxito fue tal, que se sacó una edición coleccionista, además de libros, figuras de los personajes, parodias, etc.

Halo 4 por su parte, ha vendido alrededor de 9 millones de juegos para la consola *Xbox 360*²⁰ sin mencionar la saga completa que hasta el 2012 había alcanzado unos beneficios de 3.380 millones de dólares. En ese mismo año *Halo 4* recaudó más de 200 millones de dólares en su primer día de lanzamiento en E.U. y Reino Unido²¹, mientras que su universo se ha expandido en una convergencia que abarca libros, películas, comics, *merchandising*, *spin-off*, etc.

Estos videojuegos por lo tanto, ya pertenecen a “un supersistema que es una red de intertextualidad construida alrededor de personajes. (...) Esta red debe atravesar varios modos de producción de la imagen y gustar a diferentes subculturas de edad, sexo o de raza para conformarse como un supersistema. Al convertirse en un evento mediático su éxito

¹⁷ <http://www.vandal.net/noticia/62242/square-enix-publica-las-cifras-de-ventas-de-sus-juegos/>

¹⁸ <http://www.metacritic.com/game/pc/deus-ex-human-revolution>

¹⁹ <https://es.wikipedia.org/wiki/BioShock>

²⁰ <https://www.xataka.com/videojuegos/halo-en-21-graficas>

²¹ <http://es.ign.com/halo-4-xbox-360/61482/news/halo-4-reune-220-millones-de-dolares-en-un-dia>

comercial dará lugar a comentarios que a su vez alimentan y aceleran este éxito comercial” (Levis, 1997, p. 29).

Este supersistema que se sostiene sobre todo en la convergencia tecnológica es el reflejo de las muchas relaciones entre fuerzas culturales e industriales (Sedeño, 2010, p.186) que le permite al videojuego construirse como generador cultural, convertirse en franquicia y desperdigar sus significados en los usuarios. Veamos pues como funcionan los videojuegos aunados a la fuerza que los muestra como nuevos medios de comunicación.

2.2 Los videojuegos como medios de comunicación

Nuestros objetos de estudio son casos de éxito comercial si se observan desde su propia industria, con excepción del videojuego independiente *Zen and the Art of Transhumanism*, pues al no pertenecer a un modo de producción empresarial, no consigue la distribución y la promoción necesaria para converger con otros medios o plataformas digitales y por ende, entrar al supersistema. Si cambiamos el enfoque al referir a los videojuegos como medios de comunicación, la cosa cambia ya que pueden ser percibidos como productos de nicho, además de desvalorizarse al ser comparados con otros medios que se identifican con un semblante más artístico como lo es el cine o con mucha más antigüedad como lo es la televisión. El resultado es que el videojuego se legitima como un fenómeno menor.

Esto es porque ya está establecido que un medio de comunicación que ya es una institución (ejem: empresas públicas o privadas como *Televisa*, *TVAzteca* o *Canal 22* en México) produce contenidos orientados a las masas, por lo que la prensa, la radio, la televisión y el cine son nominados como viejos medios. Los considerados nuevos medios (la Web, los contenidos móviles, los videojuegos) se caracterizan por no necesariamente comunicar de manera unidireccional, es decir, solo de emisor a receptor, es más, no es claro quién es el que juega el papel de productor y quién el de receptor, no necesariamente están a cargo de una institución y no necesariamente comunican de manera masiva. Un factor controversial a la hora de definir a los nuevos medios es la tecnología, ya que, siguiendo a Roig (2008), cada momento histórico tiene sus nuevos medios que se interrelacionan con los ya

existentes además de verse sujetos a factores socioculturales, económicos y tecnológicos. No obstante, debe entenderse que no es la innovación tecnológica lo que impulsa y caracteriza a los nuevos medios, sino la adopción social de ésta, ya que no se puede presuponer que la mera implantación de la nueva tecnología provoque en sí mismo un cambio cultural (p. 49, 50, 51, 53).

El cómo los videojuegos han conseguido ser adoptados socialmente tiene que ver con los distintos soportes en los cuales se han podido reproducir, ya que la experiencia del juego depende del uso que el jugador haga de la tecnología, más no de la tecnología en sí. Estos soportes son:

Máquinas recreativas: aquellas a las que se les echan monedas para poder jugar. Sus juegos son cortos y poco complejos para que los jugadores puedan irse intercambiando (Moreno, 2003, p. 208).

Ordenador personal o computadoras personales: son la principal competencia de las consolas, las cuales se vieron obligadas a integrar Internet a causa de los ordenadores (Moreno, 2003, p. 208).

Consolas o videoconsolas: requieren conectividad con un televisor, aunque también están las consolas portátiles, “cuyos juegos también se intercambian a través de diferentes cartuchos o CD-ROM propios de cada marca fabricante” (Moreno, 2003, p. 209). El precio de estos soportes se abarata cada vez más, con la intención de introducirlos en los hogares y asegurar consumidores (familias por ejemplo) a la espera de nuevas entregas de juegos exclusivos para su consola (Moreno, 2003, p. 215).

Teléfonos móviles: representan el 50% de penetración en cuanto a videojuegos se refiere en todos los países desarrollados, aunque en el mercado solo alcanzan el 5% en ventas (De la Fuente y Lòpez, 2008, p. 245).

Plataformas de juegos on line: en esta modalidad, jugadores de todo el mundo de manera simultánea con acceso a Internet pueden intervenir el desarrollo argumental de sus aventuras en el juego y pelear o unirse entre ellos, ya que “se juega con jugadores reales conectados en tiempo real” (Moreno, 2003, p. 212). Debido a la convergencia tecnológica, la evolución de la industria del videojuego tiende a ir por este tipo de modos. Su manera de operar es la siguiente:

El usuario debe comprar el juego en el establecimiento habitual, para luego darse de alta en la plataforma correspondiente a través de tarjeta de crédito y manteniendo una cuota mensual de abono. Las cifras de este nuevo tipo de juegos son descomunales, con más de 28 millones de ordenadores PC y 73 millones de usuarios estimados para 2004 (Data Monitor), lo que supondría un mercado de 4,936 millones de dólares. De forma que los fabricantes tradicionales han incorporado a sus nuevas consolas la posibilidad de conectarse a la red para explotar al máximo una forma de jugar cada día más demandada por lo usuarios (Moreno, 2003, p. 209).

Desde esta plataforma, “el porcentaje de usuarios de videojuegos que superan los 40 años ha aumentado ininterrumpidamente desde principio de los noventa, así como el de quienes acceden a ellos desde su lugar de trabajo” (Moreno, 2003, p. 215).

Youtube: Desde mi perspectiva como investigadora, me atrevería a agregar a esta lista a la plataforma *Youtube*, ya que a pesar de perder las características sustanciales que distinguen al videojuego como son la experiencia de controlar el avatar y el multimedia interactivo, sí que permite acceder al mundo imaginario del videojuego y hacer propia la experiencia de quien juega, además de poder apropiarse del argumento o de los personajes, tal cual sucede con una película.

Como se puede apreciar, es gracias a los soportes que los videojuegos están en todas partes, desde el cibercafé o el local en el mercado de la colonia con sus famosos *arcade* hasta en el hogar para que toda la familia conviva, o uno solo, en la comodidad que ofrece el ordenador personal. Los videojuegos que esta investigación usará están insertos en los soportes de ordenador personal (*Zen and the Art of Transhumanism* a través del sistema operativo *Windows*) y consolas (*Halo* a través de *Xbox 360*, *Windows*, *Mac*; *BioShock* a

través de *Xbox 360, Windows, Mac y PlayStation 3*; *Deus Ex: Human Revolution* a través de *Xbox 360, Windows, Mac, PlayStation 3 y Wii U*), soportes en los que precisamente el discurso interactivo se explota al por mayor, ya que es en éste donde “se ramifican las distintas lecturas propuestas por el emisor a través de la interactividad que conforman un todo coherente debido a su relación interdependiente” (Rausell, 2009). La interactividad como cualidad en los videojuegos puede incluso provocar la reestructuración de mensajes, con lo que se generan nuevos, pues “ayuda al usuario a saber de manera constante si su estrategia es la adecuada y a modificarla velozmente, es decir, posibilita decidir sobre el desarrollo en las ficciones interactivas” (Sedeño, 2010, p. 185) convirtiendo al usuario en la estrella máxima.

Aunque existe un poco de truco con esto de la interactividad, pues no todo el poder lo tiene el usuario. Rausell (2009) marca esta diferencia a través del relato interactivo, que se distingue por el uso de tramas principales que tienen necesariamente una continuidad lógico-causal o temporal, es decir, las acciones que el usuario tenga durante el videojuego aunados a los nudos de la historia siempre se encontrarán en un tronco principal construyendo un único relato, por lo que por más que el usuario intente guiar a su avatar a un destino diferente, cada ramificación en el relato terminará acorde a las condiciones del productor del videojuego. La ventaja es que el usuario adquiere el rol de lector-investigador, lo que le da rienda suelta para explorar en el orden que desee en aras de descubrir la historia que no puede alterar. Aún así, resulta triste aceptar que este es el tipo de relato interactivo que manejan los videojuegos seleccionados, y es triste porque determinan una sola manera de visualizar e interpretar el transhumanismo. Esa manera es la siguiente.

2.3 El transhumanismo hacia la conformación de objetos técnicos

Tal como vimos en el capítulo anterior, el transhumanismo se ha conceptualizado en nuestros días como un movimiento cultural. Esta investigación defiende que si el transhumanismo sienta sus bases en un humanismo Ilustrado y en una confianza magnánima en el potencial tecnocientífico, difícilmente propondrá cambios socioculturales

que beneficien al sujeto a pesar de aspirar a proteger las libertades individuales. Esta investigación plantea que los videojuegos seleccionados sugieren que el transhumanismo no será el camino de la libertad, sino el sometimiento del individuo al conformarlo como objeto técnico. El transhumanismo acorde a los faustos dará acceso a experimentar las múltiples formas de ser que un humano, debido a su condición biológica, se muestra limitado. Esta investigación esboza a través de los videojuegos seleccionados que debido al contexto en el que el transhumanismo se está desarrollando, las mejoras humanas servirán a favor de las empresas y de los gobiernos, evitando la utopía del sueño fáustico. Se cree que pasará así porque:

Somos herederos de un modelo de pensamiento (...) que está basado en el deseo de mandar, controlar y organizar. Este modelo de racionalidad ha dado lugar a la sociedad industrial como resultado de un capitalismo de masas que controla los medios de producción, aunque los fines de esa producción resulten al final irracionales, al reflejarse en la destrucción, la devastación y la cosificación de la naturaleza y del hombre mismo (Castro, 2008, p. 104).

La consecuencia de esto, dice Castro (2008) basándose en el pensamiento heideggeriano, es el determinismo. Un determinismo transgénico donde plantas, animales, humanos, etc., serán sometidos a una revolución de transplantes que se convertirán en una tendencia cultural dominante, y será dominante porque la tecnología avanza a una velocidad mayor que la que alcanzamos a comprender (p. 109).

Esa cultura dominante se muestra en el panorama de los videojuegos seleccionados donde a través del género de la ciencia ficción se señala un futuro desalentador. El ciberpunk en particular, que se enfoca en *la tecnificación, la deshumanización, la pérdida de libertades individuales, la manipulación de la verdad* (Erreguerena, 2008, p. 570) especula las consecuencias de esta tendencia como una manera de advertencia y prevención, pues la mayoría de este tipo de producciones:

Sitúan su universo diegético en la inmediatez del mañana, es decir, es fundamental emplazar al espectador en una posibilidad cercana de peligro: habrá saqueos, hambruna o una nueva amenaza a la vida: enfermedades, epidemias o una especie alienígena distinta y superior a

la humana (Gómez Urrua, 2012). Nos hace falta entonces una nueva sintonía del pensar con la frecuencia y la velocidad de la época (Castro, 2008, p. 110).

¿Será acaso el transhumanismo esta nueva sintonía del pensar como vislumbran los tecnocientíficos, o por el contrario, se convertirá en esta posibilidad cercana de peligro como vislumbra el ciberpunk en los videojuegos actuales?

Estos escenarios los viven los personajes transhumanos en los videojuegos seleccionados. Ya sea para conservar su empleo, o para conseguir el éxito, o para no ser olvidado, incluso para sobrevivir, se ven sujetos a adaptarse a las formas de regulación tecnológica que dictan las empresas o los gobiernos. Algunos personajes no tuvieron la libertad de elegir sus mejoras, simple y sencillamente se les fueron dadas debido a sus circunstancias; otros fueron a ellas por voluntad propia, pero motivados por las exigencias de su contexto. En todos estos personajes, *al acoplarse con nuevas máquinas y nuevas sustancias, con lo cual se transforman en híbridos biológico-químico (Vásquez, 2015, p. 69), lo humano se disuelve para dar paso al predominio de las tecnologías reguladoras y aseguradoras a través del dominio sobre el genoma humano, la codificación de la conducta, etc., generando ciudadanos “somáticos”, dice Vásquez (2015), es decir, individuos neuroquímicos que ya no necesitan de terapias psicológicas para curar sus traumas, neurosis o para descubrirse a sí mismos; sino que ahora sus problemas van a estar relacionados con ciertas predisposiciones genéticas o con algún desequilibrio bioquímico en su cerebro o en su cuerpo (p. 69, 71).*

Esto da paso a la transformación de la biología en *biofísica*, apunta Heidegger, donde *el hombre puede ser producido conforme a un proyecto determinado como cualquier objeto técnico* (Heidegger, citado por Castro, 2008, p. 112). ¿Podría ser el transhumanismo ese proyecto determinado? Si es así, entonces el transhumano sería producido como un objeto de desecho con un límite de empleabilidad que lo convierte en un objeto de reemplazo, que únicamente puede ser sostenido por un modelo de pensamiento capitalista. “Así, todo se convierte en recurso en espera de ser aprovechado económicamente según las demandas de la tecnicidad” (Castro, 2008, p. 119).

El humano intercambiado por objeto técnico a raíz de la implementación de las tecnociencias en el individuo. Con tan solo percatarse de ello, un escalofrío cargado de miedo podría impregnarse en cualquier persona, pues hemos sido criados durante siglos dentro de un humanismo que pregona ciertos valores e ideales que nos hacen sentir únicos e irrepetibles, cada ser humano es inviolable y las decisiones que cada uno tome en su vida será por sí mismo, pero la ficción en los videojuegos nos comunican otra cosa: el transhumanismo no significa elevar lo humano, sino someterlo al contexto de producción capitalista para después desecharlo, tal cual hacemos los ciudadanos contemporáneos con los objetos técnicos.

El objeto técnico se ha diseñado para satisfacer necesidades, por lo que se le otorga una visión más utilitarista y se le percibe servil, “se construye para ciertos usos y con un propósito concreto: es el medio para un fin” (Perret, p. 28). Una analogía del objeto técnico la podemos encontrar en la definición de artefacto de Bruno Latour (2001), quien lo define de la siguiente manera:

El artefacto - (objeto técnico) - forma parte de las instituciones, prestos a convertirse en personas o en cosas, e incapaces de saber si están compuestos por uno o por muchos elementos (p. 231).

El diseño de un artefacto involucra la composición y el ensamblaje de cada una de las partes que lo conforman con el propósito de que cumpla una función o funciones ya marcadas por los ingenieros, diseñadores o productores del artefacto, por lo tanto, su diseño es una técnica para implementar funciones con la intención de cubrir el objetivo de alguna persona (Lawler, 2003, 1.3: ¶3), además de que *su forma es una buena guía para identificar su función* (Lawler, 2003, 1.3: ¶7).

Acorde a Broncano (2008), el objeto técnico siempre va a estar encasillado por su función, y esto es así porque permite un cierto nivel de normatividad (útil o inútil, funcional o disfuncional) en cuanto al uso pretendido del objeto técnico para efectos del sistema (p. 23), lo que le otorga un grado de éxito y de selección (p. 24). Esto es así porque acorde a Heidegger (1994) estamos encadenados a la técnica por todas partes al cubrir 2 flancos:

cuando es vista como medio para un fin y cuando es vista como un hacer del hombre. Estas son definiciones instrumentales y antropológicas de la técnica y entre ellas se copertenece, ya que poner fines, crear y usar medios es un hacer del hombre (p. 1).

Empero, la visión instrumental y antropológica de la técnica, aunque son correctas según Heidegger (1994), no quiere decir que estén orientadas hacia la verdad, ya que lo que se ha construido con estas visiones es querer “tener la técnica en nuestras manos. Queremos dominarla. El querer dominarla se hace tanto más urgente cuanto mayor es la amenaza de la técnica de escapar al dominio del hombre” (p. 2).

El Jefe Maestro (*Master Chief*) por ejemplo, de la franquicia de videojuegos *Halo*, quien es un personaje que a pesar de su protagonismo, únicamente se enfoca en utilizar sus habilidades para seguir misiones. A pesar de su resistencia innata para adaptarse a sus mejoras, tales como el incremento de la agudeza visual, muscular y neural que ha aumentado su inteligencia, su creatividad y su memoria, el Jefe Maestro no se puede dar el lujo de usarlas para sus propios fines o deseos, ya que fue diseñado para asegurar la victoria frente a la guerra contra los alienígenas, pues como bien le dice su entrenador en Jefe, el Oficial Méndez, es prioridad construir una vida útil, que una vida perdida.

A Jack Wynand, protagonista de la franquicia de videojuegos *BioShock*, le es administrado el Lote 111 por parte de la compañía *Fontaine Futuristics* encargada de las mejoras genéticas para acelerar su proceso de crecimiento, aumentar su masa muscular e instalar en su cerebro un disparador post-hipnótico que se activa con la frase *¿serías tan amable de...?* con la intención de que obedezca sin dudar o confrontar la voluntad de quien tuviera conocimiento de dicho disparador en él.

Adam Jensen, protagonista de la franquicia de videojuegos *Deus Ex: Human Revolution*, después de un atentado donde casi pierde la vida, es salvado por la empresa biotecnológica *Sarif Industries* para la cual trabaja y que, de paso, lo convierte en un transhumano capaz de hacerse invisible y de ser mucho más ágil y fuerte. A partir de ese momento, Adam debe seguir todas las misiones que Sarif, su jefe, le indica, sin que éste sea completamente

sincero con él para protegerlo de los peligros que probablemente se topará a medida que avance en sus misiones, lo que lo expone a riesgos innecesarios, pero que parecen no importar, ya que Adam Jensen ya no es un humano, sino un transhumano que podrá lidiar con cualquier peligro que se le presente y por ende arriesgarse en nombre de quienes marcaron sus mejoras tecnológicas.

En el videojuego independiente *Zen and the Art of Transhumanism*, los personajes Jordi de Paco y Patricia Lafayette se acercan un poco más a las mejoras a las que podrían estar tentados los ciudadanos en el mundo real: el éxito y la prolongación de la calidad de vida, sin la necesidad de pasar por el desgaste paulatino de la vejez. A diferencia de los personajes arriba mencionados, éstos han tenido la libertad de elegir sus mejoras, con lo que se podría conjeturar que no son objetos técnicos. La pregunta que podría marcar la diferencia sería ¿qué tanto se han visto influenciados por las exigencias de su entorno para que hayan optado por adquirir las mejoras? Si en efecto el contexto influye en demasía, ¿a quién pertenece realmente el deseo del éxito y de la juventud eterna: al individuo o a la saturación de un ideal que es absorbido de distintas maneras (publicidad, TV, Internet, redes sociales) por los individuos en una sociedad?

Para Heidegger, la técnica vincula al *Da-sein* (ser humano) con su representación, más no con su fundamento de mundo, con su ser, con su base originaria. La técnica ha reemplazado al humano por la imagen, la cual lo construye como un producto para encubrir la realidad y lo utiliza como recurso para la inducción al consumo, comprendido éste como una forma de regulación social que aprovecha la época del individualismo (Castro, 2008, p. 111).

En las sociedades contemporáneas enmarcadas por la imagen, las posturas transhumanistas sobre eliminar el dolor y la agonía, potencializar las habilidades y capacidades, conservar la juventud mientras se aplaza el periodo de vida, no son más que construcciones artificiales de uno mismo para convertirse en algo digno de ser observado por los otros. Es así como el transhumano está sujeto a vincularse con ciertos objetos de consumo para que pueda transformarse a sí mismo, pero siempre buscando de manera inconsciente una estética de la existencia que se ajusta a las determinaciones marcadas por el imperio de la imagen. Con

esto, *la realidad pierde contexto sensible y se vuelve objeto de contemplación* (Castro, 2008, p. 112). Por ende, el transhumano no se construirá con libertad como pregonan los faustos, sino guiado por las tendencias ideológicas en el mercado de consumo, tal cual les pasa a Yordi y a Patricia, lo que a fin de cuentas los termina convirtiendo en objetos técnicos.

2.4 El contexto capitalista tecnocientífico

¿Qué está ocasionando que el transhumanismo sea dirigido hacia la transformación de objetos técnicos? Para entenderlo, tendríamos que aproximarnos al contexto que predomina en nuestra contemporaneidad.

Sibilia (2009) habla de que continua implementándose toda una gama de dispositivos de poder que apunta a las poblaciones, ya que desde la época industrial, todos los Estados han aplicado métodos de “planificación, regulación y prevención con el objetivo de intervenir en las condiciones de vida para imponerles ciertas normas y adaptarlas a un determinado proyecto nacional (...) el cual pretende aumentar la fuerza útil de los cuerpos individuales mediante la docilización de los cuerpos y la domesticación de las almas (...) en aras de ortopedizar los cuerpos para adecuarlos a los modos de vida urbanos y al individualismo exigido por el capitalismo” (p. 148, 149, 152).

Es lo que Foucault llama biopoder. Las relaciones de poder están arraigadas por las innovaciones tecnológicas para efectuar ajustes que le permitan absorber nuevos espacios vitales antes de verse afectadas por la resistencia, las líneas de fuga y las contradicciones (Sibilia, 2009, p. 160) y de esta manera, potenciar las fuerzas vitales del individuo a través de los conocimientos tecnocientíficos. Sí hay que hacerlas crecer, ordenarlas y canalizarlas, pero evitando que se tornen difíciles de sujetar y convertirlas en recursos útiles para los intereses del capitalismo industrial, es decir, un formateo de cuerpos y almas cuya meta sea la productividad (Sibilia, 2009, p. 154).

No obstante, el Estado y sus instituciones se han visto desplazadas por las corporaciones transnacionales. “Los Estados se han convertido en meros instrumentos de registro burocrático de los flujos globales de comunicación, mercaderías, gente y dinero, que las mismas corporaciones ponen en movimiento a toda velocidad” (Sibilia, 2009, p. 159). Actualmente la empresa ha asumido aquellas responsabilidades que antes pertenecían a las instancias públicas aliándose con los laboratorios tecnocientíficos nutridos por capitales privados para utilizar al mercado como el soporte ideal para canalizar y producir sujetos consumidores (Sibilia, 2009, p. 159).

El transhumanismo tiene que adaptarse a este contexto para sobrevivir. Por ende, la supervivencia del transhumanismo tiene que ver con ese “capitalismo contemporáneo que apunta a controlar todas las formas de vida” (Braidotti, 2015, p. 114), con ese “capitalismo de superproducción y marketing, afianzado fuertemente en el consumo y en los flujos financieros”, donde las redes de poder se nutren con los nuevos saberes tecnocientíficos que legitiman su eficacia y su estatus a nivel sociopolítico (Sibilia, 2009, p. 158):

Esta es la visión dominante de la empresa científica que se basa en la implementación institucional de una serie de reglas o leyes que ordenan la práctica de la investigación científica y controlan los confines temáticos y metodológicos que indican qué ciencia puede considerarse respetable, aceptable y digna de recibir fondos e inversiones. Haciendo así las leyes de la práctica científica, deciden prácticamente qué puede pensar una mente (Braidotti, 2015, p. 201).

Hoy en día el sector privado acapara el 70% de inversión tecnocientífica que antes de la década de los 80 estaba reservada para los gobiernos (Echeverría, 2005, p. 10). Un ejemplo destacado es Ray Kurzweil, quien gracias al financiamiento de la empresa *Google*, pudo fundar *Singularity University*, la cual profesa la filosofía de crear una comunidad global que pueda aprovechar la tecnología exponencial hacia un mejor futuro para todos. Con este tipo de oportunidades que permiten a las empresas atraer talentos para sus fines, el prestigio de los científicos crece enormemente; sin embargo, estas alianzas le transmiten a la sociedad desconfianza, por lo que la buena relación que había entre ciencia y sociedad en la era moderna, se invierte, ya que la mente científica ya no se ajusta a las demandas o necesidades de la sociedad, sino a una empresa tecnocientífica pública o privada que

industrializará el conocimiento en beneficio de lo económico (competencia y consumo) o lo político (militar) (Echeverría, 2005, p. 11). Entonces, el transhumanismo ajustado al mundo capitalista se construye en aras de convertirse en un negocio redituable.

La utopía transhumanista se desborda al acomodarla en el biopoder. El transhumanismo por lo tanto, termina siendo una actualización más del biopoder para efectuar ajustes que le permitan absorber nuevos espacios vitales, tales como compensar las deficiencias humanas “que ahora empiezan a definirse como errores digitales fatalmente inscriptos en los códigos genéticos” (Sibilia, 2009, p. 161), así como catalogar al envejecimiento como una enfermedad y controlar el azar biológico.

El sueño de antaño al fin resuelto por el transhumanismo se desvanece ante el panorama actual, ya que no es prioridad para el capitalismo seguir semejantes ideales cuando “la nueva tecnociencia aliada al mercado desconoce las antiguas fronteras jurídicas y políticas” (Sibilia, 2009, p. 168). Esto demuestra que el transhumanismo se trata de la configuración institucional y política en el que las mejoras humanas están siendo utilizadas para promover objetivos que nada tienen que ver con expresiones hacia la libertad individual o para el beneficio de la humanidad (Allenby y Sarewitz, 2011, p. 24), ya que el biopoder ahora busca superar todos los límites que solían aprisionar a la especie humana a través de prometedoras terapias genéticas, la biónica con sus prótesis teleinformáticas, la nueva generación de drogas psicotrópicas, entre muchas otras formas de intervenir los cuerpos y cerebros humanos maniobradas por el mercado.

Los personajes transhumanos en los videojuegos habitan en estos escenarios cargados de biopoder. Viven en una dimensión mermada por una tendencia monopólica de las biotecnologías que involucra a las corporaciones empresariales y militares.

Sarif Industries en *Deus Ex: Human Revolution* por ejemplo, se dedica a la producción y distribución de aumentos humanos, principalmente prótesis robóticas extremadamente avanzadas. En sus spots de televisión comunica que el consumo de sus productos otorga al cliente un estándar de calidad de vida incluso superior a como cuando era un simple

humano, debido a que las prótesis no solo han sido creadas para sustituir una parte del cuerpo, sino que han sido potencializadas para rebasar las funciones ordinarias del cuerpo humano.

Sibilia (2009) exhibe que las maravillas del marketing y de la publicidad juegan un papel fundamental en este capitalismo postindustrial de alcance global en el que estamos metidos, cuyo objetivo es producir sujetos consumidores al insertar en ellos modos de ser adecuados a sus sociedades, por lo tanto, adquirir ciertas cualidades será una necesidad en el consumidor para cotizarse en el mundo laboral (p. 159). *Sarif Industries* es el mejor ejemplo de ello.

Fontaine Futuristics en *Bioshock* es una empresa privada que se mantiene a través del contrabando de mejoras genéticas. Su mayor descubrimiento es el ADAM, una sustancia viscosa que sólo se encuentra en una especie de babosa marina muy concreta, la cual permite recombinar el ADN. *Fontaine Futuristics* la ha convertido en plásmidos inyectables que pueden aumentar la inteligencia, la fuerza o incluso poder manipular elementos como el fuego o la electricidad.

En el mundo real tenemos a *CRISPR/Cas9* que es una herramienta molecular utilizada para editar o corregir de manera precisa y controlada el genoma de cualquier célula, lo que permite insertar o eliminar secuencias de ADN²² y apagar o encender genes, por lo que los humanos modificados podrán heredar a sus hijos sus modificaciones implantadas, extendiéndolas por generaciones, con lo que se iría modificando lentamente toda la reserva de genes de la humanidad (¿seguiríamos siendo humanos?). Al principio, los beneficios de *CRISPR/Cas9* serán utilizados para priorizar la salud, sin embargo, la tentación será grande cuando se estandarice el adquirir mayor inteligencia, o un metabolismo que sea inmune a la comida transgénica o habilidades con las que alguien siempre soñó pero que sus padres no consiguieron heredarle, aunque también estas nuevas habilidades podrían combinarse con características de otros seres vivos, como la fluorescencia de la medusa *Aequorea Victoria*

²² <http://dciencia.es/que-es-la-tecnologia-crispr-cas9/>

o la inmortalidad del *Turritopsis Nutricula*, ya fuese por moda, por exigencia laboral o incluso para resistir las condiciones ambientales en otro planeta.

En el videojuego *BioShock*, tal como muestra la ciencia ficción al especular sobre las consecuencias de las tendencias del presente, los efectos secundarios del ADAM comienzan a crear adicción en los pacientes, generándoles daños físicos y mentales que terminan por destruirlos como individuos y transformarlos en monstruos dementes y altamente peligrosos.

Zen and the Art of Transhumanism, al ser un videojuego amateur e independiente, no alcanza a producir todo un contexto en el cual sus personajes se vean inmiscuidos, solo formula casos en las cuales los personajes pueden acudir a una clínica especializada para obtener las mejoras. Interesante sería imaginar el cómo estas clínicas en un futuro podrían hallarse a la vuelta de la esquina tal cual las farmacias Similares en México. Si, no es difícil de imaginar, ya que:

El objetivo de las biopolíticas es organizar la vida, cultivarla, protegerla, garantizarla, multiplicarla, regularla; en fin: controlar y compensar sus contingencias, delimitando sus posibilidades biológicas al encuadrarlas en un formato preestablecido y definido como normal. Esta es la administración racional y efectiva (Sibilia, 2009, p. 152).

En *Halo*, por su parte, está el Comando Espacial de la Naciones Unidas (UNSC) que es la agencia científica-militar del gobierno de la Tierra Unificada, en un futuro muy distante donde humanos han conquistado otros planetas, por ende, la existencia del comando se vuelve necesaria por las guerras interplanetarias. Un poderoso enemigo alienígena provoca que la UNSC invierta en un proyecto científico para crear super soldados y así reducir las muertes de civiles. A través del programa de vacunación del gobierno, se identificaron a los niños que podrían ser de manera natural, fuertes candidatos para el programa *Spartan*, que formaría a los mejores soldados. Los niños fueron secuestrados para ser parte de un vehemente entrenamiento que los sometería a duras mejoras genéticas que los harían más fuertes, ágiles y resistentes. En el proceso, muchos de ellos murieron. El mejor resultado que el programa *Spartan* pudo crear ha sido un personaje que ha causado fascinación y

admiración dentro del mundo *gamer*, ante la posibilidad de que algún día seamos tan capaces como él: el Jefe Maestro.

Halo conserva el biopoder en el gobierno, no en la empresa. Esto es importante porque acorde a Allenby y Sarewitz (2011) es a partir de objetivos militares que el transhumanismo se difundirá en las sociedades, tal cual pasó con el Internet:

Sin ir tan lejos, ¿quiénes son los individuos con mayores mejoramientos físicos y cognitivos con los últimos avances tecnológicos hoy en día?: los soldados americanos en Iraq y Afganistán, con sus armas y armaduras inteligentes, sus lentes con visión nocturna, sus dietas especiales, su entrenamiento con sistemas de combate robóticos, y con la sospecha, de la ingesta de neurofármacos que los mantienen alerta aún cuando se les ha privado de 36 horas de sueño (p. 24).

El transhumanismo no es una visión tan a futuro entonces, pues se está desprendiendo en la milicia de los países más avanzados actualmente. *Halo* se apropia de este escenario y retrata a los primeros transhumanos de la vida real: los soldados.

Si es que el contexto está sometiendo a los personajes transhumanos como objetos técnicos, ¿existe la posibilidad de que los videojuegos enseñen otros caminos para que no sea así?

2.5 La oposición ciborg

Haraway (1983) describe la biopolítica como una flácida premonición donde la producción capitalista modela el sueño de colonizar el mundo laboral de puros ciborgs, quienes son objetos codificados mitad animal y máquina, por lo que son acoplamientos entre organismo y máquina que viven en una realidad social cargada de relaciones sociales vividas (p. 253). Una definición completamente compatible con los transhumanos.

No obstante, para Haraway, el ciborg elude el paso de la unidad original como método de identificación, por ende no recuerdan el cosmos, solo que son los hijos ilegítimos del militarismo y del capitalismo patriarcal, por lo que como buenos bastardos son infieles a sus orígenes despojándose de la esencia y de la identidad que únicamente los limita, a

diferencia del transhumano que está íntimamente ligado a los ya antaños ideales y valores de la Ilustración.

Al no seguir un pasado que lo rijan, el ciborg evita que hagan separaciones entre la gente y otros seres vivos por lo que incita a los acoplamientos, los cuales están en todas partes, pero son invisibles (Haraway, 1983, p. 256, 257). El transhumano por lo tanto, sigue conformando jerarquías, pues aunque se ha fusionado al potencial tecnológico y se ha apropiado características de otros seres vivos, solo ha sido para mostrarse superior al resto, incluso de la especie que le da origen: el humano.

Los ciborgs tienen en su acoplamiento invisible su mayor letalidad porque la invisibilidad “integra la necesidad de unidad de la gente que trata de resistir la intensificación del dominio” (Haraway, 1983, p. 262) pues el ciborg es la última imposición de un sistema de control emprendida en nombre de la defensa nacional, ya que el ciborg no cuenta con una esencia que lo haga temer a su parentesco con otros animales y otras máquinas (Haraway, 1983, p. 263). Con ello, surge una era sobre la construcción de la afinidad, donde el ciborg se convierte en una especie que pone significados en vigor gracias a las biotecnologías, que son las herramientas decisivas para reconstruir, destruir y deconstruir anatomías de cuerpos posibles. Es por eso que el ciborg no puede mantenerse sujeto a la biopolítica de Foucault (Haraway, 1983, p. 278, 279).

Con el cyborg²³, se inaugura la era en la que es posible manipular los cuerpos y los genes, quedándose poco a poco atrás categorías como el sexo o el género, la raza y la clase, que se han vuelto características identitarias de un sujeto estático, fijo e idéntico, que ya es insostenible (Aguilar, 2008, p. 16). El transhumano por el contrario, desea ser visto para ser admirado. Su grandiosidad y belleza lo hacen temer a ser comparado con especies inferiores, por eso es necesario mostrarlo y no mantenerlo invisible. El transhumano no pone significados, sino que se deja arrastrar por los ya impuestos.

²³ Definido por primera vez por Clynes y Kline en 1960 al intentar describir un individuo mejorado capaz de sobrevivir en el espacio.

Haraway también introduce al cyborg en 1995 como un organismo cibernético, un híbrido de máquina y organismo, una criatura de realidad social y también de ficción (Aguilar, 2008, p. 13).

El ciborg se muestra entonces como la verdadera “superación de un estadio evolutivo antropocéntrico (...) en la que se puede escapar de nuestra condición humana oprimida, mediatizada y explotada” (Aguilar, 2008, p. 13, 16), ya que el ciborg es el liberador de la condición humana uniformada ante un poder instituido, y esta liberación hace referencia a la desalienación de un código único:

El descubrimiento del código genético nos revela que somos escritura, y toda escritura está en un espacio constituyéndolo. Para Haraway, el poder liberador del cyborg que se basa en la construcción de la conciencia, de la comprensión imaginativa de lo posible (Haraway, 1983, p. 253) se encuentra en esos espacios que somos y que pueden reescribirse, reinventarse (...). Es precisamente nuestra naturaleza textual lo que puede hacernos libres, (...) ya que la normalización ya no son las dominaciones, sino las redes y comunicaciones que se crean ahora” (Aguilar, 2008, p. 22).

Pero qué pasa cuando esa escritura está manipulada por los gobiernos, y más a estas alturas, por la empresa como menciona Sibilia, ¿dónde se puede ver al ciborg liberado cuando la realidad es que la diversidad de reescribir el código único está en manos de unos cuantos?

Los videojuegos actuales no hablan del ciborg, sino de un individuo tan ensimismado a su entorno, que aunque con mejoras, no puede salirse de él; que a pesar de sumarse inteligencia, no sabe desarraigarse de la dominación cultural, y por lo tanto, la continúa. Los personajes a analizar no merecen que los llamen ciborgs, porque a raíz de sus mejoras, solo han conseguido ser relegados incluso por debajo de lo humano, al ser vistos como máquinas que pueden hacerlo todo, mejor que una persona común y corriente, y que al mismo tiempo, pueden someterse a todo, incluso a perderse a sí mismos en aras de no ser desechados por el mundo que les tocó. Eso no los hace extraordinarios como Haraway ve al ciborg, ni los hace héroes como los videojuegos pretenden hacerlos ver. No son liberadores, ni salvadores. Son objetos técnicos.

¿Dónde hay espacio para el ciborg en medio de un contexto que manifiesta una realidad mundana ampliamente económica?

Haraway (1983) dice que la gran movilidad del sistema capitalista y la cada vez mayor división internacional del trabajo donde está inserto el ciborg, se entreteje con la aparición de microcosmos integrados por múltiples diferencias en cultura, educación, lengua, etc., alentando la construcción de subjetividades sintetizadas a partir de lo colectivo (p. 283, 299).

Lo colectivo es importante para Haraway porque:

ser Uno es ser autónomo y poderoso, no obstante, el Uno se ve envuelto en una dialéctica de apocalipsis con el Otro. Ser Yo es aquel que no puede ser dominado, que sabe que mediante el servicio del Otro, es el Otro quien controla el futuro (el transhumano), cosa que sabe a través de la experiencia de la dominación, que proporciona la autonomía del Yo (el contexto). No obstante, ser Otro (el cyborg) es ser múltiple, sin límites claros e insustancial, pues no es claro quién hace y quién es hecho en la relación entre el humano y la máquina (p. 304).

En esa colectividad está la esperanza de la transformación del transhumano en ciborg, pues es en lo colectivo donde saltan las consecuencias individuales y sociales de cualquiera de las extensiones tecnológicas que conforman al transhumano, tal como explica Marshall McLuhan al comprender las extensiones del ser humano como medios.

El mensaje de cualquier tecnología es el de acelerar los procesos existentes, dice McLuhan (1996, p. 30) a través del cambio de escala que introduce en los entornos humanos. Este cambio de escala se nota con las funciones humanas a raíz de la implementación tecnológica, lo que paulatinamente suscitará ciudades, trabajo y ocio totalmente nuevos. McLuhan pone el ejemplo del ferrocarril. Éste no alentó el transporte, ni las carreteras, etc., cuando se introdujo en las sociedades, lo que realmente hizo fue acelerar y ampliar la escala de las anteriores funciones humanas.

Si la función del transhumano es la de servir como objeto técnico, debe de haber ya no en el contexto, sino a un nivel microcosmos alguna señal o síntoma que indique el cambio de escala que afecte al complejo psíquico y subjetivo del ser humano (McLuhan, 1996, p. 26), lo que impide que éste se mantenga estático e incrédulo, por lo que a un nivel no macro la

hibridación tecnociencia-humano quizá pueda alentar la formación de asociaciones como líneas de fuerza para contradecir al contexto, para detectar sus líneas de fuga y para convertirse en la resistencia.

CAPÍTULO 3. EL FUTURO DEL HUMANO

*Tu error es ver a los Spartan (transhumanos) como maquinaria militar,
cuando son el siguiente paso de la humanidad.
Ellos son nuestro destino, no los subestimes.*

*Dra. Catherine Halsey,
Halo 4.*

3.1 OBJETIVO GENERAL DE LA TESIS

Indagar si los videojuegos vigentes, en su carácter como generadores culturales, representan a los personajes transhumanos protagónicos como objetos técnicos condicionados por el contexto capitalista tecnocientífico.

3.1.1 OBJETIVOS PARTICULARES DE LA TESIS

1.- Demostrar si los personajes transhumanos protagónicos de los videojuegos seleccionados son objetos técnicos.

2.- Insertar a los personajes transhumanos protagónicos de los videojuegos seleccionados dentro de las características del contexto capitalista tecnocientífico para comprobar si su estado está condicionado.

3.- Formar un microcosmos tentativo al explorar otros personajes transhumanos de otras producciones audiovisuales actuales con la intención de poder generalizar una imagen mediática del transhumano que ayude a descubrir si trasciende a un nivel que comunique la resistencia del transhumano a su condición como objeto técnico.

3.2 ANÁLISIS DE CONTENIDO

La técnica de investigación que ayudará a trabajar los objetivos que plantea esta investigación es el análisis de contenido, pues ésta podrá conjuntar varios videojuegos en las mismas categorías de análisis para facilitar su observación y mostrar su singularidad respecto a la situación de comunicación que representan.

El análisis de contenido se aplica a discursos, es decir, a contenidos extremadamente diversificados, para destacar una hermenéutica controlada basada en la deducción (Bardin, 2002, p. 7). Como método para construir una interpretación, “el análisis de contenido se mueve entre 2 polos: el del rigor de la objetividad y el de la fecundidad de la subjetividad, (...) por lo que acredita en el investigador esa atracción por lo oculto, lo latente y lo no-aparente encerrado en todo mensaje” (Bardin, 2002, p. 7).

Acorde a Bardin (2002), el mayor interés por el uso de esta técnica de investigación se ubica en sus características polimorfas y polifuncionales (p. 7), ya que el objetivo del análisis de contenido es “conjuntar procedimientos interpretativos de productos comunicativos (mensajes, textos, discursos) (...) que a través de técnicas de medida, ya sea cuantitativas (estadísticas basadas en el recuento de unidades) o cualitativas (lógicas basadas en la combinación de categorías)” (Piñuel, 2002, p. 2) llevará a desvelar lo oculto, lo encerrado, lo guardado, es decir, el significado o el sentido del objeto de estudio. De esta manera, se formará una nueva interpretación con los resultados del análisis, generando contribuciones al conocimiento a través del trabajo realizado.

Para ir a ello, el análisis de contenido debe incluir necesariamente (Piñuel, 2002, p. 7):

- 1.- una selección de la comunicación que será estudiada.
- 2.- una selección de las unidades de análisis.
- 3.- una selección de las categorías que se utilizarán.
- 4.- una selección del sistema de recuento o medida.

No obstante, Bardin ha englobado este conjunto de selecciones en 3 fases, las cuales usaremos para describir el cómo se trabajará el análisis de contenido en el caso particular de esta investigación.

3.2.1 FASES DEL ANÁLISIS DE CONTENIDO

El análisis de contenido se organiza en 3 fases cronológicas:

- 1) El preanálisis: fase de organización y periodo de intuiciones. De aquí se selecciona la muestra que se va a someter al análisis, la formulación de la hipótesis y los objetivos (Bardin, 2002, p. 71).

3.2.1.1 CRITERIOS DE SELECCIÓN DE LA MUESTRA

La muestra seleccionada se rige bajo la *regla de pertinencia*, es decir, los documentos a examinar (en este caso los videojuegos) deben ser adecuados como fuente de información con arreglo a la hipótesis que suscita el análisis (Bardin, 2002, p. 73). Por ende, los criterios para elegir la muestra son:

- 1.- Elegir videojuegos en estado vigente.
- 2.- Los personajes a analizar deben tener mejoras biotecnológicas en su cuerpo o cerebro para catalogarlos como transhumanos.
- 3.- Debe existir en la narrativa del videojuego alguna instancia pública o privada que opere con la práctica tecnocientífica.

3.2.1.2 FORMULACIÓN DE LA HIPÓTESIS

La ficción en los videojuegos recientes señalan al contexto capitalista tecnocientífico como hacedor factible a que el transhumano funcione como objeto técnico, lo que obstaculizaría

entender al transhumanismo como movimiento cultural, concepto que ayuda a incubar el sueño fáustico en las sociedades.

3.2.1.3 OBJETIVOS DEL ANÁLISIS DE CONTENIDO

1.- Demostrar si los personajes transhumanos protagónicos de los videojuegos seleccionados son objetos técnicos.

2.- Insertar a los personajes transhumanos protagónicos de los videojuegos seleccionados dentro de las características del contexto capitalista tecnocientífico para comprobar si su estado está condicionado.

La segunda fase del análisis de contenido es:

- 2) El aprovechamiento del material: “fase de administración de las decisiones tomadas en el preanálisis. (...) Consiste esencialmente en operaciones de codificación, descomposición o enumeración en función de consignas formuladas previamente” (Bardin, 2002, p. 76). Esta fase conlleva la organización de la codificación que comprende la elección de unidades, la elección de categorías y la elección de las reglas de recuento.

3.2.1.4 ELECCIÓN DE UNIDADES

La codificación no es otra cosa que la descomposición de la muestra en elementos acabados, mejor conocidos como unidades de registro que deben responder de manera pertinente a los objetivos ya establecidos. La unidad de registro es la unidad base con miras a la categorización y al recuento (Bardin, 2002, p. 79).

La unidad de registro que utilizaremos en aras de los fines de esta tesis son los personajes:

El actor o actuante puede ser elegido como unidad de registro. El codificador señala los personajes (ser humano o equivalente, tal como animal, etc.) y en el caso de un análisis por categorías los clasifica en función de la plantilla elegida. Esta plantilla se establece generalmente en función de las características o atributos del personaje (rasgos de carácter, papel, estatuto social, familiar, edad, etc.) Las obras de ficción (films, emisiones, novelas, cómics, fotonovelas, obras de teatro, etc.) pueden ser analizadas según sus personajes. ¿Quién?, ¿en qué momento?, ¿con qué papel?, ¿en qué situación?, etc. La unidad de registro “personaje” puede ser combinada con otros tipos de unidades (Bardin, 2002, p. 80, 81).

Después de la unidad de registro, sigue la determinación de la unidad de contexto o las dimensiones de análisis que corresponde al segmento del mensaje. Éstas sirven como unidad de comprensión para codificar la unidad de registro y captar su significación (Bardin, 2002, p. 81). En el caso de este estudio, para que las unidades de contexto sean las pertinentes, serán asignadas por el marco teórico partiendo de lo particular a lo general, siendo éstas:

a) El objeto técnico:

Con esta dimensión se desea saber si los personajes protagónicos cubren las características que definen a un objeto técnico.

b) El contexto capitalista tecnocientífico:

Con esta dimensión se desea comprobar si las características que definen al contexto capitalista tecnocientífico condicionan a los personajes que hayan calificado como objetos técnicos.

3.2.1.5 CATEGORÍAS DE REGISTRO

La categorización es la clasificación de elementos reunidos en una dimensión de análisis en razón de sus caracteres comunes. El criterio de categorización a utilizar será el léxico, es decir, palabras seleccionadas según su sentido para con la dimensión de análisis (Bardin, 2002, p. 90). Éstas son:

a) El objeto técnico:

Dependencia tecnológica – se refiere a si el personaje transhumano actualiza sus mejoras cada cierto tiempo o cada vez que éstas dejan de funcionar.

Funcional – se refiere a si el personaje transhumano es eficiente.

Útil – se refiere a si el personaje transhumano es competente.

Existencia tecnológica – se refiere a si el personaje transhumano basa su existencia solo en la medida en que es solicitado.

Desecho – se refiere a si el personaje transhumano es excluido o eliminado cuando ya no se le necesita o sus mejoras dejan de funcionar o ya no las posee.

b) El contexto capitalista tecnocientífico:

Impersonal - se refiere a que las mejoras del personaje transhumano no fueron diseñadas para él mismo, sino que son producidas en masa.

Beneficio económico – se refiere a si el personaje transhumano se ve en la necesidad de usar su potencial a beneficio de alguna instancia lucrativa.

Prestigio nacional o industrial – se refiere a si el personaje transhumano es usado para dar prestigio a alguna instancia pública o privada.

Poder político, militar o empresarial – se refiere a si el personaje transhumano es solicitado para fines de poder político, militar o empresarial.

Alienación mediática – se refiere a si el personaje transhumano ha sido influenciado por la publicidad, TV, cultura dominante, etc., para realizarse las mejoras.

Bienestar social – se refiere a si el personaje transhumano es necesitado para hacer el bien social.

3.2.1.6 REGLAS DE RECuento

Así como la unidad de registro es lo que se cuenta, la regla de enumeración explica la forma de contar. La manera que más se ajusta para evaluar nuestras categorías de registro es a través de la presencia (o la ausencia) con la finalidad de hacerlas funcionar como indicadores significativos; sin embargo, es importante elegir alguna de las 2 (la presencia o la ausencia) como la variable importante para guiar los resultados hacia un sentido. En este caso, usaremos la variable de la presencia como indicador primordial para calificar las categorías de registro.

Para saber si nuestras categorías de registro están presentes en los personajes transhumanos, las convertiremos en preguntas, para que se puedan responder con un “sí” o un “no” y así, facilitar la constatación de la hipótesis. Tal proceso quedaría de la siguiente manera:

a) El objeto técnico:

Dependencia tecnológica – ¿el personaje transhumano actualiza sus mejoras cada cierto tiempo o cada vez que éstas dejan de funcionar?

Funcional – ¿el personaje transhumano es eficiente?

Útil – ¿el personaje transhumano es competente?

Existencia tecnológica – ¿el personaje transhumano basa su existencia solo en la medida en que es solicitado?

Desecho - ¿el personaje transhumano es excluido o eliminado cuando ya no se le necesita o cuando sus mejoras dejan de funcionar o cuando ya no las posee?

b) El contexto capitalista tecnocientífico:

Impersonal - ¿las mejoras del personaje transhumano son producidas en masa?

Beneficio económico – ¿el personaje transhumano se ve en la necesidad de usar su potencial a beneficio de alguna instancia lucrativa?

Prestigio nacional o industrial - ¿el personaje transhumano es usado para dar prestigio a alguna instancia pública o privada?

Poder político, militar o empresarial - ¿el personaje transhumano es solicitado para fines de poder político, militar o empresarial?

Alienación mediática – ¿el personaje transhumano ha sido influenciado por la publicidad, TV, cultura dominante, etc., para realizarse las mejoras?

Bienestar social - ¿el personaje transhumano es necesitado para hacer el bien social?

3.2.1.7 DISEÑO DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

Con el procedimiento ya expuesto sobre el uso que se le dará al análisis de contenido²⁴, el instrumento de investigación resultante es el siguiente:

PRIMERA DIMENSIÓN DE ANÁLISIS: OBJETO TÉCNICO					
	Dependencia tecnológica	Funcional	Útil	Existencia tecnológica	Desecho
Personaje 1	¿el personaje transhumano actualiza sus mejoras cada cierto tiempo o cada vez que éstas dejan de funcionar?	¿el personaje transhumano es eficiente?	¿el personaje transhumano es competente?	¿el personaje transhumano basa su existencia solo en la medida en que es solicitado?	¿el personaje transhumano es excluido o eliminado cuando ya no se le necesita o cuando sus mejoras dejan de funcionar o cuando ya no las posee?
Personaje 2	¿el personaje transhumano actualiza sus	¿el personaje transhumano	¿el personaje transhumano	¿el personaje transhumano basa su	¿el personaje transhumano

²⁴ El proceso a continuación descrito sobre el uso del análisis de contenido fue basado en la tesis de Ana Rosa Moreno Mendez sobre los papeles, estereotipos y normas de género en los cuentos de hadas debido a su cercanía al análisis de personajes como unidades base y por aplicar esta técnica de investigación a productos audiovisuales de ficción.

	mejoras cada cierto tiempo o cada vez que éstas dejan de funcionar?	es eficiente?	es competente?	existencia solo en la medida en que es solicitado?	es excluido o eliminado cuando ya no se le necesita o cuando sus mejoras dejan de funcionar o cuando ya no las posee?
Personaje 3	¿el personaje transhumano actualiza sus mejoras cada cierto tiempo o cada vez que éstas dejan de funcionar?	¿el personaje transhumano es eficiente?	¿el personaje transhumano es competente?	¿el personaje transhumano basa su existencia solo en la medida en que es solicitado?	¿el personaje transhumano es excluido o eliminado cuando ya no se le necesita o cuando sus mejoras dejan de funcionar o cuando ya no las posee?
Personaje 4	¿el personaje transhumano actualiza sus mejoras cada cierto tiempo o cada vez que éstas dejan de funcionar?	¿el personaje transhumano es eficiente?	¿el personaje transhumano es competente?	¿el personaje transhumano basa su existencia solo en la medida en que es solicitado?	¿el personaje transhumano es excluido o eliminado cuando ya no se le necesita o

					cuando sus mejoras dejan de funcionar o cuando ya no las posee?
Personaje 5	¿el personaje transhumano actualiza sus mejoras cada cierto tiempo o cada vez que éstas dejan de funcionar?	¿el personaje transhumano es eficiente?	¿el personaje transhumano es competente?	¿el personaje transhumano basa su existencia solo en la medida en que es solicitado?	¿el personaje transhumano es excluido o eliminado cuando ya no se le necesita o cuando sus mejoras dejan de funcionar o cuando ya no las posee?

SEGUNDA DIMENSIÓN DE ANÁLISIS: CONTEXTO CAPITALISTA TECNOCIENTÍFICO						
	Impersonal	Beneficio económico	Prestigio nacional o industrial	Poder político, militar o empresarial	Alienación mediática	Bienestar social
Personaje 1	¿las mejoras del personaje transhumano	¿el personaje transhumano	¿el personaje transhumano	¿el personaje transhumano es solicitado	¿el personaje transhumano ha sido	¿el personaje transhumano

	son producidas en masa?	se ve en la necesidad de usar su potencial a beneficio de alguna instancia lucrativa?	es usado para dar prestigio a alguna instancia pública o privada?	para fines de poder político, militar o empresarial?	influenciado por la publicidad, TV, cultura dominante, etc., para realizarse las mejoras?	es necesitado para hacer el bien social?
Personaje 2	¿las mejoras del personaje transhumano son producidas en masa?	¿el personaje transhumano se ve en la necesidad de usar su potencial a beneficio de alguna instancia lucrativa?	¿el personaje transhumano es usado para dar prestigio a alguna instancia pública o privada?	¿el personaje transhumano es solicitado para fines de poder político, militar o empresarial?	¿el personaje transhumano ha sido influenciado por la publicidad, TV, cultura dominante, etc., para realizarse las mejoras?	¿el personaje transhumano es necesitado para hacer el bien social?
Personaje 3	¿las mejoras del personaje transhumano son producidas en masa?	¿el personaje transhumano se ve en la necesidad de usar su potencial a beneficio de alguna instancia lucrativa?	¿el personaje transhumano es usado para dar prestigio a alguna instancia pública o privada?	¿el personaje transhumano es solicitado para fines de poder político, militar o empresarial?	¿el personaje transhumano ha sido influenciado por la publicidad, TV, cultura dominante, etc., para realizarse las mejoras?	¿el personaje transhumano es necesitado para hacer el bien social?
Personaje 4	¿las mejoras del personaje transhumano son	¿el personaje transhumano se ve en la	¿el personaje transhumano es usado	¿el personaje transhumano es solicitado para fines de	¿el personaje transhumano ha sido influenciado	¿el personaje transhumano es

	producidas en masa?	necesidad de usar su potencial a beneficio de alguna instancia lucrativa?	para dar prestigio a alguna instancia pública o privada?	poder político, militar o empresarial?	por la publicidad, TV, cultura dominante, etc., para realizarse las mejoras?	necesitado para hacer el bien social?
Personaje 5	¿las mejoras del personaje transhumano son producidas en masa?	¿el personaje transhumano se ve en la necesidad de usar su potencial a beneficio de alguna instancia lucrativa?	¿el personaje transhumano es usado para dar prestigio a alguna instancia pública o privada?	¿el personaje transhumano es solicitado para fines de poder político, militar o empresarial?	¿el personaje transhumano ha sido influenciado por la publicidad, TV, cultura dominante, etc., para realizarse las mejoras?	¿el personaje transhumano es necesitado para hacer el bien social?

La tercera y última fase del análisis de contenido es:

- 3) El tratamiento de los resultados y su interpretación. El tratamiento de los resultados debe ser de tal manera que puedan hablar, es decir, que sean significativos (Bardin, 2002, p. 76). Para ello, a continuación se expone la aplicación del instrumento de investigación.

3.3 TRABAJO DE CAMPO

Los videojuegos elegidos son:

- 1.- La franquicia *Halo*, que comienza en el 2001 con *Halo: Combat Evolved* hasta el presente año 2017 con el título *Halo Wars 2*. El personaje a analizar es *The Master Chief* (El Jefe Maestro) en *Halo 4* (2012).

2.- La franquicia *BioShock*, que comienza en el 2007 con el mismo título hasta el 2013 con *BioShock Infinite*. El personaje a analizar es Jack Wynand en *BioShock* (2007).

3.- La franquicia *Deus Ex*, que comienza en el 2000 con el mismo título hasta el 2016 con *Deus Ex: Mankind Divided*. El personaje a analizar es Adam Jensen en *Deus Ex: Human Revolution* (2011).


4.- El videojuego independiente *Zen and the Art of Transhumanism* del año 2016. Los personajes a analizar son Jordi de Paco y Patricia Lafayette.

3.3.1 FICHA DE PERSONAJES

Con base a los estudios sobre la construcción de personajes en medios audiovisuales de la doctora Elena Galán Fajardo, las 3 esferas en las que se concibe cualquier personaje en el mundo audiovisual son la física, sociológica y psicológica:

El Jefe Maestro	
	<p>Videojuego <i>Halo 4</i>.</p> <p>Esfera física: Masculino, mide 2.18 metros de altura, pesa 130 kilogramos, piel caucásica.</p> <p>Esfera sociológica: Soldado elite del programa <i>Spartan</i> del Comando Espacial de las Naciones Unidas. Soltero, sin hijos.</p> <p>Esfera psicológica: Inexpresivo, frío, imponente, antisocial. Su misión es defender y proteger a la especie</p>

	<p>humana de enemigos alienígenas.</p> <p>Obtención de sus mejoras:</p> <p>Cuando John era niño, fue identificado por el Comando Espacial de la Naciones Unidas como candidato nato para formar parte del programa <i>Spartan</i>, un entrenamiento que lo sometió a duras mejoras genéticas que lo hicieron mucho más fuerte, inteligente, ágil y resistente en aras de combatir a los enemigos alienígenas con habilidades superiores a las de los humanos.</p> <p>Sus mejoras son internas y externas, así como permanentes.</p>
--	--

Jack Wynand	
	<p>Videojuego <i>BioShock</i>.</p> <p>Esfera física:</p> <p>Masculino, joven, piel caucásica, complexión robusta.</p> <p>Esfera sociológica:</p> <p>Soltero, sin hijos, tiene familiares en Inglaterra.</p> <p>Esfera psicológica:</p> <p>Silencioso. Su motivación es salir de la ciudad de <i>Rapture</i>, una utopía convertida en distopía donde se les permitió a los científicos no concebir límites a sus talentos sin verse perjudicados por la moral.</p>

	<p>Obtención de sus mejoras:</p> <p>Tras sobrevivir a un accidente aéreo, Jack se ve obligado a pedir ayuda en la ciudad submarina de <i>Rapture</i>, ubicada en las profundidades del océano donde cayeron los restos del avión. Al entrar, Jack se da cuenta de que la ciudad está infestada de humanos genéticamente modificados dependientes de las mejoras y por lo tanto, capaces de matar. Para sobrevivir a este escenario, Jack se ve obligado a inyectarse mejoras que lo ayudan a defenderse y por ende, a sobrevivir.</p> <p>Sus mejoras son internas y no permanentes, por lo que tiene que estar buscándolas continuamente cada vez que pierden su efecto.</p>
--	---

Adam Jensen



Videojuego *Deus Ex: Human Revolution*.

Esfera física:

Masculino, 34 años, nacionalidad estadounidense, piel caucásica, complexión atlética.

Esfera sociológica:

Clase social media, soltero, sin hijos, es Jefe de Seguridad de la empresa biotecnológica *Sarif Industries*, tiene una licenciatura en Justicia Criminal de la Universidad de Phoenix.

Esfera psicológica:

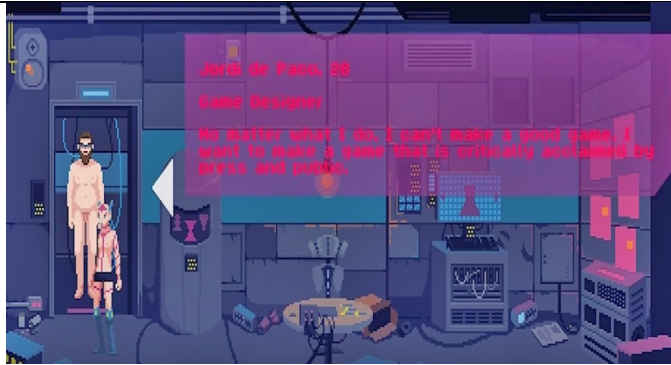
Reservado, serio, cauteloso, ingenuo. Su motivación es rescatar a su expareja la doctora Megan Reed de un secuestro llevado a cabo dentro de las instalaciones de *Sarif Industries*. Su postura ante las mejoras humanas es en contra de manera pasiva, es decir, no asiste a las manifestaciones, ni declara abiertamente su negativa ante el mejoramiento humano.

Obtención de sus mejoras:

La empresa *Sarif Industries* se las puso sin su consentimiento. En el relato del videojuego, los aumentados (humanos que se han puesto las mejoras) necesitan una droga de por vida para que su cuerpo no las rechace. Jensen es inmune a estos efectos, él no la necesita, aunque sufre inmenso dolor al implantárselas.

Sus mejoras son externas y permanentes.

Jordi de Paco



Videojuego *Zen and the Art of Transhumanism*.

Esfera física:

Masculino, 28 años, piel caucásica, complexión robusta.

Esfera sociológica:

Clase social media, es diseñador de videojuegos.

Esfera psicológica:

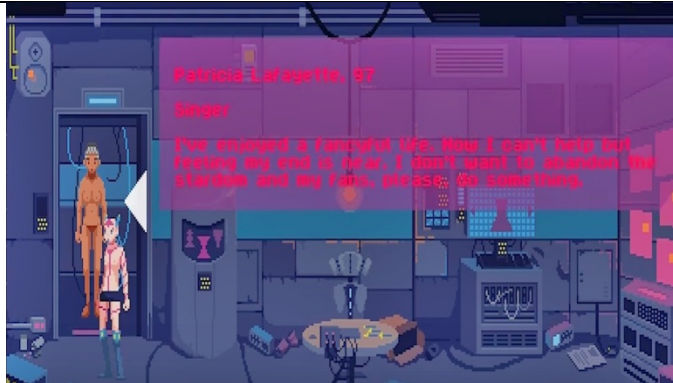
Se encuentra en un proceso de frustración porque, a pesar de todos sus esfuerzos, no ha podido crear un videojuego que sea exitoso.

Obtención de sus mejoras:

Acude a una clínica privada para aumentar su capacidad creativa.

Sus mejoras son internas y no son permanentes.

Patricia Lafayette



Videojuego *Zen and the Art of Transhumanism*.

Esfera física:

Femenino, 97 años, piel oscura, complexión delgada.

Esfera sociológica:

Clase social alta, es cantante.

Esfera psicológica:

Ha gozado de una vida llena de estrellato, pero ahora siente que su final ya está cerca y no quiere abandonar a sus fans.

Obtención de sus mejoras:

Acude a una clínica privada para aumentar su periodo y calidad de vida.

Sus mejoras son internas y no son permanentes.

3.3.2 APLICACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

OBJETO TÉCNICO					
	Dependencia tecnológica	Funcional	Útil	Existencia tecnológica	Desecho
El Jefe Maestro	Sí	Sí	Sí	Sí	No
Jack Wynand	Sí	Sí	Sí	Sí	No
Adam Jensen	Sí	Sí	Sí	Sí	No
Jordi de Paco	Sí	Sí	Sí	Sí	No
Patricia Lafayette	Sí	Sí	Sí	Sí	No

3.3.2.1 Interpretación de resultados de la primera dimensión de análisis

Todos los personajes verificaron positivo a la categoría *dependencia tecnológica*. Esto quiere decir que todos, en algún momento del videojuego deben repararse o actualizarse no con descanso o comida como lo haría un ciudadano común, sino con aditamentos tecnológicos, lo que habla de una dependencia a la tecnicidad que pone en alerta sobre considerar al transhumano como máquina eficiente en vez de un super humano, que es como el discurso celebratorio transhumanista lo plantea (*véase capítulo 1*).

El Jefe Maestro por ejemplo, no descansa en un colchón *Restonic* para brindarle a su columna vertebral la mejor posición durante el sueño. Ahora tiene aditamentos, por lo que son indispensables otros cuidados, preferentemente tecnológicos, como una cápsula criogénica que evalúe el estado de su cuerpo y cerebro a la par de que recarga sus mejoras. Lo más cercano que tenemos a esa escena son nuestros *smartphones*, que al añadirle ciertas aplicaciones especializadas, también registran nuestras palpitaciones o niveles del sueño para saber si nuestra salud está dentro del rango de lo “normal”.

Jack Wynand tiene que estar en constante búsqueda y actualización de sus mejoras si es que desea sobrevivir, lo que lo lleva a depender de las inyecciones mágicas. Adam Jensen estaría simplemente muerto sino tuviera sus aditamentos tecnológicos debido al atentado tan violento que sufrió y que su condición humana no pudo resistir. A Jack y a Adam se les va la vida en esa dependencia tecnológica. Con Jordi y Patricia no se llega a tal extremo. En el caso de ellos su dependencia tecnológica tiene que ver con algo existencial, pues son miserables por no ser vanagloriados y reconocidos. Pero en cuanto son mejorados de manera tecnocientífica, su necesidad de más por los enormes resultados obtenidos es incluso peligrosa.

La consecuencia de esta dependencia tecnológica son personajes sumamente *funcionales* y *útiles*. Todos ellos, ya cuando se han acostumbrado a sus mejoras, las utilizan con gran maestría. Adam y El Jefe Maestro son temibles luchadores: fuertes y rápidos, hábiles con el manejo de armas. Jack puede intercambiar sus poderes para lidiar con cualquier situación que se le presente, tanto para bien como para mal, eso depende mucho de las decisiones que el jugador tome. Jordi se convierte en un exitoso y reconocido diseñador de videojuegos, que ni siquiera su talento y trabajo arduo le habían otorgado. Patricia vuelve a la vida, evitando el desgaste de la vejez y acaparando permanentemente la industria musical. Si alguna misión falla, no es por culpa de estos personajes, sino por la torpeza del jugador al no saber resolver el acertijo o por la confrontación contra un enemigo mucho más poderoso; no obstante, aunque se lleven las de perder, conocer con ahínco las funciones del personaje es clave para maniobrar una estrategia que lleve a la victoria.

Para describir la *existencia tecnológica*, Heidegger (1994) pone de ejemplo a un avión. Un avión es un objeto que se oculta en aquello que es y en el modo como es porque solo basa su existencia en la medida en que es solicitado. Si el avión no está siendo ocupado, si está solito y sin usar, en esos momentos el avión es susceptible de ser solicitado, es decir, a estar preparado para ejercer su función y utilidad, que es la de servir como transporte. Con este modo de existencia, Heidegger dice que es cuando el objeto técnico carece absolutamente de autonomía, porque su periodo de vida la tiene sólo y exclusivamente desde el ser solicitado (p. 8).

¿Los videojuegos a analizar plantean personajes protagónicos, dignos de admirar, con una existencia tecnológica autónoma? La verdad es que no, pues todos dieron positivo a este estado. El Jefe Maestro y Jack Wynand existen únicamente para acatar órdenes. El primero fue entrenado para eso con la finalidad de salvar a la humanidad, y cuando no está activo, automáticamente se resguarda en su cámara criogénica, de la cual solamente sale cuando es solicitado. Al segundo le fue implantada una mejora en el cerebro sin su consentimiento para servir a la voluntad de alguien más, no obstante, para guardar las apariencias y que él y los demás no sospechen de ello, se le inserta una identidad que lo restringe a un trabajo y familia determinados. Esta identidad lo mantiene estable y resguardado hasta el momento de ser solicitado.

Adam se dedica a usar sus nuevas habilidades a beneficio de su jefe Sarif, con el objetivo de hallar a los culpables del atentado que la corporación *Sarif Industries* sufrió. Sin embargo, es su ingenuidad lo que lo mantiene autómatas a Sarif, sin ocurrírsele otras formas de dar uso a sus mejoras para construir su autonomía. Es decir, el videojuego solo muestra a un Adam obediente incapaz de visualizar su propio potencial en aras de empoderarse a sí mismo. Solo usa sus mejoras en la medida en que Sarif lo necesita.

Jordi y Patricia sucumben a las soluciones determinadas por el contexto capitalista tecnocientífico, por lo que deciden mejorarse para alcanzar las expectativas marcadas por su entorno, no para construir su propia autonomía. Por ello no son capaces de visualizarse con sus mejoras en un escenario que no sea el ya insertado por la cultura dominante. Es así

como Jordi se esfuerza por ser exitoso y reconocido y como Patricia huye del envejecimiento y la muerte. Con ello, ambos siguen el patrón del ser solicitados.

Pero ¿quiénes son los que los solicitan y con qué fines? De ello profundizaremos en la siguiente dimensión de análisis. Lo que sí es claro es que en los videojuegos, la institución militar llama a El Jefe Maestro, las corporaciones biotecnológicas llaman a Adam y a Jack, mientras que la alienación y el consumo llaman a Patricia y a Jordi. Y son estos solicitadores los que conforman todo un contexto.

En cuanto a la categoría de *desecho*, recordemos que en el capítulo 2, el objeto técnico es descrito con un límite de empleabilidad que lo convierte en un objeto de reemplazo. De esta manera, “todo se convierte en recurso en espera de ser aprovechado económicamente según las demandas de la tecnicidad” (Castro, 2008, p. 119). Paradójicamente a lo que se esperaba, ningún personaje verificó esta categoría. Veamos por qué.

El Jefe Maestro no puede ser concebido como desecho porque se ha invertido mucho dinero, tiempo y esfuerzo en él. El objetivo del Comando Espacial de las Naciones Unidas es protegerlo lo mejor posible para justificar la funcionalidad del programa *Spartan* y continuar recibiendo inversiones para prolongarlo. Por ende, si El Jefe Maestro se siente mal o sus mejoras dejan de funcionar, se actúa rápidamente para repararlo en vez de reemplazarlo por otro. Algo similar sucede con Adam, quien se siente en deuda con Sarif por haberle salvado la vida, aunque Sarif lo hizo para procurarle a su empresa una buena inversión al transformarlo en transhumano por lo que desecharlo sería contraproducente. Valdría la pena volver a invertir en él para mejorarlo de nuevo en caso de que sus mejoras fallen, sobre todo porque entre Sarif y Adam no existe el trato que brinda un humano a una máquina o la de un jefe tratando a un empleado cualquiera, sino que existe una relación entre confidentes, lo que evitaría que el destino de Adam fuera el reemplazo. Jack, Jordi y Patricia pueden reestablecer sus vidas sin mejoras, a pesar de la inseguridad y la resignación que esto les traería, por lo que no aplican como desechos.

El que ningún objeto de estudio haya verificado la categoría *desecho* indica que la concepción de objeto técnico no se cumple del todo. El objeto técnico irremediamente sufre una acción de reemplazo, exclusión o eliminación, por lo menos es lo que la teoría avala. Lo interesante es que en los videojuegos seleccionados está presente, por ejemplo, en *Halo*, los niños que no pasaron el programa *Spartan* no son regresados a sus padres sino que son eliminados. En *BioShock*, las personas que sufren los efectos secundarios del ADAM no son curadas, sino excluidas a la distopía de *Rapture*. En *Deus Ex: Human Revolution*, algunos adversarios transhumanos a los que se enfrenta Adam no son nuevamente revividos, sino reemplazados.

Los protagónicos no sufren ese destino. Y eso tiene que ver con el supersistema de la industria cultural (véase capítulo 2) al cual ya pertenecen. ¿Cómo es posible que El Jefe Maestro, Adam y Jack no sufrieran lo evidente de su mundo? Eso es porque ellos están constituidos para ser especiales, para ser únicos, para ser héroes. Su destino es convertirse en los elegidos, no en objetos de desecho fácilmente sustituibles. Ellos deben ofrecer:

una ilusión de escapar de su ser cotidiano para dirigirse muy lejos de todo lo conocido, para convertirse en un ser rodeado de aventuras y acción constante, en un ser que puede vincularse a la técnica para obtener poderes que lo liberen de sus ataduras al mundo real (Castro, 2008, p. 149).

Para los fans, ellos no son objetos técnicos, son héroes dignos de ser un ejemplo a seguir, cargados de habilidades que solamente alguien elegido puede soportar, es decir, los extraordinarios, los que siempre serán recordados por su gallardía, templanza y sus increíbles hazañas para salvar a la humanidad entera. Castro (2008) menciona que el fan admira al personaje no por lo que es, sino que de manera inconsciente, ve en él un modelo ideal de vida que desea para sí mismo. Al fan no le importa en sí el personaje, sino que más bien ve en su modo de vida algo que merece para sí mismo (p. 90). En una de esas, no vaya a ser que los videojuegos marquen una tendencia aspiracional sobre el transhumanismo, alentada por los personajes protagónicos cuya imagen es la de superhombres.

¿Si los personajes no calificaron como objetos de desecho entonces no son objetos técnicos? En situaciones así considero que lo más conveniente es ajustarnos y no ignorar el

peso que tienen el resto de las categorías de registro que efectivamente indican una tendencia que apunta a comprender a los personajes como objetos técnicos. Por esta razón, se concluye que todos los personajes califican como objetos técnicos, pero sin llegar a la parte del desecho.

CONTEXTO CAPITALISTA TECNOCIENTÍFICO						
	Impersonal	Beneficio económico	Prestigio nacional o industrial	Poder político, militar o empresarial	Alienación mediática	Bienestar social
El Jefe Maestro	Sí	No	Sí	Sí	No	Sí
Jack Wynand	Sí	Sí	No	Sí	No	No
Adam Jensen	Sí	Sí	Sí	Sí	No	No
Jordi de Paco	No	Sí	No	No	Sí	No
Patricia Lafayette	No	Sí	No	No	Sí	No

3.3.2.2 Interpretación de resultados de la segunda dimensión de análisis

La presencia de la categoría *impersonal* fue verificada por los 3 personajes pertenecientes a las franquicias de videojuegos. En la saga *Halo*, el programa *Spartan* somete a los niños elegidos a las mismas mejoras. Ellos son quienes se tienen que adaptar a ellas y no ellas al humano, es por ello que son impersonales. Lo impersonal se repite en *BioShock* y *Deus Ex: Human Revolution*, donde las empresas biotecnológicas monopólicas lanzan al mercado mejoras en masa que la gente puede adquirir como productos de consumo. *Sarif Industries*

por ejemplo, se alía con la industria farmacéutica para poner a disposición una droga que impida al sistema inmunológico rechazar los aditamentos tecnológicos. *Fontaine Futuristics* por su parte, comercializa sus mejoras en el mercado negro para acaparar todo el mercado, sin prever que los efectos secundarios llevarían a la adicción y rápidamente al caos sin posibilidad de control. El contraste es Jordi y Patricia, quienes asisten a una clínica de mejoras que evalúa su problemática y diseña la mejora precisa para cada quien.

La categoría de impersonal reafirma la categoría de *poder político, militar o empresarial*, donde prevalece la dominación de la empresa sobre las sociedades y la institución militar sobre los reclutas. Sobre esta última, Yehya (2006) apunta que:

La milicia es una industria que condiciona, que doblega la voluntad, que limita el individualismo y desarrolla el potencial agresivo del hombre. (...) Busca la perfecta coordinación del soldado con accesorios tecnológicos: armas, transportes, dispositivos de visión, cálculo y comunicación. (...) El soldado no solamente amenaza con volverse el primer transhumano de primer orden, sino que será también un modelo de cómo el cuerpo puede ser mejorado para cumplir con tareas específicas en beneficio de una corporación (p. 100, 101).

Desafortunadamente, este es el caso de los 3 protagonistas en las franquicias de videojuegos seleccionadas, donde la milicia y las corporaciones biotecnológicas direccionan el potencial tecnocientífico hacia el poder ya sea político, militar o empresarial. En el mundo real podrían congeniar estos 3 ámbitos en un mismo contexto.

Tal es el poder que actúa sobre estos personajes que acorde a los videojuegos un contexto de poder político, militar o empresarial no necesita de la *alienación mediática*. El poder que ejerce la milicia sobre El Jefe Maestro lo somete a aceptar el camino transhumano. A Adam no le quedó de otra más que aceptar ese mismo camino, pues la empresa para la que trabaja tomó esa decisión por él, al igual que Jack con la empresa *Fontaine Futuristics*. Estos personajes no tuvieron la oportunidad de dejarse influenciar por la publicidad o por la

cultura dominante, cosa que sí sucedió con Jordi y Patricia, quienes decidieron mejorarse por su propia voluntad.

Ahora bien, ¿el poder militar, bien ejercido, podría ser sinónimo de bienestar social? En *Halo*, se da a entender que todo ese doblegar de la voluntad de los *Spartan* tiene una justificación de mucho más peso que es el *bienestar social*. Por ende, solo El Jefe Maestro calificó en esta categoría. En un ejercicio hermenéutico, podríamos entender a los enemigos alienígenas de *Halo* como los Estados-Nación con las tecnociencias más avanzadas en el mundo real en medio de una batalla que en los medios de comunicación se justificaría con la bandera del bienestar social, pero que bajita la mano, la razón principal es para asegurar la competitividad económica y política, así como la seguridad y superioridad de las principales naciones mundiales, tal como veíamos en el capítulo 1.

En contraste con el bienestar social como la categoría más ausente en esta dimensión de análisis, está, incluso más presente que la categoría de poder político, militar y empresarial, la del *beneficio económico*. Oh sí. Todos los personajes, excepto quien calificó la categoría del bienestar social, la verificaron. Los videojuegos prevén que el transhumanismo ajustado al mundo capitalista se construye en aras de convertirse en un negocio redituable.

El Jefe Maestro y Adam Jensen fueron los únicos que verificaron la categoría de *prestigio nacional o industrial*. En *Halo*, el prestigio impera porque de la sobrevivencia del programa *Spartan* depende a su vez la sobrevivencia de la humanidad, por lo que los soldados tienen que ser simplemente los mejores. En el mundo real el prestigio de la milicia asegura el status de una nación sobre las otras. En *Deus Ex: Human Revolution* el prestigio de *Sarif Industries* es importante porque avala su status frente a sus competidores.

En definitiva, los resultados arrojan que los 3 personajes protagónicos de las franquicias de videojuegos viven en un entorno condicionado con mayor peso por las categorías impersonal y de poder. Ante estos resultados, una característica que encuentro en común son los monopolios: en *Halo* tenemos a una única institución militar, el Comando Espacial de las Naciones Unidas, sin evidencia de alguna corporación privada que desee hacerle un

frente competitivo o de otra institución militar en otro país o incluso en otro planeta que presume de tener un programa mejor que el *Spartan*. En *Deus Ex: Human Revolution* sucede lo mismo con *Sarif Industries*, la cual se encuentra a la cabeza de la industria biotecnológica lo que le permite dominar todo el mercado, es por esa razón que sufre un atentado dentro de sus instalaciones, precisamente para robar sus avances. *Fontaine Futuristics* se coloca como la empresa líder en la historia de *BioShock*, e incluso llega a adquirir tal poder, que se apodera de la ciudad de *Rapture*, sobrepasando del ámbito empresarial al político. Una analogía en el mundo real es Peter Thiel, multimillonario de *Silicon Valley* por ser cofundador de PayPal y uno de los primeros inversionistas de *Facebook*, quien desea innovar un futuro con colonias marítimas para vivir en islas libres de interferencias del gobierno y fuera del alcance de las leyes, tal como expone *BioShock* para crear la ciudad de *Rapture*. Thiel también está involucrado en la extensión de la vida a través de la posibilidad de la donación de sangre de gente joven. Además, ha declarado su apoyo hacia Donald Trump, pues como empresario y no político, considera que alguien como él puede entender que la democracia ya es obsoleta y que solo los hombres importantes, de mentalidad fuerte, pueden llevar a la humanidad a la grandeza²⁵.

Solo en *Deus Ex: Human Revolution* y *BioShock* el abuso de poder es castigado con la destrucción y el caos. Aunque si el poder es usado con fines benéficos, no se autodestruye pese a que somete al individuo. La anulación de la subjetividad del individuo se legitima en *Halo* a cambio del bienestar de la mayoría. Es el sacrificio del héroe.

En el caso de Jordi y Patricia, su entorno se observa condicionado con mayor peso por las categorías de alienación mediática y beneficio económico. Es decir, estos personajes sí demostraron estar sujetos a la imagen idílica del transhumano vendida por la publicidad y los medios de comunicación en general. No obstante, mostraron una ausencia de estar condicionados por el contexto capitalista tecnocientífico ya que ninguno de ellos usa sus mejoras para otorgar prestigio o beneficiar económicamente a alguna instancia pública o privada o para fines de poder político, militar o empresarial, venga que ni siquiera hubo presencia de que usaran sus mejoras para el bienestar social. Por ende, el videojuego *Zen*

²⁵ Documental *Nobody Speak: Trials of the Free Press* (2017).

and the Art of Transhumanism sugiere un individuo que vela por sí mismo, que compra la imagen idílica del transhumano pero solo para adquirir sus características y maniobrarlas o como más le convenga, no para comprometerse y enfocarlas hacia el ámbito industrial, económico, político, nacional o incluso social, aunque sus acciones finalmente repercutan en estos ámbitos. En este escenario, se corre el riesgo de que el individuo abuse del poder de decisión que tiene sobre sus mejoras, lo que provocaría la destrucción acorde al final del videojuego. Patricia por ejemplo, al experimentar la funcionalidad y utilidad de sus mejoras, decide ir por más y más, lo que provoca la autodestrucción de la clínica. Jordi en cambio, solicita a la clínica reducir sus mejoras cuando percibe que ya es suficiente, por lo que es él quien le pone un límite a sus mejoras y no al revés.

Los videojuegos seleccionados plantean sus narrativas en 2 escenarios principales: uno regido por el poder y otro por el beneficio económico, ambos dentro de un marco capitalista tecnocientífico. Esta división que se observa en los resultados es significativa porque modifica la percepción con la que se sostiene la hipótesis. En un escenario de poder nuestra hipótesis se comprueba porque los personajes no pueden ver otras alternativas más que seguir el rol que se les ha asignado y eso es porque ven el escenario existente como natural e incambiable, por ello, a pesar de haber sido modificados sin su consentimiento, deciden pactar con el entorno que les tocó como una manera de adaptarse y seguir adelante. Foucault llama a este estado el fascista interior, el enemigo mayor, el policía interno; quien es el que regula nuestros comportamientos cotidianos y nos lleva a desear de manera inconsciente aquello que nos oprime (Duarte, 2012). Así, nuestro mayor peligro somos nosotros mismos porque ya estamos normalizados por las estructuras y las relaciones de poder, por lo que no nos resta más que seguir la lógica de la sociedad disciplinaria.

Pero cuando el escenario se centra en el beneficio económico, nuestra hipótesis tambalea porque a pesar de congeniar con la alienación mediática que configura objetos técnicos, finalmente es el individuo quien decide qué, con quién y para qué mejorarse. Allenby y Sarewitz (2011) argumentan al respecto cuando dicen que el beneficio económico podría ser una buena oportunidad para llevar al transhumanismo a la utopía añorada:

Si la potenciación humana se aplica a la discreción del individuo y es administrada por el mercado económico regulado democráticamente, entonces la potenciación se convierte en una mejora de la libertad de expresión, no a la represión, y una ruta de acceso a la diversidad, no a la homogeneidad. La represión se convierte así en la herramienta de quienes quisieran impedir que otras personas decidan aumentarse por sí mismos, por lo que el transhumanismo se convertiría en guardián de la libertad individual (p. 22).

Es por ello que el escenario del beneficio económico finalmente no condiciona a Jordi y a Patricia porque su prioridad es volverse sustentable al “procurar la estabilidad macroeconómica, regular el sistema financiero, crear un entorno favorable a la competitividad” (Peñaloza, 2005, p. 54). En nuestra realidad tangible, el propio sistema capitalista se está ajustando a una sociedad del conocimiento que está traspasando el poder tradicional basado en la productividad hacia el conocimiento, el capital humano e intelectual y con gran peso, hacia la riqueza simbólica. Esto se debe en gran medida a las Tecnologías de la Comunicación y de la Información (TIC’s) que han permitido un resurgimiento de la sociedad civil muy diferente a la de otras épocas, es decir, ya no hablamos del trabajador industrial, sino de una fuerza laboral cualitativa y cuantitativamente en ascenso hacia el conocimiento (Peñaloza, 2005, p. 62). El sistema capitalista ya tiene mucha más conciencia de que esta misma fuerza laboral hoy en día juega varios roles, como productor, emprendedor, consumidor, etc., por lo que “están mucho mejor informados y tienen mayor conocimiento sobre los productos que adquieren y los derechos que les asisten como actores principales en una economía dominada ya no por los gobiernos ni por las empresas, sino por su poder de compra, más aún, por ser en sí mismos generadores de una información por la que se disputan las empresas” (Peñaloza, 2005, p. 63). En ese caso, si el transhumanismo se direcciona como negocio como lo plantea el videojuego *Zen and the Art of Transhumanism* y no como movimiento cultural, va a tener que construir ventajas competitivas reales que se ajusten a los nuevos elementos que rigen la economía para ganar la aceptación de las sociedades. Y es justo bajo ese escenario que se pueden tener a individuos como Jordi que sepan decir “sí al transhumanismo”, pero bajo sus propias condiciones.

3.4 MICROCOSMOS TRANSHUMANO

El que un escenario de beneficio económico no condicione al transhumano como objeto técnico, brinda una ligera esperanza de que éste le de un uso a sus mejoras para algo más que el intentar sobresalir del resto. Quizá tal vez, construirse a sí mismo o cooperar, como visualiza Haraway al ciborg, de manera conjunta. Por otro lado, un escenario de poder que sí condiciona al transhumano como objeto técnico ¿ya se perdió?, ¿ya no existe remedio para él?, pues en medio de un entorno tan atroz, podría pensarse que debe llegar un momento, aunque sea tardío, en que ya no se pueda tolerar más, convirtiéndolo en una razón para atreverse a transformar las cosas.

Es por ello que se desea recurrir a otras producciones audiovisuales vigentes para retomar personajes que refuercen lo aquí descubierto en el análisis de contenido y así poder generalizar una imagen mediática del transhumano que ayude a descubrir si alcanza un nivel que comunique la resistencia del mismo a su condición como objeto técnico.

CONTEXTO BENEFICIO ECONÓMICO



Jordi de Paco



Patricia Lafayette



Eddie Morra,
película *Limitless* (2011)



Tony Stark,
película *Iron Man* (2008)

Aunque se hallaron otros personajes con mejoras tecnocientíficas muy avanzadas a nivel corporal y cognitivo tales como *Cyborg* del universo DC Comics, *Juke Cage* de Marvel Comics o *Lucy* (2014), solo los personajes aquí mostrados muestran claridad en cuanto a una relación con un contexto capitalista, ya sea en un escenario de poder o de beneficio económico. Eddie Morra por ejemplo, usa su mejora que le otorga creatividad e inteligencia sobredotadas para siempre ganar, manipulando las normas del sistema financiero al entenderlas mucho mejor que cualquiera. Él usa su condición transhumana siempre a su favor, no importándole el daño que pueda provocar a otros y deseando cada vez más y más, un personaje similar al de Patricia; mientras que Tony Stark mantiene a flote a *Stark Industries* a través de la fabricación de armas para el campo militar o grupos terroristas o todo aquel que las pueda comprar, pero luego de sufrir un secuestro que casi le quita la vida, decide fabricar y usar una armadura altamente tecnificada con la cual pueda ayudar a los demás. Debido a que es Tony Stark quien decide el cambio de giro de sus mejoras, es por lo que se ubica en este escenario, encontrando un poco de similitud con el personaje de Jordi.

La imagen mediática en común de este escenario es que ofrece muchas más vías de elección para la transformación del ciudadano a una condición transhumana, con la cual el personaje puede hacer cuanto se le antoje e incluso arrepentirse y reformarse si siente en algún momento que está errando el camino, depende también de otros factores como su personalidad y su educación para intuir el uso que le dará a sus mejoras. En el entorno de beneficio económico se persigue un control estable y sustentable que funcione para todos (empresas, gobiernos, individuos) por lo que cada personaje transhumano se puede mover acorde a sus circunstancias y está a su discreción los límites que le imponga a sus mejoras.

CONTEXTO DE PODER



El Jefe Maestro



Jack Wynand



Adam Jensen



Mayor Mira Millian/Motoko Kusanagi,
película *Ghost in the Shell* (2017)



Damian Hale/Edward Kittner/Mark Bitwell,
película *Self/less* (2005)



Alex Murphy,
película *RoboCop* (2014)



Jack Mitchell,
videojuego *Call of Duty: Advanced Warfare* (2014)

Por el contrario, en el escenario de poder se cometen acciones muy radicales como la supresión de la identidad y la manipulación cognitiva para reprimir al sujeto, tal como le sucede a Damian Hale, Motoko Kusanagi y Alex Murphy, muy en concordancia con Jack Wynand en *BioShock*. Jack Mitchell no sufre tales acciones, pero comete el error de aceptar un empleo en *Atlas Corporation*, una empresa privada de fabricación de armas biotecnológicas, bajo el engaño de brindar sus servicios como ex marino cuando en realidad la empresa que lo contrata desea usarlo para monopolizar al mundo entero, un caso similar al de Adam Jensen en *Deus Ex: Human Revolution*.

Lo interesante es que estos personajes ofrecen una imagen mediática que promueve la resistencia porque están insertos en un escenario de poder que no tiene respeto por los valores sociales y sobrepasa los límites de lo correcto. Pasa con Jack Wynand que al no ser desechado, en algún momento siente el llamado de lucha para confrontar a aquellos con el poder. Lo mismo sucede con Damian Hale, Motoko Kusanagi y Jack Mitchell, que al enterarse de que fueron engañados o manipulados, se despierta en ellos el coraje suficiente para revelarse. A todos estos personajes los une entonces un instinto de justicia.

3.5 DE TRANSHUMANO A INSURGENTE

El problema con el pensamiento de Haraway es que ella no se refiere a la resistencia. El ciborg no necesita resistirse porque su fuerza está en los acoplamientos casi imperceptibles con otros ciborgs, de tal manera que se crea una relación simbiótica de entidades multi-especies a pesar de sus múltiples diferencias en cultura, educación, lengua, etc., ya sean entre animales, plantas, humanos y/o extraterrestres, que de manera paulatina eliminarán las jerarquías a través de estas relaciones que efectivamente llevarán a experimentar lo que hay más allá de lo humano, causando la erradicación de la dominación y del sometimiento.

El caso es que ninguna producción aquí planteada habla de ello. El referente más inmediato conocido en el mundo occidental que se acerca al planteamiento de Haraway es *Nausicaä* (1984) de Hayao Miyasaki. Lo que sí intentan proponer los ejemplos audiovisuales expuestos en el microcosmos de poder es un mensaje del bien contra el mal, es decir, el

transhumano sometido contra el monopolio que todo lo rige, por lo que sí hay una manifestación de resistencia para que el débil pueda ganar sobre el fuerte y el valor ético y moral representado por el bien predomine. No obstante, venga que sí se puede recurrir a alguien para que nos oriente sobre cómo los microcosmos aquí esbozados están comunicando la resistencia de los personajes.

Foucault menciona que no se debe de confundir la lucha contra las injusticias como la resistencia, pues lo que ocasiona este tipo de lucha es “entrar en la lógica de la oposición como una defensa de la justicia y no una rebelión contra el aparato judicial o el sistema en sí. (...) Es muy fácil creer que se lucha contra el poder cuando en realidad se están tratando de reivindicar sus propias instancias” (Duarte, 2012). Por lo tanto, la resistencia no se trata de luchar para reivindicar lo que se cree es una injusticia o lo que se considera que está mal. La resistencia concuerda más con la consistencia de hacer derrocar, de derribar y destronar. Foucault propone un dualismo clave para llegar a ello: la contraconducta y el cuidado de sí. La primera trata de “promover una rebelión que incita a la productividad desde una actitud crítica, que a la vez supone una actitud moral y política (...) al desistir de nuevas formas de individualidad como siempre se nos ha impuesto” (Duarte, 2012); mientras que el cuidado de sí se puede entender como la contraparte de la categoría *existencia tecnológica*, es decir, se refiere a la elaboración de un estilo de vida ubicado en la ética y en la estética de una existencia que lucha contra los deseos y los placeres que impiden el poder gobernarse a uno mismo:

Frente a estas prácticas consigo mismo es como se constituye una historia del cuidado de sí; y se elabora históricamente un sujeto desde acciones de autodominio y de la libertad como un ejercicio continuo. No se trata de la idea de liberación, se trata mejor de una invención de sí, una actualización, una transfiguración que, según Foucault, se puede producir tanto en el campo de lo político como en el arte. La creación de nuevas formas de existir que supone el rechazo a toda individualidad impuesta, a modo de una creación constante en la práctica (Duarte, 2012).

De los microcosmos expuestos, los personajes que más se acercan al tipo de resistencia que defiende Foucault son precisamente los que pertenecen a los nuevos medios de comunicación: Jordi y Jack Wynand, quienes a través de su accionar, logran atravesar lo que con tanto ahínco se les ha impuesto, revelando un autodominio que los lleva a ejercer la

inventiva de sí mismos. La consistencia en este tipo de acciones es lo que llevará a derribar su condición de objetos técnicos, de individuos alienados o constituidos como objetos de producción, como muchos de nosotros lo estamos ahora. En *BioShock* sucede una dinámica muy interesante. Jack tiene que librar varias misiones para salir de *Rapture*. Una de ellas consiste en quitarle a una niñas monstruosas una sustancia que le permitirá recargar sus mejoras. Su guía, cuyo objetivo es mantenerlo con vida para que él también pueda huir y quien le ha demostrado tener mucho conocimiento sobre *Rapture*, le aconseja que las mate. La decisión de Jack depende completamente del jugador, aunque claramente con sus respectivas consecuencias. Si Jack decide no hacer caso a lo ya determinado en la distopía de *Rapture*, que es el asesinato, y no dejarse manipular por el miedo de otros y el suyo propio, es decir, autogobernarse, y ejercer una actitud moral, el final del videojuego será que Jack pueda salir en libertad y alcanzar una vida plena hasta el final de sus días, ya que las mismas niñas que salvo, lo protegerán. Si decide matarlas, el final del videojuego muestra a un Jack que ha sucumbido a repetir los delirios que atrae el poder, como la avaricia, la corrupción, el desenfreno constantes, por lo que no logra destronar al sistema, sino que lo continúa. Estos ejercicios que pueden reforzar conductas de empoderamiento en el jugador solo pueden darse en los nuevos medios de comunicación. Jordi por su parte, como pertenece a un videojuego independiente, no alcanza a desarrollar toda la parafernalia con la que se diseña *BioShock*, no obstante, venga que sí es capaz de mostrar resistencia al solicitar a su clínica disminuir sus mejoras ya que no desea quitarle el mérito a quienes han llegado al éxito por su propio esfuerzo y talento. Con esta acción, Jordi rechaza esa individualidad impuesta por su entorno y se coloca en una invención de sí mismo a través de su conducta. ¡Que bonito en verdad!

El resto de los personajes: Damian Hale, Motoko Kusanagi, Alex Murphy, Jack Mitchell y Tony Stark solo consiguen reivindicar las injusticias vividas, volviendo a la misma fórmula mediática del bien contra el mal donde el abnegado siempre vence, sin conseguir un golpe duro al sistema en sí como recomienda Foucault.

CONCLUSIONES

*¿Qué esperar del futuro tecnocientífico del humano?
Cuando éste todavía está en el descubrimiento de quién es.*

Xochipilli Tovar.

Alguna vez mi director de tesis me dijo que lo que le gustaría saber de mi tema de investigación era si en algún momento llegaríamos ahí. Con lo que he investigado, puedo decir que el transhumanismo llegará sin siquiera percatarnos de ello. Como vimos en el primer capítulo, en este momento, grandes mentes científicas en alianza con gobiernos y empresas están en ello, y como bien dice Nick Bostrom, el transhumanismo ya es algo que está aquí a través de los fármacos que inhiben los síntomas de las enfermedades y nos quitan el dolor, a través de las cirugías plásticas, la realidad virtual, y claro, la milicia.

La ciencia ficción en los nuevos medios de comunicación son de las pocas formas que nos harán voltear hacia el tema. Las narrativas usadas en los videojuegos por ejemplo, entienden perfecto el cómo se está moviendo el transhumanismo, y eso tiene que ver por completo con el mundo empresarial y militar. Es por esta situación que el transhumanismo no le pertenece a la sociedad civil porque proviene de estas conexiones entre gobiernos, empresas y científicos que están marcando el cómo debe ser entendido. La empresa biotecnológica *Fontaine Futuristics* en *BioShock*, la empresa biotecnológica *Sarif Industries* en *Deus Ex: Human Revolution*, la institución militar el Comando Espacial para las Naciones Unidas en *Halo* y la clínica privada en *Zen and the Art of Transhumanism* representan este esquema. El resultado que traerá este panorama acorde a estos medios de comunicación es que el transhumanismo se direccionará hacia el beneficio de estos grandes corporativos y no de las sociedades, contrario a lo que el movimiento cultural transhumanista nos quiere hacer creer. Esto tiene mucho que ver con nuestra contemporaneidad donde las instancias han perdido su prestigio y su imagen de protección y defensa del ciudadano a cambio de la corrupción, la avaricia y el poder.

Por ende, los videojuegos como generadores culturales juegan 2 papeles sumamente importantes. Primero como detractores del discurso celebratorio transhumanista que pretende ocultar su relación con el contexto capitalista tecnocientífico, y segundo, como orientadores que pretenden persuadir al jugador hacia una postura adversa. Es así como los videojuegos manejan un subtexto donde el transhumano es igual a un objeto técnico. Todos nuestros objetos de estudio sucumbieron a esta condición acorde a la técnica de investigación utilizada. Lo interesante es que no todos claudicaron bajo los mismos términos.

Los personajes que corresponden a las franquicias de videojuegos arrojaron en común el verse sometidos bajo un escenario de poder dentro de un marco capitalista tecnocientífico. De manera particular, en *BioShock* y *Deus Ex: Human Revolution*, la fórmula básica del bien contra el mal es evidente. Por los roles demasiado marcados de quién juega en el poder y quién en el del sometido, no hay duda de que el mal es representado por las corporaciones, mientras que el bien, la pureza y la ingenuidad es representada por los protagonistas, gente común y de a pie, que ignoran su condición de objetos técnicos. Esta fórmula cambia en *Halo 4*, donde la institución militar juega el papel de volverse necesaria justificada por la guerra multi planetaria en la que se encuentran. En *Halo 4*, el videojuego hace consciente al jugador de que los soldados de la élite *Spartan* son tratados como máquinas cuando uno de los personajes denuncia que se les entrena para actuar de manera automática, por lo que paulatinamente se les suprime de su humanidad provocándoles dificultad para la socialización. En el videojuego se acepta que los soldados *Spartan* son tratados como objetos técnicos, aunque ellos no tengan conciencia de ello, pero es justificable porque de eso depende su eficiencia y su éxito ante la guerra que amenaza con exterminar a la especie humana. En el mundo real, El Jefe Maestro es el personaje más reconocido de todos nuestros objetos de estudio. Alrededor del mundo ha vendido un aproximado de 12 millones de figuras de acción, mientras que su universo se ha expandido en una convergencia que abarca libros, películas para TV, comics, merchandising, etc. De los videojuegos seleccionados, solo *Halo* promueve un mensaje donde ser objeto técnico a cambio del bienestar de la mayoría es bien visto. El sacrificio es grande, pero vale la pena si el resultado es la trascendencia de los objetos técnicos, que pasarán a la historia como

mártires en acción siempre dispuestos a la abnegación y al sufrimiento en aras de alcanzar una causa más significativa que ellos.

Los personajes que corresponden al videojuego independiente no verificaron estar sometidos a un escenario de poder ya que eligieron sus mejoras por su propia cuenta, pero sí demostraron estar sujetos a la imagen idílica del transhumano vendida por la publicidad y los medios de comunicación en general; de hecho, los motivos de los personajes para mejorarse obedecen a la necesidad de adaptarse a un ambiente que les exige alcanzar ciertas expectativas. Ellos viven en un escenario más permisible que concuerda más con el beneficio económico, pues las mejoras no son estandarizadas como en el escenario de poder, sino que se diseñan acorde al gusto del individuo, creando un negocio sustentable que se adapta a las necesidades del cliente. No obstante, los personajes mostraron una ausencia de estar condicionados por el contexto capitalista tecnocientífico ya que ninguno de ellos usa sus mejoras para otorgar prestigio o beneficiar económicamente a alguna instancia pública o privada o para fines de poder político, militar o empresarial, venga que ni siquiera hubo presencia de que usaran sus mejoras para el bienestar social. El videojuego *Zen and the Art of Transhumanism* sugiere un individuo que vela por sí mismo, que compra la imagen idílica del transhumano pero solo para adquirir sus características y maniobrarlas o como más le convenga, no para comprometerse y enfocarlas hacia el ámbito industrial, económico, político, nacional o incluso social, aunque sus acciones finalmente repercutan en estos ámbitos. En este escenario se consigue entonces la permanencia del estatus quo, a menos de que el individuo abuse de sobremanera sobre el poder de decisión que tiene sobre sus mejoras, lo que provocaría la destrucción acorde al final del videojuego.

De estos 2 escenarios, es en el de poder donde hay más posibilidades de que el jugador convoque a su avatar hacia la resistencia. El meollo del asunto es el cómo el videojuego la desarrollará. En *BioShock* sucede una dinámica muy interesante. Jack tiene que librar varias misiones para salir de *Rapture*. Una de ellas consiste en quitarle a una niñas monstruosas una sustancia que le permitirá recargar sus mejoras. Su guía, cuyo objetivo es mantenerlo con vida para que él también pueda huir y quien le ha demostrado tener mucho conocimiento de *Rapture*, le aconseja que las mate. La decisión de Jack depende

completamente del jugador, aunque claramente con sus respectivas consecuencias. Si Jack decide no hacer caso a lo ya determinado en la distopía de *Rapture*, que es el asesinato, y no dejarse manipular por el miedo de otros y el suyo propio, es decir, autogobernarse, y ejercer una actitud moral, el final del videojuego será que Jack pueda salir en libertad y alcanzar una vida plena hasta el final de sus días, ya que las mismas niñas que salvo, lo protegerán. Si decide matarlas, el final del videojuego muestra a un Jack que ha sucumbido a repetir los delirios que atrae el poder, por lo que no pone un límite al sistema, sino que lo continúa. Estos ejercicios que pueden reforzar conductas de empoderamiento en el jugador solo pueden darse en los nuevos medios de comunicación. Jordi por su parte, es capaz de mostrar resistencia al solicitar a su clínica disminuir sus mejoras ya que no desea quitarle el mérito a quienes han llegado al éxito por su propio esfuerzo y talento. Con esta acción, Jordi rechaza esa individualidad impuesta por su entorno y se coloca en una invención de sí mismo a través de su contraconducta.

En el mundo real, un ejemplo de un transhumano en resistencia es Takashi, una joven transgénero japonesa quien quiere experimentar en carne propia la menstruación, pues se siente insatisfecha con tan solo parecer femenina estéticamente. Es por ello que Takashi usa dispositivos tecnológicos para fabricar una máquina equipada con un mecanismo distribuidor de sangre y electrodos en la parte inferior de su abdomen para simular el dolor y el sangrado de una menstruación promedio de 5 días. Este caso ha sido expuesto en grandes instituciones de arte como el MOMA (Museo de Arte Moderno) y estuvo en la Ciudad de México en la exposición *Máquinas Rebeldes* en el Laboratorio de Arte Alameda. Este ejemplo es importantísimo porque Takashi demuestra que es a través del cuidado de sí y la contraconducta, como expone Foucault en el último capítulo, como se transgrede ese discurso predominante de entender al transhumanismo solamente como el mejoramiento humano y la inmortalidad. Takashi se apropia de la tecnología avanzada, no para mejorarse, sino para acercarse aún más a lo humano.

Finalmente, esta investigación lanzó una paradoja que no preveía. A través del ícono que es El Jefe Maestro, legitiman la condición de objeto técnico. En su narrativa se justifica con una causa noble, pero la realidad es que un jugador niño o adolescente puede estar

motivado por los alcances de este héroe de la industria cultural y entender a la milicia como verdaderos protectores nacionales, cuando es la más destructora institución de la subjetividad. En este punto, cabría señalar entonces la falta de un análisis de audiencias enfocado en los jugadores de estos videojuegos para comprender el cómo ellos los están interpretando y comprobar si lo investigado aquí es percibido por ellos.

Por otro lado, son estos mismos medios de comunicación los que abren la puerta para insertar dinámicas que promuevan conductas hacia la resistencia, no a través del abuso de escenas violentas, sino una resistencia que sea digna de inspirar transformadores sociales que en un futuro sepan recibir al transhumanismo con nuevos discursos, formas y subtextos. Pero la realidad es que con una industria cultural cuyo pilar sigue siendo el monetario, difícilmente los productores decidirán ingeniárselas para combinar narrativas entretenidas con este tipo de mensajes.

Definitivamente las propuestas que marcarán la diferencia vendrán de la sociedad civil. Ejemplo de ello es *Zen and the Art of Transhumanism*, que aborda el transhumanismo de una manera completamente diferente a las franquicias. Posiblemente nunca llegue a estandarizarse como éstas porque la industria del videojuego, como veíamos en el capítulo 2, tiene sus propias características, pero venga que también la convergencia tecnológica está haciendo lo suyo para cada vez darle más poder al usuario.

Esta tesis empezó con un gran pesimismo sobre el transhumanismo y una gran fe en los videojuegos. Ahora, concluyo con resignación sobre la mediocridad exhibida en la mayoría de las producciones audiovisuales aquí expuestas que no sueltan las fórmulas básicas de entretenimiento, incluso en los nuevos medios, que cuando ya han sido absorbidos por la industria cultural, sacrifican su potencial a cambio de la sumisión que trae consigo el éxito. El mostrarse sumisos los mantiene en la pereza de no sugerir nuevas estructuras discursivas que propongan recursos y salidas que ofrezcan al usuario maneras de apropiación y empleabilidad en vez de quedarse solo como detractores y orientadores de una postura, que si bien contraria, se mantiene fija. Sigo firme con respecto a que el transhumanismo está mal conceptualizado, pero venga que ya resguardo una esperanza en que los futuros

transhumanos sean capaces de diversificarlo para romper con el formato preestablecido con el que los transhumanistas lo están administrando. Y entonces quizá, en algún espacio-tiempo, alcancemos el estatus máximo propuesto por Haraway: el mundialmente conocido pero mal comprendido ciborg.

BIBLIOGRAFÍA

Aguilar, T. (2008). *Ontología cyborg. El cuerpo en la nueva sociedad tecnológica*. Gedisa Editorial. España.

Allenby, B; Sarewitz D. (2011). *The Techno-Human Condition*. Massachusetts Institute of Technology. United States of America.

Bardin, L. (2002). *Análisis de contenido*. Akal Ediciones.

Bostrom, N. (2011). Una historia del pensamiento transhumanista. *Argumentos de Razòn Tècnica*, 14, 157-191. Disponible en: institucional.us.es/revistas/argumentos/14/art_7.pdf, el 26 de octubre de 2014.

Braidotti, R. (2015). *Lo Posthumano*. Gedisa Editorial; Barcelona, España.

Broncano, F. (2008). In media res: cultura material y artefactos. *ArtefaCToS*, no. 1, 18-32. Disponible en: <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3605541>, el 22 de enero de 2016.

Bustamante, E. (2003). *Diagnóstico del presente, proyecciones del futuro*. Hacia un nuevo sistema mundial de comunicación. Industrias culturales en la era digital. Enrique Bustamante (Coord.). Barcelona, España: Editorial Gedisa.

Castro, F. (2008). *Habitar en la época técnica. Heidegger y su recepción contemporánea*. Plaza y Valdés, Universidad Iberoamericana; México.

Castro, F. (2016, marzo). Psicoanálisis y posthumanismo. *Coloquio Apropiaciones entre Filosofía, y Psicoanálisis: Sujeto, Causa, Objeto*. Universidad Iberoamericana, Ciudad de México.

Cepeda, H. (2009). Industria, política y movimientos culturales: una lectura desde el fenómeno comercial del rock y el pop. *Estudios sobre las Culturas Contemporáneas. Universidad de Colima*, 30, 85-104. Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=31612027005>, el 20 de mayo del 2017.

Cortina, A; Serra, M-A. (2015). *¿Humanos o posthumanos?*. Fragmenta Editorial; España.

De la Fuente, M.; López, G. (2008). *Las industrias audiovisuales y los nuevos medios. Industrias de la comunicación audiovisual*. Jaume Duran y Lydia Sánchez (Ed.). Barcelona, España: Comunicación Activa.

Duarte, L. (2012). La resistencia en Foucault. Algunas relaciones en torno al 15-M. *Revista Filosofía UIS*, 2, 97-122. Disponible en: <http://vie.uis.edu.co/index.php/revistafilosofiauis/article/view/3366>, el 20 de mayo del 2017.

Diéguez, A. (2015). Una mirada al futuro de la tecnología y del ser humano. Una entrevista con Anders Sandberg. *Contrastes. Revista Internacional de Filosofía*, 2, 373-390. Disponible en: <https://www.researchgate.net/publication/285583734>, el 15 de noviembre del 2016.

Echeverría, J. (2005). La revolución tecnocientífica. *CONfines*. 9-15. Disponible en: <https://ecaths1.s3.amazonaws.com/problematificafilosofica/1669120497.EcheverriaJ.pdf>, el 11 de octubre del 2016.

Eco, H. (1995). *Apocalípticos e Integrados*. Tusquets Editores.

Erreguerena, M. J. (2008). La distopía: una división del futuro. *Anuario de Investigación, UAM*. 556-572. México.

Galán, E. (2007). Fundamentos básicos en la construcción del personaje para medios audiovisuales. *Universidad Carlos III de Madrid*. Disponible

en: <http://www.cesfelipesecondo.com/revista/articulos2007b/ElernaGalan.pdf>, el 20 de mayo del 2017.

García Hernández, C. (2015). *Workshop Transhumanismo Círculo Podemos Berlín*. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=KuKGpMLUyM4>, el 15 de octubre del 2015.

Gómez, S. (2012). TECNO-BÍOS: Una aproximación biopolítica a la relación cuerpo-máquina en el contexto cibercultural contemporáneo. *Pontificia Universidad Católica de Chile*, 52. Disponible en: http://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0718-71812012000200018, el 20 de junio del 2017.

González, S. (2014). *Campo de guerra*. Editorial Anagrama; Barcelona, España.

Haraway, D. (1991). *Manifiesto para ciborgs: ciencia, tecnología y feminismo socialista a finales del siglo XX*, capítulo 6 del libro *Ciencia, ciborgs y mujeres. La reinención de la naturaleza*. Ediciones Cátedra. Universitat de Valencia.

Heidegger, M. (1994). *La pregunta por la técnica* (Eustaquio Barjau, trad.) *Conferencias y artículos*, Ediciones del Serbal, 9-37. Disponible en: <http://www.bolivare.unam.mx/cursos/TextosCurso10-1/HEIDEGGER-%20LA%20PREGUNTA%20POR%20LA%20T%C9CNICA.pdf>, el 20 de mayo del 2017.

Hottois, G. (2013). Humanismo, transhumanismo y posthumanismo. *XIX Seminario Internacional de Bioética "Dimensiones Políticas de la Bioética"*. *Revista Colombiana de Bioética*, 2, 167-192. Disponible en: <http://revistas.unbosque.edu.co/index.php/RCB/article/view/797>, el 8 de abril de 2016.

Koval, S. (2011). Convergencias tecnológicas en la era de la integración hombre-máquina. *Razón y Palabra*, 75. Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey, Estado de México, México. Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=199518706043>, el 5 de septiembre de 2016.

Kurzweil, R. (2012). *La Singularidad está cerca. Cuando los humanos trascendamos la biología*. Lola Books.

Latour, B. (2001). *La esperanza de Pandora. Ensayos sobre la realidad de los estudios de la ciencia*. Barcelona, España.: Gedisa Editorial.

Lawler, D. (2003). Las funciones técnicas de los artefactos y su encuentro con el constructivismo social en tecnología. *Rev. Iberoam. Cienc. Tecnol. Soc.*, v.1, no. 1. Disponible en: http://www.scielo.org.ar/scielo.php?pid=S1850-00132003000100002&script=sci_arttext&tlng=en, el 17 de enero de 2016.

Légé, P. (2006). Socialismo y utilitarismo en la economía política de John Stuart Mill. *Lecturas de Economía*, 64, 167-185. Disponible en: www.redalyc.org/pdf/1552/155213360007.pdf, el 1 de octubre de 2016.

Levis, D. (1997). *Los videojuegos, un fenómeno de masas. Qué impacto produce sobre la infancia y la juventud la industria más próspera del sistema audiovisual*. Paidós. Barcelona, España.

McLuhan, M. (1996). *Comprender los medios de comunicación. Las extensiones del ser humano*. Paidós.

Moreno, A. (2000). *Análisis de contenido de los papeles, estereotipos y normas de género en los cuentos de hadas* (tesis de licenciatura). Universidad Nacional Autónoma de México, Facultad de Psicología. México D.F.

Moreno, P. (2003). *El videojuego: lecciones de la primera cultura multimedia*. Hacia un nuevo sistema mundial de comunicación. Industrias culturales en la era digital. Enrique Bustamante (Coord.). Barcelona, España: Editorial Gedisa.

Peñaloza, M. (2005). Competitividad: ¿nuevo paradigma económico? *Centro de Investigaciones Comerciales e Iniciativas Académicas San Juan, Puerto Rico*, 1, 42-67. Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=63110103>, el 20 de mayo del 2017.

Perret, G. La teoría antropológica y el estudio de la técnica. Una aproximación crítica. *Cs. Antropológicas*, 26-31. Disponible en: http://www.google.com.mx/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&ved=0CB4QFjAA&url=http%3A%2F%2Fwww.filo.uba.ar%2Fcontenidos%2Fsecretarias%2Fseube%2Frevistaespacios%2FPDF%2F40%2F40.4.pdf&ei=T0bHVL-1KIXVggS1koD4Bg&usg=AFQjCNEzJAXLKid5kciz2_ZPCy1ZH-BRlg&bvm=bv.84349003,d.eXY, el 26 de octubre de 2014.

Piñuel, J. (2002). Epistemología, metodología y técnicas del análisis de contenido. *Universidad Complutense de Madrid*, 1-42. Disponible en: <http://anthropostudio.com/wp-content/uploads/2015/04/Jos%C3%A9-Luis-Pi%C3%B1uel-Raigada.-Epistemolog%C3%ADa-metodolog%C3%ADa-y-t%C3%A9cnicas-del-an%C3%A1lisis-de-contenido..pdf>, el 20 de mayo del 2017.

Prisco, G. (2010, abril). Tecnologías emergentes, singularidad tecnológica y la visión transhumanista por Giulio Prisco. *Universos y metaversos: aplicaciones artísticas de los nuevos medios*. Portal audiovisual de la Universitat de Barcelona. Disponible en: <http://www.ub.edu/ubtv/es/video/tecnologias-emergentes-singularidad-tecnologica-y-la-vision-transhumanista-giulio-prisco>, el 29 de octubre de 2014.

Postigo E. (2011). Transhumanismo y post-humanismo: principios teóricos e implicaciones bioéticas. *Bioeticaweb*. Disponible en: <http://www.bioeticaweb.com/transhumanismo-y-post-humano-principios-teoricos-e-implicaciones-bioeticas/>, el 5 de septiembre de 2016.

Rausell, C. (2009). Nuevos relatos audiovisuales. Hacia una definición del relato audiovisual interactivo. *Revista TELOS*. Disponible en: <https://telos.fundaciontelefonica.com/telos/articulocuaderno.asp?idarticulo=4&rev=62.htm> el 6 de enero del 2017.

Roig, T. (2008). *Las industrias audiovisuales y los nuevos medios*. Industrias de la comunicación audiovisual. Jaume Duran y Lydia Sánchez (Ed.). Barcelona, España: Comunicación Activa.

Sedeño, A. (2010). Videojuegos como dispositivos culturales: las competencias espaciales en educación. *Comunicar. Revista Científica de Educomunicación*, 34, 183-189. Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=15812481021>, el 20 de mayo del 2017.

Sibilia, P. (2009). *El hombre postorgánico. Cuerpo, subjetividad y tecnologías digitales*. Fondo de Cultura Económica; Buenos Aires, Argentina.

Stein, Velasco. (2005). *Democracia y medios de comunicación*. UNAM. México.

Teilhard de Chardin, P. (1962). *El porvenir del hombre*. Taurus Ediciones; Madrid, España.

Teilhard de Chardin, P. (1974). *Las direcciones del porvenir*. Taurus Ediciones; España.

Trejo, R. (2004). *Poderes salvajes. Mediocracia sin contrapesos*. Cal y Arena. México.

Ursua, N. (2010). La “convergencia de tecnologías” (CT) y la “mejora técnica del ser humano”: una visión tecno-futurista. *Thémata. Revista de Filosofía*, 46, 67-90. Disponible en: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4654965>, el 8 de octubre de 2016.

Vásquez, A. (2015). La cuestión del sujeto: psicopatologías del yo y la transformación biopolítica de la subjetividad. *Nómadas 42. Universidad Central*, 53-75. Disponible en: <http://www.scielo.org.co/pdf/noma/n42/n42a04.pdf>, el 17 de febrero del 2017.

Yehya, N. (2006). *El cuerpo transformado. Cyborgs y nuestra descendencia tecnológica en la realidad y en la ciencia ficción*. Paidós.