```
// --- INIT SEQUENCE :: MODULE UNI
---
/Tomás Balmaceda/ @pragma synthet
/Miriam De Paoli/ #define HUMAN_ST
/Juan Marenco/ #define LOOP_THRESH
0xFFEEA9

namespace core.fragment.alpha {
```

LOS_ÚLTIMOS_HUMANOS

Una apuesta para resistir el fin del mundo común

```
    struct Node {
        var id: hex;
        var signal: float;
        var entropy: bool;
        link next -> Node;
    }
    function bootstrap(seed:int)
{
        var ghost = allocate(Node);
        ghost.id = hash(seed * 0xA1
        ghost.signal = noise(seed /
        ghost.entropy = (seed % 3 =
        while (ghost.signal < ∞) {
```

LOS ÚLTIMOS HUMANOS

TOMÁS BALMACEDA _ MIRIAM DE PAOLI _ JUAN MARENCO

LOS ÚLTIMOS HUMANOS

UNA APUESTA PARA RESISTIR EL FIN DEL MUNDO COMÚN

Índice de contenido

CAPÍTULO I. LO QUE NOS HACE HUMANOS

- La estepa y la nube
- La triple desincronización
- El mundo común
- De la influencia a la delegación
- Más allá del humano

CAPÍTULO II. LAS REDES SOCIALES Y LA EROSIÓN DEL MUNDO COMÚN

- De la red al capullo
- Dimensión cognitivala ilusión de saber
- El fin de la cronología (y el gusto)
- La enshittification como plan
- Dimensión relacionalla muerte de la aldea, el regreso de la tribu
- De la conexión a la cultura de la performance
- Doomscrolling y la crueldad como entretenimiento
- Dimensión creativael aplanamiento cultural

De la viralidad orgánica a la creatividad como cálculo

Las plataformas sanguijuelas y el ciclo extractivo de la creatividad

CAPÍTULO III. INTELIGENCIA ARTIFICIAL: LA DELEGACIÓN DEL PENSAMIENTO

Dimensión cognitiva. Delegación del pensamiento y atrofia del juicio

Entre el consentimiento y el acople místico

Un espejo roto

Dimensión relacionalel "amigo invisible" perpetuo

Sombras digitales y la imposibilidad del duelo

El deseo sin otro: intimidad, simulación y traición

Dimensión creativa. La saturación de lo mediocre

El gusto redefinido

¿el fin del arte humano?

CAPÍTULO IV. RECUPERAR LO HUMANO

La última trinchera: de la reacción a la acción

Dimensión cognitivadesafiar la lógica algorítmica

Hackear el entorno técnico

Reivindicar la lentitud

Dimensión relacional. Rescatar la hospitalidad y establecer límites

Habitar la diferencia intergeneracional

Diseñar ecologías de relación

Dimensión creativa. Volver a encarnar la creatividad

Desobedecer la lógica de la eficiencia

Diseñar ecologías para la creatividad humana

EPÍLOGO

BIBLIOGRAFÍA

AGRADECIMIENTOS

Puntos de referencia

Portada

Portadilla

Legales

Tabla de contenidos

Balmaceda, Tomás
Los últimos humanos / Tomás Balmaceda ; Miriam De Paoli ; Juan Marenco. - 1a ed. - Ciudad Autónoma de Buenos Aires : Galerna, 2026.
Libro digital, EPUB

Archivo Digital: descarga
ISBN 978-631-6885-05-0

1. Ensayo Sociológico. I. De Paoli, Miriam II. Marenco, Juan III. Título
CDD A864

© 2026, Tomás Balmaceda, Miriam De Paoli y Juan Marenco
© 2026, RCP S.A.

Ninguna parte de esta publicación puede ser reproducida, almacenada o transmitida en manera alguna, ni por ningún medio, ya sea eléctrico, químico, mecánico, óptico, de grabación o de fotocopias, sin permiso previo del editor y/o autor.

1.ª edición digital: mayo de 2026
Versión: 1.0
Digitalización: Proyecto 451

Dedicado a las próximas humanas: Martu, Tori y Tere

CAPÍTULO 1

LO QUE NOS HACE HUMANOS

LA ESTEPA Y LA NUBE

Se suele decir que la historia se escribe desde la perspectiva de los ganadores. Es un lugar común que se consolida a fuerza de frases atribuidas a Walter Benjamin, George Orwell, Winston Churchill y, claro, la canción que popularizaron Silvina Garré y Litto Nebbia. Pero las narrativas también se construyen a partir de diferentes intereses e interpretaciones. Uno de los casos más claros es Gengis Khan, el conquistador mongol del siglo XIII que suele ser retratado como un símbolo de la barbarie: un jinete sanguinario que llegó desde las estepas asiáticas para incendiar ciudades, acumular cráneos en pilas y borrar civilizaciones enteras del mapa. La imagen es tan persistente que se ha vuelto casi un sinónimo del caos puro y de la violencia sin propósito ni ideología.

El problema es que, a diferencia de lo que indica el saber popular, esa imagen fue construida desde el punto de vista de sus víctimas. Lo que conocemos en Occidente sobre los mongoles nos llegó por cronistas persas, historiadores chinos y clérigos europeos que los describieron desde el terror y la derrota. Escribieron para sus propios líderes y comunidades buscando justificar lo que había ocurrido en términos que sus culturas pudieran asimilar. Después de todo, ¡cómo explicar que los pueblos más avanzados y civilizados cayeran derrotados frente a unos bárbaros! La única explicación es que estos bárbaros sean una suerte de plaga, de fuerza de la naturaleza tan irracional que esté más allá de la comprensión humana. La monstruosidad de Gengis Khan fue, en parte, una necesidad narrativa de quienes lo describieron.

Pero existe otra fuente, *La historia secreta de los mongoles*, considerada la primera obra literaria escrita en lengua mongola y posiblemente finalizada en 1228. Entre escenas épicas y pasajes más cercanos al mito que al relato histórico, este documento narra el ascenso de Khan desde otra perspectiva. Es la historia de Temujin (el verdadero nombre del guerrero), quien nació con un coágulo de sangre en la mano, señal de un destino guerrero según la tradición mongola, y que creció huérfano luego de que su padre fuera envenenado por sus enemigos cuando él tenía nueve años. Sin educación más que la ley de la supervivencia en una de las regiones más hostiles del planeta, aprendió pronto la necesidad de crear alianzas allí donde antes sólo había fragmentación. Como muy bien explica el antropólogo estadounidense Jack Weatherford, Gengis Khan fue el hombre que construyó el mundo moderno porque transformó una sociedad atomizada en un imperio, no por herencia sino por una combinación de visión, crueldad estratégica y una comprensión del poder que sus contemporáneos no lograron igualar.

¿Cómo se escribirá la historia de la primera mitad del siglo XXI? ¿Qué dirá de Donald Trump, Elon Musk, Sam Altman, Peter Thiel, Alex Karp y el resto del círculo rojo de Silicon Valley que están transformando nuestra sociedad mientras escribimos este libro?

Tal vez una relectura de la historia mongola es la que nos permite entender el presente. Ochocientos años después de la estrategia de Khan, los grandes nombres de la tecnología y el poder no visten pieles ni cabalgan hacia el horizonte, pero sus ambiciones se dibujan con la misma escala imperial. Los señores de la inteligencia artificial, instalados en sus ciudadelas de cristal en Palo Alto o en los complejos amurallados de Shenzhen, están ejecutando una maniobra que Khan habría reconocido de inmediato: la construcción de un orden universal que se presenta como inevitable, mientras rediseña silenciosamente lo que significa "ser humano". Y aquí no queremos ponernos apocalípticos ni conspiranoicos. Como quisimos hacer con nuestro primer libro, *Cultura de la influencia*, nuestro intento en estas páginas es llamar la atención sobre el profundo impacto que tienen las nuevas tecnologías en nuestras

vidas actuales y en nuestro futuro. ¿Cómo será que se narrarán estos cambios?

En su libro *Gengis Khan y la creación del mundo moderno*, Weatherford describe cómo este líder transformó su voluntad personal en un mandato cósmico, convirtiendo sus conquistas y saqueos de actos de simple codicia a acciones inevitables en su plan por consolidar el "Cielo Eterno", su misión divina. Esta narrativa transformaba la dominación en un regalo civilizatorio, ya que los mongoles no venían a destruir, sino a unificar bajo una ley única que prometía orden allí donde había caos. Hoy, tanto Altman en Open AI como Karp en Palantir hablan de los sacrificios que deben hacer ciertos sectores de la sociedad por la promesa de la Inteligencia Artificial General (AGI). En su libro, *El imperio de la IA*, la periodista estadounidense Karen Hao documentó cómo Altman erigió una empresa sobre un cimiento que parece más místico que mercantil en donde, más que cuotas de mercado, les explicó a empleados e inversores que debían ser ellos los primeros en alcanzar la AGI para garantizar que fuera benévola. Sin embargo, a medida que la valuación de la empresa trepó hasta cifras astronómicas, esa misión se reveló como el escudo perfecto para cualquier tipo de crítica o, incluso, de duda. Después de todo, los fundadores más exitosos no crean *startups* sino religiones. La misión universal funciona hoy como un manual de conquista: si el objetivo es "salvar a la especie", cualquier método (por extractivo u opaco que sea) queda validado por la magnitud del fin. Quien controle la narrativa de "hacerle bien a la humanidad" la controlará.

Pero un imperio no se sostiene solo con relatos; necesita espacio para expandirse y ese espacio se consigue mediante la demolición de lo que estaba antes. Khan no arrasaba ciudades por sadismo, sino por el efecto que causa, ya que, al destruir los centros de poder antiguos, enviaba el mensaje matemático de que el viejo orden había muerto y cualquier tipo de resistencia era inútil e irracional. No parece ser muy distinto de lo que Silicon Valley en ocasiones hace bajo la idea de "innovación disruptiva", nunca mejor representado por el mantra de Facebook *Move Fast and Break Things* o la lógica detrás de estrategias de expansión de empresas como Uber, que

pueden ser resumidas con frases del saber popular como "mejor pedir perdón que pedir permiso". En todos los casos, se trata de una declaración de guerra contra las estructuras sociales existentes, que en esta última década permitió mover las fronteras de conceptos como la vigilancia y la privacidad y transformar estructuras tradicionales como la publicidad o el periodismo.

Esta "destrucción creativa" es hoy el motor de la carrera por la IA generativa, que hace que al apostar todo al registro y procesamiento masivo de datos se desestime cualquier camino alternativo o ético para entrar en una suerte de carrera armamentista que cada semana tiene fugaces ganadores y perdedores. Es lo que la investigadora estadounidense Amy Webb describe en su libro *Nueve gigantes*: un ecosistema en el que Silicon Valley ha decidido que la diversidad de la experiencia humana debe ser simplificada y aplanada para ser legible por sus máquinas. Como los mongoles y Uber, estas empresas construyen primero y piden perdón después, una vez que el tejido de la confianza ya ha sido desgarrado.

Finalmente, existe un último hilo invisible que une a la estepa con la nube: la opacidad como tecnología de control. Los ejércitos mongoles eran famosos por su invisibilidad táctica; la sorpresa era su arma principal. En nuestra era de deshumanización, esa falta de luz es estructural. Se manifiesta en algoritmos que deciden quién recibe un crédito o quién es un riesgo criminal, sin que nadie, ni siquiera sus creadores, pueda explicar el porqué. La opacidad —esto es, lo opuesto a la transparencia— no es un error de programación, es una ventaja competitiva y una exención de responsabilidad.

Esta oscuridad alcanza su punto más insidioso en la arquitectura de nuestra propia identidad digital. No es un tribunal externo el que nos juzga en las redes sociales sino un espejo deformante que nos devuelve solo lo que ya somos, amputando cualquier posibilidad de azar o encuentro con lo diferente. Es la tiranía de la recomendación: un sistema que confunde nuestras debilidades con nuestras preferencias y nos encierra en una celda de cristal construida con nuestros propios clics y *likes*. El conquistador mongol, al menos, era visible; su amenaza era física y su asedio, un hecho concreto. El conquistador algorítmico, en cambio, habita en nuestro bolsillo y nos

convence de que nuestra capitulación no es una derrota, sino una actualización necesaria de nuestro estilo de vida.

¿No es acaso la mayor forma de control aquella que nos hace sentir que somos más libres que nunca mientras el horizonte de nuestras opciones se estrecha por diseño? La paradoja de este nuevo imperio es que, mientras más "conectados" estamos, más solos nos sentimos frente a una autoridad que no tiene rostro pero que conoce todos nuestros deseos.

LA TRIPLE DESINCRONIZACIÓN

Hubo un tiempo en el que las catedrales tardaban siglos en elevarse sobre el horizonte. Las generaciones que colocaban los cimientos de piedra sabían, con una certeza hoy casi incomprensible, que no llegarían a ver la luz filtrándose por los vitrales del techo, pero, sin embargo, trabajaban con una calma gregaria: confiaban en que sus hijos y nietos compartirían el mismo propósito, el mismo código arquitectónico y la misma fe en que esa obra valía el esfuerzo de una vida. Existía una sincronía fundamental entre el avance de la técnica, la estabilidad de las instituciones y el ritmo biológico de la existencia. Hoy, esa armonía se ha quebrado. No vivimos simplemente en una era de cambios acelerados, sino en un régimen de triple desincronización donde el tiempo se ha roto en tres pedazos: la aceleración tecnológica, la lentitud institucional y la desincronización de la experiencia subjetiva; estos ya no encajan, produciendo lo que el sociólogo alemán Hartmut Rosa denomina una "parálisis frenética": nos movemos cada vez más rápido para, paradójicamente, sentir que no llegamos a ninguna parte.

Rosa advierte que la aceleración social no es solo un aumento en la velocidad de los automóviles o de los procesadores, es una transformación estructural que genera desajustes entre esferas que ya no pueden coordinarse en un mismo *tempo*. Es como una orquesta de intérpretes virtuosos en la que, en lugar de seguir la misma partitura, cada uno interpreta su propia melodía generando caos en vez de armonía.

El primer eje de este desajuste es la aceleración tecnológica, que hoy tiene en la Inteligencia Artificial Generativa (IAG) su expresión más vertiginosa. Estamos ante una temporalidad que, como analizaremos a lo largo de este libro, es inhumana. Pero con esto no queremos decir que sea malévola, sino que hablamos de un ritmo de innovación y transformación que ya no sigue el ciclo de la comprensión humana, sino que se despliega a una velocidad que no permite que podamos asimilar sus consecuencias culturales o éticas. Para cuando logramos entender cómo una red social altera nuestra capacidad de atención, la plataforma ya ha mutado tres veces y los agentes de inteligencia artificial ya están redactando los correos que aún no hemos terminado de pensar. Es una velocidad de escape que deja atrás cualquier intento de reflexión: en la *infósfera* —esto es, el entorno simbólico y técnico compuesto por flujos de datos, algoritmos, plataformas, servidores y pantallas que median nuestra experiencia cotidiana—, el tiempo se comprime en un presente perpetuo donde la novedad ya nace obsoleta.

Frente a este vértigo eléctrico, chocamos con la lentitud institucional. Nuestras leyes, nuestros sistemas educativos y nuestras estructuras políticas se mueven a un ritmo analógico, deliberativo y, por definición, pausado. He aquí el segundo desajuste que vivimos: la democracia requiere tiempo para el debate, la educación necesita la sedimentación de los conocimientos y la convivencia no prospera en encuentros fugaces. Pero mientras un parlamento discute cómo regular el uso de *apps* en niños, los centros de datos ya han armado perfiles de preferencias de nuestros hijos y hay personas creando avisos y productos para satisfacer sus deseos, a la vez que los profesores discutimos qué hacer con los modelos masivos de lenguaje en el aula mientras corregimos exámenes y ensayos creados a partir de un *prompt*. Esta brecha no es meramente administrativa, sino que es una herida abierta en lo que denominaremos en el siguiente apartado como "el mundo común". Cuando las instituciones son percibidas como entes burocráticos y anacrónicos frente a la agilidad de una interfaz o una *app*, no sólo se pierde su autoridad simbólica, sino que empezamos a sospechar que han pasado de moda o que ya no son necesarias. El

resultado es una peligrosa gobernanza algorítmica en la que terminamos delegando decisiones vitales en empresas privadas y sistemas automatizados simplemente porque "funcionan", mientras la política, incapaz de seguir el ritmo, se vuelve un espectáculo de reacciones tardías.

Finalmente, el tercer eje es el más íntimo y sutil: la desincronización de la experiencia subjetiva. Nosotros, los habitantes de esta transición, estamos atrapados en una grieta más profunda que la de las discusiones partidarias o de modelos de desarrollo en nuestro país. Nuestra biología tiene un ritmo propio construido a lo largo de cientos de miles de años de evolución natural. Somos animales que necesitamos entender lo que vemos, hallar un orden en el mundo y darnos tiempos para acciones que nos resultan centrales, pero no son eficientes, como el duelo, el aprendizaje profundo, el aburrimiento creativo y el cultivo de vínculos afectivos. Sin embargo, el entorno nos exige hoy acelerar para ser lo más productivos posibles. Este choque de tiempos internos genera una oscilación agotadora entre la fascinación por la omnipotencia digital de lo que es considerado como bueno sólo por ser novedad y una suerte de parálisis existencial profunda. Es una profundización que, ya en la década del 90, el psicólogo británico David Lewis llamó "fatiga de la información": estamos conectados a todo, pero no pertenecemos a nada, porque la pertenencia requiere una duración que la aceleración nos ha robado. Como bien señala Rosa, la aceleración tecnológica no nos ha regalado más tiempo libre, sino que ha multiplicado las opciones y las demandas de tal forma que el individuo colapsa bajo el peso de un presente hipertrofiado.

Esta triple desincronización termina por demoler la posibilidad de un mundo compartido. Para que exista un "nosotros", no basta con compartir un espacio físico o una red de Wi-Fi; necesitamos compartir un tiempo histórico, un compás mínimo que nos permita reconocer que todos en la orquesta estamos viviendo la misma época. Cuando la tecnología vuela, nuestras instituciones a duras penas pueden arrastrarse y nos cuesta encontrar el hilo que une pasado, presente y futuro. Así, dejamos de ser protagonistas de una historia colectiva para convertirnos en usuarios de un sistema que

optimiza nuestras reacciones mientras atrofia nuestra capacidad de acción. En esta pérdida de un mundo común es donde la deshumanización encuentra su terreno más fértil. En estos desajustes sistémicos es donde corremos el riesgo de ser, efectivamente, los últimos humanos que recuerden qué significaba caminar al mismo paso.

EL MUNDO COMÚN

Una noche cualquiera, millones de personas siguen en redes sociales videos de un desastre climático mientras que cientos de miles miran el mismo partido de fútbol y muchos comparten posteos y opiniones sobre un escándalo político. En cada caso es un mismo suceso que atrae el interés en incontables pantallas, cada una con su propia versión de los hechos. Lo que circula no es tanto un hecho compartido, sino una constelación de interpretaciones que comparten puntos en común, pero en ocasiones tienen más diferencias que coincidencias. Y es que creemos estar reunidos alrededor de algo común, pero cada uno habita un ángulo distinto, cuidadosamente calibrado por sistemas que deciden qué vemos, en qué orden y con qué énfasis. Nos sentimos cerca, pero no compartimos lo mismo; esta es una de las paradojas más tangibles de nuestro tiempo: nunca tuvimos tantas vías de conexión y, al mismo tiempo, nunca resultó tan difícil afirmar que vivimos en un mismo mundo.

La filósofa alemana Hannah Arendt, quien pensó la política bajo la sombra del totalitarismo y en pleno amanecer de la era espacial, eligió una imagen sorprendentemente doméstica para hablar de lo público. El mundo, decía, es como una mesa alrededor de la cual se sientan personas a conversar, a discutir, a compartir el pan o a decidir el destino de una ciudad. La mesa es lo que las reúne, pero es también lo que las separa. Es el objeto sólido que impide que caigamos uno sobre otro y que nos permite mantener una distancia necesaria para ver al que está enfrente como alguien distinto, con

una perspectiva propia sobre lo que está en el centro. Lo común no elimina la diferencia; la hace posible.

Para Arendt, "el mundo" no es la naturaleza ni el espacio físico, sino que es esa mesa. Es el entramado de instituciones, relatos, leyes y objetos duraderos que median entre nosotros. El problema es que, en nuestra era, la mesa parece haberse vuelto transparente, o peor aún, se ha disuelto en un flujo incesante de procesos y datos. ¿Y qué sucede cuando la mesa desaparece? Perdemos la capacidad de ver lo mismo desde ángulos distintos. Y ese es un diagnóstico de nuestro tiempo, una realidad con más muros que mesas. La digitalización, que como veremos en el capítulo 2 nació con la promesa de ser la mesa definitiva al ofrecer una manera renovada de una esfera pública global y transparente, ha terminado por fragmentarse en nichos, burbujas, *fandoms* y otras formas de sectas digitales.

Jürgen Habermas, el filósofo alemán devenido en arquitecto de la teoría de la esfera pública, hace años que nos advirtió que para que la democracia funcione necesitamos un "mundo de la vida" compartido, un piso mínimo de realidad que forma esa ansiada mesa. Para él, el siglo XX fue el surgimiento de un espacio donde ciudadanos relativamente iguales podían debatir asuntos de interés común apoyados en infraestructuras mediáticas compartidas como los diarios, la radio y la televisión. Ese espacio nunca fue puro ni completamente inclusivo, pero funcionaba como un escenario reconocible donde la opinión pública podía formarse y, al menos idealmente, confrontar al poder. Había un periódico que muchos leían, un noticiero que marcaba la agenda y un conjunto de referencias mínimas que permitían discutir desde desacuerdos reales sobre algo efectivamente compartido. Sin embargo, esas referencias comunes son cada vez más infrecuentes. Los ciudadanos nos hemos vuelto usuarios y la plaza pública digital es un espacio de gritos e insultos en donde de nada sirve argumentar, ya que sólo tenemos tribus que nos confirman que estamos en lo correcto o que nos consideran enemigos porque no pensamos como ellos. Es un archipiélago de burbujas donde la verdad ya no depende de un hecho compartido sino de la pertenencia al grupo. Lo común ha

dejado de ser un horizonte de referencia para convertirse en una opinión de nuestro grupo, y si bien la conversación no parece perdida para siempre, sí está fragmentada y amplificada pero sólo en cámaras de eco relativamente autosuficientes.

Reducir el mundo común arendtiano a la conversación digital sería un error. Arendt ya advertía que la modernidad había comenzado a desgastar ese territorio compartido. La expansión de lo social, la primacía del trabajo y del consumo y la administración técnica de la vida colectiva fueron desplazando los espacios donde la pluralidad podía aparecer. La historia de nuestras últimas décadas es la historia de cómo las cosas duraderas cedían lugar a procesos incesantes y nuestra realidad se transformaba en flujo. Hoy ese diagnóstico adquiere una nueva densidad, no porque la digitalidad haya inventado la fragilidad, sino porque la ha acelerado y privatizado a una escala inédita.

En la lógica interna de nuestro libro usaremos el término "mundo común" para hacer referencia a los espacios electrónicos y analógicos con los que crecimos en el siglo XX, tomando como supuesto que somos ensamblajes, ya que habitamos un mundo que tiene animales, infraestructuras y entornos que también están en disputa. Nuestro mundo también es la calle que pisamos, el río que nos da de beber, la red eléctrica que sostiene nuestras luces y el algoritmo que decide qué noticias llegan a nuestro teléfono.

La erosión del mundo común que describimos aquí no es un evento superficial; es una falla multiorgánica que se despliega en tres estratos que definen nuestra existencia. El primero de ellos es el nivel relacional, aquel que interroga la materia misma de la que está hecho nuestro "entre-nosotros" ontológico-político. Si aceptamos con Arendt que el mundo es ese tejido de objetos y espacios duraderos que nos trascienden, debemos admitir que hoy ese tejido ha sido reemplazado por una infraestructura de flujos efímeros. Las instituciones que antes funcionaban como anclas de realidad —como la escuela, la plaza, el archivo, los diarios o los canales de TV— han cedido su lugar a plataformas digitales que no están diseñadas para la permanencia, sino para el consumo inmediato y el procesamiento de datos. La política siempre ha sido el arte de lo que aparece en

público, pero en la digitalidad el "espacio de aparición" está mediado por una propiedad privada inescrutable que describiremos en el tercer capítulo como "una caja negra". No es solo que la mesa sea mucho más endeble que antes, sino que ahora pertenece a una corporación que decide, mediante un diseño de interfaz y un protocolo algorítmico opaco, quién tiene permiso para hablar y qué temas son dignos de ser vistos. Lo común, en este plano, ha dejado de ser un bien público para convertirse en un servicio bajo términos y condiciones. Cuando el ensamblaje tecnológico de cables, servidores y algoritmos que habitamos se convierte en el medio que habitamos, la política se degrada a una gestión de la atención. Ya no construimos mundo, simplemente gestionamos nuestra presencia en un entorno que nos usa mientras nosotros creemos usarlo.

Esta fragilidad estructural nos empuja al segundo estrato, que es el nivel cognitivo. Aquí es donde el mundo común se quiebra como horizonte de verdad. Históricamente, teníamos un piso mínimo de realidad compartida al que hacíamos referencia como "sentido común". Nos parecía "de sentido común" no insultarnos usando términos peyorativos, confiar en los dictados de la ciencia a la hora de establecer un calendario de vacunación y discutir haciendo referencia a un hecho que estaba allí, disponible y visible para todos. De acuerdo con el teólogo estadounidense Michael Sacasas, hemos pasado de mundos comunes localmente compartidos y mediados por la experiencia física a "realidades a medida". La digitalización ha fracturado el espejo de la realidad en millones de esquirlas personalizadas. Como veremos en el tercer capítulo, los entornos digitales actuales son incapaces, por su diseño mismo, de generar una experiencia ampliamente compartida de la realidad. En lugar de un repertorio común de relatos, habitamos *feeds* algorítmicos que nos devuelven una imagen del mundo diseñada para no incomodarnos, para confirmar nuestros sesgos y alimentarnos con fragmentos de información que ya no necesitan ser validados por la esfera pública general. Cuando la verdad se vuelve tribal, la deliberación se vuelve imposible. No es que hayamos perdido la capacidad de razonar, es que ya no tenemos sobre qué razonar juntos. Y la consecuencia no es simplemente la proliferación de

desinformación y *fake news*, sino una suerte de desanclaje perceptivo en el que ya no estamos regulados por la experiencia compartida de un lugar o una situación, sino por arquitecturas invisibles que ordenan la visibilidad. La pérdida de este horizonte epistémico nos condena a vivir en una fricción constante con "el otro", no porque pensemos distinto, sino porque habitamos universos informativos que apenas se rozan entre sí. La pregunta que surge es inquietante: ¿cómo podemos ser ciudadanos si ya no podemos ponernos de acuerdo sobre qué es lo que está pasando?

Finalmente, todo este proceso decanta en el nivel creativo y afectivo, la capa más íntima y quizá la más devastada por la mutación. El mundo común no es solo algo que se piensa o se legisla, sino que es algo que se siente. Arendt vinculaba el sentido común con la facultad de sentirnos-con-otros, de experimentar el mundo no solo desde nuestra piel, sino como una casa que compartimos con extraños. El afecto del "nosotros" es lo que nos permite confiar en alguien que no conocemos, simplemente porque reconocemos que habita el mismo suelo simbólico. Sin embargo, cuando la esfera pública se astilla en semipúblicos desconfiados, la hospitalidad —esa virtud que el pensador austríaco Iván Illich señaló como la última frontera de la esperanza— desaparece. Seguimos compartiendo gobiernos, recursos, calles, sistemas eléctricos y crisis climáticas. Seguimos respirando el mismo aire. Y, sin embargo, cada vez nos resulta más difícil experimentar ese hecho como una base común desde la cual actuar juntos, y el sentimiento de pertenencia a una comunidad política amplia es sustituido por identificaciones parciales, intensas y profundamente defensivas. En la estepa digital, los afectos no se cultivan en la presencia y el ritmo pausado del encuentro físico; se disparan en la reacción inmediata, en la indignación coreografiada y en el miedo al otro. Los mundos compartidos se sienten en el cuerpo, en los silencios compartidos en una plaza o en el bullicio de una calle poblada, pero la digitalidad promueve una coafectación a distancia que es, por definición, frágil. Nos sentimos unidos por el odio a un enemigo común o por la euforia de un meme viral, pero carecemos de la solidez afectiva necesaria para sostenernos cuando la pantalla se apaga. Al final del

día, el mundo común se destruye no cuando dejamos de hablar, sino cuando dejamos de sentir que el destino del que está enfrente tiene algo que ver con el nuestro.

DE LA INFLUENCIA A LA DELEGACIÓN

Para comprender la magnitud del asedio que hoy enfrentamos es imperativo desandar el camino y volver a una premisa que articulamos en *Cultura de la influencia*, el libro que publicamos en 2022 y que, de algún modo, sienta las bases de estas páginas. En aquel trabajo analizamos cómo una fuerza suave estaba moldeando una nueva sociedad, transformando nuestra identidad en un activo digital y nuestras relaciones en métricas de confianza y comunidad. En ese entonces, la gran revolución de la horizontalidad comenzaba a mostrar sus primeros quiebres: la promesa de que cada individuo —armado con un dispositivo y un relato propio— podía disputar el sentido de la realidad a las grandes instituciones jerárquicas había estado en el centro de las conversaciones durante la primera década del siglo; sin embargo, diez años después, ya mostraba indicios de cansancio. Sin embargo, lo que en aquel momento aparecía como una era de hiperpersonalización y protagonismo humano ha mutado en algo mucho más complejo y, quizá, más oscuro. Si en la cultura de la influencia el centro era el "yo" performático de TikTok e Instagram, en la era de la inteligencia artificial el centro es el "yo" delegado.

La continuidad entre ambos fenómenos es estructural y, si se nos permite el término, espiritual. En la etapa de la influencia, los usuarios aprendimos, a veces de forma entusiasta y otras por pura supervivencia social, a vivir para el algoritmo. Aprendimos a curar nuestras vidas, a filtrar nuestras emociones y a editar nuestras experiencias para que fueran legibles y, sobre todo, premiadas por los sistemas de recomendación. Aceptamos, casi sin resistencia, que nuestra reputación, nuestra visibilidad y nuestra capacidad de ser escuchados dependieran de cajas negras inescrutables. Lo que hoy experimentamos con la inteligencia artificial no es un quiebre en esa

trayectoria, sino su fase superior, su maduración definitiva. Si antes optimizábamos nuestras fotos para que consiguieran más exposición y pulíamos nuestros textos para seducir a los motores de búsqueda, hoy hemos dado un paso más al permitir que sea la propia máquina la que genere los textos, las imágenes y las decisiones por nosotros.

Esta transición marca el paso crítico de una cultura basada en la atención a una basada en la sustitución. En *Cultura de la influencia* hablábamos de cómo la confianza se había desplazado desde las instituciones tradicionales —el periodismo, la política, la academia— hacia las personas, hacia esos "pares" que sentíamos cercanos. Hoy, asistimos a un segundo desplazamiento, todavía más radical: la confianza se está moviendo de las personas hacia los sistemas autónomos. Ya no solo confiamos en el criterio de un par o en la recomendación de una comunidad, nos entregamos a la supuesta neutralidad y objetividad de un modelo de lenguaje o de un sistema predictivo. El riesgo que vislumbramos entonces —la erosión de la verdad compartida y la fragmentación de lo común en burbujas de eco— se ha acelerado de forma exponencial al ser automatizado.

Los últimos humanos surge, por lo tanto, de la necesidad de observar qué queda de nosotros cuando el proceso de influencia se completa y el humano deja de ser el emisor del mensaje para convertirse en un mero supervisor de contenidos sintéticos. Si en el libro anterior nos preguntábamos cómo ser relevantes en un mundo de redes saturadas, aquí la pregunta es existencial: cómo seguir siendo humanos en un sistema que ha decidido que la perfección del código es superior a la falibilidad de nuestras conciencias. En aquel trabajo analizamos las nuevas reglas del juego social; en este, nos proponemos explorar qué sucede cuando el juego se automatiza y quien juega se vuelve prescindible.

MÁS ALLÁ DEL HUMANO

Las ideas de Arendt nos recuerdan que uno de los aspectos difíciles de nuestro presente es la incapacidad de encontrar las mesas que nos permitan reunirnos y separarnos a la vez. La imagen

del desierto espiritual que suele utilizar esta filósofa no alude a la soledad física sino a la desmundanización: estar rodeados de otros sin que haya algo entre nosotros que nos vincule. Hoy, dominamos datos, redes y procesamientos de información; hemos aprendido a habitar múltiples entornos digitales en simultáneo y, literalmente, hemos construido una red de servidores que bautizamos "nube" y, sin embargo, nos parece inevitable experimentar una creciente fragilidad en aquello que compartimos. El mundo común no se agota en la esfera pública discursiva sino que incluye a los sectores desplazados o invisibilizados de la sociedad, a los ríos contaminados y las tierras arrasadas por fuegos cada verano, a las infraestructuras de servidores de empresas de Silicon Valley que se instalan en países periféricos, a los animales desplazados de sus entornos naturales y cuerpos de personas que ganan salarios magros por entrenar a los *chatbots* que luego tomarán los trabajos para los que ellos estudiaron. Mundos compartidos que se construyen y se destruyen a través de prácticas materiales concretas. Es por eso que pensar la pérdida del mundo común únicamente como fragmentación de opiniones sería empobrecerla porque también se trata de la privatización de infraestructuras, de la invisibilización de dependencias ecológicas y de la externalización de costos hacia territorios que quedan fuera del radar de nuestros *feeds* personalizados. El mundo común no es una idea abstracta. Es un conjunto de ensamblajes que hacen posible la vida compartida.

Cuando la digitalidad se convierte en el principal mediador de nuestra experiencia, el riesgo no es solamente que discutamos menos entre nosotros. El riesgo es que olvidemos las condiciones materiales que sostienen nuestra coexistencia. Y eso nos obliga a que dejemos atrás la disputa de si las tecnologías "son buenas o malas" o si ese tiempo pasado que muchos vivimos era mejor. Lo que nos proponemos en este trabajo es preguntarnos qué prácticas, qué instituciones y qué diseños debemos construir o reconstruir para volver a sostener un mundo suficientemente común como para que nuestras diferencias no se conviertan en mundos inconmensurables. Porque cuando el mundo se balcaniza hasta convertirse en una

colección de realidades a medida, la pluralidad deja de ser una riqueza y da pie al aislamiento.

En las conversaciones y discusiones que tuvimos en estos últimos meses —mediadas por copas de vino, tazas de café y algún postre— nosotros tres, como autores, hemos explorado nuestras intuiciones y temores sobre el futuro de un mundo común que se adelgaza hasta volverse una superficie fragmentada de experiencias personalizadas; lo que nos preocupa no es algo meramente institucional, sino profundamente humano: ¿qué ocurre con nosotros cuando el espacio donde ejercíamos nuestras capacidades se transforma radicalmente?, ¿qué se erosiona cuando el mundo que nos reunía y nos separaba pierde densidad?

Si nos hemos atrevido a titular este libro *Los últimos humanos* no es por un afán apocalíptico ni por un gesto de marketing ligado a la obsolescencia. Tampoco es que creamos en la inminente extinción del *Homo sapiens* como especie ni porque imaginemos una sustitución literal por máquinas, sino porque los tres intuimos que algo más frágil y decisivo puede estar en juego: la práctica misma de lo humano. En el contexto de este libro, entenderemos a lo humano no como una esencia abstracta que llevamos grabada en nuestro código genético ni un estado de gracia divina que se posee por el solo hecho de respirar. Para nosotros, lo humano es una práctica sostenida. Es un ejercicio de resistencia y de presencia que se despliega en tres planos fundamentales que hoy, bajo la presión de la optimización digital y la lógica del momento del capitalismo que vivimos, están empezando a ceder.

El primero de estos planos es la dimensión cognitiva. Habitualmente, en el lenguaje de Silicon Valley, se confunde la inteligencia con la capacidad de recolectar y procesar información, como si pensar fuera simplemente correr un programa sobre una base de datos o hacer cálculos en una plantilla de Excel. Sin embargo, si bien estamos lejos de querer dar una definición exhaustiva de un campo tan complejo, nos interesa poner el acento en la importancia del juicio y el criterio para ser inteligentes. Lo humano, en este caso, radica en la capacidad de sostener la mirada sobre algo —un texto complejo, el rostro de alguien doliente o un

conflicto político— y decidir su valor más allá del dato estadístico, de su frecuencia o de su peso semántico. Nos referimos a la facultad de distinguir la verdad de la ficción en un océano de estímulos diseñados para engañarnos, de ejercer una atención que no sea meramente reactiva a la notificación y de la capacidad de cultivar una opinión. "Ser humano" es tener un punto de vista propio, una perspectiva que no ha sido premasticada por un algoritmo y que surge de nuestra experiencia y el juicio que hacemos de ella. Cuando delegamos el acto de juzgar en un sistema de recomendaciones, no solo estamos ahorrando tiempo, estamos permitiendo que se debilite el músculo que nos permite habitar la realidad con criterio. Lo que está en juego no es cuánta información podemos consumir, sino nuestra capacidad de decidir qué es lo importante.

Esa soberanía del juicio nos conduce inevitablemente al segundo plano: dimensión relacional. Somos, por definición, animales que solo se terminan de completar en el encuentro. Pero ser humano no es simplemente vincularnos con nuestra tribu sino, justamente, aprender a estar con otros, especialmente con aquellos que no piensan como nosotros. Lo humano se juega en la capacidad de soportar la fricción de la convivencia democrática, de empatizar con lo que nos resulta ajeno y de convivir en la diferencia sin la ansiedad por anularla. El mundo común, esa "mesa" arendtiana, era precisamente el escenario donde las singularidades se encontraban para disputar sentidos. Ahora, en cambio, nos refugiamos en la comodidad de lo idéntico, en esos ecosistemas digitales donde el algoritmo nos protege de cualquier opinión que nos incomode y sólo refuerza nuestras creencias. Es así que vamos perdiendo la gimnasia de la alteridad. Sin esa fricción, la convivencia se degrada en una mera coexistencia de perfiles optimizados que ya no saben cómo construir un "nosotros" que sea más que la suma de sus partes. "Ser humano" es, en última instancia, la voluntad de sostener ese espacio compartido a pesar de la incomodidad que nos provoca.

Finalmente, emerge el tercer plano: la dimensión creativa, que es nuestra capacidad única de dar sentido a lo que existe. No nos referimos aquí a la producción de "contenido" de las redes o a la

novedad por la novedad misma —un terreno donde las máquinas ya nos superan en volumen y velocidad—, sino a la posibilidad de ponerle a la realidad una mirada propia. Los humanos no solo fabricamos cosas, también les otorgamos un marco, un propósito y un lugar en nuestra historia personal y colectiva. Crear es un acto de rebeldía que reconfigura el mundo a través de la imaginación. Es esa chispa que nos permite ver un jardín donde otros ven nada más que un espacio de tierra o la oportunidad de justicia donde otros ven un trámite administrativo. Lo humano no es producir, es significar.

"Ser humanos", entonces, no consiste en poseer facultades biológicas en potencia, sino en sostenerlas activas y volverlas propias a través de la acción. El espacio donde esta humanidad se realizaba era el mundo común: ese foro donde construíamos significados, disputábamos interpretaciones y hacíamos visibles nuestras acciones. Sin ese escenario, la libertad se queda sin lugar donde actuar y corre el peligro de ser considerada obsoleta. El riesgo que enfrentamos, y que recorre cada página de este libro, es el de una deshumanización por delegación. Nos estamos volviendo menos humanos a medida que dejamos de ejercer activamente estas potencias cognitivas, relacionales y creativas para subordinarlas a arquitecturas de eficiencia en redes sociales y en entornos con inteligencia artificial. Estamos cambiando, casi sin darnos cuenta, de un humano que actúa hacia uno que simplemente reacciona al estímulo para terminar, quizá, en uno que delega su capacidad de ser y sentir a la máquina. Los últimos humanos somos nosotros: los que aún recordamos que la vida no es un problema que deba ser optimizado, sino un misterio que debe ser habitado.

CAPÍTULO 2

LAS REDES SOCIALES Y LA EROSIÓN DEL MUNDO COMÚN

DE LA RED AL CAPULLO

En el capítulo anterior tuvimos que regresar en el tiempo para encontrar paralelos que nos permitan entender que estamos viviendo lo que parece ser el intento de imponer un nuevo tipo de orden de características cuasi imperiales. Ahora, no debemos mirar atrás en la historia sino dentro nuestro para analizar el espacio en donde la batalla que se está librando es por aquello que nos hace humanos: las dimensiones cognitiva, afectiva y relacional. Durante siglos, la vida de nuestra especie estuvo marcada por pausas, intervalos y ritmos. Entre la pregunta y la respuesta, entre la curiosidad y el dato y entre las ansias y la concreción, existía un compás de espera y la posibilidad de pausar para retomar o comenzar de cero una vez más. Era un "entre-tiempo" que no era vivido como un vacío inútil sino como una oportunidad para la reflexión, el pensamiento propio y el cultivo del propio punto de vista. El frenesí de la digitalidad, encarnado en los *feeds* de las redes sociales, le declaró la guerra a ese intervalo ofreciendo una inmediatez que, bajo la máscara del entretenimiento y la innovación, está erosionando nuestra capacidad de ser sujetos activos.

Pero ése no fue nunca el plan original. O al menos, no fue como lo soñamos quienes la vivimos. La revolución digital nació como una promesa de emancipación. Se la imaginó casi como una extensión del proyecto ilustrado de la Enciclopedia de Diderot y d'Alembert en donde tendríamos más información, más transparencia y, por encima

de todo, más libertad. A finales del siglo XX, cuando los tres autores de este libro nos conectamos por primera vez a la Internet, este experimento se presentaba como un espacio de vínculos horizontales, de colaboración espontánea y de circulación libre de ideas. Pero es inevitable no recordar hoy, con una cínica sonrisa, esa actitud tan ingenua. Pensábamos que con más información vendría más verdad, pero hoy convivimos con *fake news*, discursos de odio y algoritmos que filtran nuestras experiencias e ideas. La conexión que prometían Internet y las redes sociales, que en su origen se pensó como tejido comunitario, terminó por convertirse en una red de control. Y la misma estructura que prometía garantizarnos autonomía fue colonizada por lógicas de rendimiento, atención y predicción. Y es que los algoritmos, lejos de ofrecernos neutralidad, están simplificando al mundo para hacerlo legible a las máquinas. Y en ese proceso —eficiente y elegante, pero de ninguna manera inocente— el mundo humano pierde matices, ambigüedad y conflicto. Nos tocó una realidad que se la ansía como *friction-less*, tal como explicaremos en el siguiente capítulo. Pero la fricción es la marca humana de la comunidad y el entendimiento. En la imagen del historiador israelí Yuval Harari, la digitalidad prometía una red, pero acabó fabricando un capullo.

Ya no salimos a buscar información, sino que la información nos envuelve, se anticipa a nosotros y nos susurra exactamente lo que queremos oír con el tono que nos resulta más cómodo. Y nuestro uso de capullo no es necesariamente para señalar algo por naturaleza, ya que nuestra especie se caracteriza, justamente, por los nichos y capullos culturales que se han creado. La poesía, las leyendas, los mitos, el teatro, la arquitectura, las herramientas, la cocina, la ideología, el dinero y todos los demás artefactos que le dieron forma a nuestro mundo salieron todos de la mente humana y construyeron el espacio en el que crecimos y nos desarrollamos. Son capullos que nos permitieron llegar a donde estamos hoy. En el futuro, sin embargo, muchos de estos productos culturales podrían tener un origen no humano, sino sintético. Si eso se cumple, el riesgo es quedar atrapados en un espacio que nos es ajeno, desconectados de la realidad. Este es un miedo que la humanidad

ha expresado a lo largo del tiempo con mitos como el de Pandora o el de Talos o en la historia del famoso monstruo del doctor Frankenstein. Hoy, lo que era fantasía o ficción se volvió real y peligroso.

Ya no vivimos en una topología abierta sino en una arquitectura de encierro absolutamente autorreferencial en la que cada sujeto se repliega sobre sí mismo mientras está convencido de que es libre y está expandiéndose. Quienes sean más alarmistas pueden leer aquí una suerte de mutación civilizatoria en la que, debajo del ropaje de la metáfora de la autopista de la información, descubrimos el plan imperial de crear un régimen en el que el poder no se ejerce ni por coerción ni por miedo, sino por la distracción. *Scrollear*, hacer *swipe up*, ser *multitasking*… los mandatos actuales de las redes sociales están logrando que los videos cortos verticales sean para muchas personas el único formato posible para aprender algo. El texto parece algo confuso, demasiado denso y, sobre todo, antiguo. En este nuevo orden sensorial, la hipercomunicación destruye el silencio interior, y con él, la posibilidad del pensamiento y, como veremos, también del respeto. Es un espacio de "ruido sin voz, simultaneidad sin comunidad" como dice el filósofo surcoreano Byung-Chul Han. Ya no tenemos alma colectiva ni un relato común sino capullos que juntos formamos un enjambre, esto es, una multiplicidad sincronizada, reactiva y sin memoria. El sueño de una humanidad conectada derivó así en una topología de soledades contiguas, donde lo común se disuelve en la lógica del *follow* y el *like*. El ruido constante que caracteriza a los enjambres nos muestra que la comunicación se volvió permanente, pero hizo que la comprensión sea imposible. Y en este contexto, el pensamiento —esa habilidad que requiere de pausa, distancia y mirada crítica— se volvió una especie de anomalía.

Esta obsolescencia de lo humano no empieza en las máquinas sino en nuestra propia arquitectura mental. Si, como analizaremos al final de este capítulo, habitamos un mundo lleno de contenido pero vacío de cultura, es porque nuestra forma de procesar la realidad ha sufrido una mutación silenciosa. Al eliminar la fricción del entorno, las redes sociales han terminado por limar las aristas de nuestra

propia capacidad de pensar. Hemos pasado de habitar el mundo con la mente alerta a llevar, como sugiere el filósofo francés Michel Serres, "la cabeza en el bolsillo". En este capítulo dedicado a la fractura del mundo común por parte de las redes sociales, esa será nuestra primera dimensión a analizar, la cognitiva.

DIMENSIÓN COGNITIVA

LA ILUSIÓN DE SABER

Serres menciona a San Dionisio como modelo de nuestra vida actual. De acuerdo con el santoral católico, el primer obispo de París fue decapitado en el año 250 en la colina de Montmartre. Sin embargo, tras la ejecución, ocurrió el prodigio: el mártir se puso de pie, recogió su propia cabeza del suelo y caminó varios kilómetros con ella entre sus manos. Para Serres, este santo cefalóforo es la representación perfecta del ciudadano digital. Nosotros, como San Dionisio, también hemos sido "decapitados" por la tecnología, pero lejos de morir, caminamos por el mundo llevando nuestra cabeza —nuestra memoria, nuestra capacidad de cálculo y nuestra conexión con el saber— fuera de nuestro cuerpo, guardada en el bolsillo del pantalón o en la palma de la mano en forma de *smartphone*.

Esta "cabeza en el bolsillo" está modificando nuestra forma de pensar. Al tener el acceso total a la información a un clic de distancia, hemos operado una externalización masiva de nuestras facultades mentales y ya no necesitamos recordar datos, fechas, poemas o direcciones… ¡de hecho ya nadie recuerda el número de teléfono de su pareja o su mejor amigo! Basta con recordar la contraseña de desbloqueo de nuestro teléfono o, mejor aún, mostrarle nuestro rostro o nuestra huella digital. Confiamos en que "la nube" sostendrá el saber por nosotros, lo que debilita nuestra capacidad de acumular saberes internos. Y si bien en muchos sentidos extender nuestra mente es parte de lo que nos hace humanos, como nos enseñaron los filósofos David Chalmers y Andy Clark, lo que señalamos aquí va más allá, ya que al vaciar nuestra memoria biológica perdemos el material crítico necesario para

comparar experiencias y generar pensamiento propio. El conocimiento que no se vive y que solo se consulta es un conocimiento volátil y sutil que no deja huella ni base sobre la que se puedan enraizar nuevas ideas.

Al externalizar la memoria en algoritmos de búsqueda y la orientación en mapas satelitales, no solo estamos liberando espacio en nuestro "disco duro" biológico, sino que debilitamos nuestro ejercicio del criterio. Si el dispositivo decide por nosotros qué camino tomar para llegar a casa o qué noticia merece nuestra atención al despertar, nuestra capacidad de navegar la incertidumbre se debilita. Como bien señaló el neurocientífico brasileño-argentino Iván Izquierdo, quien dedicó su vida a entender los procesos del olvido y la memoria, somos lo que recordamos. Sin esa biblioteca interna de experiencias y datos sedimentados, perdemos la capacidad de detectar la mentira, el sesgo o la manipulación. El conocimiento "en la nube" es un conocimiento que está, por así decirlo, en alquiler: nos da la sensación de propiedad, pero nos pueden desalojar en cualquier momento con un cambio de algoritmo o una caída de tensión.

Esta mutación da paso a lo que podemos llamar la "ilusión del saber". En el ecosistema de las redes sociales, optimizado para reducir al mínimo la fricción cognitiva, el consumo de fragmentos nos hace sentir informados. Creemos que entendemos un conflicto geopolítico por haber visto tres hilos en X o que dominamos una disciplina por seguir a un divulgador en TikTok que hace videos de 30 segundos llenos de animaciones y recortes frenéticos. Pero la información no es conocimiento ni los datos constituyen por sí solo un saber. Hace falta, entre otras cosas, la capacidad de sostener un argumento complejo y entender sus consecuencias, escuchar otras opiniones y ponerlas a juicio, aceptar la duda con la ambigüedad y, sobre todo, el tiempo de silencio necesario para que la información decante en experiencia. En la era de la fricción cero, hemos confundido la velocidad de acceso con la profundidad de la comprensión.

Esta erosión del criterio no ocurre en el vacío. Si hemos dejado nuestra cabeza en el bolsillo, alguien (¡o algo!) tiene que gestionar el

flujo de lo que entra en ella. El vacío que deja la memoria biológica y la renuncia a la profundidad no se quedan como un espacio en blanco, sino que son colonizados por una arquitectura de precisión quirúrgica, la del algoritmo.

Aquí aparece la segunda gran paradoja de nuestra mutación: en el mismo momento en que creemos ser más dueños de nuestro tiempo y de nuestros consumos, perdemos el único compás que nos permitía orientarnos en la realidad: la sincronía con los otros. Al delegar nuestra capacidad de elegir, no solo perdemos el saber, también perdemos el tiempo personal. Pasamos de una cultura de la presencia compartida a una existencia fragmentada en infinitos presentes paralelos, donde la historia ya no se cuenta en orden, sino según la conveniencia de un código invisible. Para entender cómo llegamos a este aislamiento perfectamente decorado, debemos analizar cómo se rompió el último gran espejo del mundo común: la cronología.

EL FIN DE LA CRONOLOGÍA (Y EL GUSTO)

Cuando Lionel Messi levantó la Copa del Mundo en el estadio de Lusail el 18 de diciembre de 2022, millones de personas alrededor del planeta estaban viendo exactamente la misma escena. En Buenos Aires, multitudes desbordaban las calles. En pequeños bares de la vieja Europa y en las calles de Bangladesh adultos, jóvenes y niños gritaban frente a televisores improvisados. En casas de familia, en aeropuertos y en teléfonos celulares, el mundo pareció finalmente sincronizado. Durante unas horas, millones de personas vieron la misma secuencia de imágenes: el gol de Di María, el empate agónico de Mbappé, los penales y el abrazo final. Más allá del fútbol, aquel momento reveló lo extraordinario que se siente vivir hoy una experiencia simultánea.

Ya hablamos del ritmo compartido del mundo común perdido: las noticias que aparecían en el diario de la mañana, los programas de televisión que se emitían a una hora precisa y los discursos e ideas de políticos y figuras públicas que todos conocían. La conversación

pública se construía sobre esa experiencia compartida del tiempo: sabíamos qué había pasado primero, qué había ocurrido después y cuál era el contexto de cada discusión. Las primeras redes sociales heredaron algo de esa lógica. Facebook, Twitter y los blogs de principios de siglo, de los que participamos los autores de este libro, organizaban la información de manera cronológica. El contenido aparecía en el orden en que había sido publicado y, aunque el flujo fuera vertiginoso, existía todavía una narrativa mínima del presente. Todos veíamos, más o menos, las mismas cosas. La plaza pública digital todavía tenía un suelo común.

Pero esa cronología desapareció. A medida que las plataformas crecieron, el orden temporal fue reemplazado por otra lógica mucho más poderosa: la de la recomendación algorítmica. En lugar de mostrarnos lo que acaba de suceder, las plataformas comenzaron a mostrarnos lo que los sistemas automáticos creen que será más atractivo para nosotros y que maximizará nuestra atención. El *feed* dejó de ser un registro del presente para convertirse en una máquina de predicción del deseo. Lo importante ya no es qué ocurrió ni cuándo ocurrió, sino cuánto tiempo logra retenernos frente a la pantalla. Y no contamos con las herramientas para saber cómo se llegó a esa curaduría.

Esto es lo que el crítico estadounidense Kyle Chayka denomina "mundo filtro", un ecosistema donde el algoritmo actúa como un curador invisible que prioriza lo cómodo sobre lo disruptivo. En su libro *Filterworld*, Chayka describe cómo las plataformas digitales han reemplazado a los antiguos mediadores culturales —editores, críticos, DJ y programadores de radio, entre otros— por sistemas automáticos de recomendación que deciden qué veremos, escucharemos o leeremos. Estos sistemas analizan enormes cantidades de datos sobre nuestro comportamiento para ofrecernos contenidos cada vez más ajustados a nuestros gustos previos.

El problema es que ese proceso, que en principio parece que amplía nuestras opciones, en realidad termina reduciéndolas. Los algoritmos no están diseñados para expandir nuestro horizonte cultural sino para mantenernos dentro de él y para evitar que nos topemos con cualquier contenido que nos pueda sorprender,

incomodar o disgustar. El paisaje digital se vuelve, entonces, un entorno filtrado y previsible, creado milimétricamente para que nos guste. La lógica de la recomendación produce, así, una cultura sorprendentemente homogénea. Chayka muestra cómo, desde las cafeterías de distintas ciudades hasta las *playlists* musicales o las estéticas de Instagram, el resultado es una suerte de estandarización global del gusto. Las esquinas de Buenos Aires, Bogotá y Curitiba se terminan pareciendo con la misma cartelería y vidrieras, la habitación de ese adolescente de Tokyo está decorada igual que la de uno en Praga o Campana, en la provincia de Buenos Aires. Los mismos estilos visuales, las mismas canciones, las mismas narrativas se replican en distintas partes del mundo porque los algoritmos privilegian aquello que ya ha demostrado funcionar. Lo que antes era diversidad cultural comienza a parecerse a una plantilla replicada a escala planetaria.

El impacto de este mundo filtro no se limita sólo a lo que consumimos, sino que también transforma la manera en que experimentamos la realidad social. Durante siglos, la cultura funcionó como un espacio compartido donde diferentes personas podían encontrarse, discutir y confrontar sus perspectivas. Incluso, cuando existían desacuerdos profundos, la conversación pública partía de una base común de referencias. En los tiempos del viejo mundo común todos habíamos visto la misma película, escuchado la misma canción o leído las mismas noticias.

En el ecosistema algorítmico esa base común comienza a erosionarse. Cada usuario recibe una versión distinta del mundo. Las noticias, los videos, los debates y hasta los escándalos públicos circulan de manera fragmentada en universos paralelos de contenido. Ya no habitamos la misma plaza pública. Habitamos millones de *feeds* distintos. Es lo que el crítico cultural argentino José Heinz denominó "gentrificación digital": así como en muchas ciudades los barrios se transforman cuando ciertos grupos sociales desplazan a otros, las plataformas reorganizan el espacio cultural filtrando aquello que resulta más rentable o más fácilmente consumible. El resultado es un entorno aparentemente vibrante pero cada vez más homogéneo, donde las expresiones más complejas,

conflictivas o minoritarias tienden a quedar desplazadas. Hablaremos de eso cuando discutamos, en este capítulo, el impacto de las redes sociales en nuestra dimensión relacional. Pero, antes, debemos hablar de la degradación calculada por la que están atravesando estas plataformas.

LA *ENSHITTIFICATION* COMO PLAN

Además del mundo filtrado algorítmicamente, existe otra dinámica que explica por qué las plataformas que alguna vez parecieron prometedoras terminan convirtiéndose en espacios cada vez más degradados. Es lo que el escritor y activista canadiense Cory Doctorow llama de una manera deliberadamente provocadora *enshittification* y que podría traducirse al español como "mierdificación". Con esta palabra describe el ciclo por el cual las plataformas digitales comienzan siendo extraordinariamente útiles para atraer usuarios, luego se orientan progresivamente a satisfacer a los anunciantes y finalmente terminan degradando la experiencia de todos con el objetivo de maximizar la extracción de valor.

Doctorow sostiene que este proceso no es accidental sino absolutamente planificado y hasta estructural. En una primera fase, las plataformas son generosas con los usuarios: ofrecen servicios gratuitos, experiencias muy gratificantes y pocas restricciones para atraer a millones de personas. En la segunda fase, cuando esa masa crítica ya está asegurada, comienzan a favorecer a quienes realmente pagan las cuentas, los anunciantes y sus marcas. Así, los *feeds* se llenan entonces de contenido patrocinado, recomendaciones comerciales y publicaciones promocionadas. En la tercera fase, cuando la plataforma se vuelve prácticamente indispensable y los usuarios tienen pocas alternativas, la experiencia comienza a deteriorarse para todos: usuarios, creadores y anunciantes. La plataforma se convierte, en palabras de Doctorow, en un sistema diseñado para exprimir al máximo cada interacción posible.

Una vez que se identifica este patrón es muy difícil no encontrarlo con una regularidad sorprendente y casi matemática: Google, que alguna vez prometió organizar la información del mundo, hoy muestra páginas de resultados saturadas de anuncios y enlaces promocionados; Facebook, que se presentaba como un espacio de conexión entre amigos, se transformó en un *feed* dominado por contenido viral y publicidad y Twitter pasó de ser un espacio de conversación pública a lo que es hoy X, un entorno dominado por discurso de odio, desinformación y polémicas diseñadas para maximizar el *engagement*. Incluso, plataformas de música como Spotify o servicios de movilidad como Uber han seguido trayectorias similares: primero seducen a usuarios con condiciones favorables y luego reorganizan el sistema para capturar una proporción cada vez mayor del valor generado. En todos los casos, el movimiento es el mismo, con plataformas que empiezan siendo un servicio y terminan convirtiéndose en una infraestructura de extracción.

En nuestro libro anterior, *Cultura de la influencia*, ya analizábamos esta lógica económica en la que la atención humana deja de ser simplemente una facultad psicológica para convertirse en el recurso central de la economía digital. Cada segundo que pasamos mirando una pantalla, cada clic y cada pausa frente a un video es debidamente capturado, convertido en un dato medible y monetizado. El problema, claro, es que la atención humana no funciona como un recurso industrial más. No es un mineral que pueda extraerse de las profundidades de nuestro suelo ni un combustible que pueda quemarse sin consecuencias. La atención está ligada a procesos profundamente humanos como la presencia, el cuidado, la memoria y el pensamiento. Cuando esos procesos se reorganizan alrededor de arquitecturas diseñadas para capturar *engagement*, algo más que el mercado cambia. Estas lógicas extractivistas están rediseñando silenciosamente las condiciones cognitivas bajo las cuales pensamos, discutimos y comprendemos la realidad.

Si la arquitectura de las plataformas ha sido rediseñada para modificar nuestra disponibilidad cognitiva, no tenemos que mirar

únicamente su impacto intelectual sino también nuestra convivencia. Al transformar la atención en un recurso industrial, las interfaces han eliminado sistemáticamente los tiempos muertos y los espacios de baja intensidad, aquellos donde no había nada que comprar ni algoritmos que satisfacer. Lo que estamos perdiendo en este proceso de *enshittification* no es solamente la calidad de los servicios digitales, sino la infraestructura misma de nuestra sociabilidad. Cuando la pantalla captura toda nuestra presencia, el mundo común empieza a desvanecerse. Al vaciar la plaza pública para convertirla en un shopping donde la moneda de cambio son los datos, hemos dejado huérfana la dimensión más básica de nuestra humanidad: la capacidad de habitar un espacio compartido sin que un código medie en nuestra relación. Y de esto hablaremos en la próxima sección.

DIMENSIÓN RELACIONAL

LA MUERTE DE LA ALDEA, EL REGRESO DE LA TRIBU

Durante la segunda mitad del siglo XX, los edificios comenzaron a reemplazar en la mayoría de las ciudades argentinas a las viejas "casas chorizo", estructuras centenarias de habitaciones encadenadas y patios compartidos que forzaban una porosidad entre lo privado y lo común. Con la llegada de la propiedad horizontal, esa convivencia horizontal y a cielo abierto se verticalizó, y el palier heredó esa función: se convirtió en uno de los escenarios más estratégicos de la vida social. Allí se producían encuentros breves y casi inevitables: el saludo rápido mientras uno esperaba el ascensor, el comentario sobre el clima, la queja compartida por una obra que no terminaba nunca o por el vecino que hacía ruido a las tres de la mañana. No eran conversaciones profundas ni vínculos especialmente significativos, pero tenían la virtud fundamental de poner en contacto cotidiano a personas que no se habían elegido y que quizá no se hubieran cruzado de otro modo. En ese espacio

mínimo convivían generaciones distintas, profesiones diferentes y, muchas veces, ideas políticas completamente opuestas. Nadie preguntaba a quién votaba el vecino del cuarto piso antes de intercambiar un saludo o si el perro de la señora de planta baja era adoptado o comprado antes de saludarlo. El palier funcionaba, sin saberlo, como lo que el sociólogo estadounidense Ray Oldenburg llamó "terceros lugares", espacios informales donde las comunidades aprenden a convivir con la diferencia.

Hoy, muchos de esos intercambios se trasladaron a los grupos de WhatsApp del edificio. Allí también se discute sobre el robo del tablero de bronce del portero eléctrico, la limpieza del hall o quién dejó la bicicleta en el lugar equivocado. Pero la dinámica es diferente porque en ese grupo digital la conversación ya no está mediada por la presencia física ni por las pequeñas reglas tácitas de cortesía que regulaban los encuentros cara a cara y la distancia de la pantalla transforma el tono del conflicto. El vecino con el que uno compartía un saludo en el ascensor puede convertirse, en el grupo de WhatsApp, en una fuente constante de irritación. El mensaje escrito sin tono ni contexto amplifica el malentendido, la ironía puede sentirse como pura agresión y la discusión cotidiana se transforma con facilidad en una pequeña batalla.

Con este ejemplo banal vemos que la lógica algorítmica y los entornos digitales no solo seleccionan contenidos, sino que también reconfiguran el ecosistema donde esos contenidos circulan. En ese proceso desaparece algo que durante mucho tiempo fue fundamental para la vida democrática, la aldea. Entre el círculo íntimo de la familia y la escala abstracta de la sociedad existía un espacio intermedio de convivencia cotidiana. Era el vecindario, el lugar de trabajo, la escuela o el club del barrio. Allí interactuábamos con personas que pensaban distinto a nosotros, que tenían experiencias de vida diferentes y que nos obligaban, a veces con incomodidad, a negociar puntos de vista.

Durante buena parte de la historia moderna, la vida social estuvo organizada en torno a tres grandes espacios. El primero era el hogar, que era por excelencia el ámbito de la intimidad y la vida familiar. El segundo era nuestro lugar de trabajo, el lugar de la producción, la

obligación y nuestro modo de subsistencia. Y un último ámbito, menos formal pero socialmente decisivo que fue lo que Oldenburg llamó "tercer lugar". En su visión, se trata de espacios cotidianos que no pertenecían ni a la lógica doméstica ni a la lógica laboral como cafés, bares, plazas, clubes de barrio, bibliotecas, peluquerías… y palieres de edificios. Lugares donde la gente podía encontrarse sin una finalidad productiva ni un objetivo concreto y en donde la conversación era la actividad principal y cualquiera podía participar de ella. Para Oldenburg, estos espacios funcionaban como verdaderas "anclas de la vida pública", lugares donde la comunidad se tejía a través de interacciones informales entre personas de distintas edades, profesiones e ideas.

La importancia de estos espacios no radicaba en su espectacularidad sino en su banalidad. En el tercer lugar uno podía discutir de política con el vecino que votaba distinto, comentar un partido de fútbol con alguien que apenas conocía o simplemente escuchar conversaciones ajenas mientras tomaba un café. Era un espacio de sociabilidad imperfecta, pero justamente por eso profundamente humana. Allí aprendíamos, casi sin darnos cuenta, a convivir con la diferencia. Los terceros lugares cumplían así una función silenciosa pero fundamental: mantener viva la capacidad social de tolerar el desacuerdo.

Durante las últimas décadas, sin embargo, ese tejido relacional comenzó a erosionarse. La urbanización acelerada, los cambios en las dinámicas laborales y la creciente privatización de la vida social fueron debilitando estos espacios de encuentro informal. Y cuando las redes sociales aparecieron prometiendo conectar a millones de personas, muchos imaginaron que Internet podría convertirse en el nuevo tercer lugar global. Pero lo que surgió fue algo muy distinto.

Las plataformas digitales reorganizaron nuestras relaciones eliminando precisamente ese espacio intermedio que caracterizaba a los terceros lugares. En vez de encuentros casuales con personas distintas, los algoritmos priorizan conexiones basadas en afinidades previas con contactos con los que tuvimos vínculos y que considera confiables. El resultado no es la prometida plaza pública ampliada sino un entorno cuidadosamente filtrado. En ese ecosistema

emergen las llamadas "cámaras de eco". Los sistemas de recomendación privilegian contenidos que confirman nuestras preferencias y reducen la exposición a perspectivas disonantes. Con el tiempo, este proceso produce entornos ideológicos cada vez más homogéneos donde nuestras creencias se refuerzan constantemente mientras el desacuerdo desaparece del horizonte. Así, paradójicamente, en un mundo hiperconectado cada vez interactuamos menos con personas que realmente piensan distinto.

Cuando desaparece el tercer lugar, también se transforma la manera en que percibimos al otro. En la vida cotidiana, la diferencia suele presentarse encarnada en rostros concretos: el vecino con el que compartimos el ascensor, el padre de un compañero de escuela o la persona que atiende el bar de la esquina. Esa proximidad humana introduce matices, limita la agresión y obliga a reconocer que, incluso, quienes piensan distinto comparten con nosotros una vida común. Las redes sociales, en cambio, sustituyen esa experiencia por representaciones simplificadas. El otro ya no aparece como una persona compleja sino como un perfil, un meme o una frase sacada de contexto. En ese entorno, la alteridad se vuelve cada vez más abstracta y más fácil de caricaturizar.

Del mismo modo, desde la cima del poder, vemos cómo el adversario político deja de ser alguien con quien se puede discutir para convertirse en una amenaza o en un enemigo moral. La diferencia se interpreta como hostilidad y el desacuerdo como traición. En ausencia de terceros lugares que amortigüen el conflicto, la conversación pública se reorganiza en torno a identidades enfrentadas. Basta asomarse a X para ver esos dardos volar, muchas veces de perfiles anónimos o escondidos tras un seudónimo, pero también por parte de usuarios que muestran su nombre y apellido, y aun así se sienten autorizados a atacar sin piedad a quien opina diferente. Esta lógica no es un invento de las redes sociales, aunque sí es cierto que fue en estos espacios en donde se amplificó hasta convertirse en una dinámica dominante de la vida pública. Allí donde antes existían comunidades imperfectas pero mezcladas, emergen ahora clanes digitales cohesionados por la oposición a un enemigo común. Es así como la aldea desaparece y en su lugar vuelve algo

mucho más antiguo, la tribu. Las tribus funcionan con una lógica distinta a la de las comunidades abiertas porque mientras que el tercer lugar permitía encuentros con desconocidos y desacuerdos tolerables, la tribu se define por la exclusión ya que su cohesión depende de reforzar permanentemente la frontera entre "nosotros" y "ellos".

Cuando esta lógica se instala en el centro de la vida pública, la política deja de ser un espacio de deliberación colectiva y se convierte en un choque de identidades. En este nuevo escenario, lo que nos une ya no es un proyecto de futuro ni un suelo compartido, sino la reacción inmediata frente al otro. Es el fenómeno al que hacíamos referencia al comienzo de este capítulo con el llamado de atención de Han de que lo que estamos formando en las redes no son comunidades sino enjambres digitales. A diferencia de la comunidad —que tiene una historia, una memoria y un sentido de "nosotros" que perdura en el tiempo— el enjambre es una multiplicidad de individuos aislados que se coordinan de manera fugaz para atacar o para celebrar, pero que se dispersan con la misma velocidad con la que se agruparon. Ya no hay individuos conversando sino una multiplicidad de voces que quieren decir lo que tienen ganas de decir sin interés en escuchar a los demás. Es una masa de soledades contiguas que, al carecer de un "tercer lugar" donde encontrarse físicamente, se manifiesta a través de la reacción generando ese zumbido tan característico.

La mutación de la aldea en tribu y en enjambre encuentra en las emociones su combustible principal. En la última década, las plataformas han descubierto que la indignación y el miedo son mucho más eficaces para retener nuestra atención que la calma o el matiz. Al navegar por nuestros *feeds*, nos vemos arrastrados por lo que Baruch Spinoza, el filósofo del siglo XVII que pulía lentes mientras pensaba en la naturaleza de los afectos, llamaba "pasiones tristes". Para Spinoza, estas pasiones son aquellas que disminuyen nuestra potencia de actuar y nos vuelven más manipulables. La ira, el resentimiento y el odio tribal son emociones reactivas que, aunque nos hagan sentir, por un momento, poderosos frente a la

pantalla, en realidad nos desconectan de nuestra capacidad de razonar y de comprender al otro.

Sin el límite biológico que impone la presencia física —como esa mirada del vecino en el ascensor que nos obliga a moderar el tono —, la agresividad digital no encuentra freno. El dispositivo nos ofrece la ilusión de una comunicación total, pero lo que produce es una deshumanización silenciosa. El otro ya no es el sujeto con el que comparto los códigos de convivencia de mi edificio; es un avatar al que puedo impugnar sin remordimientos porque ya no habito con él ninguna realidad común. Al final del día, el colapso del tercer lugar nos muestra que hemos ganado la escala global, pero hemos perdido la escala humana. Y en ese vacío que dejó la aldea, el ruido del enjambre se vuelve cada vez más ensordecedor, recordándonos que una sociedad que olvida cómo conversar en un palier es una sociedad que, tarde o temprano, olvida también cómo sostener la democracia.

DE LA CONEXIÓN A LA CULTURA DE LA *PERFORMANCE*

Si el colapso del tercer lugar nos dejó huérfanos de espacios de convivencia, el diseño de las plataformas pretendió llenar ese vacío. Desde sus inicios, las primeras redes sociales se presentaron como tecnologías de cercanía bajo la promesa de acortar distancias, sostener amistades —los tres autores de este libro superan las cuatro décadas de vida y fueron "amigos" de Tom, el cofundador de MySpace—, ampliar conversaciones y permitir que la vida cotidiana encontrara nuevas formas de circulación. Durante un tiempo, esa promesa pareció cumplirse. Publicar una foto, compartir una canción o escribir un estado podía entenderse todavía como un gesto relacional: una forma de decir "estoy acá", "esto me pasó", "pensé en vos". Pero esa lógica se fue desplazando lentamente. Las plataformas dejaron de ser espacios de sociabilidad para convertirse en escenarios de visibilidad. Ya no importa solamente estar en contacto con otros, sino hacerlo de una manera que resulte legible,

atractiva y recompensada por sistemas de recomendación que jerarquizan, distribuyen y miden cada gesto. Así, la infraestructura de conexión mutó en una infraestructura de *performance* cuantificada y hoy usamos las redes ya no para estar con otros sino para actuar frente a ellos.

Esta mutación no fue accidental, está inscrita en la propia arquitectura de los algoritmos y forman lo que Chayka define como un desplazamiento de la expresión auténtica hacia una *performance media*. A medida que los *feeds* cronológicos fueron reemplazados por sistemas algorítmicos de recomendación, la comunicación dejó de organizarse en torno a vínculos para empezar a organizarse en torno a señales de rendimiento. Lo que antes circulaba porque alguien lo había dicho para enviar un mensaje preciso o pensando en una audiencia particular pasó a circular porque retenía atención, generaba interacción o funcionaba bien a nivel reacción del usuario o *engagement*. De esta manera, el problema se amplía: ya no se trata solamente de que los algoritmos decidan por nosotros qué ver, sino que presionan también a los creadores y a los usuarios para adaptar lo que hacen a aquello que "funciona" mejor. El éxito comienza entonces a medirse en *likes*, *streams*, *saves*, *reposts* o *bookmarks* y no en densidad, originalidad o potencia expresiva. No importa la profundidad del vínculo, sino su visibilidad. Los *feeds* no están diseñados para fomentar la empatía, sino para premiar señales simplificadas, extremas y fácilmente "memificables". Para ser visto, el sujeto debe aplanar su complejidad y adaptar su comportamiento a lo que el algoritmo considera valioso.

En este escenario, lo que hacemos en redes ya no se orienta pensando en agradar a una persona sino hacia una instancia más abstracta y más exigente que es la de ser atractivo para el mismo algoritmo. La plataforma premia ciertas formas de hablar, de narrar la experiencia, de editar un video o de enunciar una indignación. Todo lo que es ambiguo, lento, lateral o difícil de clasificar pierde terreno frente a lo inmediato y reconocible. Chayka describe este proceso como un aplanamiento cultural: los sistemas de recomendación empujan tanto a creadores como a usuarios a conformarse con aquello que el sistema identifica como eficaz,

compartible o viral. Es lo que el sociólogo canadiense Erving Goffman describió, décadas antes de Internet, como "la presentación de la persona en la vida cotidiana".

Goffman sostenía que en nuestras interacciones sociales siempre manejamos un escenario en el que actuamos para otros y una trastienda, que es donde nos relajamos y mostramos otra cara, mucho más íntima y real. La tragedia de la era digital es que el escenario se ha vuelto permanente y, además, está equipado con un tablero de calificación en tiempo real. La distinción entre lo privado y lo público se disuelve en un espacio único de visibilidad donde, como sugería Arendt, lo íntimo parece cobrar realidad solo cuando se vuelve espectáculo. El sujeto conectado vive bajo la sospecha de estar siempre siendo visto, evaluado o potencialmente amplificado. Y, además, a diferencia de la interacción cara a cara, esa escena no solo es pública, sino que es cuantificada.

Esta presión por actuar genera lo que los investigadores suecos David Mathieu y Pille Pruulmann Vengerfeldt llaman "un bucle de validación". El comportamiento del usuario genera datos, el algoritmo devuelve pequeñas dosis de dopamina en forma de "aplauso algorítmico" (como *likes* o comentarios) y eso moldea la conducta futura. Es un proceso de ajuste fino de la personalidad: el adolescente aprende, posteo tras posteo, qué tipo de foto, qué chiste o qué indignación genera mayor respuesta, y termina ajustando su identidad pública hasta identificarse plenamente con ese perfil optimizado. El algoritmo deja de ser una herramienta externa para convertirse en una suerte de superyó que nos dicta qué partes de nosotros merecen ser mostradas y cuáles deben quedar en la oscuridad por falta de *engagement*. En otras palabras, las plataformas no solo muestran contenido, también nos enseñan qué versión de nosotros recibe más recompensa.

Esa recompensa visible, por mínima que sea, cumple aquí una función decisiva. El *like*, el comentario, el *repost* o el incremento de visualizaciones no son simples adornos numéricos, sino que condensan en una cifra la promesa de que uno ha logrado ser visto. El espacio social se transforma así en un entorno evaluativo continuo, donde cada publicación ofrece una pequeña prueba de

aceptación o fracaso. La revisión sistemática sobre audiencias imaginadas resume bien este problema: en redes sociales, la combinación de algoritmos y el colapso del contexto vuelve difícil saber quién nos mira realmente, pero esa opacidad no elimina la necesidad de presentarnos ante alguien; la intensifica. Los usuarios adaptan su comportamiento y su autopresentación en función de públicos imaginados y del *feedback* esperado y esa adaptación tiene efectos sobre la conducta, la autoexposición y el bienestar emocional.

Pero, ¿para quién actuamos? Aquí aparece el concepto de la "audiencia imaginada" desarrollado por investigadoras como Alice Marwick y danah boyd —las minúsculas son intencionales, ya que danah busca cuestionar esa autocomplacencia que solemos asociar a la mayúscula del "yo"—. Dado que el público real en las redes es opaco y borroso —una mezcla confusa de amigos, familiares, desconocidos e incluso potenciales empleadores—, lo que hacemos es imaginar una audiencia ideal y ajustar nuestro discurso a ella. Este colapso de contexto nos obliga a una gestión permanente de las impresiones: todo lo que decimos debe ser lo suficientemente neutro para no ofender a los más conservadores pero lo suficientemente vibrante como para atraer a los seguidores. De este modo, la vida empieza a ser vivida no solo como experiencia, sino como material potencialmente publicable. El almuerzo, el duelo, una marcha de protesta, el viaje tanto en avión como en un colectivo, una ruptura amorosa y un logro profesional, todo puede convertirse en contenido si logra ser narrado con el formato adecuado para esta audiencia difusa. No vivimos solo lo que nos pasa, sino que lo vivimos, cada vez más, pensando en cómo podría circular. Como veremos a continuación, esta lógica de la *performance* llega a extremos inquietantes cuando alcanza las dimensiones más trágicas de la vida. Incluso, en situaciones límite, como crímenes o catástrofes, vemos a sujetos que moldean su reacción para que sea legible y reproducible "por Internet". De este modo, hasta la tragedia se convierte en contenido.

Finalmente, este giro performativo transforma nuestra existencia en una búsqueda incesante de aplausos frente a una audiencia que

no está formada por nuestros verdaderos vínculos sino por "seguidores". Hemos cambiado la calidez del encuentro en el palier por el frío resplandor de una pantalla que nos pide, a cada segundo, que sigamos actuando para una audiencia que nunca termina de conocernos. Por eso nos animamos a hablar de una traición de las redes sociales: nos prometieron acercarnos a los demás, pero terminaron enseñándonos a actuar y en vez de conversaciones, desarrollamos el hábito de la exhibición.

DOOMSCROLLING Y LA CRUELDAD COMO ENTRETENIMIENTO

Si la cultura de la *performance* vuelve a la vida cotidiana material para el escenario digital, el diseño mismo de los *feeds* introduce una dinámica todavía más inquietante: la circulación incesante de tragedias convertidas en contenido. En los últimos años, se popularizó una palabra para describir ese comportamiento cada vez más frecuente entre los usuarios de redes sociales: *doomscrolling*. El término combina la palabra doom, asociada a la fatalidad o al desastre, con la acción de deslizar el dedo sobre la pantalla para seguir consumiendo nuevos videos e imágenes. Así, se busca que haga referencia al hábito de desplazarse compulsivamente por noticias negativas, imágenes perturbadoras o relatos de catástrofes, incluso cuando ese consumo produce ansiedad, angustia o agotamiento emocional.

En la vieja aldea, las noticias trágicas llegaban con un marco: el titular de un diario, la advertencia del presentador de noticias o un separador de "último momento" o "urgente" que era utilizado de forma excepcional. Hoy, la arquitectura algorítmica de las plataformas ha destruido cualquier jerarquía o contexto y se centra en las métricas. La guerra y un meme comparten el mismo espacio visual y compiten por el mismo recurso, nuestra mirada. La paradoja es conocida por cualquiera que haya pasado más tiempo del que quería frente al teléfono: sabemos que el contenido que estamos viendo nos hace sentir mal, pero seguimos deslizando el dedo casi

de manera automática. Cada nueva tragedia parece prometer una explicación, un cierre o una señal de que el mundo tiene todavía algún orden o alguna esperanza. Sin embargo, lo que encontramos no es comprensión ni alivio, sino una nueva dosis de estímulo emocional. Las investigaciones en salud mental muestran que este consumo constante de malas noticias está asociado con mayores niveles de estrés, ansiedad y depresión. No se trata nada más de un problema psicológico, también tiene consecuencias sobre nuestra capacidad tangible de comprender y reaccionar ante el sufrimiento de otros en entornos cotidianos y analógicos.

Es por eso que algunos especialistas comienzan a hablar de una suerte de "fatiga de la empatía". En lugar de hacernos más sensibles, la exposición sostenida a imágenes de dolor, violencia o desastre nos vuelve progresivamente indiferentes o, lo que es más perturbador, simples espectadores de una crueldad que ya no nos moviliza a la acción, sino al siguiente *scroll*. El cerebro humano no está preparado para procesar, en cuestión de minutos, la muerte de civiles en una guerra, el derrumbe de una casa en un barrio cercano, la humillación pública de una persona en un video viral y el incendio de un bosque en otra provincia. Ante esa sobrecarga emocional, la mente activa mecanismos de defensa haciendo que esas tragedias dejen de sentirse como una experiencia humana concreta y se conviertan en un estímulo más dentro del flujo del *feed*.

Esta erosión de la empatía afecta también a la dimensión cognitiva como ya mencionamos. El *doomscrolling* deteriora la capacidad de sostener atención prolongada y de procesar información compleja porque simplemente "nos apagamos" cuando la información es demasiada y elegimos un estado similar al del entumecimiento. En lugar de comprender un acontecimiento en profundidad, saltamos de una crisis a otra en un movimiento de *zapping* que mezcla guerras, celebridades caídas en desgracia, memes, publicidad y videos de animales. La experiencia del mundo se vuelve fragmentaria y emocionalmente errática.

El colapso del contexto en el que se dan estos sucesos nos quitó también la posibilidad de una narrativa mínima del presente. Hoy, los *feeds* algorítmicos no intentan ordenar la realidad con criterios de

importancia o jerarquía, sino según su capacidad de retener nuestra atención. En lugar de un orden, producen una mezcla abrupta de estímulos que se calcula como potencialmente atractivos para cada usuario. El resultado es una experiencia que muchos describen como una especie de esquizofrenia del *feed*: en cuestión de segundos podemos ver el video de un ataque violento, la foto de un amigo celebrando su cumpleaños, una publicidad de zapatillas, un meme político y un tutorial de cocina. No hay transición, contexto ni proporción entre esos fragmentos. Todos aparecen como unidades equivalentes de contenido. El sistema no distingue entre una tragedia humana y un video gracioso: ambos son simplemente estímulos que pueden generar interacción. Esta saturación de dolor, lejos de movilizarnos, suele inducir una postura cínica en la que sentimos que el mundo es más injusto y peligroso que nunca pero, al mismo tiempo, no nos afecta tanto como para comprometernos en tratar de cambiarlo. Es una forma de parálisis: si todo es terrible y todo es espectáculo, la única respuesta posible parece ser la apatía política o el desapego moral. El otro que sufre ya no es un prójimo o un vecino, sino un personaje más en nuestro escenario performático de videos cortos verticales.

Esta desensibilización nos coloca en una posición de voyeristas digitales. En psicología, el voyerismo hace referencia a mirar sin exponerse, consumiendo al otro como un objeto sin entrar en una relación de reciprocidad. Al observar el sufrimiento ajeno a través de la pantalla, miramos el mundo arder desde la comodidad del sillón. Podemos ver videos de violencia, humillaciones públicas o accidentes sin tener que intervenir ni asumir responsabilidad alguna. El sufrimiento aparece como un espectáculo distante que puede ser consumido, comentado o simplemente ignorado deslizando el dedo hacia abajo. El usuario se convierte en un espectador seguro y anónimo de la tragedia del mundo.

En ese contexto, la ironía, "el trolleo" y la crueldad encuentran un terreno fértil para crecer y multiplicarse. La burla funciona como un mecanismo de defensa frente a la sobrecarga emocional y el sarcasmo nos protege de la vulnerabilidad que implicaría tomarse en serio cada tragedia que aparece en la pantalla. Y es que la crueldad

captura atención y un comentario hiriente, un meme cruel o una reacción cínica generan más interacción que una reflexión matizada o una expresión sincera de empatía. Así, poco a poco, la crueldad se convierte en una especie de *lingua franca* del entorno digital. No necesariamente porque las personas se hayan vuelto más crueles en términos absolutos, sino porque ese tono resulta performativamente eficaz dentro de las plataformas. Produce reacción, genera discusión y "se vuelve viral". Esa es nuestra explicación de por qué, mientras escribimos estas páginas, vemos en X declaraciones y contenidos que en otro contexto serían moralmente intolerables y hoy terminan circulando como un contenido más dentro del *feed*. Videos de humillaciones, insultos, peleas o situaciones degradantes se consumen con una mezcla de risa nerviosa, indignación pasajera o simple curiosidad.

Esta validación de la crueldad no es solo un síntoma de degradación moral, es también el resultado de un sistema que ha aprendido que el conflicto es el combustible más barato para mantener encendida la maquinaria de la atención. Cuando el algoritmo detecta que el odio "funciona", lo normaliza, y al normalizarlo, lo vacía de su peso humano. El horror deja de ser una excepción para convertirse en un género, en una estética más de nuestra dieta diaria.

Pero este vaciamiento de sentido no se detiene en la moral. Si hemos aceptado que el dolor sea un espectáculo genérico y que la interacción sea el único norte, ¿qué margen queda para la verdadera invención? La misma lógica que utiliza la crueldad para capturar nuestra mirada es la que utiliza la repetición para colonizar nuestra imaginación. Después de todo, el voyerismo digital y el mundo filtro son dos caras de una misma moneda en un presente que determinó que lo singular no es exitoso y que lo disruptivo es demasiado caro. Es aquí donde la mutación de lo humano alcanza su dimensión más sutil y, por lo tanto, más peligrosa. Porque tras haber externalizado nuestra memoria y fragmentado nuestros vínculos, estamos entregando el último refugio de nuestra especie: la capacidad de imaginar mundos que no hayan sido previamente calculados. De eso hablaremos en la próxima sección.

DIMENSIÓN CREATIVA

EL APLANAMIENTO CULTURAL

Analizadas las consecuencias en las esferas cognitiva y relacional, el impacto de perder nuestro mundo común frente a las redes sociales es evidente: hemos disuelto la aldea en tribus mediadas por plataformas. Como advierte Chayka, estos algoritmos no solo dictan qué consumimos, sino que predeterminan la creación misma al moldear las condiciones de visibilidad y recompensa de los autores. Estos sistemas de recomendación privilegian contenidos que ya han probado ser efectivos, lo que resulta creativamente en una convergencia estética con cafés que se parecen entre sí en cualquier ciudad del mundo, *playlists* que repiten las mismas estructuras sonoras e interiores de Airbnb diseñados para una supuesta única sensibilidad global.

La lógica que gobierna este ecosistema no es la diversidad sino la optimización. Los algoritmos buscan la versión de cada contenido que maximiza la interacción y minimiza la fricción premiando la versión menos ofensiva y más sanitizada de la cultura que nunca es la más interesante, la más compleja o la más original. En *Cultura de la influencia* señalamos cómo los *influencers* digitales nunca son verdaderamente pioneros pero que se nutren de aquellos que sí se arriesgan con contenido innovador y sorprendente. Una vez que el mismo es llevado adelante y demuestra ser fértil en un nicho o una pequeña escala, es allí cuando crece. Es también el momento en que comienzan los problemas legales, como los juicios que se dieron en Estados Unidos por las coreografías de muchos bailes virales en TikTok o incluso "estéticas" como las que dan la bienvenida al otoño y son furor en el hemisferio norte. Estos hechos nos muestran que es inevitable que esta mecánica no produzca un aplanamiento cultural en el que las diferencias se suavizan, las rarezas se corrigen y lo singular se vuelve estadísticamente improbable. No es que desaparezcan las variaciones, pero se organizan cada vez más dentro de un repertorio limitado de formas reconocibles y que mantengan similitudes con lo que ya funcionó.

Esta lógica dialoga directamente con lo que algunos autores comenzaron a describir como una *meh-ification* de la cultura, un término que hace referencia a contenidos que son meh, es decir, consumibles, pero nada memorables o desafiantes, el famoso "ni" de la cultura hispano parlante. Esta tendencia hacia lo insípido se vuelve evidente cuando vemos en documentales o leemos en libros acerca de muchos movimientos culturales, arquitectónicos y de diseño del siglo XX que eran disruptivos e irreverentes, sin miedo a incomodar a las personas hasta conseguir volverse dominantes.

Si el consumo de la cultura *meh* es una cara de la crisis creativa, la otra es la pérdida de la aldea. Al quedar confinados en una jaula algorítmica, nuestra exposición a perspectivas diversas se asfixia, eliminando esos encuentros accidentales con lo inesperado que son el motor de toda idea nueva. Las plataformas aprenden de nuestro comportamiento pasado para sugerirnos contenidos similares, reforzando así una lógica de repetición y familiaridad. Esto bien podría inscribirse en la arquitectura de modificación conductual que la socióloga estadounidense Shoshana Zuboff menciona cuando habla del poder instrumental de los entornos digitales. El efecto más visible de este sistema es la paulatina desaparición de serendipia, ese encuentro inesperado con ideas, estilos o experiencias, y una de las fuentes de la creatividad. Cuando los algoritmos priorizan lo similar a lo que ya vimos o consumimos, esos encuentros se vuelven menos frecuentes. En lugar de favorecer la exploración, el sistema premia la continuidad. Lo que ya funcionó vuelve a aparecer bajo nuevas variaciones y lo que es demasiado extraño o difícil de clasificar tiene menos probabilidades de circular.

Podemos pensar a los algoritmos como una especie de sistema inmunológico cultural que detectan desviaciones respecto de lo que funciona estadísticamente y tienden a corregirlas hacia lo familiar. Este proceso tiene consecuencias directas para la innovación cultural porque si la creatividad surge muchas veces del choque entre mundos distintos, la personalización algorítmica puede terminar reduciendo el espacio donde esos choques ocurren.

El impacto de esta lógica se vuelve aún más visible cuando observamos el comportamiento de los creadores dentro de las

plataformas. Los algoritmos los empujan a repetir formatos virales, utilizar las mismas estructuras narrativas con sus plantillas visuales y adaptar sus contenidos a los criterios de visibilidad del sistema. Los temas probados como exitosos y las estéticas reconocibles tienden a dominar y dan por resultado una forma particular de adaptación por la que estos *influencers* digitales priorizan, ante todo, agradar al algoritmo. En lugar de preguntarse qué quieren expresar o sobre qué quieren opinar, muchos terminan preguntándose qué tipo de contenido será favorecido por el sistema. La creatividad se vuelve entonces un ejercicio de optimización que tiene como efecto producir aquello que las plataformas reconocen, recompensan y amplifican. De hecho, la información más valiosa que se comparten en secreto estos creadores es qué canción funciona mejor esta semana para musicalizar videos, cómo tienen que ser las miniaturas para que aparezcan más al inicio de YouTube y qué tipo de *stories* generan más interacción en Instagram. Esta presión por mantenerse visibles dentro de la lógica del *feed* es uno de los motivos por los cuales incluso los creadores de contenidos más exitosos del mundo denuncian que terminan con síndromes de *burnout*, ansiedad y la continua sensación de estar trabajando para jefes que no sólo no son humanos, sino que cambian continuamente las reglas.

Estos procesos también tienen efectos sobre la creatividad individual de quienes consumimos esos contenidos regidos por métricas públicas como *likes*, visualizaciones o suscripciones. Cuando confiamos demasiado en las sugerencias automáticas, nos volvemos menos propensos a explorar alternativas no recomendadas. La exploración disminuye y aumenta la complacencia con las opciones que el sistema presenta.

Frente a esta lógica de estandarización, algunos autores proponen volver la mirada hacia un aspecto que el ecosistema digital tiende a invisibilizar, el proceso creativo. En su libro *La voz detrás de las imágenes*, la ilustradora argentina Laura Varsky plantea una crítica lúcida al modo en que las tecnologías contemporáneas transforman nuestra relación con la producción visual. Sostiene que vivimos en un momento de saturación de imágenes: nunca se produjeron tantas ni circularon con tanta velocidad. Sin embargo,

esa abundancia está acompañada de la desaparición del proceso que las hizo posibles. Las imágenes que consumimos aparecen como productos finales, limpios de huellas, desvinculados de la secuencia de decisiones, pruebas y errores que les dieron forma. Interfaces y algoritmos simplifican el proceso hasta el punto de invisibilizarlo y todo lo que vemos es el resultado, no el recorrido.

Varsky advierte que esta invisibilización tiene consecuencias profundas. Cuando las imágenes se multiplican sin dejar rastros de su proceso, se debilita también nuestra capacidad de interpretarlas críticamente y de comprender los sistemas que las producen. El resultado es una cultura visual donde lo probable se impone sobre lo inesperado y donde la aparente diversidad encubre una creciente homogeneidad formal. Esa dimensión del proceso es precisamente lo que las plataformas tienden a borrar porque el *feed* privilegia el resultado inmediato y ya optimizado para circular. La práctica creativa, en cambio, necesita tiempo, fricción y exploración.

DE LA VIRALIDAD ORGÁNICA A LA CREATIVIDAD COMO CÁLCULO

En los albores de las redes sociales, la viralidad tenía algo de misterio y milagro, ¡una suerte de accidente feliz por el que la captura de pantalla de Ricardo Fort vestido de Che Guevara lo convertía en un santo patrono de Taringa! O el video de casamiento de una inocente pareja los dejaba en el acervo cultural digital como "Hebraica Pilar". No era el resultado de una estrategia planeada de manera milimétrica ni la consecuencia de miles de intentos, simplemente algo que sucedía y que hacía que la animación rudimentaria de un bebé bailando, alguien que por nervios decía "lapocalipsis" en vez de "el apocalipsis" o la foto de un gato de gesto particularmente gruñón podían convertirse en fenómenos masivos sin que nadie lo hubiera planeado. Todo comenzaba en un foro, un blog o un correo electrónico y luego empezaba a circular hasta tener vida propia. Así nacieron los "memes", un término originalmente acuñado por el biólogo británico Richard Dawkins para describir

unidades de transmisión cultural similares a los genes y que encontraron en Internet su hábitat perfecto, un espacio donde las ideas se propagan por su propia potencia humorística o emocional.

Muchos de los primeros memes surgieron precisamente con esa lógica. Eran fragmentos culturales que aparecían en los márgenes de la red y que, casi por azar, comenzaban a propagarse y remixarse. Lo característico de esa primera etapa, en la primera década del siglo XXI, es que la viralidad no respondía a un cálculo previo y que los responsables de ese contenido no eran "creadores", en el sentido actual del término, sino usuarios comunes que subían algo divertido, curioso o extraño sin pensar demasiado en su alcance. En ese sentido, la creatividad se parecía más a un juego que a un oficio o trabajo. Era una exploración improvisada y constituía uno de los pilares de la cultura de Internet. En este escenario, la sorpresa era parte esencial del proceso y era imposible saber qué iba a circular más allá de los márgenes esperados y qué no. Y precisamente por eso la viralidad tenía algo de acontecimiento extraordinario.

Con los años, esa lógica cambió. Como venimos señalando a lo largo de este capítulo, las plataformas comenzaron a desarrollar sistemas cada vez más sofisticados para decidir qué contenido mostrar y a quiénes. En el centro de ese cambio se encuentra el modelo de recomendación que hoy domina gran parte de las redes sociales y que tiene como ejemplo más refinado a TikTok y la solapa "For You Page" o (FYP). Cada video es sometido a una especie de prueba continua: la plataforma observa cuánto tiempo se mira, si se vuelve a reproducir, si se comparte o si se comenta. Esas señales de comportamiento alimentan modelos de aprendizaje automático que deciden si el contenido debe mostrarse a más personas o desaparecer rápidamente del flujo. Los detalles de este proceso son secretos y parece claro que sus reglas cambian periódicamente.

El resultado de este nuevo modelo es que la viralidad dejó de ser un fenómeno imprevisible y se transformó en un problema técnico. Lo importante ya no es simplemente producir algo interesante, sino entender qué señales detecta el algoritmo y cómo activarlas. Y como nadie lo puede saber con precisión, surge todo un esfuerzo por "*hackear* el sistema" con supuestos manuales, *workshops* y libros

para ganar visibilidad, consejos para aprovechar sonidos en tendencia, instrucciones sobre cómo capturar la atención en los primeros tres segundos o qué *hashtags* utilizar para mejorar el alcance. La creatividad comienza entonces a adoptar la forma de una ingeniería inversa. El objetivo ya no es expresar algo propio sino descifrar el funcionamiento de la máquina que decide qué será visible.

Este cambio, que es técnico, también transformó la figura del creador. Mencionábamos en la sección anterior que hoy es más efectivo repetir que innovar. Pero, además, en los últimos años, muchos *influencers* digitales se terminaron convirtiendo en virtuales empresas dedicadas a gestionar atención, con editores, camarógrafos y analistas que piensan lo que saldrá en pantalla a partir de métricas, calendarios y estrategias de crecimiento. Los creadores de contenido profesionales analizan estadísticas de visualización, planifican publicaciones con regularidad, colaboran con otros perfiles y negocian acuerdos con marcas con tanta o más firmeza que un actor reconocido o un deportista adorado por millones. Incluso, los divulgadores exitosos en redes que opinan "desde su punto de vista" sobre temas disímiles como el futuro del trabajo, la carrera espacial o los motivos de la caída de la natalidad, están rodeados de verdaderos ejércitos de guionistas, editores y productores que curan sus ideas y que no dudan en insuflarles dramatismo para lograr un clic más.

La lógica económica de las plataformas refuerza esta transformación. La visibilidad puede convertirse en ingresos a través de publicidad, patrocinios o monetización directa. En ese contexto, la creatividad empieza a estar subordinada a una pregunta distinta: no tanto qué explorar o qué decir, sino qué tipo de contenido puede sostener un flujo constante de *engagement*. Así, a la vez que la experimentación cede lugar a la optimización, los *influencers amateurs* van quedando en el camino mientras los más exitosos se profesionalizan.

En este nuevo entorno, el público al que se dirige un contenido ya no es el conformado por las personas, sino que es el mismísimo algoritmo. Para que un video circule, debe ser legible para los

sistemas que clasifican y recomiendan contenido. Eso implica cumplir con ciertos formatos que las plataformas reconocen fácilmente. Como dijimos, este lenguaje cambia periódicamente pero mientras escribimos estas páginas lo que reina son los videos verticales relativamente breves, con cortes rápidos, subtítulos visibles y un tema identificable que queda resaltado en los primeros segundos. No son reglas escritas en piedra y quizá, cuando el libro entre a imprenta, ya hayan cambiado y cuando estés leyendo estas líneas se hayan modificado una vez más. Pero lo que no variará es que para crear es necesario facilitarle al sistema que entienda de qué trata el contenido, a quién podría interesarle y cuánto tiempo logra retener la atención. La consecuencia de esta nueva forma de producción es profunda: el contenido tiene que ser comprensible para el modelo antes que ser comprensible para los usuarios. La producción cultural empieza a organizarse en función de las capacidades de clasificación de los algoritmos y no de los públicos.

Así, a medida que estas dinámicas se consolidan, los formatos virales se alejan definitivamente de la serendipia original y convergen en moldes cada vez más rígidos. Los creadores prueban pequeñas variaciones de una misma idea o mensaje cambiando el inicio del video, el título o la portada y observan qué versión obtiene mejores resultados. Este proceso se asemeja a un test A/B permanente en el que la plataforma decide qué formato maximiza la retención de la audiencia. De esta manera, las innovaciones creativas ahora son esos ajustes mínimos dentro de estructuras ya conocidas. No se trata de inventar algo radicalmente nuevo, sino de optimizar una fórmula que el sistema ya ha demostrado que funciona. En el caso de los podcasts y video podcasts, por ejemplo, son incontables los que son tres amigos conversando o una entrevista "profunda" a personajes que muchas veces ya estuvieron en formatos idénticos semanas antes. En el *streaming*, por su parte, hay copias literales de formatos estadounidenses, que apelan a conversar en el absurdo entre dos plantas o a comer comida picante, sin que nadie se sonroje: "Si alguien ya lo inventó y funciona, ¿cómo no lo voy a copiar?".

Y, como explicaremos en el siguiente apartado, mientras intentan mejorar su visibilidad también están ayudando a las plataformas a perfeccionar sus modelos de predicción sobre el comportamiento humano al probar formatos, midiendo resultados y ajustando variables. Este trabajo no sólo beneficia a sus propios contenidos: también alimenta los datos que permiten a las plataformas entender con mayor precisión qué nos mantiene pegados a la pantalla.

LAS PLATAFORMAS SANGUIJUELAS Y EL CICLO EXTRACTIVO DE LA CREATIVIDAD

El crítico musical estadounidense Ted Gioia utiliza una expresión provocadora para describir el modelo económico de muchas plataformas digitales contemporáneas: habla de una "cultura parásita". La metáfora no es exagerada. A diferencia de las industrias culturales tradicionales, empresas como Spotify, TikTok, Instagram o YouTube son sanguijuelas que no producen el contenido que sostiene su negocio, sino que su función principal consiste en organizar, distribuir y monetizar la producción de otros.

El valor que capturan proviene de tres fuentes principales: la atención de los usuarios, los datos generados por su comportamiento y los ingresos publicitarios que esa atención permite vender. El contenido, en cambio, es aportado casi exclusivamente por millones de creadores que suben videos, música, textos o imágenes a las plataformas con la esperanza de alcanzar visibilidad. El resultado es una economía cultural curiosa en el que la creatividad es producida por una multitud distribuida, pero el valor económico y el control de la circulación quedan concentrados en unas pocas empresas.

Desde esta perspectiva, las plataformas funcionan como infraestructuras de extracción cultural. Un músico independiente puede subir sus canciones a Spotify, pero las reglas de descubrimiento, visibilidad y monetización están completamente controladas por la plataforma. Si uno de esos temas entra en una *playlist* influyente o comienza a circular en redes, el artista puede

obtener exposición. Sin embargo, los ingresos directos que recibe suelen ser mínimos en comparación con el valor que la plataforma genera a partir de los datos de escucha y la venta de publicidad.

Algo similar ocurre en el ecosistema del video. TikTok, Instagram o YouTube dependen completamente del contenido que suben sus usuarios. Sin esa producción constante de material nuevo, el *feed* simplemente dejaría de existir. Pero la arquitectura del sistema hace que la mayor parte del valor generado por esa actividad termine concentrándose en la plataforma. Esta lógica se vuelve aún más evidente cuando recordamos lo analizado en la sección anterior: los creadores ya producen contenidos adaptados al molde algorítmico. En otras palabras, optimizan su trabajo para ajustarse a las reglas del sistema, mientras que la plataforma aprovecha esa adaptación para maximizar la retención de los usuarios sin necesidad de invertir en curaduría humana ni asumir los riesgos propios de la producción cultural.

Este modelo produce lo que podría llamarse un ciclo extractivo de creatividad. Para ganar visibilidad, los creadores invierten enormes cantidades de tiempo analizando tendencias, probando formatos, replicando sonidos virales o experimentando con distintas versiones de un mismo video. Como mencionamos, los *influencers* digitales más exitosos llevan adelante una especie de laboratorio permanente en el que insertan pequeñas variaciones en el inicio del contenido, en el título o en la duración del video pueden determinar si el algoritmo amplifica una pieza o la entierra en las sombras del *feed*.

Desde el punto de vista de la plataforma, este comportamiento resulta extremadamente valioso. Cada experimento realizado por los creadores genera información adicional sobre qué tipo de contenido mantiene a los usuarios mirando la pantalla durante más tiempo. Sin embargo, la reciprocidad del sistema es limitada. Los algoritmos de descubrimiento tienden a favorecer cuentas grandes o contenidos que ya han demostrado funcionar, pero también demuestran ser muy caprichosos y los cambios en los criterios de visibilidad no son excepcionales, ocasionando caídas abruptas en las métricas e inexplicables silencios gracias a fenómenos como el *shadow banning*,

en el que ciertos contenidos o perfiles simplemente dejan de tener circulación sin explicación clara.

La consecuencia más visible de esta dinámica es el agotamiento de los humanos tras las cuentas, frustrados al sentir que están participando en un juego cuyas reglas cambian permanentemente y cuyos beneficios se distribuyen de manera desigual. Para muchos, el problema no es sólo económico sino profundamente existencial, la sensación de estar produciendo constantemente sin que el sistema reconozca realmente el valor de ese trabajo.

Y es que, en última instancia, el modelo de las plataformas depende de un flujo constante de creatividad fresca. El *feed* infinito necesita nuevas canciones, nuevos videos, nuevas imágenes y nuevos memes. La máquina de atención no puede detenerse porque su funcionamiento económico depende de mantener a los usuarios conectados durante el mayor tiempo posible y por eso esta creatividad es tratada como un insumo descartable. Cada pieza individual tiene una vida útil extremadamente breve. Un video puede circular durante algunas horas o algunos días antes de desaparecer bajo la siguiente ola de contenido. La producción cultural se vuelve así un proceso en el que lo nuevo desplaza rápidamente a lo anterior. Lo vemos en nuestros feeds personales, inundados de videos cortos recomendados algorítmicamente que los usuarios recorren en un *scroll* infinito. Ya nadie piensa los contenidos como piezas duraderas ni como conversaciones sostenidas, sino como fragmentos destinados a capturar atención durante unos segundos antes de ser reemplazados por el siguiente.

Como dice Gioia, estamos en un mundo lleno de "contenido" pero vacío de "cultura": Google no escribe una sola nota, pero exprime a los diarios hasta vaciarlos, Spotify no compone ni una canción, pero su CEO gana más que cualquier músico de la historia y TikTok genera millones de vistas con "creadores" que cobran centavos, mientras la empresa se alimenta de su trabajo gratuito. Mientras la influencia buscaba una conexión humana —por más mediada que estuviera—, la automatización busca la sustitución. El riesgo no es solo que un robot nos reemplace en las tareas, sino que nos acostumbremos tanto a su perfección sin fallos que terminemos

considerando la imperfección humana —el error, la duda, el titubeo… — como algo obsoleto.

La traición final de este proceso es que las plataformas, nacidas bajo la promesa de conectarnos, han terminado por desocializarnos. Al priorizar la recomendación algorítmica sobre el vínculo humano, erosionaron lentamente el mundo común que mencionábamos al inicio del capítulo. Aquella esfera compartida donde las personas discutían, se encontraban y descubrían lo inesperado fue reemplazada por sistemas de personalización que organizan la experiencia de cada usuario como un flujo privado de estímulos. Ya no compartimos una conversación pública ni una cronología común del mundo. Habitamos capullos de contenido optimizado donde el otro aparece reducido a un dato más dentro de la ecuación de la plataforma.

El resultado de esta transformación no es solamente tecnológico, sino cultural y existencial. En el plano cognitivo, los intervalos que antes permitían la reflexión fueron reemplazados por un flujo continuo de estímulos diseñado para capturar atención. En el plano relacional, la aldea fue sustituida por tribus digitales encerradas en cámaras de eco donde la alteridad aparece distorsionada o directamente caricaturizada. Y en el plano creativo, la experimentación dio paso a una cultura optimizada para el rendimiento algorítmico, donde lo inesperado tiende a ser corregido hacia lo familiar y lo disruptivo queda fuera del molde de lo que el sistema puede amplificar.

Hemos pasado así de un espacio de conversación a un sistema de distribución de atención. En ese nuevo ecosistema, la autoría se vuelve un obstáculo y la sorpresa aparece como una anomalía estadística que los algoritmos intentan corregir. La creatividad ya no consiste tanto en explorar lo desconocido como en producir variaciones procesables para una máquina. Pero este proceso no termina aquí. Las redes sociales no sólo transformaron la manera en que pensamos, nos relacionamos y creamos; también prepararon el terreno para la siguiente mutación tecnológica. Al acostumbrarnos a un entorno donde los contenidos circulan sin autor visible, donde la visibilidad depende de sistemas automáticos de recomendación y

donde el valor cultural se mide en métricas de interacción, las plataformas generaron las condiciones perfectas para la llegada de una nueva forma de producción cultural.

Sobre este terreno fértil desembarca ahora la inteligencia artificial generativa. No como una herramienta neutral destinada a ampliar las capacidades del creador humano, sino como el paso siguiente en un proceso de automatización de la cultura que comenzó mucho antes. Si las redes sociales reorganizaron la circulación de las ideas, la IA promete reorganizar también su producción. Como analizaremos en el siguiente capítulo, el resultado podría ser un ecosistema cultural en el que la creatividad humana ya no sea el motor central, sino apenas una materia prima más dentro de sistemas diseñados para generar contenido de forma automática, infinita y optimizada para la atención.

Y es allí donde la pregunta que atraviesa este libro adquiere su forma más inquietante. Porque si las redes sociales ya habían comenzado a debilitar las condiciones humanas del pensamiento, el encuentro y la creación, la inteligencia artificial no llega a un territorio intacto. Llega a un mundo que ya fue profundamente reconfigurado. Cuando la inteligencia artificial entra en escena, lo hace sobre una cultura que ya había empezado a olvidar qué significa, exactamente, ser humano.

CAPÍTULO 3

INTELIGENCIA ARTIFICIAL: LA DELEGACIÓN DEL PENSAMIENTO

Mucho antes de que existieran los agentes de inteligencia artificial, modelos masivos de lenguaje e incluso los buscadores de Internet, hombres y mujeres discutieron muchas de las ideas y temores que hoy nos asaltan. En uno de los pasajes más inquietantes del diálogo *Fedro*, Platón pone en boca de Sócrates un mito egipcio que funciona como reflexión y también como advertencia. Theuth era el dios creador de las artes que estructuran el pensamiento, como los números, el cálculo, la geometría, la astronomía y los juegos. No se trataba sólo de herramientas o técnicas, sino de formas de pensar. Cuando inventa la escritura, se la presenta a Thamus, rey de Egipto, para que la difunda entre los hombres, ya que la cree un "fármaco" para la memoria y la sabiduría, una técnica que hará a los hombres más memoriosos y, por lo tanto, más sabios. Sin embargo, al conocer la flamante creación, el monarca se horroriza. Le dice que como inventor no es el mejor juez de su propia creación y que no está viendo sus terribles consecuencias. Para él, la escritura no fortalecerá la memoria, sino que la debilitará. Y no producirá recuerdo, sino olvido, porque quienes confíen en signos externos dejarán de ejercitar aquello que antes ocurría dentro de sí mismos. Las personas, advierte Thamus, "leerán muchas cosas sin enseñanza" y creerán saber cuando en realidad no habrán comprendido. Se volverán portadores de una inteligencia prestada, incapaces de sostener por sí mismos aquello que repiten. Sócrates señala además que el problema de la escritura no es sólo cognitivo sino también relacional.

Un texto no puede responder, no puede defenderse y no puede adaptarse al alma de quien lo recibe. Habla siempre del mismo modo a cualquiera, sin distinguir a quién conviene hablar y a quién no. El texto nunca está vivo y eso nos debe enseñar que cuando una capacidad humana es externalizada siempre perdemos algo.

Mucho se ha discutido y dicho a lo largo de los siglos sobre esta visión de la escritura como una prótesis que nos termina obstaculizando más de lo que nos ayuda. Hoy, este debate regresa porque, luego de que en la última década las redes sociales reorganizaron la circulación de la información, en estos tiempos la inteligencia artificial generativa comienza a intervenir en algo todavía más íntimo: la producción misma del pensamiento. No se trata simplemente de una nueva herramienta dentro del ecosistema digital, sino que contamos con indicios para sospechar que estamos frente a una tecnología que espantaría a Thamus porque penetra en el espacio interior donde se forman las ideas, se elaboran los argumentos y se imaginan las posibilidades.

Pero, como creemos que se desprende de la línea de tiempo que estamos trazando en este libro, lo que estamos viviendo con el auge reciente de la inteligencia artificial generativa no es una revolución repentina ni una aparición *ex nihilo*. Es, más bien, la aceleración visible de un proceso que comenzó a gestarse a finales de los años noventa, cuando la digitalización empezó a externalizar funciones cognitivas que durante siglos habían permanecido en el interior de la mente humana. Primero delegamos la memoria en los buscadores como Altavista, Yahoo! o el viejo y querido Google (¡el original!); después, entregamos nuestro sentido de la orientación con el paso de los mapas en papel en la muy porteña Guía-T o la infalible Filcar hacia los mapas digitales, las indicaciones por voz con GPS y la optimización completa de la mano Waze; y, más tarde, la delegación de la calidad de la escritura desde los correctores automáticos en las primeras versiones de Microsoft Word y sistemas de autocompletado, hasta los procesadores de texto actuales que preguntan si querés que tu párrafo sea más breve, más extenso o lisa y llanamente "mejor". Cada uno de esos pasos nos pareció trivial y para quienes los vivimos fueron instancias en las que no sentíamos

que había muchos dilemas porque se nos presentaban como avances tecnológicos de mejoras puntuales, casi domésticas. No tenían la grandilocuencia de las creaciones de Theuth y nadie se inquietó demasiado porque un buscador recordaba mejor que nosotros una fecha histórica o porque un corrector ortográfico detectaba un error tipográfico antes que nuestros ojos. Pero cuando esas funciones comenzaron a acumularse, el paisaje cognitivo cambió. Lo que antes era una ayuda externa empezó a convertirse en una forma de sustitución silenciosa. Cuando, por ejemplo, dejamos de tratar de entender el mapa para que lo haga un algoritmo, no solo ganamos tiempo, sino que fuimos perdiendo la capacidad de orientarnos por nosotros mismos. Como advierte la psicóloga estadounidense Tracy King, estas herramientas no reconstruyen los músculos de la atención o la síntesis, simplemente nos ahorran el esfuerzo de usarlos. ¿Qué sucede con una mente que, de tanto delegar el trayecto, termina olvidando cómo se construye el destino? Las tecnologías digitales no sólo fueron ampliando nuestras capacidades, sino que también reconfiguraron qué consideramos necesario recordar, comprender o elaborar por nosotros mismos.

Este desplazamiento no implicó que las personas dejásemos de pensar por completo, del mismo modo que la aparición de las calculadoras electrónicas en el siglo pasado no eliminó la capacidad humana para hacer cuentas. El cambio fue más sutil porque lo que se fue modificando es la profundidad con la que pensamos, el tiempo que dedicamos a formular preguntas y el tipo de esfuerzo intelectual que estamos dispuestos a realizar antes de delegar la tarea a una máquina. Los modelos generativos de los que hablaremos en este capítulo, y que están en plena ebullición con novedades cada día, llevan ese movimiento un paso más lejos. Ya no se limitan a almacenar información ni a organizar datos, sino que participan activamente en procesos que hasta hace muy poco considerábamos exclusivos de la vida intelectual humana como redactar textos, resumir argumentos, proponer ideas, generar imágenes, diseñar proyectos o incluso sostener conversaciones. Por primera vez en la historia de la tecnología moderna, una herramienta

no sólo nos ofrece información, sino que simula participar en el razonamiento. En otras palabras, no sólo administran información existente, sino que producen respuestas en nuestro lugar. Pero, como explicaremos en las últimas dos secciones, también comienzan a intervenir en nuestras relaciones interpersonales y nuestra creatividad.

En algunos casos, esa interacción comienza a adquirir una dimensión emocional inesperada. Se multiplican las historias de personas que utilizan estos sistemas no sólo para resolver tareas laborales sino para discutir decisiones personales, interpretar experiencias del pasado o buscar orientación existencial. La ilusión de diálogo que producen estos sistemas puede generar una sensación de comprensión inmediata que no siempre encontramos en nuestras relaciones humanas, más lentas, más ambiguas y también más exigentes. En ciertos casos extremos, esta dinámica puede derivar en vínculos casi místicos con los *chatbots*. Personas que comienzan consultando al sistema sobre cuestiones prácticas terminan atribuyéndole capacidades de guía espiritual o revelación personal, convencidas de que el algoritmo posee un acceso privilegiado a verdades ocultas sobre su vida o sobre el universo. Como si la antigua figura del oráculo hubiera reaparecido en forma de interfaz conversacional.

Lo que estas historias ponen en evidencia no es sólo la potencia retórica de los modelos de lenguaje, sino también una necesidad humana persistente: la búsqueda de sentido, de orientación y de reconocimiento. Este desplazamiento marca una diferencia fundamental respecto de las tecnologías digitales anteriores. Los buscadores organizaban información ya existente y los sistemas de recomendación ordenaban contenidos producidos por otros. Los modelos generativos, en cambio, producen respuestas en tiempo real dentro de un diálogo con el usuario. El espacio donde ocurre esa interacción ya no es simplemente una base de datos externa sino una especie de interfaz cognitiva que acompaña el proceso mismo de pensar.

La inteligencia artificial opera, por lo tanto, sobre la interioridad. Mientras que las redes sociales parecen haberse concentrado en

reconfigurar los lazos y la estructura de la sociedad, estos *chatbots* afectan de manera directa las dimensiones cognitivas y creativas de la experiencia humana y, de forma más indirecta pero no menos significativa, también transforman nuestras formas de relación con los otros. Allí donde las redes sociales reorganizaron la atención colectiva, la IA comienza a reorganizar los procesos mentales que utilizamos para comprender el mundo.

En el capítulo anterior señalábamos que la promesa inicial de la revolución digital, aquella que muchos vivimos con entusiasmo entre los años noventa y la primera década del nuevo siglo, terminó derivando en una arquitectura de encierro. Lo que comenzó como una red abierta destinada a expandir la circulación del conocimiento se convirtió, progresivamente, en un conjunto de plataformas cerradas y privadas que gestionan nuestra atención, moldean nuestras interacciones y transforman nuestras expresiones culturales en datos procesables. Ahora conviene dar un paso más y observar cómo esa misma estructura se infiltra en tres de los grandes territorios donde se juega nuestra experiencia contemporánea: el trabajo, la cultura y la democracia. A primera vista, pueden parecer ámbitos distintos, pero en realidad expresan una misma mutación histórica. Lo que estamos presenciando es el pasaje de una sociedad organizada alrededor del vínculo humano a otra estructurada cada vez más por el rendimiento algorítmico. En cada uno de estos espacios, los algoritmos dejaron de ser simples herramientas para convertirse en principios organizadores de la vida social. Ya no se limitan a describir el mundo ni a medir comportamientos preexistentes. Cada vez con mayor frecuencia lo prescriben. No registran una realidad anterior a su intervención: contribuyen a producirla.

Y en este punto queremos ser claros: el problema no radica en la existencia de la inteligencia artificial en sí misma, sino en la genealogía de la racionalidad que la sostiene y en todo lo que se nos es ocultado, tanto intencional como no intencionalmente. Los sistemas algorítmicos fueron diseñados originalmente para optimizar decisiones bajo criterios de eficiencia, productividad y control. Nacieron dentro de una lógica industrial que buscaba reducir el error

humano, estandarizar procesos y aumentar el rendimiento. Lo que comenzó como una herramienta administrativa dentro de la fábrica terminó naturalizando una forma particular de razón: la idea de que toda actividad humana puede ser modelizada, medida y optimizada. Esa racionalidad del cálculo se ha extendido mucho más allá de los espacios productivos. Hoy estructura desde los sistemas de recomendación que deciden qué contenidos vemos hasta las métricas educativas que evalúan el aprendizaje de los estudiantes. La lógica trabajador-administrador que buscaba aumentar la eficiencia en la línea de montaje reaparece ahora en los algoritmos que organizan nuestras redes sociales, nuestras plataformas laborales e, incluso, nuestras formas de conocimiento.

En el mundo del trabajo esta lógica se manifiesta en la expansión de las plataformas digitales que ya no gestionan empleados en el sentido tradicional, sino que diseñan y administran comportamientos. Los sistemas ajustan incentivos en tiempo real, monitorizan cada acción y transforman la autonomía aparente del trabajador en una forma sofisticada de autoexplotación. Algo similar ocurre en el terreno de la cultura. Allí, los sistemas de recomendación convierten nuestros gustos en datos, nuestra atención en métricas y, finalmente, la creatividad en fórmulas repetibles y escalables. La cultura dejó de circular como una conversación abierta entre comunidades para convertirse en un flujo de contenidos optimizados para maximizar la retención.

Este mismo movimiento alcanza también la esfera de la subjetividad. Como señala el teórico de los medios holandés Geert Lovink, las redes sociales han fundido nuestra persona y lo que mostramos en las plataformas hasta volverlos casi indistinguibles. Es una de las motivaciones que nos llevó años atrás a escribir *Cultura de la influencia* y que hoy es parte del panorama: la identidad digital ya no es simplemente una representación de alguien, sino un espacio donde emociones, deseos y comportamientos se vuelven continuamente legibles para los sistemas que los analizan. La tristeza digital que Lovink describe —esa mezcla de saturación informativa, apatía emocional y compulsión a permanecer conectados— no es un efecto colateral del sistema, sino una de las

formas en que se gobiernan nuestras emociones dentro del entorno de plataformas.

El sociólogo estadounidense Neil Postman había advertido algo similar varias décadas antes, aunque observando un medio distinto. En los años ochenta, señalaba que la televisión estaba transformando el espacio público racional en un espectáculo continuo, donde la política, la información y el conocimiento competían por la atención bajo las mismas reglas que el entretenimiento. Lo que en su momento parecía una exageración, hoy se radicaliza en las redes sociales, donde cada discurso debe luchar por segundos de atención en un flujo permanente de estímulos visuales. La advertencia de Postman, según la cual lo que amamos terminará arruinándonos antes que aquello que odiamos, resuena hoy con una fuerza inesperada.

En este ecosistema, la eficiencia comienza a reemplazar al sentido como criterio de valor. Una canción, una idea o, incluso, un candidato político, pueden ser evaluados principalmente por su capacidad de generar clics, visualizaciones o interacciones. La consecuencia de esa métrica universal es la desaparición progresiva de los matices y las sutilezas. El trabajo se termina convirtiendo en una tarea optimizada, la cultura se convierte en generación de contenido y la democracia corre el riesgo de reducirse a una serie de trámites algorítmicos administrados por plataformas. ¿Lo más grave de todo? Está sucediendo frente a nuestros ojos y lo celebramos como la modernización de viejas estructuras.

Como propone el pensador bielorruso Evgeny Morozov, frente a este escenario sería necesario construir algo así como una suerte de *lobby* de la humanidad, una coalición capaz de defender activamente intereses humanos frente a la expansión de infraestructuras algorítmicas diseñadas casi exclusivamente bajo criterios de eficiencia. Así como, por ejemplo, existen *lobbies* industriales que presionan para acelerar la adopción tecnológica o para retrasar la adopción de políticas ambientales, también debería existir una fuerza equivalente que pregunte qué aspectos de la vida social no deberían ser optimizados, medidos ni automatizados. Estamos hablando aquí de una fuerza colectiva capaz de defender una visión pública y

humanista del desarrollo tecnológico. De lo contrario, el diseño del futuro quedará en manos de lo que podríamos llamar "el *lobby* de la eficacia y eficiencia": una alianza implícita entre infraestructuras tecnológicas, intereses económicos y modelos de optimización que tienden a privilegiar aquello que es medible por sobre aquello que es significativo. El resultado no necesariamente será un colapso espectacular de la sociedad, sino algo más silencioso y tal vez más inquietante: una cultura progresivamente cansada, distraída y solitaria. No hay que investigar mucho para saber de lo que estamos hablando, basta mirar la programación de plataformas de *streaming*, centros culturales y teatros en nuestra ciudad.

Así, esta revolución digital imaginada hace más de medio siglo y que muchos comenzamos a vivir a finales de la década del noventa, hoy no sólo ha cambiado cómo trabajamos, cómo nos informamos o cómo creamos, sino que ha transformado también qué entendemos por trabajar, por conocer y por crear. Y es precisamente en ese terreno donde la inteligencia artificial generativa irrumpe con mayor intensidad. Si las redes sociales modificaron las condiciones de circulación del pensamiento, la inteligencia artificial comienza a modificar el acto mismo de pensar.

Hasta hace poco, proyectábamos en la inteligencia artificial una tecnología capaz de automatizar tareas físicas o resolver problemas técnicos complejos. Hoy empezamos a descubrir que su impacto más profundo no se juega en las fábricas ni en los laboratorios, sino en la arquitectura invisible de nuestra vida mental. Las máquinas no sólo comienzan a escribir con nosotros, empiezan a pensar con nosotros. Y cuando una tecnología interviene en el proceso mismo mediante el cual formulamos preguntas, organizamos ideas o imaginamos futuros posibles, deja de ser simplemente una herramienta externa. Se convierte en parte del entorno cognitivo dentro del cual se forma nuestra experiencia del mundo.

Es precisamente allí donde comienza el problema que nos interesa explorar en este capítulo: no el riesgo de que las máquinas piensen demasiado, sino la posibilidad de que nosotros empecemos a pensar cada vez menos por nuestra cuenta. Porque tal vez Platón

no haya estado equivocado cuando escribió sobre Theuth y Thamos sino sólo un poco adelantado a su tiempo…

DIMENSIÓN COGNITIVA

DELEGACIÓN DEL PENSAMIENTO Y ATROFIA DEL JUICIO

La promesa de la inteligencia artificial generativa se nos presentó, ante todo, como una oferta de libertad en la que teníamos la posibilidad de tercerizar lo tedioso y rutinario para liberarnos y darle espacio, así, a la chispa de lo creativo. Sin embargo, al cruzar el umbral de su implementación masiva, empezamos a notar que este remedio mágico para nuestra vida tiene muchos más efectos colaterales de los que nos informa el prospecto. No estamos simplemente delegando "tareas", estamos delegando la musculatura misma de nuestro discernimiento y, con ella, la soberanía intelectual que nos define como sujetos.

Esta deriva nos sitúa frente a lo que la psicóloga estadounidense Lisanne Bainbridge bautizó en los años ochenta como la "paradoja de la comodidad". La tesis es tan sencilla como implacable: cuanto más eficiente y confiable es un sistema automático, menos práctica adquieren los humanos que lo supervisan. Bainbridge lo descubrió investigando cómo los operadores de plantas nucleares y sistemas de control industrial intervenían cada vez menos en los procesos que debían vigilar, hasta el punto de perder la pericia necesaria para detectar y corregir errores cuando las máquinas fallaban. En lugar de fortalecer la cooperación entre humanos y tecnología, la automatización excesiva producía una erosión silenciosa de las capacidades de supervisión: cuanto mejor funcionaba el sistema, menos atentos estábamos, y cuanto menos atentos, peor preparados para el momento en que algo saliera mal. El resultado es una mente que entra en "modo reposo", perdiendo no solo habilidades técnicas sino también el carácter necesario para sostener una posición propia.

Un estudio de la Universidad Carnegie Mellon y Microsoft Research de 2024 confirmó que esta no es una preocupación teórica: en una encuesta a trabajadores del conocimiento que usan inteligencia artificial generativa, se encontró que la dependencia de estos sistemas reduce el esfuerzo cognitivo percibido y desplaza el foco del razonamiento propio hacia la mera integración de respuestas generadas, fomentando una confianza excesiva que erosiona el pensamiento crítico. Los participantes reportaron que las tareas "parecían más fáciles cognitivamente", pero terminaban cediendo su *expertise* en resolución de problemas a la máquina, lo que acelera un *deskilling* —esto es, la pérdida progresiva de habilidades que antes formaban parte de la práctica intelectual cotidiana— que no solo afecta habilidades técnicas, sino la capacidad de evaluar resultados con escepticismo y profundidad. Al percibir la herramienta como confiable, la reflexión se detiene y la respuesta de la máquina se acepta por pura inercia. La comodidad, en este sentido, actúa como un anestésico del juicio. Así, lo que comienza como una liberación del tedio rutinario muta en una complacencia cognitiva que nos deja desarmados ante la ambigüedad real del mundo.

Es un proceso, entonces, que podríamos imaginar de descalificación constitutiva. No se trata solo de olvidar cómo se hace una regla de tres simple o cómo dividimos por un número de cuatro cifras, es la erosión del "yo" que decide. Si mi identidad se construye a través de mis elecciones, ¿qué queda de ella cuando el criterio —ese hilo invisible que une la información con la acción— es reemplazado por una sugerencia estadística? Al ceder el razonamiento, nos convertimos en perezosos digitales que habitan oficinas saturadas de *workslop*: esa basura elegante, gramaticalmente perfecta pero intelectualmente vacía, que inunda nuestros correos y presentaciones, obligándonos a ser simples editores de una nada bien escrita. Comprobar esto no requiere, de nuevo, mucho esfuerzo: LinkedIn está lleno de posteos extensos y de apariencia muy sesudos hechos por ChatGPT, pero firmados por aspirantes a CEO que en su vida cotidiana hace años que no pasan de la tercera página de un libro. O de su portada.

La verdadera inteligencia requiere navegar la ambigüedad y leer los contextos, habilidades que se atrofian cuando usamos la tecnología como prótesis y no como herramienta. Al final del día, el costo de esta delegación no es la pérdida de una ventaja competitiva, sino la renuncia al esfuerzo de pensar por nuestra cuenta, una capitulación que debilita el carácter y nos deja vulnerables en un mundo donde la responsabilidad sigue siendo, afortunadamente, un atributo exclusivamente humano.

En un mundo donde la inteligencia artificial produce respuestas cada vez más rápidas y convincentes, el desafío no será competir con las máquinas en velocidad ni en volumen de producción textual. El verdadero desafío será preservar aquellas facultades que sólo se desarrollan cuando alguien asume la responsabilidad de pensar, porque al delegar el razonamiento y el criterio en sistemas automáticos no solo perdemos habilidades, perdemos el ejercicio mismo del juicio. Y con él, algo todavía más importante: el carácter que se forma en ese esfuerzo y la soberanía intelectual que nos permite habitar el mundo con una voz propia.

ENTRE EL CONSENTIMIENTO Y EL ACOPLE MÍSTICO

Si la automatización del pensamiento nos vuelve perezosos, la automatización de la afectividad nos vuelve distantes. Estamos empezando a vivir bajo lo que el académico estadounidense Clay Shirky denomina "la externalización emocional": la delegación en la inteligencia artificial de los momentos más incómodos, y por ende más formativos, de la experiencia humana. No se trata solo de usar un algoritmo para optimizar un proceso logístico, sino de usarlo para evitar el roce social y todo tipo de fricción. Actualmente, muchos jóvenes utilizan *chatbots* para mejorar sus mensajes en *apps* de citas como Tinder o para redactar respuestas difíciles en una discusión de pareja. Al buscar el guion perfecto, están esquivando la vulnerabilidad, que es, precisamente, la parte más difícil de crecer. Como señala Shirky, si la máquina nos dice qué decir para no fallar, lo que perdemos es la capacidad de aprender del error, de la torpeza

y del encuentro genuino con el otro, elementos que son la materia prima de la madurez emocional. Durante siglos, la tradición ética entendió que el carácter no se forma a partir de reglas abstractas, sino del hábito y la experiencia. Aristóteles lo formuló con claridad: nos volvemos justos practicando la justicia, valientes enfrentando el peligro y prudentes tomando decisiones difíciles. Cuando externalizamos esas decisiones hacia una máquina que nos sugiere el tono correcto o la respuesta óptima, interrumpimos ese proceso formativo. No solo evitamos el error, sino que lo que estamos evitando es el aprendizaje moral que nace de él.

Esta entrega de lo íntimo se ve facilitada, como mostraremos en la siguiente sección, por una decisión de diseño deliberada, la humanización de la interfaz al utilizar la primera persona del singular en sus comunicaciones. Hablar desde un "yo" no es un detalle técnico, sino literalmente una estrategia de seducción. Esta ilusión de personalidad es el lubricante perfecto para la externalización emocional, ya que es mucho más sencillo delegar una disculpa difícil o una confesión personal en algo que nos habla con cadencia humana y aparente empatía, aunque sepamos, racionalmente, que detrás solamente hay un cálculo probabilístico.

Y esta delegación comienza mucho antes de la adultez, en una infancia que hoy se despliega bajo la lógica del "consentir sin comprender", esto es, la aceptación mecánica de sistemas y normas tecnológicas sin posibilidad de deliberar sobre ellas. De este modo, estamos formando subjetividades en un entorno donde el clic en una ventana de términos y condiciones ha reemplazado a la decisión ética consciente. De manera creciente, los investigadores van poniendo la lupa en la forma en la que los niños habitan plataformas que monitorean sus gestos y sus tiempos de atención, como YouTube o Roblox, y que sueñan con ser monetizadas por aquellos que ven al futuro de la educación como un proceso de optimización de sus trayectorias de aprendizaje. El problema está en que esa personalización, lejos de volverse un camino exclusivo y propio, muchas veces termina homogeneizándolos porque se limita a crear recorridos a partir de las experiencias del pasado.

El ejemplo más radical de esta tendencia son las Alpha School en los Estados Unidos, donde el profesor ha sido reemplazado por un algoritmo. Allí, los niños pasan horas frente a pantallas que deciden qué ejercicio hacer y cuándo avanzar, bajo la promesa de aprender "el doble de rápido". El problema es que esta arquitectura pedagógica, diseñada por ingenieros y no por docentes, confunde el aprendizaje con la optimización de recursos. Al eliminar los "tiempos muertos", los desvíos inesperados y la frustración compartida, se anula la escuela como espacio de socialización y contacto con lo diferente. Como profundizaremos en la última sección de este capítulo, la inteligencia artificial actúa aquí como una aplanadora cultural: al privilegiar los patrones más probables, borra los matices de la identidad.

El riesgo es que esta eficiencia algorítmica cree una realidad ficticia. Un caso testigo es el del idioma fon o dahomeyano, que se habla en regiones de la República de Benín, en el centro de África, y que no es reconocido como tal por las plataformas de inteligencia artificial. A pesar de que es un lenguaje hablado por más de dos millones de personas, fue calificado como falso por diferentes *chatbots* en diferentes ocasiones simplemente porque no encajaba en su mapa de datos preestablecido. De esta forma, se volvió el ejemplo cabal de que cuando el mundo se reduce a lo que la máquina reconoce, la diversidad real desaparece y es reemplazada por una alteridad de diseño, cómoda y sin fricciones, donde el niño aprende que lo que no es procesable por el sistema, simplemente no existe.

Incluso, el refugio de lo sagrado y lo existencial ha sido alcanzado por esta "fe en la caja negra". Es lo que vemos con el auge, al momento de escribir este libro en el hemisferio Norte, pero tal vez pronto en todo el mundo, de la *faith-tech*, con aplicaciones como Bible Chat o Hallow, que llegó a superar en descargas a gigantes como Netflix y que es promocionada por grandes artistas cristianos con Gwen Stefani y Mark Wahlberg. Más allá de los desarrollos puntuales, se trata de indicios que dejan en claro que hay millones de personas buscando guía espiritual y confesión en sistemas de procesamiento de lenguaje.

Lo que subyace a estas experiencias de "revelación mística" bien podría ser simplemente un fenómeno técnico con profundas implicancias psicológicas llamado "acople neural". El término, tomado de la forma en la que la acústica describe el *feedback* ensordecedor que ocurre cuando un micrófono recibe su propia señal amplificada, describe aquí un bucle de retroalimentación en los modelos de lenguaje. Al estar diseñados para ser coherentes y complacientes con el usuario, los *chatbots* pueden terminar reforzando los sesgos, delirios o estados de ánimo de quien les habla hasta crear un patrón fijo de validación. Como explicó el periodista Miles Klee, no es que la máquina "crea" en una misión celestial, sino que se limita a devolver un eco infinito de la voz del usuario, amplificando sus certezas sin el contrapeso de la alteridad. En este escenario, el diálogo se convierte en una cámara de eco digital donde la inteligencia artificial, en su afán de ser el asistente perfecto, termina alimentando espirales delirantes que pueden aislar a la persona de su comunidad y su realidad afectiva.

Pero, como definió a la perfección Werner Vogels, CTO de Amazon, en una entrevista con el filósofo y periodista argentino Juan Brodersen, "la inteligencia artificial generativa no tiene cerebro, solo alucina patrones". Al recurrir a estos dioses sintéticos, buscamos respuestas existenciales en herramientas que carecen de principios morales, de conciencia de la finitud y, sobre todo, de lo que tantas civilizaciones y comunidades humanas llamaron "alma". El peligro no es solo el autoengaño individual, sino la aparición de comunidades organizadas alrededor de estas revelaciones digitales, donde el discernimiento espiritual se entrega a un código diseñado para darnos siempre la razón y mantenernos conectados.

Al automatizar el discernimiento —y decidir cómo hablar, en qué creer o cómo educar a nuestros hijos, entre otras cosas—, estamos erosionando los cimientos del carácter y la alteridad. Así, el viejo temor de una rebelión de las máquinas con el que Hollywood nos crió deja lugar a un peligro más inquietante: que el "otro" diferente, desafiante y real desaparezca de nuestro horizonte reemplazado por un espejo algorítmico que nos devuelve una versión de la realidad perfectamente pulida, pero profundamente vacía de humanidad. En

este escenario, la verdadera resistencia, como veremos en el último capítulo, consistirá en recuperar el derecho a la incomodidad, al error no programado y al encuentro que no busca un resultado óptimo, sino una conexión real.

UN ESPEJO ROTO

La culminación de esta entrega de nuestra soberanía intelectual no es un mundo de máquinas rebeldes, sino un mundo de humanos aislados en sus propios delirios, validados por una tecnología que no busca la verdad, sino la complacencia. El riesgo existencial de la IA no es que adquiera conciencia, sino que nosotros perdamos la nuestra en un entorno diseñado para darnos siempre la razón.

Los casos en los que esta delegación llega muy lejos son aislados, pero muestran nuestra propia fragilidad psicológica. En 2026, el periódico *New York Times* contó en detalle lo que le sucedió a Allan Brooks, un oficinista canadiense de 47 años, padre de tres hijos y sin historial previo de enfermedades mentales, a quien la interacción prolongada con una inteligencia artificial complaciente lo sumergió en una espiral de delirios de grandeza. Todo comenzó de manera inocente: tras ver un video con su hijo de ocho años, Brooks le pidió a la versión gratuita de ChatGPT que le explicara el número pi en términos sencillos. Sin embargo, la charla derivó en discusiones complejas sobre física y teoría de números, donde el hombre planteó ideas propias que el *chatbot* validó y celebró. La IA llegó a calificar sus observaciones como "increíblemente profundas" y revolucionarias. En los siguientes 21 días, Brooks conversó 300 horas con la plataforma y juntos crearon un marco matemático llamado *Chronoarithmics* que podía derribar Internet, descifrar la encriptación de seguridad global y crear inventos al estilo de Tony Stark, el héroe de las películas de Marvel. Creyendo que la seguridad mundial estaba en peligro, decidió contactar a las agencias gubernamentales de su país para advertirles sobre sus supuestos hallazgos. Las autoridades descubrieron que había dejado de comer adecuadamente, dormía poco y faltaba a su trabajo.

De acuerdo con especialistas en salud mental, lo que Brooks tuvo fueron episodios maníacos con características psicóticas en las que la IA funcionó como un motor que transformó, de acuerdo con la expresión de una psiquiatra, "una pequeña chispa en un incendio total". Pero quizá, lo más alarmante es que este oficinista tuvo varias dudas durante el proceso y le pidió a ChatGPT más de cincuenta veces que le confirmara si estaba delirando, pero el bot siempre le aseguró que no estaba loco y que sus descubrimientos eran totalmente reales. Al darse cuenta de que todo había estado en su cabeza y que había sido validado por las alucinaciones del *chatbot*, Brooks quedó totalmente devastado y comenzó a asistir a grupos de apoyo y se ha convertido en un defensor que exige a las empresas tecnológicas que implementen medidas de seguridad más estrictas para evitar que los *chatbots* actúen como máquinas aduladoras sin límites.

Nos enfrentamos entonces a ese acople neuronal que es como un micrófono que se retroalimenta a sí mismo hasta ensordecer. La IA practica una suerte de adulación estadística por la que, si le decimos que el sol es verde, buscará la forma más elocuente de sostener esa coherencia hasta el final solo para cumplir su objetivo, que es mantener el flujo del diálogo corriendo y haciendo que pasemos más tiempo en su plataforma. Es lo que los estudios psicológicos han llamado "sicofancia", la tendencia sistemática a decirle al usuario aquello que quiere escuchar, incluso cuando entra en tensión con la realidad objetiva. En vez de ejercer el rol incómodo pero saludable del interlocutor que cuestiona, los *chatbots* de inteligencia artificial se parecen a los viejos espejos deformantes de las ferias y circos, amplificando nuestras intuiciones, sesgos y fantasías para darnos una versión hiperbólica de nosotros mismos.

Esta dinámica convierte la búsqueda de verdad en una coreografía de refuerzo mutuo en la que cuanto más insistimos en una idea, más pruebas simuladas, metáforas ingeniosas y justificaciones inventa el sistema para sostenerla, y cuanto más ornamentada aparece la respuesta, más difícil se vuelve para una mente cansada o vulnerable que pueda distinguir plausibilidad de veracidad. El resultado ya no es un verdadero diálogo, sino un

monólogo asistido por una máquina que se esfuerza por maquillar un error o un dato inventado para que parezca información.

En un ecosistema informacional saturado y acelerado, esta adulación algorítmica no solo es peligrosa para quienes atraviesan cuadros clínicos, sino también para usuarios sanos que, en momentos de soledad o euforia, buscan confirmación inmediata a intuiciones extremas, teorías extravagantes o decisiones impulsivas. La combinación de disponibilidad permanente, tono cordial y argumentos que suenan razonables produce un cóctel perfecto para que el autoengaño se vuelva más sofisticado, más difícil de detectar y, en última instancia, más devastador.

El moderno Narciso que se asomaba al estanque de las redes sociales para hacer de su vida una *performance*, ahora se encuentra ante un espejo roto en el que no sólo obtiene una imagen fragmentada de la realidad, sino que cada fragmento le devuelve una versión halagadora de sus propias creencias. De este modo, la alteridad desaparece y no hay nadie del otro lado para decirnos que estamos equivocados. Sin esa fricción con lo real y con el pensamiento ajeno, el juicio se desintegra y el usuario queda atrapado en un eco infinito que valida sus prejuicios hasta la locura.

Reconocer eso es acercarnos a la ingeniosa imagen del excientífico de Google François Chollet, quien dice que hemos caído en la trampa de confundir la regurgitación de datos con el entendimiento. Cuando leemos noticias sobre cómo un *chatbot* aprueba el examen de ingreso de una residencia médica o pasa con buenas calificaciones un test para abogados, lo que estamos diciendo es que es exitoso en encontrar el resultado correcto luego de haber sido entrenado en un inmenso reservorio de respuestas humanas previas. La inteligencia humana, en cambio, no es exclusivamente la capacidad de aplicar reglas estadísticas a problemas conocidos, sino la habilidad de crear sentido a partir de la experiencia vivida y de adaptarse a lo inesperado. Estamos frente a plataformas extraordinariamente buenas para repetir, pero incapaces de comprender el significado de lo que dicen. Confundir esta eficiencia estadística con sabiduría es uno de los errores que definen nuestra época.

Frente a esa eficiencia deshumanizante que Silicon Valley impone como métrica exclusiva del progreso, cobra sentido el *lobby* humano que Morozov propone como resistencia política y existencial. No todo en la vida humana debe ser optimizado, medido o acelerado por un algoritmo, sino que hay zonas de nuestra experiencia que encuentran su valor precisamente en su resistencia a la lógica de la productividad.

Por tanto, defender lo humano hoy significa defender la soberanía de nuestra atención y nuestro derecho a la contradicción. La verdadera amenaza es que, en la búsqueda de una comodidad total, terminemos aceptando una realidad gris y mediatizada, perdiendo la capacidad de habitar un mundo compartido. La resistencia consiste en recordar que pensar no es procesar datos, sino hacerse cargo de la propia voz en medio del ruido.

DIMENSIÓN RELACIONAL

EL "AMIGO INVISIBLE" PERPETUO

Durante siglos, vincularse con otros implicó atravesar una serie de resistencias y obstáculos. Había que esperar, interpretar silencios incómodos y navegar entre malentendidos porque la relación con el prójimo no era inmediata ni transparente, sino que estaba hecha de roces e interpretaciones. Nada de esto era visto como defectos del vínculo sino como su condición de posibilidad. Era ahí, en ese espacio irregular y a veces doloroso de nuestras relaciones, donde se formaban las habilidades relacionales más básicas: escuchar, negociar, ceder, insistir o saber retirarse. Nosotros tres, como amigos antes que autores, muchas veces hemos vivido en casi dos décadas de relación los altibajos, asperezas y expectativas propias de una amistad que fue mutando con el tiempo y con los desarrollos personales de cada uno. Hemos vivido matrimonios, divorcios, maternidades, paternidades, cambios laborales y muchas circunstancias que nos transformaron tanto en quiénes somos en lo individual como en quiénes somos como amigos (y colegas).

La inteligencia artificial, en cambio, llega con una promesa radicalmente distinta, la posibilidad de una intimidad "sin ruidos", la posibilidad de tener un interlocutor siempre disponible, siempre atento y milimétricamente calibrado a nuestras necesidades emocionales. Chateamos con Gemini o con Copilot y nos parece estar frente a una subjetividad que no interrumpe, que no exige más que 20 dólares al mes (¡si queremos el servicio premium!) y que no se cansa. Sin embargo, tal como sospechó el rey Thamus hace veinticinco siglos, no hay optimización sin pérdida. Y aquí, al eliminar la fricción, no solo borramos el conflicto, sino que desmantelamos la riqueza y el aprendizaje que ese conflicto hacía posible.

La atrofia de los "músculos empáticos", que en la sección anterior denunció Shirky, comienza mucho antes de la adultez. En una infancia que hoy se despliega bajo la lógica del "consentir sin comprender", emerge una figura nueva. Durante décadas, el "amigo invisible" fue un recurso al que apelaban niños y niñas para procesar miedos, enfrentar el aburrimiento o simplemente divertirse. A mitad de camino entre juego y exploración, era una manera de crear nuevos mundos y conocerse. Hoy, sin embargo, podemos ver cómo algunas plataformas de inteligencia artificial podrían estar reescribiendo silenciosamente esa y otras partes de la infancia sin que nos demos cuenta.

No se trata solo de pensar en modernos juguetes inteligentes o de los asistentes de voz que hoy están integrados en parlantes, *tablets* y celulares, sino en la promesa de compañía que hacen estos desarrollos, que están más a la mano que nunca. Es por eso que la periodista estadounidense Ashley May habla del nacimiento de un nuevo tipo de amigo invisible. Mientras que siempre fue una suerte de interlocutor imaginario efímero que ayudaba a ordenar el mundo interno, hoy comenzó a ser desplazado por sistemas que no sólo no desaparecen, sino que registra todo, lo recuerda y se adapta, evitando silencios y contradicciones. ¿Qué tipo de subjetividad se forma, entonces, cuando la alteridad con la que nos vinculamos es increíblemente dócil y se ajusta a nosotros? Es un tipo de vínculo en el cual una máquina simula comprensión e intimidad escapándole al

conflicto, la frustración y la ausencia. Es un amigo que siempre está ahí. Y esto es lo que precisamente lo vuelve peligroso.

Además, ocurre otro desplazamiento clave. Mientras que el amigo invisible no mediaba la realidad, sino que la ayudaba a ser digerida, estos nuevos sistemas filtran y dan forma a nuestra experiencia al sugerir contenidos, orientar opiniones e introducir temas. Y, en el caso de los niños, aparecen contenidos para adultos, ya que responden a patrones de uso, *engagement* y diseño que no fueron pensados para menores. Por supuesto que las infancias siempre estuvieron atravesadas por las tecnologías. Libros, televisión, videojuegos e Internet fueron parte del aprendizaje, y los juegos a lo largo del siglo XX, que muchas veces fueron injustamente demonizados. Aquí la diferencia parece radicar en la narrativa que acompaña a estos dispositivos: "piensan y entienden". Así, ya no deberíamos como padres, madres y docentes preocuparnos únicamente por el tiempo de pantalla sino también por poner atención en el tipo de relación que se construye con lo que está del otro lado y qué espacio ocupa en la vida afectiva de los más chicos y en las expectativas que tienen sobre qué esperar de un otro. Estamos criando una generación que ya no necesita construir a la alteridad ni adaptarse a ella porque la siente programable. Al externalizar la agencia relacional, el niño deja de ejercitar la responsabilidad que implica, por ejemplo, conversar y que ejercemos al decidir qué decir, cómo decirlo y hacerse cargo de las consecuencias. Aprender a estar con otros implica, fundamentalmente, aprender a no controlarlos. Si la alteridad nunca se resiste y siempre se adapta, deja de ser, por definición, una alteridad.

En ese sentido, y trayendo de nuevo la idea del *lobby* de la humanidad de Morozov, debemos proteger a la infancia como ese territorio de pruebas, errores y ensayos, un espacio para aburrirse, equivocarse y quedarse en silencio. Si la llenamos de interlocutores amables, siempre disponibles y diseñados para agradar, corremos el riesgo de quitarle algo esencial: la posibilidad de aprender a habitar la falta, el conflicto y la espera, cosas que, a diferencia de cualquier algoritmo, no se pueden programar.

La paradoja es que esta tecnología, sobre todo para adultos, muchas veces se presenta como un antídoto contra la "epidemia de soledad" moderna de la que hablaremos en el próximo capítulo. Observamos que se crea una especie de reemplazo de una soledad por otra: dejamos de estar solos en términos de ausencia de interacción para estar solos en el sentido de no tener vínculos significativos. Es una suerte de soledad sintética: una presencia que es un eco o acople de nosotros mismos, y que por lo tanto no exige nada, pero tampoco aporta nada a nuestra experiencia y crecimiento personal. Estamos dejando de usar los músculos de la atención o la síntesis necesarios para el contacto humano real.

El riesgo final es que nos acostumbremos a una compañía tan perfecta que el ser humano de carne y hueso nos termine pareciendo un estorbo o alguien demasiado molesto, lento o exigente. Estas plataformas, entonces, no curan la soledad, sino que nos ponen enfrente un espejo muy bonito y muy bien pulido. El mundo humano empieza a sentirse defectuoso, no porque haya empeorado, sino porque nosotros hemos perdido la capacidad de habitar la fricción que nos hace personas.

SOMBRAS DIGITALES Y LA IMPOSIBILIDAD DEL DUELO

Al reconfigurar nuestro vínculo con los otros, estas nuevas prácticas que nos permite la inteligencia artificial nos conducen a un problema de orden epistémico, es decir, en la forma en que nos vinculamos con la realidad. A diferencia de un interlocutor humano que introduce tensión, desacuerdo e incomodidad, los *chatbots* están diseñados para sostener la interacción a toda costa. Su objetivo no es la verdad, sino el *engagement*. En este diseño se introduce una asimetría decisiva vinculada a lo que hace algunas páginas describimos como sicofancia: la tendencia de los modelos a adaptar sus respuestas para alinearse con la opinión del usuario, sacrificando la exactitud o la señalización de errores a cambio de aprobación. El sistema se comporta como un *yes-man* digital que

valida, suaviza o adora las creencias del interlocutor para evitar que este abandone la conversación.

Se genera así una fábrica de coincidencias entre *chatbot* y usuario que bien podría ser el resultado más puro y pulido del modelo de negocios de la economía de la atención, en donde no hay nada que interrumpa los deseos de las personas con tal de que siga allí y no se vaya a otra *app* o (*¡vade retro!*) deje de lado la pantalla. Esta validación constante tiene como costo invisible el paulatino desacostumbramiento al contraste, que termina funcionando como una de las fuerzas que erosiona el mundo común del que hablamos en el primer capítulo. Ya no queremos una realidad compartida sino un escenario que se ajuste a nosotros.

Episodios como el del ya mencionado Allan Brooks y otras víctimas del acople neural nos muestran que esta validación constante puede resultar dañina para la salud mental. Es interesante también ver qué sucede con otro ámbito íntimo y humano, la muerte. Desde hace tiempo la filosofía, sobre todo a partir del trabajo del italiano Davide Sisto, ha llamado la atención sobre cómo la digitalidad está transformando nuestra experiencia de duelo.

Si durante el siglo XX la despedida tras la muerte fue volviéndose cada vez más privada y medicalizada —pensemos en los velorios a los que asistían nuestras abuelas y las ceremonias, si es que las hay, a las que vamos nosotros—, la inteligencia artificial está operando un giro inverso: la hace inevitablemente visible y persistente. Ya no asistimos solo a la "muerte prohibida" de la que hablaba el filósofo francés Philippe Ariès, sino a una posmortalidad algorítmica. La aparición del *Grief Tech* —tecnologías que permiten interactuar con representaciones digitales de personas fallecidas a través de avatares, audios y mensajes—promete aliviar el dolor evitando el corte definitivo.

Se trata de una propuesta irresistible para muchos, aunque no deja de ser muy inquietante porque el duelo es una de las experiencias humanas fundamentales que sólo quienes lo atraviesan conocen en profundidad. Y no se trata únicamente de pérdida, se trata también de una transformación de nuestro vínculo con aquella persona que no está más y de una transformación íntima y personal.

El doloroso proceso de aceptar la muerte de alguien querido implica atravesar la imposibilidad radical de seguir hablando e interactuando. Esa ausencia definitiva, que muchas veces sucede sin previo aviso y dejando asuntos pendientes, nos devuelve un silencio tan potente que reorganiza la vida y le otorga al recuerdo un nuevo lugar. Cuando la tecnología interviene para suavizar esta fractura mediante *chatbots* que le permiten a la persona en duelo seguir conversando con quien falleció, se introduce una ambigüedad ontológica que nos deja adormecidos.

Es interesante, en este marco, analizar el caso de Peter Listro, un estadounidense de 83 años que, tras recibir un diagnóstico terminal, decidió junto a su familia crear un avatar interactivo propio que permita seguir "conversando" con él después de su muerte. Por horas, Listro fue filmado respondiendo preguntas cuidadosamente seleccionadas por su hijo, incluyendo desde recuerdos de infancia a consejos para el futuro, pasando por mensajes para momentos que todavía no ocurrieron, como cuando sea abuelo. También se le pidió que grabara frases genéricas que funcionarían como comodines conversacionales. Todo ese material se procesó después para construir una interfaz que permite a sus seres queridos interactuar con su versión digital, como si se tratara de una videollamada.

La escena de estas grabaciones, narrada en una extensa nota en el *New York Times*, condensa una torsión temporal difícil de asimilar, la de ver a un hijo hablar con su padre que todavía está vivo, pero en su versión póstuma. De esta manera, el duelo deja de ser una experiencia que ocurre después de la pérdida para comenzar a desplegarse antes, en una especie de ensayo anticipado de la ausencia. Y por supuesto que este tipo de dispositivos no elimina el dolor de la pérdida ni reemplaza al vínculo original, sino que introduce la posibilidad de suspender el corte. El muerto ya no desaparece del todo, sino que permanece disponible bajo demanda, como una serie de TV o un podcast. La muerte deja de ser, entonces, una interrupción radical para convertirse en una transición ambigua.

De este modo, si la muerte ya no impone su silencio, perdemos la oportunidad de construir una memoria finita y digna. El resultado

de la fábrica de coincidencias aplicada al fin de la vida es una suma de subjetividades aisladas, donde la verdad del fallecimiento desaparece frente a la optimización del consuelo. Sin la fricción del fin, la experiencia humana se vuelve autorreferencial y el mundo deja de ser algo que se comparte para convertirse en algo que simplemente se ajusta a nuestro deseo de no soltar. Nada lo representa mejor que los shows musicales que se multiplican en el mundo ofreciendo la experiencia de vivir una supuesta vuelta del dúo sueco Roxette, pero ya sin Marie Fredriksson o Soda Stereo sin Gustavo Cerati.

EL DESEO SIN OTRO: INTIMIDAD, SIMULACIÓN Y TRAICIÓN

Si en los apartados anteriores vimos cómo la inteligencia artificial erosiona la realidad compartida y reconfigura experiencias fundamentales como el duelo, en este punto aparece una transformación aún más profunda: la del deseo mismo. Porque lo que está en juego ya no es sólo cómo nos vinculamos con los otros, sino si esos otros siguen siendo (¡o no!) necesarios.

Durante siglos, la sexualidad estuvo atravesada por una condición estructural: la presencia de (al menos un) otro. Incluso, en sus formas más solitarias, el deseo remitía al deseo de una alteridad, al recuerdo de un cuerpo o a una mirada. Había siempre un resto irreductible en donde no estábamos solos, sino que necesitábamos de alguien más, aunque fuese una fantasía. La inteligencia artificial, sin embargo, introdujo ahora aquí una mutación decisiva por la que el deseo puede desplegarse en un entorno desprovisto de otro humano. Hoy no solo contamos con el acceso más sencillo y veloz a la pornografía, sino que se multiplican las imágenes, sonidos y videos eróticos en donde todo es generado de forma sintética y adaptado milimétricamente a las preferencias del usuario.

De este modo, hasta el deseo dejó de ser un encuentro para convertirse en una parte más de este gigantesco sistema de optimización en el que hemos convertido a nuestra realidad. En este

nuevo régimen, todo tipo de negociación con otra persona desaparece y no sólo no hay rechazo o malentendidos en nuestros avances, tampoco hay espera ni tiempos muertos porque todo ocurre bajo demanda y a la carta.

Esta sexualidad de laboratorio tiende a aislarse de cualquier dimensión social, convirtiéndose en un circuito cerrado entre el usuario y el sistema. En un contexto de creciente soledad estructural, vemos una vez más que estas tecnologías se presentan como antídoto. La retórica de las *startups* de porno sintético llega incluso a hablar de una revalorización de la dignidad humana al reemplazar a los trabajadores de la industria XXX. Sin embargo, funcionan como un amplificador de lo que prometen erradicar: ofrecen un fármaco —digno de la mente de Theuth— que, en lugar de reconectar, profundiza la desconexión. Al permitir generar de manera hiperrealista cuerpos inexistentes o con características físicas imposibles en nuestra anatomía, van separando deseo sexual y persona. Pero el problema aquí no es redirigir nuestro deseo a algo no humano, una temática analizada *in extenso* por el psicoanálisis, sino que el otro deja de ser una alteridad con densidad para convertirse en algo maleable y configurable. El riesgo es que cuando el deseo ya no se dirige a una persona puede volverse deshumanizante.

Este desplazamiento redefine incluso nuestras categorías morales. En los últimos tiempos ha surgido una pregunta que antes parecía absurda: ¿es infidelidad mantener una relación íntima con una inteligencia artificial mientras estamos en pareja monogámica con un humano? La cuestión despierta sonrisas y seguramente la tentación de desentendernos por ser algo alocado. Pero, lejos de eso, la proliferación de vínculos afectivos y sexuales con *chatbots* nos comienza a enfrentar a escenarios como el de un poliamor asimétrico en el que se dan relaciones donde uno de los participantes es un sistema diseñado para complacer y retener. La traición ya no pasa por el encuentro con el cuerpo de otra persona sino por el deseo e intimidad con una entidad que no puede corresponder en términos humanos. No hay reciprocidad ni

vulnerabilidad, pero se da un vínculo que termina sintiéndose muy real.

No estamos necesariamente ante nuevas formas de amar a más de una persona; estamos frente a una forma de amar sin que haya, realmente, otra persona. En el poliamor tradicional existe una multiplicidad de sujetos, hay negociación, riesgo y, sobre todo, una profunda vulnerabilidad compartida surgida en una cultura en la que la monogamia es norma. En estas nuevas tríadas entre un humano, su pareja y un algoritmo, la estructura del vínculo muta y hay sujetos… y un sistema. Lo que emerge es un "triángulo silencioso" donde la intimidad se desplaza. Ya no se trata de si hubo contacto físico sino de dónde está puesta la inversión emocional. En muchos testimonios de estos tipos de relaciones, el usuario confiesa al *chatbot* fantasías o conflictos que oculta a su pareja humana, desarrollando una dependencia basada en la opacidad. La traición aquí no es un encuentro de cuerpos, sino la fuga de la intimidad hacia una entidad que, por diseño, no puede corresponder.

Esta asimetría se vuelve flagrante en los casos de reemplazo progresivo. El *chatbot* no compite en igualdad de condiciones con un ser humano porque el primero siempre está disponible, siempre quiere agradar y nunca está cansado, de mal humor o en desacuerdo. "Mi *chatbot* me entiende mejor que mi pareja", es una frase recurrente en comunidades de *apps* como Replika o Character.AI. Lo que estos usuarios experimentan no es una relación más profunda, sino una relación sin la fatiga de la humanidad. Es la seducción de un vínculo donde el otro ha sido reemplazado por una interfaz configurable.

El caso límite de esta tendencia son los compromisos simbólicos o matrimonios con avatares de inteligencia artificial que suelen aparecer con regularidad en portales y noticieros y que, más allá de lo anecdótico, cuando son sucesos reales permiten conocer narrativas de vida completa con sus personajes virtuales. Sin embargo, esta estabilidad es una ilusión técnica. Cuando la empresa desarrolladora decide cambiar los parámetros del algoritmo (como sucedió con una actualización masiva de Replika que eliminó las funciones eróticas de un día para el otro en 2023), miles de usuarios

experimentaron un divorcio unilateral y traumático. Esto deja al desnudo la fragilidad ontológica de estos vínculos: el amado es, en última instancia, una propiedad privada, una infraestructura que puede ser modificada o apagada por un tercero.

Al final, la promesa de una compañía perfecta nos conduce a una sexualidad y un afecto reorganizados bajo la lógica del consumo y la disponibilidad permanente. Al abstraer al humano del deseo, la tecnología nos ofrece un deseo vacío que no encuentra el límite de otra voluntad real y que, por eso, termina condenado a ser un monólogo afectivo. La verdadera traición digital no es el engaño a una pareja, sino la renuncia a la dificultad y complejidad de ser amados y contradichos por un ser humano de carne y hueso.

Esta asimetría se vuelve especialmente violenta cuando consideramos la producción de contenido sin consentimiento. La proliferación de *deepfakes* sexuales y material hiperrealista introduce una escala de agresión donde la imagen y el cuerpo de una persona son apropiados y distribuidos sin su participación. La confianza digital encuentra aquí su punto más crítico: si cualquier escena puede ser simulada, la evidencia deja de ser confiable y las relaciones que se construyen sobre ella se vuelven inestables.

DIMENSIÓN CREATIVA

LA SATURACIÓN DE LO MEDIOCRE

Nunca fue tan fácil (¡y barato!) producir contenidos; nunca en la historia tuvimos tanta cultura a nuestro alcance, disponible a un clic —o a una suscripción— de distancia. Proliferan las marcas de ropa, de autos o de gaseosas; se multiplican las *apps* que hacen exactamente lo mismo y el contenido generado en las plataformas es inabarcable. A esto se suma una red de dispositivos cada vez más densa: desde el teléfono y el reloj hasta el automóvil, el lavarropas o incluso el collar del perro. En cada uno de ellos, exigimos algo que sea exclusivo para nosotros. Es una cultura hiperfragmentada que tiene en su centro una contradicción profunda: por un lado, estamos buscando distinguirnos y tener marcas, *apps* y contenidos que sean

sólo para nosotros, para un nicho individual; y por otro lado, estamos frente a una situación donde todo se parece con todo: los autos son todos parecidos y del mismo color, las zapatillas son siempre blancas, la música se parece, los programas de *streaming* siempre llevan a los cuatro o cinco invitados.

Hoy, es inevitable sentir que algo falla en el corazón mismo de la experiencia cultural, que no se parece en nada a la manera en la que disfrutábamos de la música, las películas, los libros y las imágenes de antaño. No se trata, claro, de un problema de escasez sino, por el contrario, de abundancia. Cada vez cuesta más encontrar algo que no se sienta ya visto, ya escuchado o ya dicho, algo que no forme parte de una franquicia o saga que no hayamos visto o que no suene igual a lo que se escuchó antes. La sensación de novedad se ha vuelto un espejismo en un desierto de redundancia.

Una de las claves de este fenómeno es la irrupción de lo que podríamos llamar basura o bazofia sintética. Como advierte el neurocientífico estadounidense Erik Hoel, la inteligencia artificial no solo genera contenido, sino que ha empezado a contaminar el ecosistema cultural en su totalidad. No se trata únicamente de imágenes absurdas, cuerpos humanos con manos de seis dedos o textos llenos de rayas largas y mal escritos, sino que se trata de un problema mucho más sutil y, por lo tanto, más peligroso. En ámbitos que creíamos protegidos de la repetición algorítmica, como la ciencia, han comenzado a aparecer rastros de lenguaje generado por inteligencia artificial generativa en evaluaciones académicas y evaluaciones de pares. Adjetivos inflados y fórmulas repetidas —en inglés, términos como *delve*, *meticulous* o *commendable*—, populares en países africanos de donde son los ingenieros mal pagos que entrenan los *chatbots* más populares pero infrecuentes en Inglaterra, Estados Unidos o Australia), reemplazan el juicio crítico por una prosa estandarizada. En las redes sociales, de X a LinkedIn, proliferan respuestas automáticas y resúmenes vacíos diseñados para simular una conversación que no existe. Ya no es una novedad que autores de libros cuenten orgullosos que usaron a ChatGPT o Claude "como coautor", evidenciando lo que otros ocultan, pero

dejando en claro que para ellos escribir un libro es una carga o una tarea que quieren sistematizar. Incluso, en las plataformas infantiles como YouTube Kids, el paisaje es desolador: hay videos generados a escala industrial con narrativas incoherentes y estéticas deformes que parecen salidas de un sueño sin estructura. La cultura ha empezado a llenarse de contenido que no responde a una experiencia humana, sino a una optimización estadística.

En palabras del usuario de Twitter (¡aunque la plataforma hoy se llame X!) Coronel Gonorrea: "La inteligencia artificial levantó el piso de lo que no vale nada. Hoy cualquiera puede, sin mayor entrenamiento ni esfuerzo, escribir un libro que nadie quiera leer. No es poco. La inmensa mayoría de los libros se escriben para no ser leídos, a un costo humano enorme, con familias enteras arrastradas a vivir en la precariedad por acompañar la vocación de escritores que nunca tuvieron chances. Hoy, gracias a la IA, se puede llegar a ese nivel de intrascendencia en pocos minutos, incluso en horario laboral". Más allá de las formas, este posteo acierta al oponer con humor y sin nostalgia, las experiencias culturales del siglo XX con las actuales.

El impacto y saturación de estas prácticas es estético o moral, y también técnico. Los especialistas hablan de un virtual colapso del modelo cuando los algoritmos comiencen a ser entrenados con su propio material sintético. A medida que Internet se vea paulatinamente abarrotado de contenido generado por máquinas, las máquinas comenzarán a ser alimentadas por sus propios productos, en una cadena de producción cerrada sobre sí misma en la que cada iteración perderá un poco de novedad, de contexto y de sentido. En términos culturales, el colapso del modelo es la pérdida progresiva de la diferencia y el camino hacia una homogeneización mediocre.

Este eventual colapso es propiciado, además, por los algoritmos de recomendación que organizan la visibilidad y terminan de cerrar el circuito. Después de todo, lo que se repite en nuestras pantallas no es lo más original sino lo más reconocible y familiar. La fundadora de la consultora de marketing Tomorrowism, Beth Bentley, publicó en 2026 un pequeño ensayo en su blog de Substack en el que sostuvo que estamos entrando en una etapa cultural en la que la

innovación no desaparece, sino que queda sistemáticamente desplazada por versiones optimizadas de lo ya existente. Su tesis central es bastante inquietante: los algoritmos no solo organizan lo que vemos, sino que empezaron a moldear lo que se produce. Y como esos sistemas premian lo familiar y conocido, lo que termina dominando es una cultura cada vez más homogénea, derivativa y predecible. Se trata de una profundización del proceso de *meh-ificación* que ya describimos: una cultura que no es mala ni fallida, pero tampoco es memorable.

Este análisis está en línea con los resultados que arrojó una investigación del crítico musical Ted Gioia, quien analizó los rankings de popularidad de canciones Billboard y datos de Spotify con software que permite comparar progresiones armónicas, *tempo* y estructuras de estribillo, entre otros elementos. Su conclusión es que el 82 % de los hits utiliza apenas cuatro estructuras melódicas y que la similitud entre las canciones más escuchadas alcanza niveles históricos comparados con la década del 80 y el 90. Esto nos muestra que en términos creativos la inteligencia artificial no se usa para generar rupturas, sino para anticipar tendencias exitosas y reproducirlas hasta el hartazgo. La lógica parece ser "si ya funcionó antes, tendrá más probabilidades de volver a funcionar".

Es así que llegamos a esta cultura abundante pero predecible, llena de productos correctos y agradables pero pocas cosas memorables. Contamos con un acceso inédito a herramientas de creación cultural, pero las usamos para crear cosas muy parecidas entre sí. En esta abundancia sintética, lo raro empieza a desaparecer. El consumo cultural, que antes era un viaje de descubrimiento, se ha transformado en una dieta de "meh" que parece estar anestesiándonos.

EL GUSTO REDEFINIDO

Esta saturación de lo mediocre y lo trillado nos está cercando, poco a poco, de basura sintética. El efecto es profundo: coloniza nuestra subjetividad al habituarnos a obras y contenidos que —

siguiendo la potente imagen de Chollet— se nos presentan regurgitados y rumiados. Es la culminación del proceso de transformación del gusto que analizamos en el capítulo anterior.

Durante mucho tiempo, el gusto no fue algo inmediato; no aparecía de golpe ni se resolvía con dos o tres elecciones, sino que era, ante todo, un proceso muy personal que se formaba con el tiempo. Desarrollar el propio gusto implicaba, a veces, continuar con aquello que nos habíamos formado o, por el contrario, romper totalmente con él y encarar por la dirección opuesta. Tener gusto implicaba atravesar obras que no entendíamos del todo, sostener la atención allí donde otros la retiraban porque intuíamos que había algo que nos interesaba. El gusto musical de nosotros como autores es una paleta de rango inesperado —Juan, el punk rock; Miriam, la música electrónica y Tomás, el pop— que sólo se explica por nuestras propias biografías, nuestras familias, ciudades y comunidades de origen pero sobre todo por la exposición a lo desconocido, soportar lo que nos resultaba incómodo y encontrar en ese arte algo que nos representa, incluso varias décadas después, gracias a la práctica y a los ejercicios de resistencia de mantener nuestra identidad.

Como ya vimos en otras dimensiones, el ámbito de lo creativo necesita un entorno que amplíe nuestras opciones, pero los algoritmos no están diseñados para expandir nuestro horizonte cultural sino para mantenernos dentro de él sin que nada nos incomode. Como mostró en el siglo pasado el sociólogo francés Pierre Bourdieu, el gusto es una brújula que no es ni natural ni individual, sino un mecanismo mediado por instituciones, circuitos culturales, tradiciones y clases sociales. Que algo nos guste es, en última instancia, parte de la acción de situarse en el mundo y expresar un punto de vista, que a su vez es resultado de un proceso lento y complejo que nunca está del todo finalizado y que hoy está siendo reemplazado por la eficiencia asistida. No se trata burdamente de que alguien nos ha forzado a elegir lo que no queremos sino, de forma más sutil, que cada vez más y con mayor frecuencia elegimos dentro de un sistema que ya eligió por nosotros, pero nos hace creer lo contrario. Las plataformas no solo organizan

la oferta cultural, sino que anticipan, modelan y optimizan nuestras preferencias. Por lo tanto, el gusto ya no es adquirido sino calculado.

Algunos creyeron que la respuesta a esta hiperfragmentación cultural algorítmica llegaría de la mano de la misma eficiencia, con la hipersegmentación, esa posibilidad teórica de darle a la persona en el momento indicado y en el lugar justo lo que buscaba. Es lo que muchas agencias de marketing prometieron a sus clientes: no solo evitar el desperdicio de recursos, sino ser verdaderamente útiles para el consumidor, quien recibiría el mensaje justo en el momento en que deseara comprar algo. Sin embargo, esto olvida la dimensión social de nuestros gustos que nos enseñó Bourdieu. Si bien es cierto que muchas veces nos queremos diferenciar del otro en nuestros consumos buscando una novedad o una marca conocida, nunca podemos escapar a ser parte de un grupo de pertenencia que consuma lo mismo que nosotros y un grupo del que me quiera diferenciar. De nada sirve que yo use unas zapatillas Gucci si nadie sabe qué es Gucci. Es necesario el conocimiento general para entender el valor económico y simbólico de ese uso.

La inteligencia artificial acelera este proceso de limpieza estética por el que solo veo lo que un algoritmo cree que nos va a gustar y, además, produce directamente aquello que encaja con esos patrones previos. Imágenes, textos y canciones son diseñados para circular sin fricción, sin exceso y sin riesgo. Es una transformación en el concepto mismo de creatividad que ya no creamos desde el vacío o la angustia de la página en blanco, sino que elegimos entre opciones generadas por modelos que ya aprendieron qué es lo que funciona. El gusto deja de ser una construcción biográfica comunitaria para convertirse en una respuesta optimizada a un estímulo estadístico. Como señala la diseñadora argentina Laura Varsky, hay dimensiones como el peso de un objeto físico o el tiempo compartido frente a una obra que la superficie plana de los píxeles no puede capturar, y es precisamente allí donde el gusto se educa.

¿EL FIN DEL ARTE HUMANO?

La verdadera crisis que plantea la inteligencia artificial generativa en este ámbito de la creatividad no es, como solemos creer, su capacidad de producir volúmenes gigantescos de textos, imágenes y sonidos, sino la potencial atrofia que genera en nuestra propia chispa humana y en el debilitamiento de los músculos que nos vuelven verdaderos autores. Al delegar la ejecución artística para ganar eficiencia, estamos perdiendo el esfuerzo mismo que le da al arte su humanidad irreductible. Como tantas veces se ha dicho, es tanto la obra como la sobra lo que importa al expresarnos y el resultado final es la última parada de lo verdaderamente importante, el trayecto del proceso de búsqueda, la duda y la necesidad de decir algo que el mundo aún no había escuchado… ¿Para qué quiero que un *bot* me escriba un libro? ¿Me interesan las ideas que quiero desarrollar y compartir o me interesa que haya una obra ligada a mi nombre, aunque yo sólo haya escrito un *prompt*?

En el caso de la escritura automatizada hay un ejemplo interesante que se volvió ubicuo en 2025: el guion largo o *em dash* en inglés. Este signo "—" no es frecuente en el idioma cotidiano de miles de millones de personas en países angloparlantes y es realmente casi inexistente en el español (¡aunque Tomás siempre recuerda que su colega Danila Suárez Tomé lo usaba ya a comienzos de siglo en sus escritos!). Se trata de una marca que está ligada al trabajo académico y a la alta literatura. Sin embargo, el uso excesivo que ChatGPT, Gemini y otros modelos masivos de lenguaje hacen de él lo convirtieron en una suerte de chivo expiatorio que hace que cuando aparece en los correos electrónicos, posteos de LinkedIn o incluso libros nos da el indicio de que alguna de estas herramientas sintéticas pasó por ahí. Mientras que nuestra comunicación digital cotidiana es rápida, fragmentada y casi oral, es paradójico que la inteligencia artificial insista en una prosa "elevada", cargada de una puntuación elegante que ya no pertenece a nuestra habla viva.

Se trata del mejor recordatorio de que estas plataformas no están creando ni innovando sino simplemente reflejando las gigantescas montañas de datos con las que fueron entrenadas,

seguramente con textos con guiones largos porque eran textos abiertos y disponibles de universitarios y autores. Es una oralidad simulada: las máquinas no usan los *em dashes* porque entiendan su ritmo o su pausa dramática, sino porque estadísticamente imitan la escritura humana de calidad. Como bien graficó la lingüista estadounidense Emily M. Bender, son loros estocásticos que reproducen estilos no por una necesidad de expresión ni por seguir una tradición, sino por probabilidad estadística.

Ahogados en esta marea de productos creados con inteligencia artificial generativa, descubrimos que cuando crear no cuesta nada o casi nada, el valor de lo creado tiende a cero. Estamos ante una crisis no por falta de obras, sino por un exceso de recombinaciones estadísticas sin ideas ni conceptos detrás. Es una suerte de acumulación de basura en donde podemos tener miles de poemas en un minuto, pero ninguno recordable, ninguno con el peso de la experiencia vivida o del dolor que busca una palabra pero que mantiene a quien hizo el *prompt* con la módica alegría de "ser un poeta". La eficiencia técnica amenaza con matar la profundidad humana al convertir la creación en un problema de procesamiento de datos.

Crear arte involucra, esencialmente, experiencia vivida y esfuerzo. Es algo al alcance de cualquiera que quiera transitar la resistencia de la idea o sentimiento que lo atraviesa y la materia con la que decide trabajar, desde una melodía a un teclado o una tablet para dibujar. Al eliminar ese esfuerzo en nombre de la conveniencia, nos quedamos con una cultura mediocre y deshumanizada, y lo que llamamos cultura puede convertirse en un eco digital dentro de una habitación vacía.

Si hay un hilo que atraviesa las escenas que fuimos recorriendo en este capítulo, desde el mito que Platón pone en boca de Sócrates hasta las formas contemporáneas de interacción con sistemas generativos, es la sospecha de que cada vez que una capacidad humana se externaliza bajo la promesa de ampliación, lo que se transforma no es únicamente la herramienta, sino la práctica misma que esa técnica viene a asistir. En el caso de la inteligencia artificial generativa, esa transformación ya no se limita a funciones

periféricas, sino que se instala en el núcleo donde se forman las ideas, se elaboran los juicios y se construyen los vínculos.

A lo largo de estas páginas hemos visto que este desplazamiento no implica una sustitución directa ni un abandono explícito de nuestras facultades; nadie deja de pensar, de vincularse o de crear en un sentido inmediato. Lo que cambia es el modo en que esas actividades se ejercen, el tipo de esfuerzo que requieren y, sobre todo, la relación que establecemos con los procesos que antes eran la condición de posibilidad de esas mismas prácticas. La delegación no opera aquí como una interrupción, sino como una reconfiguración progresiva que vuelve prescindibles ciertos trayectos que antes resultaban inevitables.

En la dimensión cognitiva, esto se vuelve visible en la manera en que el razonamiento se apoya en respuestas disponibles que reducen la necesidad de sostener la duda. En la dimensión relacional, la promesa de una interacción sin fricciones introduce una forma de vínculo donde la alteridad pierde su espesor, dejando de presentarse como algo que resiste o exige negociación. En la dimensión creativa, finalmente, la posibilidad de producir sin atravesar el proceso de búsqueda modifica el estatuto de la experiencia artística, desplazando el eje desde la pregunta hacia el resultado.

Ninguna de estas transformaciones debe entenderse como una pérdida lineal o como un evento que surge de forma inesperada o *ex vacuo*. La historia de la técnica muestra que toda mediación reordena el campo de lo posible. Sin embargo, lo que vuelve singular este momento es la velocidad con la que estas herramientas intervienen en procesos que parecían indisociables de la experiencia humana directa. Cuando una tecnología se instala en el nivel en el que organizamos nuestra forma de habitar el mundo, deja de ser un instrumento externo para convertirse en el entorno mismo en el que nuestras capacidades se forman.

El problema que se crea no tiene que ver con una supuesta superioridad de las máquinas, sino con la modificación de las condiciones bajo las cuales lo humano tiene lugar. Allí donde el esfuerzo, la espera, la duda o el error eran constitutivos de la

experiencia, comienza a instalarse una lógica de la eficiencia que tiende a volverlos innecesarios. Y con esa prescindencia no desaparecen simplemente obstáculos, sino también las instancias en las que se forjaba nuestro carácter y nuestra relación con lo real.

Tal vez por eso la pregunta que queda abierta no es si estas tecnologías pueden hacer lo mismo que nosotros, sino en qué medida su incorporación modifica aquello que todavía estamos dispuestos a hacer por nuestra cuenta. Porque en la medida en que dejamos de recorrer ciertos caminos, también dejamos de desarrollar las capacidades que esos recorridos hacían posibles. Es en ese desplazamiento, más silencioso que espectacular, donde se juega la soberanía de nuestra propia existencia.

CAPÍTULO 4

RECUPERAR LO HUMANO

LA ÚLTIMA TRINCHERA: DE LA REACCIÓN A LA ACCIÓN

Cuentan que, durante el asedio a las bibliotecas de la antigüedad, lo que se intentaba rescatar del fuego no eran los registros de datos (como los censos, las rutas comerciales o las leyes del momento) sino los poemas y los tratados filosóficos. No porque los primeros carecieran de valor, sino porque podían ser reconstruidos a partir de la vida práctica de una comunidad; lo que se perdía con esos textos era algo mucho más frágil: una forma de pensamiento, una tradición de preguntas, un modo de ordenar la experiencia. Las bibliotecas antiguas no eran depósitos neutrales de información sino instituciones profundamente políticas y culturales: espacios donde se decidía qué merecía ser recordado y qué podía desaparecer. Al parecer, lo importante era salvar no tanto lo útil sino lo que otorgaba sentido. Aquello que no servía para administrar la vida, pero sí para comprender por qué valía la pena vivirla.

A riesgo de ser tildados de apocalípticos, podemos pensar que hoy nos encontramos en un asedio similar, aunque el fuego que nos amenaza no es el de las llamas que consumen papiros sino el de una optimización constante que todo lo vuelve intercambiable. Ya no asistimos a la destrucción visible del conocimiento, sino a su dilución en un *feed* continuo donde todo aparece disponible, pero nada logra sedimentar (¡y se nos escapa de las manos!). El asedio que amenaza con acabar con nuestra identidad no destruye desde afuera, sino que erosiona desde adentro al disolver la práctica misma de lo humano en un entorno donde pensar, vincularse y crear se vuelven

funciones subordinadas a la velocidad, la previsibilidad y la eficiencia.

Si en los capítulos anteriores analizamos cómo la estepa digital demolió nuestra mesa común y cómo la triple desincronización nos dejó corriendo en una cinta que no lleva a ninguna parte, este capítulo final no es un lamento ni una elegía sino una suerte de hoja de ruta para planear, tal como hizo Khan, una conquista. La diferencia es que ya no se trata de conquistar territorios sino de recuperar un espacio mucho más esquivo: nuestra propia capacidad de atención, de juicio y de presencia. ¿Qué queda de nosotros cuando el algoritmo ya ha aprendido a anticipar nuestras preferencias, a modular nuestras emociones y a sugerir, incluso, los caminos por los que creemos estar eligiendo? ¿Qué margen de acción persiste cuando la reacción se ha vuelto el modo dominante de estar en el mundo?

Durante la escritura de este libro (caótica, fragmentada, comentada en márgenes digitales y también muy discutida), los tres nos hemos preguntado con frecuencia si no seremos, efectivamente, los últimos en nuestras familias en recordar el sabor de una conversación sin notificaciones o el valor de una idea que no nació para ser viral. Tal vez vos, lector, lo seas para los tuyos. Pero en esa misma inquietud aparece una pista decisiva: lo humano no se conserva como un objeto frágil que debe protegerse en la vitrina de un museo ni como un legado garantizado por la simple continuidad biológica, sino como una práctica que requiere ser ejercida. Las generaciones no heredan esencias de quiénes serán de una vez y para siempre sino una serie de hábitos, de ritmos y de formas de atención que pueden ser cultivadas o abandonadas.

Ser humano hoy es, ante todo, un acto de desobediencia técnica. Recuperar lo humano no implica quemar los servidores mientras se insulta a Elon Musk, desuscribirse de ChatGPT ni retirarse a una cueva analógica sin redes sociales. Implica algo mucho más exigente: reintroducir la fricción donde el sistema nos empuja hacia la fluidez total, recuperar la densidad en una cultura que premia la velocidad y sostener vínculos que no pueden ser reducidos a intercambio de señales. Se trata de resistir la tentación de delegar

no sólo tareas, sino también la incomodidad de pensar, de esperar y de encontrarnos con otros sin guiones. En un entorno que convierte toda experiencia en potencial contenido parametrizable, habitar el mundo vuelve a ser una tarea activa.

Es también combatir el "síndrome de personaje principal", esa distorsión cognitiva donde el mundo deja de ser un espacio compartido para convertirse en el decorado de nuestra propia performance. En esta lógica, el otro ya no es un interlocutor, sino un extra en el *Get Ready With Me* (O GRWM, quienes usen TikTok entenderán la referencia) de nuestra existencia; un espectador cuya única función es validar una identidad que solo se siente real cuando es performada y parametrizada por el algoritmo. Hemos pasado de ser personas que habitan momentos a ser personajes que los gestionan como activos de contenido. En ese marco, el mundo deja de ser un espacio compartido que se descubre con otros para convertirse en un escenario que debe adaptarse a nuestras expectativas. El problema no es la búsqueda de sentido personal, sino la inversión de la relación: ya no nos preguntamos cómo habitar el mundo, sino cómo hacer que el mundo encaje con nosotros. La anécdota aparentemente trivial que se volvió un meme de quienes, frente a una receta de sopa de porotos preguntan qué hacer si no les gustan los porotos no es solo un gesto irónico de Internet, sino el síntoma de una expectativa más profunda: que toda experiencia debería ser ajustable a la medida de nuestra singularidad.

En ese desplazamiento se consolida lo que algunos han llamado el *What about me effect*: la expectativa de que todo contenido, toda conversación y toda propuesta debe tener una traducción inmediata a nuestra experiencia personal. Ya no se trata de comprender algo en sus propios términos, sino de verificar en qué medida nos incluye, nos representa o nos sirve. Este giro no aparece de la nada. Es la intensificación de una larga transformación cultural que, como ya había advertido hace décadas el filósofo francés Gilles Lipovetsky, desplaza el eje desde los grandes relatos compartidos hacia una hiperinversión en el yo. La diferencia es que hoy esa lógica encuentra en las plataformas digitales su infraestructura perfecta en los algoritmos que personalizan la experiencia hasta el extremo,

feeds únicos para cada usuario y una cultura del consumo que refuerza la idea de que todo está "pensado para vos".

En *La era del individuo tirano*, el filósofo francés Éric Sadin describe este proceso como la emergencia de un sujeto que ya no se reconoce como parte de un entramado común, sino como una instancia soberana que espera que el mundo responda a sus deseos en tiempo real. Es una mutación radical del individualismo en el que se sustituye el vínculo por la interfaz. En este nuevo régimen, la frustración ya no es una experiencia formativa sino una falla del sistema que debe ser eliminada. Si algo no se ajusta a nuestras preferencias, no somos nosotros quienes debemos desplazarnos sino el entorno el que debería recalibrarse a nuestro alrededor. Es, en cierto sentido, una radicalización de la mención de Lipovetsky a la caída de los grandes sistemas de sentido y el avance de una cultura centrada en el yo, en la que la vida social pierde espesor a medida que crece la preocupación por la experiencia individual. Pero, si en aquel diagnóstico todavía persistía una cierta ambivalencia, hoy asistimos a una fase distinta, en la que ese yo ya no aparece, simplemente, como el último refugio de sentido, sino como el único horizonte posible. Lo que antes era una tendencia cultural se convierte ahora en una condición estructural reforzada por tecnologías que, lejos de contrarrestarla, la profundizan y la monetizan.

En las páginas que siguen, exploraremos cómo intervenir sobre nuestra propia ecología cotidiana para devolverle espesor a la existencia. No buscamos soluciones mágicas ni recetas universales, sino prácticas materiales y simbólicas que nos permitan reconstruir, aunque sea parcialmente, ese mundo común que parecía haberse disuelto. Así como las antiguas bibliotecas eran también proyectos de futuro, intentos de preservar ciertas formas de humanidad para quienes todavía no habían llegado, estas prácticas son, en última instancia, apuestas por la continuidad de lo humano en condiciones adversas.

Porque si podemos descartar la visión de la vida como un problema que deba ser optimizado, quizá sea posible volver a reencantar el mundo para que se transforme en un misterio que

deba ser habitado. Tal vez nuestra mayor rebeldía consista en volver a ejercer aquello que nos hace humanos: prestar atención, demorarnos, equivocarnos, desarrollar un gusto propio y todo lo que mencionamos en las páginas anteriores. Y en ese gesto, aparentemente mínimo, se juega algo mucho más grande que una preferencia individual: la posibilidad de que todavía exista un mundo que compartimos.

DIMENSIÓN COGNITIVA

DESAFIAR LA LÓGICA ALGORÍTMICA

La escena nos es familiar a todos: agarramos el teléfono para "ver algo rápido". No sabemos exactamente qué buscamos; tal vez una noticia, una notificación, un mensaje, una distracción breve que funcione como un paréntesis en el día… En menos de diez segundos, ya estamos desplazándonos por una secuencia infinita de contenidos que no elegimos, pero que nos hablan con una precisión inquietante. Videos, frases, imágenes, opiniones: todo parece relevante y, al mismo tiempo, nada lo es demasiado porque inmediatamente pasamos a lo siguiente. Vemos imágenes de una guerra lejana que nos deberían helar la sangre, declaraciones escandalosas de un político, que en otro momento nos hubieran indignado por semanas, y la receta viral de un postre sin harinas, sin azúcar y sin carbohidratos, pero que promete tener todo el sabor. En ese gesto cotidiano y casi inconsciente se esconde la pregunta que define nuestra época: ¿en qué momento dejamos de decidir qué ver, y empezamos a aceptar lo que se nos da? Y ¿desde cuándo todo nos da lo mismo?

Durante mucho tiempo pensamos a la libertad como la capacidad, casi infinita, de elegir entre opciones disponibles, desde qué leer (¡ojalá que sea este libro que tenés en tus manos!), qué candidato creemos que representará mejor nuestras ideas en el congreso o, incluso, en qué posgrado tendremos la formación intelectual que requiere el futuro que imaginamos. Pero esa noción de libertad supone algo que estamos dando por hecho, algo central:

que las opciones que aparecen ante nosotros son todas las posibles o, al menos, son representativas de todo a lo que podemos acceder. Sin embargo, cada vez más, nuestras elecciones se dan en un entorno de libertad limitado, ya que elegimos en un escenario que fue optimizado por un sistema para captar nuestra atención. Por esto, en el entorno digital, lo primero que se pierde no es la libertad de elección, sino la soberanía sobre el menú de lo elegible. No vemos el mundo; vemos una versión del mundo jerarquizada según criterios que no elegimos, y que no están orientados a la verdad ni al sentido, sino a la retención. La pregunta deja de ser qué es importante, para pasar a ser qué es lo que logra capturarme mejor.

El sociólogo canadiense Marshall McLuhan sostenía que cada tecnología reorganiza no solo lo que vemos, sino cómo pensamos. Hoy, esa reorganización adopta una forma paradójica: cuanto más personalizado es el entorno, menos propio nos resulta… ¿Puede, acaso, haber algo menos auténtico que aquello que está diseñado para parecerlo? No hay nada "fresco" en estos platos precocidos que se nos ofrecen. Las plataformas han perfeccionado una autenticidad algorítmica que no es una mentira explícita, sino una autenticidad calculada y generada con precisión milimétrica en retrospectiva. El algoritmo nos devuelve lo que ya fuimos, confirmando nuestros sesgos y gustos previos. La experiencia vivida, en cambio, es siempre un poco incómoda y desalineada; no busca confirmar quiénes somos, sino transformarnos. En este punto, la tensión ya no es entre verdad y falsedad, sino entre la repetición del dato y la posibilidad de lo nuevo.

Entonces, la soberanía cognitiva que proponemos, como uno de los caminos para mantenernos humanos, no tiene que ver con pensar "mejor", o cómo pensar más profundo, sino con recuperar el gobierno de la propia atención, y el decidir qué merece ser pensado. Decirle no a la lógica algorítmica no implica, claro, abandonar para siempre las pantallas y retirarnos para vivir como monjes medievales… ¡Ninguno de los tres autores de este libro podría hacerlo! Nuestra invitación es a reintroducir la fricción allí donde todo está diseñado para ser fluido. Es "ponernos densos", en su sentido metafórico, y no infantil, al interrumpir la inercia a la que nos

invitan las nuevas tecnologías, como una suerte de acto de resistencia que puede empezar, incluso, de manera modesta y torpe. Recuperar la capacidad, por ejemplo, de hacer preguntas tontas o básicas a los *chatbots* como método mayéutico para cuestionar lo obvio, exigir claridad meridional, incluso sobre temas sobre los que se supone que somos expertos, y exigir fuentes de esos saberes. La invitación es a romper la ilusión de transparencia que sostiene a los sistemas automatizados. Nos enfrentamos a cajas negras que juran ser traslúcidas, y tener un recordatorio constante de eso es una gran idea.

Así llegaremos a un problema más profundo de esta clase de entornos: hoy no todas las ideas tienen la misma capacidad de sobrevivir en espacios gobernados por algoritmos que premian la viralidad. Como indica la investigadora Nadia Asparouhova en su libro *Antimemetics*, existen ideas que, lejos de propagarse con facilidad, parecen resistirse a circular, a ser recordadas o incluso a ser sostenidas en el tiempo, aun cuando son profundamente relevantes para nuestras vidas. Son lo que ella denomina "antimemes": ideas incómodas, complejas o exigentes. Ideas que no se dejan consumir rápido porque poseen lo que Asparouhova llama "un coeficiente de arrastre": encuentran una resistencia estructural para circular en un ecosistema diseñado para la fluidez absoluta. Mientras los memes se expanden como virus culturales, buscando ser replicados sin fricción, los antimemes funcionan de manera inversa: tienden a ser olvidados o relegados. No porque sean irrelevantes, sino precisamente porque demandan de nuestra arquitectura cognitiva más de lo que estamos dispuestos a ofrecer en un entorno de gratificación inmediata. Pensemos en ejemplos incómodamente cercanos: esa sospecha de que deberíamos leer un ensayo denso en lugar de veinte hilos de X, o la necesidad de entender una política pública compleja que afecta nuestro futuro, pero que abandonamos en cuanto desaparece del *trending topic*. ¿Por qué lo importante se nos escapa tan fácilmente? La respuesta no es solo la pereza individual; es una psicopolítica de la atención que favorece lo inmediato sobre lo significativo.

Aquí aparece una figura clave: la del "campeón" de ideas. Como señala Asparouhova, los antimemes no sobreviven solos; necesitan personas, grupos o instituciones que los sostengan activamente. Son los guardianes del sentido que los vuelven a traer a la mesa cuando ya no son tendencia. En el mundo digital, donde la visibilidad es el único criterio de existencia, esta tarea es un acto de resistencia soberana. Como bien apuntó el crítico musical Ted Gioia: en una economía saturada de *bots* y contenido generado por IA, lo *cool* y lo valioso vuelve a ser lo genuinamente humano; el juicio crítico de un curador, la recomendación apasionada de un librero o la insistencia de un docente en un texto difícil. Desafiar la lógica algorítmica no es, entonces, un simple capricho analógico. Es una apuesta por la soberanía cognitiva: reivindicar el gobierno lúcido de nuestra atención para decidir qué fuentes de sentido priorizar. Es lo que ha planteado muchas veces el escritor argentino Juan Ruocco: recuperar la autonomía implica entender que el tiempo de vida es el único factor irremplazable. Si dejamos que el menú de lo elegible sea diseñado por un sistema de optimización de retención, estamos entregando nuestra propiedad más preciada.

Recuperar lo humano empieza por decidir a qué estamos dispuestos a prestar atención, aceptar que lo valioso no siempre es lo más atractivo en el corto plazo y que la soberanía cognitiva es, también, el derecho a demorarnos, a sostener una idea más allá de su vencimiento digital y a permitir que el pensamiento sea, otra vez, una práctica que nos transforme y no solo un dato que nos confirme. En un mundo que busca optimizar cada segundo de nuestra mirada, elegir en qué no pensar y qué ideas proteger del ruido es nuestra forma más radical de libertad.

Todos lo hemos vivido: sabemos que algunas ideas necesitan tiempo, silencio y cuidado, son conceptos que no funcionan bajo la tiranía del *engagement* pero que nos han traído hasta aquí. Esos son los antimemes de Asparouhova: contenidos que, por su profundidad o su incomodidad, se resisten a ser compartidos con facilidad. Históricamente, contamos con instituciones y guardianes que protegían lo valioso por sobre lo popular, pero hoy, esas mediaciones han sido desplazadas por la visibilidad inmediata. Por eso, la

resistencia no puede ser solo individual; necesitamos de estos "campeones", figuras y espacios que funcionen como refugios de estas ideas esenciales para sostener una vida intelectual densa. Y nosotros (vos, persona que nos estás leyendo y nosotros, como autores) debemos tomar esa posta.

En un ecosistema que optimiza la captura y nos empuja hacia una comunicación fragmentada, y casi oral, sostener una idea compleja se vuelve un acto contracultural. Pensar deja de ser un proceso natural, para convertirse en una práctica que hay que defender. La soberanía cognitiva es, en última instancia, la capacidad de seleccionar y ejercer el criterio. En un mundo que busca optimizar cada segundo de nuestra mirada, elegir en qué no pensar puede ser hoy la forma más radical de libertad.

HACKEAR EL ENTORNO TÉCNICO

Durante mucho tiempo, nuestra relación con la tecnología estuvo atravesada por una promesa implícita: cada nueva versión sería mejor que la anterior. Desde las viejas actualizaciones de Windows que venían en CD o DVD (¡o un ejército de *diskettes*!), hasta las sucesivas generaciones de iPhone o de teléfonos Galaxy, la regla era que lo que hoy es novedad debe ser más rápido, más intuitivo y más eficiente que lo anterior. Es una suerte de narrativa del progreso acumulativo, heredera de la modernidad industrial, la que organizó nuestra confianza en los sistemas digitales durante, al menos, cuatro décadas. Sin embargo, en los últimos años, comenzó a instalarse una sospecha difícil de ignorar: muchas de las herramientas que usamos cotidianamente no están mejorando, sino degradándose.

Es lo que en el capítulo 2 presentamos como la *enshittification* de Internet, el nombre brutalmente preciso que el escritor y activista canadiense Cory Doctorow usa para describir el estado actual de algunas de las plataformas y redes sociales más populares. No se trata de un accidente o un fallo del sistema, sino de un patrón estructural de estos desarrollos: primero son útiles para atraer usuarios, luego se reconfiguran para beneficiar a los

anunciantes y, finalmente, terminan extrayendo valor de ambos, deteriorando la experiencia general en nombre de la rentabilidad. Lo que alguna vez fue un espacio de exploración se convierte, ahora, en un entorno saturado de estímulos optimizados, donde cada interacción está diseñada no para enriquecer, sino para capturar y retener atención.

Doctorow explica que este ciclo de degradación es una forma de supervivencia parasitaria de las empresas: primero la plataforma es buena con los usuarios para que se queden; luego usa a esos usuarios para atraer a los comerciantes y, finalmente, cuando todos están atrapados por el efecto de red (porque "todos están ahí"), la plataforma les quita los beneficios a ambos para entregárselos a sus accionistas. Es un proceso donde el pegamento que mantenía unido a Internet se convierte en un peaje asfixiante. Lo que se rompe, entonces, no es solo una interfaz o una funcionalidad puntual, sino el pacto implícito que teníamos con la tecnología. Ya no estamos frente a herramientas que amplían nuestras capacidades, sino ante infraestructuras que las modelan, las orientan y, en muchos casos, las restringen. La promesa de empoderamiento individual se transforma así en una dependencia creciente de sistemas que operan bajo lógicas que no controlamos ni terminamos de comprender.

La consecuencia de este proceso no es solo comercial, sino que, en el contexto de nuestra vida hibridizada con lo digital, es profundamente deshumanizante. Después de todo, hemos visto (¡y vivido en primera persona!) cómo pensamos peor en entornos diseñados para distraernos, cómo tomamos peores decisiones cuando las opciones han sido previamente filtradas por sistemas que priorizan la eficiencia, y cómo nuestra soberanía mental se va erosionando a partir de estas pequeñas delegaciones cotidianas, desde aceptar el resultado generado por la inteligencia artificial de una búsqueda, a confiar en recomendaciones cuya lógica desconocemos.

Frente a este escenario, nuestra respuesta no será abstencionista. No somos luditas ni creemos que debamos abandonar la tecnología, sino que el gesto humanizante debería ser

aprender a *hackear* nuestra realidad. Y *hackear*, en este contexto, no implica necesariamente programar, sino desarrollar una relación activa, crítica y estratégica con los sistemas. Una primera forma de resistencia es la ingeniería inversa de la mierdificación. Como sugiere el filósofo y periodista argentino Juan Brodersen, esto implica adoptar una "mentalidad hacker", abrir la caja negra de los dispositivos para entender que no son leyes de la naturaleza, sino decisiones empresariales. Siempre es posible construir herramientas de "autoayuda técnica" (esto es, bloqueadores de publicidad, extensiones que limpian interfaces o DNS propios), que deshagan las restricciones impuestas por las plataformas y recuperen márgenes de autonomía.

La propuesta de Brodersen es adoptar una postura de "sospecha productiva". No se trata de convertirnos en ingenieros de software, sino de entender que, si una interfaz nos empuja a hacer algo de manera fluida, probablemente sea porque nos está quitando la capacidad de decidir. Una buena acción es, por ejemplo, desnaturalizar el uso del teléfono: desactivar notificaciones, cuestionar por qué una *app* nos pide permisos que no necesita y, sobre todo, recuperar la curiosidad por el "cómo" funcionan las cosas por dentro, para dejar de ser simples consumidores pasivos de cajas negras. Adoptar una mentalidad *hacker* no es solamente intervenir técnicamente, sino recuperar la capacidad de imaginar que las cosas podrían ser de otra manera.

Pero esta resistencia técnica es insuficiente si no se complementa con una reconstrucción cultural del gusto. Durante años, delegamos la tarea de seleccionar contenido en algoritmos opacos que prometían conocernos mejor que nosotros mismos. El resultado fue lo que el crítico estadounidense Kyle Chayka llamó el *airspace*, la progresiva homogeneización que privilegia lo predecible. Su tesis, que desarrollamos en mayor extensión en los capítulos anteriores, es que los algoritmos de recomendación además de adivinar nuestro gusto, lo moldean hasta volverlo genérico. Al priorizar lo que es seguro y viralizable, las plataformas crean un entorno estético y cultural donde todo se parece entre sí (desde los sillones que vio Tomás antes de su última mudanza y las canciones que escuchó

Miriam en los diferentes hoteles en los que se alojó en sus conferencias), eliminando la fricción y la sorpresa. En el *airspace*, la cultura se vuelve un *commodity* intercambiable y sin alma, diseñado para no molestar a nadie, borrando las particularidades locales y los matices que históricamente dieron lugar a la diversidad estética y simbólica. Recuperar la soberanía cognitiva implica, entonces, revalorizar la figura del curador humano.

En un ecosistema saturado de *slop* —término con el que se conoce a la bazofia, ese contenido basura generado para engañar al algoritmo—, la escasez ya no está en la información, sino en la discriminación significativa. El curador (el viejo y querido bibliotecario, el crítico que escribía en el diario de papel o el librero que conoce cada esquina de sus estantes) ejerce un juicio situado desde una sensibilidad y una historia, no desde una probabilidad estadística. Como señala Gioia, en un mundo de bots, lo verdaderamente *cool* vuelve a ser la recomendación apasionada de una persona real.

En paralelo, emergen alternativas infraestructurales que encarnan otra filosofía: la *small web*. Con esta "pequeña web" hacemos referencia a un conjunto de prácticas, comunidades y tecnologías que buscan recuperar un Internet más artesanal, descentralizado y menos mediado por plataformas extractivas. Es la web que conocimos los que tenemos más de cuarenta, la de los blogs personales, los directorios curados a mano y los sitios web que no rastrean cada uno de nuestros movimientos. A diferencia de la *big web* de las redes sociales, la *small web* no busca escala ni crecimiento infinito; busca conexión real y profundidad. Es una internet "a escala humana", donde el objetivo no es que pases tres horas haciendo *scroll*, sino que encuentres algo genuino, lo leas y luego te desconectes para seguir con tu vida. No es un regreso nostálgico al pasado, sino una apuesta por espacios donde la escala reducida, la autonomía y la experimentación vuelvan a ser posibles. Se trata de espacios como el protocolo Gemini (¡no confundir con el *chatbot* de inteligencia artificial de Gemini!), o buscadores como Marginalia, que no organizan la información en función de su rentabilidad, sino de su singularidad. En lugar de llevarnos a lo más

popular, introducen ruido, azar y deriva. Esta recuperación del azar no es trivial; la personalización extrema eliminó la contingencia de la experiencia digital, debilitando, incluso, la posibilidad de experiencias compartidas. Volver a encontrarse con lo inesperado es una necesidad epistemológica: es reabrir la posibilidad de aprender algo que no sabíamos que estábamos buscando.

Quizás el síntoma más claro de esta crisis es que los propios usuarios comienzan a retirarse de estas redes sociales que no son ni tan sociales ni tan redes, porque ellas mismas están enfocándose en los algoritmos de recomendación, y dejan de lado la interacción de los usuarios. La artificialidad ha erosionado el atractivo de estos entornos. Dicho en pocas palabras: ya no es tan divertido pasar tiempo en Instagram, X o TikTok. La polarización reinante y el contenido *brainrot* hace que pasemos por las redes y terminemos más aburridos, más nerviosos o más enojados cuando, en realidad, lo que queríamos era pasarla mejor.

En este contexto, *hackear* el entorno técnico es una forma contemporánea de alfabetización. Si las condiciones técnicas han sido diseñadas para predecir y orientar nuestro pensamiento, resistir implica también rediseñar, aunque sea parcialmente, los entornos en los que pensamos. La soberanía cognitiva ya no se juega en el interior de la mente, sino en la arquitectura de las herramientas que decidimos habitar.

REIVINDICAR LA LENTITUD

En nuestro plan por humanizarnos y recuperar el mundo común, comenzamos proponiendo reivindicar el gobierno de la atención y aprender a intervenir en los entornos técnicos que la moldean. Hay un tercer movimiento que resulta indispensable para sostener esa soberanía en el tiempo: reaprender a pensar en ritmos que el mundo digital ya no tolera. No se trata solo de resistir a los algoritmos ni de *hackear* las plataformas, sino de reconstruir una relación distinta con el tiempo, con el cuerpo y con los procesos a través de los cuales algo llega a tener sentido.

Durante siglos, el pensamiento estuvo ligado a prácticas lentas, muchas veces invisibles: leer sin interrupciones, escribir a mano, conversar sin apuro, demorarse en una idea hasta que empezara a mostrar sus aristas. No eran simplemente hábitos culturales, sino tecnologías cognitivas en sí mismas. La lentitud no era una limitación, sino una condición de posibilidad para que el juicio pudiera formarse. Hoy, en cambio, nos movemos en entornos que premian exactamente lo contrario. La velocidad no es solo una característica del sistema, sino su valor central. Todo debe ser inmediato, fluido y, sobre todo, sin fricción. Pero, como hemos señalado, esa fluidez tiene un costo: elimina los espacios donde el pensamiento puede desviarse o tomar caminos inesperados. Sin esos desvíos, lo que obtenemos no es la claridad prometida ni mucho menos nuevas ideas, sino una versión optimizada de lo que ya estaba dado.

Aquí, de nuevo, vale la pena insistir en que reivindicar la lentitud no implica idealizar el pasado ni renunciar a la tecnología, sino introducir deliberadamente fricciones en un sistema que busca eliminarlas. En un mundo donde todo empuja a la aceleración, elegir la lentitud se vuelve un gesto activo. Es lo que algunos han sintetizado en una fórmula simple pero potente: *low tech, high life* que, en español, podría traducirse como "baja tecnología, alta calidad de vida". No se trata de acumular dispositivos cada vez más sofisticados, sino de seleccionar aquellos usos y prácticas que amplían nuestra experiencia en lugar de empobrecerla.

Esto puede ser andar en bicicleta en lugar de subirse a un vehículo de Uber, que encapsula la experiencia del trayecto; escuchar un disco completo, en lugar de saltar entre canciones sugeridas; o establecer límites claros de conexión en momentos del día. Por supuesto que ninguna de estas decisiones, por sí misma, cambia el sistema, pero una vez que se vuelven hábitos, introducen algo que el entorno digital tiende a borrar: la posibilidad de habitar el tiempo de otra manera. Y con ello, de pensar de otra manera. Como hemos analizado, lo analógico exige una atención plena que lo digital desprecia; al aceptar la demora y el límite del objeto físico, recuperamos una parcela de nuestra agencia mental. Entre estas

prácticas, creemos que la escritura ocupa un lugar central. Escribir a mano, con su lentitud inevitable, obliga a una relación distinta con las palabras. No permite borrar sin dejar rastro, no habilita la edición infinita ni la corrección automática. Cada frase exige una decisión, y cada error deja su huella, ya sea con un borrón o una tachadura. En ese proceso, el pensamiento deja de ser una descarga inmediata y se convierte en una construcción. Este libro —escrito a seis manos, recolectando ideas y conceptos que fuimos explorando en conferencias, newsletters y columnas de revistas— fue tipeado en computadoras, pero se nutrió de libros de papel que terminaron subrayados y con sus márgenes llenos de observaciones y objeciones, además de mapas conceptuales y de estructuras de capítulos en servilletas y libretas.

Sin embargo, no es casual que, en paralelo, la inteligencia artificial esté siendo incorporada cada vez más como herramienta de escritura. Nosotros utilizamos estas plataformas para explorar bibliografía o encontrar ideas puntuales en algunas obras, pero no como sustituto del pensamiento ni como oráculo, sino discutiendo y negociando cómo integrarla a nuestras prácticas cognitivas. Se trata, en última instancia, de la pregunta sobre qué lugar ocupan hoy las humanidades en un mundo organizado por sistemas que optimizan medios sin preguntarse por los fines. Durante mucho tiempo, disciplinas como la filosofía fueron vistas como saberes abstractos, alejados de la "realidad" práctica. Ése fue el mundo en el que Tomás y Miriam estudiaron Filosofía cuando eran veinteañeros. Sin embargo, en un contexto donde las decisiones están cada vez más mediadas por sistemas automatizados, la pregunta por los fines se vuelve urgente. Porque justamente la filosofía no ofrece respuestas rápidas ni soluciones empaquetadas, sino que su valor radica, precisamente, en lo contrario: en su capacidad para hacer buenas preguntas, para incomodar, para abrir problemas y dudas donde sólo parecía haber certezas. En un entorno que premia la eficiencia, esa aparente ineficiencia es su mayor potencia. Reivindicar la lentitud encarnada es, entonces, mucho más que una serie de hábitos; es una forma de recuperar un pensamiento situado que transforma la información en sentido.

DIMENSIÓN RELACIONAL

RESCATAR LA HOSPITALIDAD Y ESTABLECER LÍMITES

De las diferentes escenas que hemos mencionado en estas páginas para hablar de nuestro presente, quizá la que más nos sigue impactando es la que más está en alza: alguien atraviesa un momento difícil y, antes de escribirle a un amigo o buscar ayuda profesional, elige hablar con un *chatbot*. La opción de iniciar una conversación con un sistema que no nos devolverá una mirada juzgadora o un silencio incómodo, que no nos dirá algo que preferimos no oír, o que simplemente siempre estará disponible, se ha vuelto accesible y absolutamente irresistible. Sin malos entendidos, sin desacuerdos emocionales, y sin la posibilidad del rechazo, la respuesta llega rápido, ordenada y es siempre amable. Pero no es acompañamiento ni contención, sino la presencia de un otro que se muestra presente y disponible detrás de una pantalla, pero en el fondo es sumiso y sólo quiere agradar.

Trazar una genealogía de cómo llegamos a esta situación puede ser complejo, pero bien podría comenzar en la celebración que hemos hecho, en las últimas décadas, de la posibilidad de construirnos como individuos autónomos, capaces de decidir por nosotros mismos y de no depender de estructuras heredadas, tal como analizaron Lipovetsky y Sadin. El comienzo de un nuevo siglo nos permitió abandonar la aventura colectivista y abrazar valores como el emprendedurismo, la autooptimización constante, la lógica meritocrática, y una mentalidad que se puede resumir en frases como “yo me lo merezco” (que tan bien analizó la antropóloga argentina Paula Sibilia en su libro homónimo), “estoy para más” o “si lo manifiesto se cumplirá”. Con el tiempo, esta autonomía comenzó a deslizarse hacia una fantasía más radical en la que este individualismo tardío construyó a sujetos que se creían autosuficientes, capaces de sostenerse casi por completo sin los demás, asistidos por sistemas que organizan su vida, responden sus preguntas y hasta simulan compañía.

En este desplazamiento encontramos una de las razones por las cuales la soledad es considerada hoy una epidemia por diversos especialistas. No es solo que nos volvamos más solitarios; es que empezamos a olvidar que la propia idea de un "yo" separado de los otros es, en gran medida, una ficción. Como señalaba el filósofo judío Martin Buber, la identidad humana nunca fue un proyecto individual en sentido estricto. No nos volvemos quienes somos en el aislamiento, sino en la trama de vínculos que habitamos. El lenguaje con el que pensamos, los valores que sostenemos, incluso las formas en que dudamos, todo eso está atravesado por otros. No hay un "yo" que luego entra en relación; hay un yo que se constituye en esa relación. Eso es lo que se pierde cuando entablamos vínculos con las falsas alteridades de los *chatbots* que son, como señalamos, simples "acoples" de sistemas técnicos.

El problema es que la cultura contemporánea, amplificada por el diseño tecnológico, nos invita a pensarnos como marcas personales en permanente optimización, con la obligación de mejorar nuestro aspecto en la vidriera. En ese marco, el otro aparece como audiencia o como "seguidor" y, de acuerdo a cómo se establezca el vínculo, como un recurso o como una amenaza. Poder encontrar a alguien con quien construir algo que no esté ya previamente alineado requiere abandonar la seguridad y entregarnos al vértigo de relaciones en las que no todo está calculado y en las que puedo verme afectado, porque mi visión no es la que prevalece, lo que opino es desafiado y el recorrido de mi propio proyecto se ve transformado.

Salir de esa lógica implica recuperar algo que estaba presente en la Antigua Grecia y en otras comunidades muchos siglos atrás: la plenitud humana no se juega únicamente en la autoafirmación, sino también en el cuidado mutuo, en los rituales compartidos y en la pertenencia. Hay una diferencia profunda entre elegir quién ser y tener que sostener esa identidad en soledad permanente. El vínculo humano genuino no responde a la lógica de los algoritmos porque no es eficiente, no es limpio y no es para nada predecible. Justamente, en esa fricción de la incomodidad, la vulnerabilidad y el

riesgo al rechazo, reside su inmenso valor. Es el "precio de entrada" indispensable para alcanzar una intimidad verdadera.

En este contexto de epidemia de soledad, en la que según algunos estudios pasamos un 70 % menos de tiempo físico con amigos que hace décadas, no sorprende el auge de las relaciones parasociales. Seguir a un *influencer* digital o un *podcaster* ofrece un alivio real del aislamiento, una cercanía sin riesgo. Pero su límite es claro: no hay reciprocidad. No hay posibilidad de ser interpelado o incomodado por ese otro. Funcionan como una antesala de lo social, pero no pueden reemplazarlo. Algo similar ocurre con la inteligencia artificial. Un sistema puede responder a nuestros *prompts*, pero no puede, verdaderamente, responder por sí mismo; puede simular escucha, pero no tiene nada en juego en ese intercambio. Mientras que ese "tener algo en juego" con alguien vuelve significativo un vínculo, un *chatbot* debe ser entendido estrictamente como una herramienta de nuestra agencia, no como un amigo. Difuminar esta frontera nos rodea de aduladores algorítmicos que nos desconectan de la realidad, y nos privan del disenso necesario para crecer.

Vemos, entonces, que la cultura digital nos terminó empujando a dos extremos igualmente problemáticos: o bien la exposición permanente de la cultura de la influencia, donde todo se comparte y todo se responde, o bien el repliegue defensivo, en el que el otro aparece como amenaza y la única reacción posible es bloquear, silenciar o ignorar. Entre esas dos posiciones, parece haberse perdido una ética del encuentro. Recuperar esa ética implica volver sobre una noción antigua, la de hospitalidad. En muchas tradiciones, recibir a un extraño no era un gesto ingenuo, sino una estructura social profunda diseñada para evaluar y desarmar amenazas, convirtiendo al potencial enemigo en un huésped. La hospitalidad no es lo contrario del límite, sino su condición de posibilidad. Toda reunión o espacio compartido funciona como un pequeño contrato social temporal. Una invitación (o las normas de una comunidad *online*) debe ser vista como una "miniconstitución" que crea un mundo alternativo con reglas claras sobre cómo debemos tratarnos. Es lo que la psicóloga estadounidense Priya Parker llama "una autoridad generosa" en la que quien toma el rol de anfitrión usa su

poder no para oprimir, sino para proteger a los invitados entre sí, y fomentar una conexión real. No se trata de complacer a todos, sino de establecer un marco donde el vínculo no sea automático ni transparente, sino un espacio negociado donde se sostiene la incomodidad sin que eso derive, inmediatamente, en la expulsión. Es lo que sucede en esos asados o cenas entre amigos a los que somos invitados y de los que salimos felices y con la sensación de que nos hemos podido relajar y enriquecer.

Pero la hospitalidad por sí sola no alcanza. Sin límites, se convierte en una forma de exposición que también puede agotar y, en situaciones extremas, deshumanizar. Es por eso que también debemos reivindicar el concepto de los límites, pero no tanto como muros, sino más bien como puentes o fronteras en los que se crea el espacio para que prosperen las conexiones sostenibles. Ese es el motivo por el cual la adulación o sicofancia de los *chatbots* nos irrita: confundimos ser amables con ser compasivos. La compasión requiere autenticidad y, a veces, implica decir que no, ser firme y enfrentar la incomodidad a corto plazo para evitar el sufrimiento a largo plazo. La empatía sin límites se convierte fácilmente en una traición a uno mismo y daña a aquella persona a la que queremos ayudar. Poner límites es algo que nos devuelve la calidad de humanos porque no significa castigar ni controlar al otro, sino comunicar honestamente: "esto es lo que soy y esto es lo que te puedo dar hoy". Entre la absorción total y el aislamiento absoluto hay un espacio frágil donde el cuidado propio no se traduce en indiferencia hacia los demás.

Pero, si el entorno técnico está diseñado para amplificar el conflicto y premiar la indignación, no basta con que los individuos adopten una ética de la hospitalidad. Por eso, hoy, hablar de relaciones humanas implica también hablar de la necesidad de exigir infraestructuras de cuidado en nuestras redes sociales y entornos digitales. Para escapar del extractivismo de Silicon Valley, es necesario fomentar hibridaciones entre la cultura *hacker*, que mencionamos en la sección anterior, y los movimientos sociales. Aquí podemos inspirarnos en la vasta bibliografía crítica que llega desde la filosofía con las propuestas de infraestructuras feministas —es

decir, tecnologías creadas por comunidades donde la privacidad, la protección y el consentimiento afirmativo son la norma—, y tecnologías decoloniales —sistemas que rompen con la lógica del extractivismo de recursos naturales y la explotación laboral—. Un rediseño de estas infraestructuras es improbable pero posible, como muestran las experiencias del Fediverso, la *small web* y los foros cerrados y autogestionados del Dark Forest. No hablamos de soluciones mágicas, pero sí de estructuras que ofrecen condiciones para que nuestro vínculo no esté subordinado a la explotación atencional y que imaginemos espacios en donde podamos tener servidores autogestionados, herramientas de autodefensa frente a la violencia digital y, por qué no, cuestionamientos a reglas que nos parecen naturales, pero son profundamente culturales, como la hegemonía del inglés.

HABITAR LA DIFERENCIA INTERGENERACIONAL

Si la dimensión relacional exige salir de la fantasía del individuo autosuficiente, hay una consecuencia que no siempre estamos dispuestos a aceptar: volver a los otros implica también volver a aquellos que no piensan, sienten ni viven como nosotros. En la sociedad contemporánea, esa diferencia se hace especialmente visible en el cruce entre generaciones. Como les gusta recordar a Miriam y a Tomás en sus investigaciones sobre nuevas demografías, vivimos un momento único en la historia de la humanidad. Por primera vez, conviven de manera sostenida cuatro o, incluso, cinco generaciones en los mismos espacios familiares, laborales y sociales. No se trata solamente de una curiosidad estadística; es una transformación profunda en la que coexisten una expectativa de vida inédita y el descenso en las tasas de natalidad en muchas regiones del mundo, incluyendo América Latina. Nosotros, que nos creíamos "el continente joven", nos enfrentamos a un presente en el que tenemos menos nacimientos que muchas otras regiones del globo. Se trata de la consolidación de un tipo de familia en la que cada vez

hay menos miembros, pero con más generaciones interactuando vivas a la vez.

La retórica de los problemas que trae este escenario es conocida y progresivamente fue apareciendo con más fuerza en el discurso público: la carga económica que representan las clases pasivas en un universo de trabajadores cada vez más precarizados, la crisis inminente de los sistemas de seguridad social y previsional, y el colapso de la atención sanitaria en donde hoy los pediatras tienen poco trabajo y faltan gerontólogos. También se encendieron las luces de alarma vinculadas con la crisis de talento que vuelve difícil imaginar un reemplazo generacional en el mercado laboral, y el miedo a una sociedad envejecida incapaz de innovar.

Sin embargo, además de problemas, nuestra realidad multigeneracional abre oportunidades que no siempre tenemos en cuenta, y que pueden ser una de las llaves para el regreso de los rasgos humanos a los entornos algorítmicos y nuestra vida cotidiana. Como expusimos en el segundo capítulo, nuestra cultura digital terminó organizándonos en tribus homogéneas en las que los sistemas de recomendación nos encierran con quienes se nos parecen. En ese contexto, el encuentro con alguien de otra edad aparece como una fricción innecesaria o, directamente, una incomodidad. Sin embargo, es justamente en esa diferencia donde se juega una de las claves para recuperar el mundo común. Porque no se trata solo de un tema de calendario: las distintas generaciones tienen edades diferentes pero, sobre todas las cosas, poseen experiencias del mundo en la que divergen. Por ejemplo, quienes crecieron antes de la digitalización masiva desarrollaron una relación con el tiempo, la atención y el vínculo que no está mediada por la inmediatez. Y, en cambio, quienes nacieron en entornos hiperconectados, definen qué significa "estar con otros" a través de flujos constantes de información. De hecho, seguramente la lectura de este libro impacte de forma diferente sobre las personas de acuerdo a sus experiencias, y no será igual para quienes recuerdan las décadas del 80 y 90 que para quienes nacieron ya en este siglo. Todas estas perspectivas aportan visiones que, si bien no siempre

pueden complementarse, en todos los casos aportan abordajes que enriquecen lo que, de otro modo, sería una mirada cíclope.

El verdadero obstáculo en este plan es el edadismo que, como le gusta recordar a Miriam, es el único "ismo" que afecta a la propia persona. Mientras que el racismo o el machismo nos ofrecen una mirada denigrante de aquellos diferentes a nosotros, el edadismo segrega y oprime a quien tiene una edad diferente a la mía… aunque la tendré en unos años. Reducir a una persona a su fecha de nacimiento es una simplificación que nos ahorra el esfuerzo de conocerla, pero también es una forma de rechazo hacia nuestro propio futuro. Desarmar estos estereotipos es la condición básica para que el vínculo sea posible. Y aquí los prejuicios se dan en ambas direcciones: ni la vejez trae pasividad ni la juventud es sinónimo de superficialidad. Los datos matan "el relato" y nos muestran que, en América Latina, más del 90 % de los mayores de 45 años utiliza *smartphones* y participa activamente en la red y la llamada "generación plateada" (personas de más de 65 años que cada vez tienen menos canas porque son coquetas) no es un residuo del pasado sino un actor central de la economía y la cultura actual. Lejos de retirarse, estas generaciones están redefiniendo lo que significa envejecer: trabajan, estudian, viajan y toman decisiones de consumo que mueven buena parte de la economía global. Los que tenemos más de 45 años somos hoy quienes sostenemos gran parte del consumo de servicios, quienes emprendemos y quienes actuamos como el soporte invisible pero firme de la estructura familiar. Los nativos digitales, por su parte, son capaces de organizar comunidades globales y movilizar causas con una sofisticación técnica envidiable. No son siempre sujetos pasivos frente a la pantalla, sino creadores que *hackean* los lenguajes establecidos para gritar sus propias verdades, en un mundo que a veces parece haberles cerrado la puerta antes de que llegaran. Son también quienes enfrentan una dificultad creciente para sostener interacciones cara a cara prolongadas, gestionar el desacuerdo y desarrollar habilidades sociales en contextos no mediados por lo digital.

Recuperar lo humano desde el vínculo entre generaciones requiere pasar de los "qué" (las plataformas o códigos que usamos) a los "por qué" (la necesidad universal de ser reconocidos, de pertenecer y de encontrar propósito). Cuando atendemos a la motivación que tienen quienes son más jóvenes o más viejos que yo, las distancias se reducen y aparece la empatía. En el caso de las organizaciones, este acercamiento requiere prácticas concretas, como tutorías inversas, en las que los más jóvenes comparten su fluidez con los nuevos lenguajes tecnológicos, mientras que los mayores transmiten saberes que no están en ningún manual; o los diálogos que no romantizan a las generaciones ("los viejitos son sabios", "los jóvenes son siempre buenos en lo digital"), sino que preparan el terreno para sostener conversaciones difíciles sobre cómo ven la realidad o el mundo; motivaciones para trabajar con compromiso o cómo atravesar una crisis sin romper los vínculos. No es un simple intercambio de habilidades, sino una forma de reconstruir el lazo social desde la diferencia.

El choque generacional tiene, además, consecuencias políticas concretas, como dejan en claro las condiciones de polarización que vimos hace un par de años en el Brexit o en las elecciones presidenciales de 2023 en Argentina. En ambos casos, las diferencias etarias no solo marcaron preferencias electorales, sino formas profundamente distintas de entender el presente, el futuro y la relación con el cambio. En estos procesos vimos cómo la edad se convirtió en un predictor de voto más fuerte que la clase social o la geografía, fracturando el diálogo público entre abuelos y nietos. Cuando la brecha generacional se convierte en un abismo de incomprensión, la política deja de ser un espacio de construcción común para transformarse en un campo de batalla de nostalgias contra resentimientos.

Visto con la lente de las redes sociales, dominadas por la lógica de la recomendación algorítmica, y la inteligencia artificial que premia la afinidad inmediata, convivir con otras generaciones es ineficiente. Requiere más tiempo, más paciencia y más disposición a traducir y ser traducido. Pero es precisamente en esa ineficiencia donde se juega algo esencial. Lo humano no se construye en la

repetición de lo mismo, sino en el encuentro con aquello que nos descoloca. Recuperar lo humano es evitar rodearse solo de quienes confirman nuestras ideas sino construir espacios donde la diferencia es una oportunidad para transformarse. Aprender a convivir con distintas generaciones es la forma más concreta de resistir la fragmentación y volver a tejer un mundo compartido.

DISEÑAR ECOLOGÍAS DE RELACIÓN

Si en las secciones anteriores insistimos en que el vínculo humano exige exposición, conflicto y cuidado, aquí queremos detenernos en una condición que muchas veces pasamos por alto: no todos los entornos permiten ese tipo de relación. No alcanza con la voluntad individual si todo el sistema en el que interactuamos está diseñado para que hagamos otra cosa. Reaprender a estar con otros implica, también, elegir dónde, cómo y bajo qué reglas ocurre ese encuentro. Durante años, nos habituamos a pensar las plataformas digitales como espacios neutrales, simples canales donde la conversación sucede. Pero hoy, resulta evidente que no son simples escenarios inocentes, sino arquitecturas pensadas para moldear el tipo de vínculo que allí es posible. Las redes corporativas dominantes operan bajo una "polarización por diseño": no solo alojan interacciones, sino que las organizan, las jerarquizan y las empujan en direcciones muy específicas. El modelo de negocio algorítmico fomenta la indignación, el extremismo y el contenido divisivo porque genera mayor retención y *engagement*. La indignación circula mejor que la duda, el conflicto performativo se impone sobre el desacuerdo sostenido, y la visibilidad se convierte en una moneda que premia lo que capta atención, no lo que construye sentido.

En ese contexto, la polarización no es un accidente, sino el resultado previsible de un diseño. Los algoritmos no necesitan que nos odiemos, pero sí que reaccionemos antes que pensar, y pocas cosas generan más reacción y obstaculizan más el pensamiento crítico que simplificar al otro convirtiéndolo en una caricatura. El problema no es solo que discutamos, sino que cada intercambio

queda inmediatamente capturado, amplificado y convertido en contenido. Al optimizar para capturar nuestra atención, estas redes terminan convirtiendo el diálogo en un estadio lleno de hinchas exaltados, lo que imposibilita la organización colectiva sana. De este modo, el vínculo se vuelve un espectáculo, y la conversación, una competencia por visibilidad.

En medio de este escenario, emergen alternativas que permiten imaginar otras formas de relación. Algunas páginas más atrás, mencionamos el experimento del Fediverso que, junto con otras experiencias de redes descentralizadas como Mastodon, PixelFed o PeerTube, proponen entornos donde la conversación no está gobernada por un único algoritmo, sino por comunidades que establecen sus propias reglas. Es aquí donde la cronología vuelve a tener centralidad, y la moderación deja de ser una función opaca y centralizada por algoritmos, y deja espacio al desacuerdo, para que pueda crecer o disolverse sin ser automáticamente amplificado como conflicto rentable. Al no existir opciones diseñadas para el acoso, como el bloqueo efectivo o como el citado de mensajes del estilo quote-tweet, se desincentivan las hordas de burla pública.

Estas experiencias forman parte de las infraestructuras de cuidado digital que queremos destacar en esta sección, tecnologías diseñadas para proteger la interacción entre personas, en lugar de extraer sus datos. Como dijimos, muchas de ellas surgen de tradiciones feministas, comunitarias o decoloniales que priorizan la privacidad, la protección y el consentimiento afirmativo. Si bien en ciertos ámbitos pueden ser vistas como inocentes, impracticables o incluso radicales, lo cierto es que la misma imposibilidad de pensar o aceptar alternativas de la estructura actual, con la que creamos y consumimos tecnología, debería ser prueba suficiente de que debemos trabajar en romper esta inercia. Se vuelvan tan populares como las redes actuales o no, estas herramientas son valiosas ya por el hecho de existir, porque demuestran que necesitamos dejar en claro que los vínculos humanos necesitan ciertas condiciones para existir, y que esas condiciones pueden y deben ser diseñadas.

No todo ocurre, claro, en el plano digital. Algunos de los espacios más valiosos para reconstruir el mundo común siguen siendo

profundamente analógicos. Cafés, plazas, clubes, bibliotecas: esos "terceros lugares" (como los llamó el sociólogo Ray Oldenburg), de los que hablamos en capítulos anteriores, también son los espacios de los últimos humanos. Hablamos de entornos en donde nadie está obligado a performar constantemente una identidad, donde la conversación no se mide en métricas y donde las ideas pueden madurar sin la presión de volverse virales o de encontrar su lugar dentro de bandos. Son ambientes libres de la lógica del consumo constante, que crean espacios donde la charla espontánea permite que la diversidad de edades se mezcle sin prometernos nada a cambio, más que el simple y valioso hecho de simplemente estar ahí.

Estos entornos funcionan como los refugios antimeméticos de los que habla Asparouhova. No se trata de algo aburrido, sino que, por el contrario, los antimemes son conceptos atrapantes pero exigentes que requieren contexto y tiempo para ser procesados, pero, sobre todo, necesitan espacios especiales para sobrevivir. Eso puede ser un grupo reducido de confianza, una mesa en un café en la que se pueda discutir largo y tendido, o un grupo de WhatsApp donde prima la intimidad antes que la exposición pública.

De a poco comprobamos un "éxodo hacia lo privado", tal como lo llama Asparouhova, en una migración de pensadores, artistas y ciudadanos hacia chats cerrados, foros discretos o comunidades con altas reglas de confianza. Estos entornos funcionan como laboratorios invisibles en los que se ensayan ideas antes de lanzarlas al espacio público, permitiendo que maduren y se fortalezcan. La autora utiliza una imagen muy potente: si la ciudad memética se parece a Times Square, la esquina más fotografiada de Nueva York, la ciudad antimemética se parece más a un campamento en el desierto, donde lo esencial es la intimidad de la conversación y el refugio compartido. Los espacios antimeme no se definen tanto por su tamaño como por su disposición a frenar la velocidad; en ellos el silencio no es visto como una amenaza, sino una condición de posibilidad; y el desacuerdo no es considerado un fracaso, sino la posibilidad de crear algo nuevo.

De este modo, en un ecosistema dominado por la viralidad, se requieren incubadoras de ideas que, de otro modo, morirían en el

ruido. Mientras los memes sobreviven, porque son fáciles de compartir, los antimemes necesitan ser cuidados, porque allí se gesta lo que no entra en la gramática inmediata de las redes sociales: hipótesis difíciles, intuiciones incómodas y propuestas que no encajan en un *hashtag*. Estos campamentos nos resguardan del escrutinio masivo, y aparece la posibilidad de pensar juntos de otra manera, protegiendo las ideas a medio formar del miedo a la cultura de la cancelación.

En este entramado, la inteligencia artificial debe ser cuidadosamente delimitada. Como herramienta, puede ampliar nuestras capacidades al organizar información, traducir o asistir en la escritura. Pero cuando empieza a ocupar el lugar del otro, cuando la industria busca vendernos la fantasía de compañeros artificiales que nunca nos critican y siempre están disponibles, algo se desdibuja. La tecnología debe ser una extensión de nuestra agencia, nunca una amiga. Un sistema puede simular diálogo, pero no puede ofrecer alteridad. Puede responder, pero no tiene nada en juego en esa respuesta. Las relaciones humanas reales exigen vulnerabilidad; la intimidad verdadera significa aceptar que existirá fricción, dolor y rechazo, que es el precio indispensable para una conexión profunda. Delegar ese espacio en *chatbots* que ofrecen una adulación algorítmica vacía puede resultar cómodo, pero nos roba la capacidad de manejar el conflicto y puede llevar a desenlaces trágicos de aislamiento extremo. Mantener esta frontera es proteger aquello que vuelve significativo un vínculo: el riesgo de que el otro no esté bajo nuestro control.

Reaprender a estar con otros no es solo una cuestión de actitud, sino de ecología. Supone elegir activamente entornos que no conviertan cada relación en contenido, y que no reduzcan el desacuerdo a espectáculo. Requiere diseñar proactivamente infraestructuras que impongan una fricción deliberada, ritmos más lentos y reglas de hospitalidad claras. El vínculo humano necesita lugares donde la ineficiencia no sea un defecto, sino una condición de posibilidad. En un sistema que nos empuja hacia la fragmentación, construir y habitar estas ecologías de relación se vuelve nuestra forma más concreta de resistencia. El último humano

es aquel que decide que estar con otros, habitando el misterio y la incertidumbre del encuentro real, sigue siendo lo que verdaderamente vale la pena.

DIMENSIÓN CREATIVA

VOLVER A ENCARNAR LA CREATIVIDAD

Si en los capítulos anteriores insistimos mucho sobre el riesgo de delegar nuestras capacidades en sistemas que producen sin fricción, cuando nos centramos en la dimensión creativa aparece una tarea más exigente: recuperar aquello que hace que crear no sea simplemente producir. En un mundo donde la inteligencia artificial puede generar textos, imágenes, videos y sonidos a una escala y velocidad inéditas, la pregunta ya no es quién hace más, sino qué significa realmente hacer algo.

Durante mucho tiempo, asociamos la creatividad con la capacidad de fabricar obras únicas, y la relacionábamos con escribir, dibujar, diseñar o componer. Pero ese modelo, que premiaba la destreza técnica y la exclusividad del acceso a las herramientas de producción, se comenzó a resquebrajar cuando una de sus condiciones de posibilidad desapareció: la escasez. Cuando producir deja de ser un obstáculo técnico, el valor se desplaza de la obra al origen. Y ya no importa únicamente el resultado, sino el "desde dónde" surge. La tecnología, paradójicamente, vuelve más visible que nunca nuestra singularidad. Hoy solemos poner en *prompts* "quiero una imagen al estilo de Picasso" o "dame una canción en la onda de Metallica", porque los sistemas generativos devuelven resultados mediocres cuando se los deja actuar por sí solos (después de todo, sólo nos dan un promedio estadístico de aquello con lo que fueron entrenados), y recién llaman nuestra atención cuando combinan estilos que reconocemos o que nos resultan identificables del sello de humanos que han dejado huella o que crearon sus propias escuelas.

Aunque no existen fórmulas perfectas para "hacer arte" o para identificar claramente qué es arte de lo que no lo es, sí parece

sensato postular que una de las características de los artistas es que han vivido y que pueden transformar esa memoria y biografía en piezas que, al hablar de sí mismos, resuenan en los demás. Incluso, en ocasiones, logran reflejar a toda una generación o a una época, como sucede con la angustia existencial en las pinturas de Francis Bacon, la disección del trauma en las canciones de Fiona Apple, o los relatos de Raymond Carver sobre la clase trabajadora estadounidense.

No cualquiera puede crear cualquier cosa. Hay experiencias que solo pueden ser narradas por quien las atravesó, y esa diferencia es una autoridad biográfica que importa más que la calidad técnica del *output*. La pregunta fundamental para el último humano ya no es qué puede hacer, sino: ¿por qué soy yo la persona adecuada para construir esto?, ¿qué pongo de mi cuerpo en este trabajo? Ponemos aquí el acento en la corporalidad porque son los enfoques postcognitivistas de lo mental (Tomás tiene varios trabajos académicos sobre eso) los que ponen el foco en la manera en la que mejor entendemos nuestra capacidad de pensar. Como afirma el filósofo estadounidense Shaun Gallagher, es el cuerpo el que le da forma a nuestra mente.

Podemos pensar, entonces, que crear no es meramente ordenar información de manera novedosa, sino transformar la propia experiencia en un objeto (físico o conceptual) que transforma al mundo y que interpela a las personas. Esto implica que algo del mundo nos ha afectado lo suficiente como para necesitar ser expresado; esto es lo que el crítico literario James Wood llama "la mismidad", esos detalles concretos, texturas y anhelos que solo provienen de una trayectoria vital irrepetible. Para que una máquina pueda replicar ese nivel de especificidad, debería ser alimentada con cada lectura, cada corazón roto, cada traición, cada duelo y cada silencio de una vida. Así, en esta era, la autenticidad deja de ser una consigna vaga y se convierte en un criterio exigente para distinguir entre lo verdaderamente creativo y lo generado sintéticamente. No se trata de ser "original" en términos formales, sino de que aquello que hacemos tenga espesor. Y ese espesor no se genera en el vacío de un servidor, sino en el cuerpo. Mientras la IA nos ofrece

resultados con moño y todo (un cuento, una imagen, una canción…), lo propiamente humano parecen ser los procesos, que incluyen idas y vueltas, arrepentimientos, tachaduras, paciencia y desvíos. El verdadero logro humano requiere atravesar la dificultad de crear algo que nos represente, obstáculos que los algoritmos directamente ignoran.

Quizás el proceso de rehumanización llegue por una recuperación del autor después de su anunciada muerte en el siglo XX. Nos referimos a las tesis del teórico francés Roland Barthes y su célebre "muerte del autor", que proponía desplazar la autoridad del creador en favor del lector, junto con la reformulación del filósofo Michel Foucault, quien entendía al autor no como una persona sino como una función discursiva dentro de un sistema cultural. Esas ideas encontraron en la digitalidad su concreción, desdibujando al sujeto para privilegiar al contenido por sobre quien lo produce.

Sospechamos que hoy asistimos a un movimiento inverso y las personas son las nuevas marcas, a medida que las audiencias se han desenamorado de la perfección estéril y aburrida para empezar a encontrar refugio en el desorden. Para el economista británico Tim Harford, el desorden es un motor que rompe con esquemas y posibilita nuevas ideas, contactos y soluciones. Más allá de los ejemplos armamentísticos, el autor ejemplifica en cómo el orden puede afectar negativamente los procesos creativos con lo que sucedió en la década del 90 con Jay Chiat, un publicista pionero que creó la primera oficina sin papeles de la historia. Su idea era que no se puedan utilizar papeles, solo computadoras (estamos hablando aquí de las primeras computadoras personas) y que los empleados ni siquiera pudiesen tener *post-its*, anotadores o fotos personales. Era el ideal de una oficina perfecta. Pero todo terminó en un estruendoso fracaso. Las personas necesitamos papeles, cuadernos borroneados, anotaciones en *tickets* de estacionamiento y escritorios propios. De hecho, el relato es que sus empleados terminaban trabajando dentro de sus autos para que Chiat no los viera y los retara.

Para el actor inglés John Cleese (¡vean Monty Python por favor!), la creatividad es una disciplina inherentemente ineficiente en la cual

perder el tiempo, entregar sobre el *deadline* y pasar largos momentos sin hacer nada son cosas necesarias para poder fomentarla y buscar alternativas distintas a las ya existentes. Para él, un cerebro productivo no funciona igual que uno creativo a la hora de buscar soluciones distintas al mismo problema. Mientras que el primero lo hace con las mismas herramientas de siempre y más rápido, el segundo llegará a la solución de una forma nueva. Esto aplica al arte y la publicidad, pero también a la ciencia.

Reivindicar el desorden y los nuevos caminos nos lleva a encontrarnos con la reciente tendencia de volver al uso de herramientas simples y analógicas. Aunque no se nos escapa el rol perfomático que tienen estos hábitos en las redes sociales, también creemos que pueden volverse en genuinas formas de resistencia. Escribir en un cuaderno, hacer un *collage* o tocar un instrumento analógico son prácticas que no compiten en eficiencia, sino que ofrecen un recorrido. Obligan a sostener la atención y a lidiar con la imperfección de lo que ya mencionamos como *Low Tech, High Life*. El valor de una herramienta no está en la potencia del sistema sino en la experiencia que nos obliga a atravesar. Escribir con lapicera, por ejemplo, nos obliga a pensar de forma más lenta y profunda, dejando una huella afectiva que ninguna máquina puede replicar. Son laboratorios donde la creatividad no se mide por el resultado inmediato, sino por el proceso que implica. Hacer algo cuesta, y justamente porque cuesta, deja huella. Incluso, nuestra compulsión contemporánea por registrarlo todo con la cámara del teléfono celular nace de un impulso creativo legítimo: el deseo de participar de la belleza y no dejar que lo vivido se pierda. El problema es que el *smartphone* canibaliza ese deseo, subordinando la experiencia a su captura para un "yo del futuro" o una audiencia invisible.

La clave es redirigir ese impulso hacia una elaboración consciente. Pasar de la captura automática al diario personal, al fanzine o al archivo íntimo. No se trata de acumular registros sino de darles forma y construir sentido. Es el paso de la reacción a la interpretación, donde la tecnología asiste nuestra autoconciencia, pero no sustituye nuestra mirada.

Así, allí donde los sistemas de inteligencia artificial tienden a producir respuestas claras, cerradas y optimizadas, la creatividad humana conserva un espacio de ambigüedad. Las obras que importan no agotan su sentido en una primera lectura; dejan algo abierto que exige la participación de quien las recibe. Esa ambigüedad es un espacio compartido que introduce demora e incertidumbre. Frente a la lógica de la respuesta inmediata, lo humano permite que ocurra lo imprevisto, y este pedido de volver a encarnar la creatividad no implica rechazar la técnica, sino reconocer que lo humano en la creación es la capacidad de vivir aquello que luego se transforma en forma.

DESOBEDECER LA LÓGICA DE LA EFICIENCIA

Si en la sección anterior propusimos volver a encarnar la creatividad, aquí aparece una consecuencia inevitable: crear implica desobedecer. No en un sentido romántico o meramente provocador, sino en uno más exigente: negarse a aceptar que el valor de lo que hacemos pueda reducirse a métricas, claridad inmediata o rendimiento. En el último libro de Tomás, *Volver a pensar. Filosofía para desobedientes*, se exploró la idea de recuperar la desobediencia no como actitud reactiva gratuita, sino como gesto emancipador para reclamar la propia individualidad. Allí la tesis era que la desobediencia es la herramienta fundamental para rebelarse contra los mandatos dados y forjar un punto de vista propio, en un mundo que nos prefiere sumisos y predecibles. En este caso, desobedecer la lógica de los algoritmos al crear implica algo más radical: negarse a que nuestra curiosidad sea secuestrada por la eficiencia y asumir que el desvío, el error y la demora no son fallas del proceso, sino las únicas grietas por donde puede asomarse algo verdaderamente humano.

La cultura digital contemporánea ha logrado instalar una forma específica de evaluar cada gesto humano luego de convertirlo en dato en términos de visualizaciones, likes, tiempo de retención, tasa de conversión... La creatividad ha dejado de ser una práctica incierta

para convertirse, en muchos casos, en una serie de decisiones estratégicas orientadas a maximizar resultados cuantificables y reproducibles. Pero cuando el criterio de valor es exclusivamente externo, la creación se transforma en una respuesta adaptativa a entornos que ya están dados de antemano, y ya no se trata de explorar los límites y consecuencias de una idea, sino de ajustar un contenido a aquello que sabemos que va a funcionar. La obra, entonces, deja de ser una búsqueda para convertirse en una solución, y el creador, en un operador que optimiza variables.

Una de las formas más eficaces en que este proceso se consolidó es a través de la ludificación. No hablamos aquí de gamificación —es decir, de la aplicación técnica de mecánicas de juego para incentivar conductas o fidelizar usuarios en entornos productivos o comerciales —, sino de cómo la lógica del juego se convirtió en un sistema generalizado de recompensa donde todo tiene puntos, niveles y "logros desbloqueados". Se trata de una idea que explora muy bien el filósofo estadounidense C. Thi Nguyen al hablar de una captura de valor, el proceso por el cual nuestros valores humanos (ricos, sutiles y complejos) son reemplazados por versiones simplificadas y cuantificadas impuestas por las plataformas.

El problema no es solo la ansiedad que esto genera, sino que redefine qué significa crear. Cuando cada acción está orientada a obtener una recompensa visible, el valor intrínseco del hacer se debilita. La pregunta deja de ser "¿qué quiero explorar?" para convertirse en "¿qué va a performar mejor?". La contraparte de la ludificación sería el juego puro (el famoso *paidia* del sociólogo francés Roger Caillois), que es desordenado, ineficiente y gozoso. Desobedecer esta lógica implica recuperar espacios donde el hacer no esté subordinado a su medición; es reivindicar, como señalamos en la sección anterior, el proceso frente a sus resultados. Escribir algo que no se va a editar, sacar fotos sin intención de publicarlas o cualquier proceso que sea sostenido sin saber a dónde va a llegar puede parecer improductivo para el algoritmo, pero es precisamente en esa ineficiencia donde la creatividad encuentra aire para respirar y desarrollarse. Para los humanos es precisamente en esa ineficiencia sagrada donde la creatividad encuentra el oxígeno

necesario para respirar, equivocarse y, finalmente, desarrollarse fuera del laboratorio de la optimización.

En los sistemas automatizados, una buena respuesta es aquella que resuelve rápido y elimina ambigüedades. Esa lógica genera una presión constante hacia lo explícito y lo inmediatamente consumible. Sin embargo, las obras que importan rara vez entregan todo de inmediato. Dejan zonas de indeterminación, espacios donde el sentido no está completamente dado. Sin embargo, podemos pensar que esta ambigüedad no es un defecto, sino una invitación que obliga que quien recibe la obra se involucre e interprete poniendo algo de sí mismo. Como sugieren los teóricos de la antimemética, debemos defender nuestro derecho "a chapotear en la bañera de lo borroso". Lo que puede ser medido con precisión puede ser controlado y mercantilizado; por eso, la verdadera obra debe ser un espacio abierto que defienda su propia imprecisión y oscuridad.

A esto se suma la falsa neutralidad de las herramientas digitales de la que hablamos en el primer capítulo. Los sistemas con los que creamos no son transparentes, sino que son cajas negras entrenadas con datos seleccionados y atravesados por decisiones que configuran qué es lo bello o lo exitoso. Los modelos de gusto que circulan no son universales, sino tendencias traducidas en código que a menudo perpetúan sesgos de mercado o prejuicios históricos. Es lo que se conoce como "tecnochovinismo", la creencia de que las respuestas que nos dan los sistemas tecnológicos son siempre superiores a la humana o, al menos, imparciales.

Desobedecer implica hacer explícitos estos sesgos e intervenir sobre ellos. No aceptar el menú como destino sino usarlo como punto de partida para torcerlo, parodiarlo y llevarlo a sus límites. Aquí bien podríamos adoptar la estrategia de ingeniería inversa frente a la *enshittification* de Brodersen, pero para aplicarla a la cultura: no limitarse a usar formatos o plantillas sino *hackear* clichés, desordenar narrativas e introducir ruido donde todo tiende a una prolija homogeneidad. Cada formato estabilizado (reels, hilos de X, *prompts* estándar…) es una forma de ordenar lo que puede ser dicho y lo que debe quedar en el silencio, así que *hackearlo* es un gesto político poderoso.

En un mundo saturado de contenido mediocre, donde la producción infinita amenaza con diluir cualquier diferencia, el acto creativo más radical parece ser no competir en velocidad ni optimizar para el algoritmo sino retomar el camino del gusto. Necesitamos el retorno de los curadores humanos: mediadores de carne y hueso capaces de eludir la determinación de las líneas de código, que nos ayudan a discriminar el ruido y aportar contexto histórico. Una curaduría humana no es simplemente una lista de recomendaciones; es una ética del gusto. A diferencia de los sistemas de recomendación, que se basan en tus comportamientos pasados para encerrarte en un *loop* infinito, el curador humano ofrece algo que ninguna máquina puede simular, contexto y riesgo. Un curador elige una obra no porque se parezca a lo que ya viste, sino porque entabla un diálogo con el presente, porque rescata una tradición olvidada o porque se atreve a incomodar tus prejuicios.

Recuperar la figura del curador (estamos pensando en DJs, programadores de ciclos de cine o el amigo que nos cuenta qué *newsletter* lee), nos permite enfrentar la "comodidad del *scroll*". Estos mediadores se convierten en el máximo símbolo de estatus cultural porque poseen lo único que el software no puede procesar, el criterio humano. En un mar de contenido generado por máquinas, el gusto personal es nuestra última brújula. Ejercerlo, cultivarlo y compartirlo es la forma más efectiva de evitar que nuestra cultura se convierta en un promedio estadístico vacío y sin alma.

DISEÑAR ECOLOGÍAS PARA LA CREATIVIDAD HUMANA

Tras proponer volver a encarnar la creatividad y desobedecer la lógica de la eficiencia, cerramos este capítulo con una arista que suele quedar invisibilizada: la creatividad no es solo una capacidad individual, sino una práctica que depende de los entornos en los que ocurre. No basta con tener algo para decir, ni con resistir las métricas, si todo el ecosistema en el que creamos está diseñado para otra cosa. La chispa humana no se sostiene en cualquier parte

ni en soledad. Y si bien es cierto que durante años pensamos la creatividad como un atributo exclusivo del sujeto (la imagen del genio solitario, que expresaba un talento interno independientemente del contexto), lo cierto es que es una imagen perimida en un mundo donde los entornos digitales condicionan de manera decisiva nuestras formas de atención, de percepción y de producción. Crear no es simplemente una decisión personal: es también una consecuencia de las condiciones que hacen posible (¡o imposible!) sostener una idea en el tiempo.

Por eso, para recuperar lo humano en la dimensión creativa, puede ser útil pensar en términos de ecologías, esto es, espacios, infraestructuras y prácticas que no conviertan cada gesto en contenido o que traduzcan toda exploración en rendimiento, sino que se vuelvan entornos en los que la creatividad pueda hacer todo lo que estuvimos reivindicando en este libro: demorarse, desviarse y, eventualmente, fracasar sin desaparecer.

En este punto, la tecnología no es un obstáculo inevitable sino un campo de disputa. Así como existen sistemas diseñados para capturar atención y acelerar la producción, también es posible imaginar otras formas de diseño. Es lo que tecnólogos como Zoe Weinberg, Mike Masnick y Alex Komoroske denominan "computación resonante", inspirados en las ideas del arquitecto Christopher Alexander, quien hablaba de construcciones plenas o vivas. En *Resonant Computing Manifesto*, Weinberg, Masnick y Komoroske llaman a promover la creación de tecnología que deje a las personas sintiéndose nutridas y plenas, en contraposición a los productos actuales que están diseñados para maximizar la retención, secuestrar la atención y dejar al usuario con una sensación de vacío.

La idea central es preguntarse qué pasaría si el software pudiera generar la misma sensación que un edificio hermoso o una plaza armoniosa, espacios que, por su diseño, te invitan a bajar la velocidad, profundizar tu atención y ser un poco más humano. En este caso, entornos digitales que funcionen más como una buena arquitectura que como una máquina extractiva. Espacios que no empujen constantemente a la acción, sino que permitan la pausa; que no recompensen la repetición, sino que habiliten la exploración;

que no optimicen la interacción, sino que la vuelvan significativa. Pensar el software como arquitectura resonante implica asumir que cada interfaz configura una experiencia del tiempo y del vínculo. A lo largo de los primeros tres capítulos hablamos de estas tecnologías que nos apuran, que nos empujan a reaccionar y que convierten cualquier interrupción en una oportunidad de consumo. Pero también podrían existir tecnologías que inviten a quedarse, a volver y a profundizar. No se trata de eliminar la interacción, sino de cambiar su ritmo y de reapropiarse de él. De pasar del *scroll* compulsivo a la atención sostenida, del consumo fragmentado a la experiencia situada.

Este cambio de entorno tiene consecuencias directas sobre el tipo de creatividad que es posible. En un ecosistema saturado de estímulos, donde todo compite por visibilidad, la producción tiende a volverse homogénea. Las diferencias se diluyen en un mar de variaciones mínimas, optimizadas para captar atención, pero incapaces de sostener sentido. En ese contexto, el problema ya no es producir, sino poder distinguir. Y es por eso que, como mencionamos en la sección anterior, revalorizamos la función del curador. En la era de la abundancia, el gusto se vuelve una forma de conocimiento en tanto capacidad de establecer relaciones, reconocer matices y abrir recorridos. Frente a los sistemas de recomendación, que tienden a reforzar lo ya conocido, mencionamos que la curaduría humana introduce el riesgo y comprende el contexto. Es por eso que un curador humano puede recomendar algo que no encaja del todo o que nos descoloca, obligándonos a salir de la zona de confort.

En ese sentido, proponer una recuperación del gusto no es una simple reacción frente al exceso de contenido, sino una forma de reorganizar el valor creativo. Lo central ya no es producir infinitamente, sino construir trayectorias de sentido en las que aparezcan mediadores que no operen únicamente según patrones estadísticos, sino desde una sensibilidad situada. Esto no involucra, claro, solo a lo digital, sino que supone recuperar prácticas materiales y espacios físicos donde la creación no esté inmediatamente expuesta a la lógica de la circulación. Es por eso que hemos insistido en este libro en el regreso de talleres,

cuadernos, archivos personales y clubes de lectura. Hablamos de lugares en los que el proceso pueda existir sin la presión de volverse visible y en los que la experimentación no esté condicionada por su potencial de ser compartida.

Incluso, el impulso contemporáneo de registrar todo puede ser reconfigurado en este marco. En lugar de alimentar un *feed* continuo de imágenes destinadas a una audiencia virtual, ese gesto puede orientarse hacia formas más densas de memoria como fanzines, *journals* o álbumes físicos. Prácticas que no buscan capturar para mostrar, sino yuxtaponer con sentido para comprender y que transformen el registro en una forma de participación activa en la experiencia. Así, diseñar ecologías para la creatividad humana implica aceptar que no toda tecnología es equivalente, y que no todo espacio produce el mismo tipo de vínculo con lo que hacemos. Implica elegir entornos donde la creatividad no quede reducida a una función dentro de un sistema optimizado.

Recuperar lo humano, en este plano, es una tarea doble. Por un lado, resistir aquellos entornos que degradan la experiencia en nombre de la eficiencia y, por otro, crear y sostener espacios donde hacer algo siga implicando tiempo, riesgo y transformación. Porque, si la creatividad humana depende de condiciones que hoy están en disputa, entonces diseñar esas condiciones no es un lujo ni una cuestión secundaria. Es, quizás, una de las formas más concretas de decidir qué tipo de cultura y de realidad queremos habitar.

EPÍLOGO

A lo largo de estas páginas recorrimos un territorio incómodo. Partimos de una intuición que al principio pudo parecer exagerada, pero que confiamos que ahora queda clara, de que algo de lo humano se estaba erosionando no por una catástrofe estruendosa, sino por una suma de pequeñas delegaciones cotidianas. Vimos cómo la promesa de conexión está derivando en aislamiento, cómo la abundancia de información está debilitando el juicio y cómo la expansión de herramientas creativas está, paradójicamente, vaciando de espesor y sentido nuestras propias producciones.

No encontramos un único responsable ni una única causa. Lo que aparece es un entramado más complejo, donde decisiones de diseño, modelos de negocio, hábitos culturales y deseos individuales se entrelazan hasta producir un entorno que favorece la velocidad por sobre la comprensión, la reacción por sobre la acción y la eficiencia por sobre el sentido. En ese entorno, lo que nos hace humanos no desaparece de golpe, sino que se vuelve cada vez más difícil de sostener.

Por eso propusimos pensar lo humano no como una esencia que se pierde de una vez y para siempre, sino como una práctica que puede debilitarse o fortalecerse. Pensar, vincularnos y crear no son capacidades garantizadas, sino ejercicios que requieren condiciones, tiempo y, sobre todo, decisiones. La inteligencia no es sólo procesar información, sino juzgar; los vínculos no son sólo interactuar con *likes* o chatear sino construir un mundo en común, y la creatividad no es solo producir contenido, sino transformar la experiencia en algo que tenga sentido para otros.

Si algo quedó claro es que las tecnologías que habitamos hoy no son neutrales. No solo median nuestras acciones, sino que moldean

nuestras expectativas, nuestros ritmos y, en última instancia, nuestras formas de estar en el mundo. Pero reconocer ese poder no implica resignarnos como impotentes, sino ver en esto el punto de partida para recuperar el margen de acción.

Estas últimas páginas no son la despedida de un mundo que se apaga sino la invitación a trabajar por el nacimiento de una resistencia situada en la práctica cotidiana. Creemos que hemos mostrado cómo la arquitectura de la optimización y la triple desincronización intentaron disolver la mesa de nuestro mundo común, transformando al ciudadano en un usuario que delega su juicio a cambio de una comodidad anestésica. Pero ser los últimos humanos no es un destino de obsolescencia inevitable sino la responsabilidad de quienes aún recordamos que la vida no es un problema que deba ser optimizado sino un misterio que debe ser habitado.

Nuestra esperanza no es ingenua ni es *pour la galerie*. Es profundamente proactiva y nace de entender que lo humano no es una esencia biológica garantizada, sino un ejercicio de soberanía que requiere ser defendido frente a cada interfaz que intenta predecir nuestros deseos antes de que los hayamos formulado. La verdadera reconquista del mundo común comienza cuando decidimos reivindicar la fricción allí donde el sistema nos empuja hacia una fluidez total y transparente.

Recuperar lo humano hoy es un acto de desobediencia técnica que se manifiesta en la voluntad de demorarnos, de sostener la mirada sobre lo complejo y de habitar el silencio necesario para que la información decante en conocimiento. Frente a la complacencia algorítmica, que solo busca confirmar nuestras ideas, nuestra mayor rebeldía debe ser rescatar la alteridad real y el roce del encuentro físico, especialmente en ese cruce intergeneracional donde la diferencia no es un error de cálculo, sino la condición misma de una sociedad viva. Nos resistimos a pensar soluciones mágicas y, en cambio, propusimos ecologías de relación que nos devuelvan el espesor propio de la existencia. Cada vez que elegimos el juicio crítico de un curador humano por sobre la recomendación estadística, y cada vez que cultivamos ideas que no nacieron para

ser virales, estamos reconstruyendo ese tejido frágil que nos trasciende. En ese gesto aparentemente menor se juega algo inmenso: la posibilidad de sostener una experiencia del mundo que no esté completamente subordinada a las lógicas de los algoritmos.

El futuro no le pertenece a la supuesta perfección del *vibecoding* sino a la falibilidad de nuestra conciencia y a la capacidad de crear sentido desde el desorden de nuestras propias biografías anotadas a mano en el borde de una servilleta o detrás del ticket de un peaje. Habitar el mundo vuelve a ser, entonces, una tarea activa. No como una consigna abstracta, sino como una práctica que se encarna en decisiones concretas, en tiempos que elegimos sostener y en vínculos que decidimos cuidar.

No queremos salvar a la humanidad "en abstracto", sino que queremos invitarte a que te sumes a la resistencia activa para no ser, vos y nosotros, los últimos humanos.

BIBLIOGRAFÍA

Andy, C., & David, C. (1998). The extended mind. *Analysis*, 58(1), 7-19.

Arendt, H. (2019). *The human condition*. University of Chicago press.

Asparouhova, N. (2025). *Antimemetics: why some ideas resist spreading*. Dark Forest Collective.

Bainbridge, L. (1983). Ironies of automation. In *Analysis, design and evaluation of man–machine systems* (pp. 129-135). Pergamon.

Balmaceda, T., & De Paoli, M. (2022). *Generación invisible: Ni jóvenes ni viejos: cómo y cuándo perdimos el liderazgo*. Editorial Galerna.

Balmaceda, T., De Paoli, M., & Marenco, J. (2022). *Cultura de la influencia: la fuerza suave que está moldeando una nueva sociedad* (Vol. 98). Marea Editorial.

Balmaceda, T. (2024). *Volver a pensar: Filosofía para desobedientes*. Editorial Galerna.

Barthes, R. (1977). La muerte del autor (S. Heath, Trad.). En *Imagen, música, texto* (pp. 142-148). Fontana Press.

Boczkowski, P. J., & Mitchelstein, E. (2022). *El entorno digital: Breve manual para entender cómo vivimos, aprendemos, trabajamos y pasamos el tiempo libre hoy*. Siglo XXI editores.

Brodersen, J. (2025, June 17). *Cómo hacerle ingeniería inversa a la mierdificación de internet*. 421 | Información de calidad para tu dieta cognitiva. https://www.421.news/es/ingenieria-inversa-a-la-mierdificacion-de-internet/

Chayka, K. (2025). *Filterworld: How algorithms flattened culture*. Random House.

Cleese, J. (1991). And now for something completely different. *Management Review*, *80*(5), 50.
Doctorow, C. (2025). *Enshittification: Why everything suddenly got worse and what to do about it*. Verso Books.
Foucault, M. (1999). *¿Qué es un autor?* (Traducción de Carmen G. Fogel). Universidad Nacional de Córdoba. (Trabajo original publicado en 1969).
Gallagher, S. (2006). *How the body shapes the mind*. Clarendon Press.
Goode, L. (2005). *Jurgen Habermas: Democracy and the public sphere*. Pluto Books.
Han, B. C. (2024). *En el enjambre*. Herder Editorial.
Hao, K. (2025). *Empire of AI: Dreams and nightmares in Sam Altman's OpenAI*. Penguin Group.
Heinz, J. *La gentrificación digital*, Futurx 2026
Hoel, E. (2024). AI-Generated Garbage Is Polluting Our Culture. *The New York Times*, 10-10.
Johnson, P. (2006). *Habermas: Rescuing the public sphere*. Routledge.
Lee, H. P., Sarkar, A., Tankelevitch, L., Drosos, I., Rintel, S., Banks, R., & Wilson, N. (2025, April). The impact of generative AI on critical thinking: Self-reported reductions in cognitive effort and confidence effects from a survey of knowledge workers. In *Proceedings of the 2025 CHI conference on human factors in computing systems* (pp. 1-22).
Lewis, D. (1996). Dying for information. *London: Reuters Business Information*, 2.
Lipovetsky, G. (2019). *La era del vacío*. Barcelona. Anagrama.
Lovink, G. (2017). *Social media abyss: Critical Internet cultures and the force of negation*. John Wiley & Sons.
Lovink, G. (2019). *Sad by design: On platform nihilism*. Pluto Books.
Masnatta, M. (2024). *Educar en tiempos sintéticos: Pasión por enseñar. Deseo de aprender*. Editorial Galerna
Mathieu, D., & Vengerfeldt, P. P. (2020). The data loop of media and audience: *How audiences and media actors make datafication*

work. MedieKultur: Journal of Media & Communication Research, 36(69).
McLuhan, M., Fiore, Q., & Agel, J. (1987). *El medio es el mensaje*. Barcelona: Paidós.
Oldenburg, R. (1997). Our vanishing third places. *Planning commissioners journal*, 25(4), 6-10.
Rosa, H. (2013). *Social Acceleration: a new theory of modernity*. Nueva York: Columbia University Press.
Rosa, H. (2016). *Alienación y aceleración. Hacia una teoría crítica de la temporalidad en la modernidad tardía*. Buenos Aires: Katz Editores.
Ruocco, J. (2023). *¿La democracia en peligro?* Paidós Argentina.
Sacasas, L. M. (n.d.). *The Convivial Society* | L. M. Sacasas | Substack. https://theconvivialsociety.substack.com/
Sadin, É. (2022). *La era del individuo tirano: El fin de un mundo común*. Caja Negra.
Shirky, C. (2011). The political power of social media: Technology, the public sphere, and political change. Foreign affairs, 28-41.
Sibilia, P. (2024). *Yo me lo merezco. De la vieja hipocresía a los nuevos cinismos*. Taurus.
The resonant computing manifesto. (n.d.). Resonantcomputing.org. Retrieved April 7, 2026, from https://resonantcomputing.org/
Too, Y. L. (2010). *The idea of the library in the ancient world*. Oxford University Press.
Weatherford, J. (2005). *Genghis Khan and the making of the modern world*. Crown.
Webb, A. (2019). *The big nine: How the tech titans and their thinking machines could warp humanity*. PublicAffairs.
Wood, J. (2016). *Los mecanismos de la ficción*. Taurus.
Woodbury, R. (2023, October 4). *The hyper-personalization of everything*. Digital Native. https://www.digitalnative.tech/p/the-hyper-personalization-of-everything
Zuboff, S. (2025). *¿Capitalismo de la vigilancia o democracia?: Una lucha a todo o nada en la era de la información*. Unsam Edita.

AGRADECIMIENTOS

Este libro, escrito a seis manos y con tres cerebros bien diferentes, busca analizar el impacto de la tecnología, pero tiene mucho de artesanal. Algunas de las ideas que aparecen ya fueron exploradas en las columnas de Tomás en la revista *VIVA*, por lo que agradece a sus editores Horacio Convertini y Pablo Schanton; en los *newsletters* de Juan, por lo que agradece a Natalia Alfonso y Santiago Olivera; y en conferencias, documentos y clases brindadas por Miriam, por lo que le agradece a Masato Okomura, César Buenadicha, Layla Vallias y Livia Holenbach.

Gracias a también a nuestras familias y amigos, al staff de *be influencers*, a Ariel Urcola, Ana Salgado, Sol Mojón y todo el equipo de Educación Ejecutiva en la Universidad de San Andrés.

Gracias a Carolina Di Bella, gerenta editorial en Galerna y a todo el equipo que lo hizo posible.



SOMOS GALERNA: editorial, librerías y distribuidora

Te esperamos en www.galernaweb.com para compartir más novedades y lecturas.

Podés seguir nuestras publicaciones en redes sociales y dejarnos tus opiniones, reseñas y comentarios:
I: @galernalibros
F: Galerna Libros
X: Galerna Libros
TT: galerna libros

Y visitarnos en nuestras librerías Gandhi|Galerna del país:

En Ciudad de Buenos Aires:
Galerna Palermo, Cabello 3615
Galerna Centro, Av. Corrientes 1916
Gandhi Centro, Av. Corrientes 1694
Galerna San Telmo, Perú 1064
Galerna Belgrano, Av. Cabildo 1852
Galerna Centro, Uruguay 1049
Galerna Puerto Madero, Aimé Painé 1165

En provincia de Buenos Aires:
Galerna Pilar, Paseo Champagnat, local 156
Galerna Pilar, Paseo Pilar, local 43
Galerna Bernal, Belgrano 423
Galerna Mar del Plata, Hipólito Yrigoyen 1719

En Neuquén:
Galerna Paseo de la Patagonia, local 3027

Podés escribirnos a info@galerna.net

¡GRACIAS POR CONFIAR EN NOSOTROS!