

# NEW LEFT REVIEW 103

SEGUNDA ÉPOCA

MARZO - ABRIL 2017

TRANSICIÓN EN ESTADOS UNIDOS		
MIKE DAVIS	Las elecciones de 2016	7
JOANN WYPIJEWSKI	La política de la inseguridad	11
DYLAN RILEY	El Brumario estadounidense	23
ALEXANDER ZEVIN	Imperio y aranceles	37
PERRY ANDERSON	Pasando el bastón de mando	43
ARTÍCULOS		
GÖRAN THERBORN	La dinámica de la desigualdad	69
CARLOS SPOERHASE	Más allá del libro	91
HITO STEYERL	Sobre los juegos	105
CINZIA ARRUZZA	El rechazo de Italia	122
CRÍTICA		
MARCO D'ERAMO	Ellos, el pueblo	134
PETER ROSE	¿Secretos de los antiguos?	145
JEFFERY WEBBER	Pensamiento social latinoamericano	157

---

[WWW.NEWLEFTREVIEW.ES](http://WWW.NEWLEFTREVIEW.ES)

© New Left Review Ltd., 2000

Licencia Creative Commons

Reconocimiento-NoComercial-SinObraDerivada 4.0 Internacional (CC BY-NC-ND 4.0)

INSTITUTO  
**25M**  
DEMOCRACIA

**ts**  
d traficantes de sueños

---

[SUSCRÍBETE](#)

## SOBRE LOS JUEGOS

*o, ¿pueden los trabajadores del arte pensar?*

● QUIERES ATACAR LA guerra? Compárala con un videojuego. Di, por ejemplo, que se ha vuelto tan absurda como un juego de Playstation. Personas divorciadas de las consecuencias de sus acciones aprietan botones de consolas en localizaciones remotas. Los combatientes del ISIS son enjambres de zombis, los pilotos de drones reproducen juegos de salón recreativo, etcétera. El veredicto se emite usualmente con menosprecio, como si fuese una desgracia que algo tan honorable como la guerra se hubiese vuelto comparable a un juego. «¡Qué vergüenza, guerra! ¿Cómo puedes haber acabado convertida en un juego? Madura y tómate las cosas en serio ¿quieres?». Es mucho más íntegro y saludable matar cientos de personas si no hay una pantalla que te separe de tu objetivo. Matad a vuestro enemigo cara a cara, de un modo íntimo y franco. Recordad los oficiales de las fuerzas aéreas estadounidenses que soltaron en persona la bomba atómica sobre Hiroshima. Nada como un honesto exterminio masivo.

Pero quienes así piensan cometen un grave error. Muchos pertenecen de hecho al arte o a la cultura, y creen estar defendiendo la seriedad o la supuesta capacidad crítica de su oficio. Para algunos «profesionales creativos», los juegos de ordenador son una abominación, el culmen de una conspiración capitalista para distorsionar la realidad. Su reacción, sin embargo, no solo es fundamentalmente sino también moralmente errónea. Para la enorme mayoría de la humanidad, de hecho, sería genial que la guerra no fuese más que un videojuego. En un juego, los jugadores se regeneran. Te matan, no hay problema: puedes empezar de nuevo. Puedes destruir Hiroshima con una bomba nuclear sin que ningún japonés se entere siquiera. Mientras que en la guerra real uno muere, y el que no muere está terriblemente aburrido o terriblemente

estresado. Si necesitas ir al baño, no puedes darle al botón de pausa. Y a menudo, en la realidad, nadie gana, porque una permaguerra ubicua continúa y la gente sigue muriendo, mientras todo el crédito se acumula milagrosamente en el 1 por 100 de las cuentas bancarias.

Imaginemos, por el contrario, que la guerra fuese de hecho un videojuego: habría personas apretando botones en Nevada o Moscú, y los de Afganistán o los de Siria podrían caer. Pero al final de la partida, volverían a levantarse, se limpiarían el polvo de los pantalones, y seguirían su camino. Sería estúpido, quizá, pero mejor que lo que en realidad ocurre. Habría que ser enemigo de la humanidad para no desear que la guerra fuese de hecho un videojuego.

Hay, a diferencia de ello, quienes tal vez sobrestimen el potencial del juego. El artista holandés Constant Nieuwenhuys se inspiró en el *Homo Ludens* de Johan Huizinga para los dibujos y las maquetas de su mundo utópico, Nueva Babilonia. En un manifiesto de 1974 con el mismo título, Constant pidió la liberación del «hombre lúdico» respecto al trabajador, al productor o a algún otro modo utilitario: «Lo opuesto de la sociedad utilitaria es la sociedad lúdica, en la que el ser humano, liberado del trabajo productivo gracias a la automatización, está al menos en posición de desarrollar su creatividad»<sup>1</sup>. Esta podría ser una opinión ligeramente optimista, sin embargo:

«Durante doce horas al día, siete días a la semana, mis compañeros y yo matamos monstruos», dijo un jugador de veintitrés años que trabaja en una fábrica improvisada de Fuzhou, China, y utiliza en Internet el sobrenombre de Wandering. «Gano unos 250 dólares al mes, que no está nada mal comparado con otros trabajos que he tenido. Y puedo jugar a videojuegos todo el día»<sup>2</sup>.

«Wandering» trabaja en un taller de juegos, acumulando activos virtuales –oro de *World of Warcraft*, por ejemplo– para revenderlos. Parece que la automatización no ha liberado necesariamente a las personas del trabajo. Por el contrario, ha convertido a algunos trabajadores en robots. Esto plantea problemas interesantes: ¿cuál es la diferencia entre un humano y un robot? ¿Es esto aplicable a los juegos? ¿Y, sobre todo, también al arte? Todo esto puede condensarse en una sola pregunta: «¿pueden los creativos pensar?».

<sup>1</sup> Constant Nieuwenhuys, «New Babylon—A Nomadic City», publicada en forma de catálogo para la exposición sobre Nueva Babilonia en el Gemeentemuseum Den Haag, La Haya, 1974.

<sup>2</sup> Véase David Barbiza, «Ogre to Slay? Outsource It to China», *The New York Times*, 9 de diciembre de 2005.

*Juegos de imitación*

Quizá los lectores reconozcan aquí un famoso experimento mental. En 1950, Alan Turing planteó la pregunta: «¿Pueden las máquinas pensar?», e intentó responderla con una prueba basada en un juego de sociedad en el que los jugadores intentan adivinar si alguien situado tras una puerta es hombre o mujer a partir de sus respuestas escritas, que pueden ser deliberadamente ambiguas. Por ejemplo, cuando el interrogador del Juego de Imitación pregunta «¿Podría x decirme por favor el largo de su cabello?», x responde «Llevo melena muy corta y los mechones más largos miden unos veintidós centímetros». Turing sugiere sustituir a este jugador por una máquina. Si logra confundir al interrogador igual que un humano, Turing la considera una máquina pensante<sup>3</sup>. De modo interesante, Turing y Walter Benjamin escogen independientemente supuestos de imitación –en el caso de Benjamin, el ajedrecista turco– para meditar sobre cuestiones fundamentales de su época. En el caso de Turing, el aspecto de imitación hace referencia al género; en el de Benjamin, a la identidad nacional: un enano intenta hacerse pasar por un autómatas ajedrecista otomano. Pero ambos hacen referencia al tránsito entre humanos y máquinas.

Por centrarnos rápidamente en el argumento de Turing: la pregunta inicial, «¿pueden las máquinas pensar?», es muy pronto sustituida por un juego, que se asemeja superficialmente al tipo usado en la teoría de juegos matemática y económica, desarrollada aproximadamente por la misma época que el Test de Turing y centrada en el problema de la elección entre diferentes opciones. Como explicaron John von Neumann y Oscar Morgenstern en *Theory of Games and Economic Behaviour*:

Aceptemos por el momento la imagen de un individuo cuyo sistema de preferencias sea general y completo, es decir, que, para dos objetos cualesquiera, o mejor para dos acontecimientos imaginados cualesquiera, posea una intuición clara de la preferencia [...] esperamos que, para cualesquiera hechos alternativos que se le ofrezcan como posibilidades, pueda decir cuál de los dos prefiere<sup>4</sup>.

---

<sup>3</sup> Alan Turing, «Computing Machinery and Intelligence», *Mind: A Quarterly Review of Psychology and Philosophy*, vol. 59, octubre de 1950.

<sup>4</sup> John von Neumann y Oscar Morgenstern, *Theory of Games and Economic Behaviour* [1944], Princeton (NJ), 2004, p. 17.

La idea de Neumann y Morgenstern era la de intentar formalizar lo que denominaban juegos de suma cero entre solo dos participantes. Se partía de la idea general de que los juegos eran formalizaciones matemáticas de interacciones económicas o militares (mercados y guerras podían representarse igualmente como juegos). La esperanza era calcular posibles resultados y estrategias para todo tipo de supuestos económicos y militares, pero de inmediato surgió el problema de que solo se podían calcular estrategias adecuadas simplificando radicalmente la naturaleza de la interacción y el entorno del juego. Entre las necesarias ficciones introducidas para calcular la conducta económica en la teoría de juegos se encontraba la noción de que las personas siempre muestran preferencias racionales entre distintos resultados, algo que puede asociarse con los valores; que los individuos siempre maximizan la utilidad (y las empresas, los beneficios); que las personas siempre actúan de modo independiente, a partir de una información completa.

No sorprende que resultasen matemática y empíricamente difícil de precisar los términos clave: tanto «racionalidad» como «utilidad» e «información» ofrecían serios obstáculos<sup>5</sup>. Aparte de esas cuestiones teóricas, los jugadores humanos no se comportaban como se esperaba que lo hiciesen. Uno de los principales problemas de aplicar el cálculo de probabilidades a la realidad era la capacidad de los jugadores para calcular las probabilidades de las opciones confusas, así como los números y las normas que los teóricos de juegos consideraban supuestos racionales. Considérese cuál sería el enfoque más racional del famoso «juego de la urna»:

Imagina una urna con treinta bolas rojas y otras sesenta de color negro o amarillo, estas últimas en proporción desconocida. Puedes elegir entre dos apuestas:

Apuesta A: recibe usted 100 dólares si saca una bola roja

Apuesta B: recibe usted 100 dólares si saca una bola negra

A continuación, se te permite elegir entre otras dos apuestas, relacionadas con la misma urna:

Apuesta C: te dan 100 dólares si sacas una bola roja o una amarilla

Apuesta D: te dan 100 dólares si sacas una bola negra o una amarilla

¿Cuál de estas escoges? ¡Tómate tu tiempo!<sup>6</sup>.

---

<sup>5</sup> Neumann y Morgenstern recomendaron explícitamente no definir la conducta racional, pero sí definieron la utilidad como maximización del beneficio, aunque admitían que esta era una definición «oportunista», véase *ibid.*, p. 8.

<sup>6</sup> Daniel Ellsberg, «Risk, Ambiguity, and the Savage Axioms», *Quarterly Journal of Economics*, vol. 75, núm. 4, noviembre de 1961, pp. 653-654.

¿Cuál sería la estrategia más racional que se podría adoptar aquí? Suponiendo que uno quiera maximizar la utilidad, que sea perfectamente racional y, además, quiera maximizar también el beneficio de todos los demás, yo predigo con una probabilidad del 99 por 100 que elegirá la Apuesta E y responderá: «¿Sabe qué? La verdad es que no necesito ninguna bola, así que deme los 100 dólares, y listo»<sup>7</sup>.

La pregunta de si las máquinas pueden pensar sería muy productiva, sin embargo, en especial para Neumann. Si la racionalidad de los humanos era un problema, o si eran malos en matemáticas, la solución no era ni intentar arreglar a los humanos ni negar el problema, sino crear un no humano racional capaz de hacer el cálculo<sup>8</sup>. Este fue el punto de partida de la teoría del autómatas de Neumann y del desarrollo de las computadoras digitales modernas, algo posible, por supuesto, por el trabajo de Charles Babbage, Ada Lovelace, el propio Turing y otros. Para Neumann, la computadora es, por así decirlo, un jugador racional. Es también una solución creativa al problema de que el mundo no cumplía con las ficciones de economistas, estrategias y matemáticos. Si adaptar el modelo a la realidad era demasiado difícil, siempre se podía cambiar el mundo de acuerdo con la ficción. Si no había agentes racionales naturales, ¿por qué no crearlos artificiales? Lo que quiero decir es que los juegos no son una consecuencia de que los ordenadores hagan el mundo más irreal. Por el contrario, los juegos hicieron que los ordenadores se hiciesen reales. Los juegos son ficciones generativas.

Por supuesto, el ordenador no fue solo inventado por la frustración de que las personas no fuesen suficientemente racionales. El desarrollo del ordenador nunca se habría financiado de no ser por la Segunda Guerra Mundial, que desencadenó oportunidades ilimitadas tanto de aplicar la teoría de juegos como el cálculo. Algunas de las primeras cosas que Neumann hizo con su nueva máquina fueron simulaciones de bombas de hidrógeno. Después se dedicó a realizar modelos de supuestos de destrucción mutua asegurada durante la Guerra Fría. Varios teóricos de los juegos, como el propio Neumann, Thomas Shelling y otros, comparten el honor de haber servido de modelo para Dr. Strangelove, el lunático experto en armamento de Stanley Kubrick.

---

<sup>7</sup> Una interpretación de la paradoja de Ellsberg como protocrítica del neoliberalismo es la de Yanis Varoufakis, «Wikileaks' Precursor and Unsung Foe of Neoliberal Economics», [yanisvaroufakis.eu](http://yanisvaroufakis.eu), 11 de diciembre de 2010.

<sup>8</sup> Todas mis descripciones, así como todo el artículo, se basan en gran medida en el libro de Philip Mirrowski, *Machine Dreams: Economics Becomes a Cyborg Science*, Cambridge, 2002. En todo el trabajo aparecen referencias a él.

Asombra cuánta realidad se ha creado como consecuencia de diferentes iteraciones de la teoría de juegos: políticas neoliberales, una amplia gama de aplicaciones militares, tanto nucleares como no nucleares, desde dispositivos para determinar objetivos hasta estrategias de disuasión, así como teorías de gestión y sistemas de planificación, por no mencionar las consecuencias del cálculo automatizado en su conjunto. Por supuesto, muchas de estas ficciones generativas se produjeron por medios indirectos. No se conseguía un mercado perfecto por el mero hecho de diseñar un juego que pretendiera que dicho mercado existe. El proceso funcionaba por el contrario de manera perturbadora e impredecible. Careces de actor humano racional en el mercado y acabas inventando el ordenador. Quieres predecir el tiempo atmosférico con esa computadora, pero hay problemas, de modo que acabas calculando cómo hacer explotar la bomba de hidrógeno. La relación de los modelos con las situaciones que supuestamente debían representar era a menudo dudosa –en algunos casos, cuestión de fe ferviente– pero el resultado fue innegablemente nuevas realidades.

En este sentido vivimos en el «espacio de juego»<sup>9</sup>, en el que los videojuegos digitales son más que una mera forma emergente de relato cultural. Formas específicas de juegos –en especial los que representan a jugadores egoístas en la guerra o en los negocios– personifican en muchos casos, por el contrario, variaciones ideales de algo que acabó realizándose de modos más aleatorios, a veces catastróficos. Tal vez esto explique también por qué muchos videojuegos se sitúan en la intersección entre la acción militar y el beneficio económico, y por qué modelan la destrucción como oportunidad. Si pensamos en ellos no solo como ideales platónicos, sino también como campos de entrenamiento y escuelas de conducta –como «juegos serios», en la formulación de Harun Farocki– es fácil ver que generaciones de jugadores eran recompensadas si se comportaban de formas consideradas racionalmente egoístas. Por consiguiente, con independencia de si los humanos en algún momento fueron «racionales» en el modo supuesto por la teoría de juegos, muchas personas están ahora entrenadas para interpretar la racionalidad de este modo e imitar sus efectos. Después de todo, esto es lo que hacen los juegos. No solo son campos de juego para la libertad de elección, sino también campos de entrenamiento en hábitos. Ensayan ciertos patrones de respuesta y crean una memoria muscular. En cuanto «juegos útiles», sus repercusiones están integradas en todos los aspectos de la vida.

---

<sup>9</sup> Véase McKenzie Wark, *Gamer Theory*, Cambridge (MA), 2007, cap. I.

*La captura online*

No hace falta ir más allá de la prueba de Turing para encontrar un ejemplo. ¿Con qué frecuencia se ha sometido cualquiera de nosotros a una prueba de Turing invertida en Internet, en la que tenemos que demostrar que no somos un robot? Hasta hace muy poco, la mayoría de los humanos teníamos que demostrarles a máquinas digitales que éramos humanos completando un CAPTCHA –siglas en inglés de Completely Automated Public Turing test to tell Computers and Humans Apart [Prueba Pública de Turing Completamente Automática para Diferenciar a Ordenadores de Humanos]– y teclear un texto garabateado diseñado para eliminar a los *spambots* automatizados. Quien consigue hacerlo, representa un humano para una máquina. Pero en contraste con la inteligencia penetrante que una máquina pensante tenía que desplegar para satisfacer a Turing, en un CAPTCHA, un humano demuestra que es humano mediante la actividad más absurda y mecánica, a saber, leer y copiar una ristra de símbolos. ¿Qué utilidad podría tener este juego?

En 2011, *The New York Times* publicó la noticia de que las personas que tenían que rellenar CAPTCHAS habían sido incluidas sin saberlo en «un proyecto para transformar un libro, una revista, un periódico o un panfleto viejos en un archivo de texto informático preciso, que permitiese realizar búsquedas y fácil de clasificar». Google estaba usando el CAPTCHA para comprobar texto escaneado para Google Books:

El grupo del Dr. Ahn calcula que humanos de todo el mundo descifran al menos 200 millones de CAPTCHAS al día, a diez segundos por CAPTCHA. Esto equivale a unas 500.000 horas al día, mucha capacidad cerebral aplicada a lo que el Dr. Von Ahn considera un ejercicio fundamentalmente mecánico. «Así que nos preguntamos si podríamos hacer algo útil con este tiempo», recordó el Dr. Von Ahn en entrevista telefónica<sup>10</sup>.

En 2012, Google puso la tecnología CAPTCHA a corregir los números de calle de Google Street View. Las personas a las que el ordenador les pedía que demostrasen que eran de verdad personas tenían de hecho que trabajar. Al rellenar un CAPTCHA, estaban proporcionando trabajo no remunerado, involuntario y «fundamentalmente mecánico». Tenían que convertirse en robots –lo que se traduce en trabajadores– para demostrar que eran humanos.

---

<sup>10</sup> Guy Gugliotta, «Deciphering Old Texts, One Woost, Curvy Word at a Time», *The New York Times*, 28 de marzo de 2011.



En años recientes, el CAPTCHA de Google ha sido sustituido por una casilla en la que uno clicla para decir «No soy un robot». Aunque parece más civilizado y cómodo, no es de hecho sino una nueva fase de este mismo juego útil. Google puede ahora identificarnos como humanos gracias a nuestro comportamiento online, nuestra dirección IP y un número de «pistas de seguimiento». De acuerdo con la empresa, «esto proporciona un modelo de cómo se comporta un humano»<sup>11</sup>. Google ha establecido un modelo de nosotros y es, por lo tanto, capaz de hacer predicciones acerca de nuestro comportamiento en su propio juego. Quien se corresponde con el modelo, aprueba y recibe acceso. ¿Cómo se elabora este modelo? Es en gran medida secreto. ¿Es un modelo personal de cada uno como individuo o un modelo genérico de un humano? No se sabe. Lo que importa es que uno tiene que coincidir con el CAPTCHA secreto que Google tiene de la conducta humana. ¿Se han convertido por fin las matemáticas en un ser? ¿Es esta una forma distópica de realismo matemático por la cual los números se ven como la propia realidad?

Este no es ya un modelo en el sentido convencional. Peter Norvig, director de investigación de Google, ha dicho que «todos los modelos son erróneos, y cada vez hay más capacidad para prescindir de ellos». La razón, explicaba Chris Anderson en *Wired*, es que «con suficientes datos, los números hablan por sí solos». Durante cientos de años, los científicos insistieron en que correlación no es causación, pero de acuerdo con Anderson, esto ha cambiado:

Ahora hay una forma mejor. Los petabytes nos permiten decir: «Con la correlación basta». Podemos dejar de buscar modelos. Podemos analizar los datos sin hipótesis acerca de qué podrían demostrar. Podemos meter números en los mayores conjuntos informáticos que el mundo haya visto jamás y dejar que los algoritmos estadísticos encuentren patrones que la ciencia no es capaz de hallar<sup>12</sup>.

De ese modo, la correlación o patrón es el nuevo modelo, y la similitud o semejanza sustituye a la causa y efecto.

---

<sup>11</sup> Andy Greenberg, «Google Can Now Tell You're Not a Robot With Just One Click», *Wired*, 3 de diciembre de 2014.

<sup>12</sup> Chris Anderson, «The End of Theory: The Data Deluge Makes the Scientific Method Obsolete», *Wired*, 23 de junio de 2008.

*Fresas con nata*

Consideremos de nuevo el juego de Turing. El criterio de éxito era que una máquina tuviese la misma capacidad que un humano para confundir a un interrogador acerca de su sexo. Los usos contemporáneos de la informática, por el contrario, no se centran en la confusión de la identidad sino en su multiplicación. Facebook, por ejemplo, ha modificado el Juego de Imitación para decir que, si no quieres identificarte como hombre o mujer, perfecto, pero por favor define tu género «de costumbres», y nosotros nos aseguraremos de enviarte los anuncios publicitarios adecuados. Este no es un juego de imitación sino de identificación.

La similitud –o correlación– como prueba matemática es algo que Turing también abordó. Para cuestionar sus propias ideas, citó la objeción de que las máquinas nunca podrían mezclar fresas con nata, como hacen los humanos. Pero respondió a este reto con un giro:

Tal vez podría conseguirse que una máquina disfrutase de este delicioso plato, pero cualquier intento de que lo hiciese sería ridículo. Lo importante de esta incapacidad es que contribuye a algunas de las demás incapacidades, como por ejemplo, a la dificultad de que se dé entre hombre y máquina el mismo tipo de amistad que entre un hombre blanco y otro hombre blanco, o entre un hombre negro y otro hombre negro<sup>13</sup>.

Pero –y esta pregunta es mía, no de Turing– si una máquina reprodujese esta conducta, ¿estaría entonces pensando? Hay quien opina que sí, porque la idea de que los blancos establezcan vínculos en torno a las fresas con nata se ha trasladado al centro del análisis de redes sociales. Es un claro ejemplo de la llamada homofilia, el fenómeno por el cual a las personas les gusta relacionarse con otras similares a ellas. ¿Cómo podría esto producir una evidencia matemática de algo? Si los hombres blancos comen mayoritariamente fresas con nata en compañía de otros hombres blancos, esto sugiere que cualquiera con quien un hombre blanco esté comiendo fresas será muy probablemente otro hombre blanco. Esta es la lógica que hay tras la idea de Facebook de que te gusta lo que te gusta, y que te gustarán las cosas que les gustan a personas como tú. Así es como te venden fresas con nata. Y así es también como Google concluye que no eres un robot, porque alguien a quien le gustan cosas similares a las que te gustan a ti marcó la casilla para decir que no es un robot, y esto es aplicable a ti por correlación.

---

<sup>13</sup>A. Turing, «Computing Machinery and Intelligence», cit. p. 448.

Si ampliamos este pensamiento al Juego de Imitación, no solo estaríamos adivinando el sexo de todos los jugadores, sino también el de todos sus amigos y de sus redes sociales. Así empieza el juego a transgredir los propios límites y volverse lentamente real. De modo que hay dos juegos completamente distintos. Por un lado, el Juego de Identificación: si algo se parece a algo, es lo mismo. Todas las casillas se marcan. Por otro, el Juego de Imitación de Turing: quizá algo que parezca similar sea lo mismo. Es definitivamente posible que alguien que se presenta como un hombre sea un hombre, pero... puede no serlo. En este punto, una máquina pensante decidirá que esto no es asunto del interrogador y pasará amablemente a hablar del tiempo.

A estas alturas los lectores estarán recordando el argumento inicial de este artículo –que, al menos en el caso de la guerra, deberíamos desear que la realidad fuese un juego– y pensar: ¿pero no son estos juegos de identificación muy injustos y explotadores, estableciendo modelos de personas de acuerdo con algoritmos secretos, y correlacionándolas a partir de una red de parecidos, y después obligándolas a adaptarse a este algoritmo para demostrar que son humanas? Sí. Pero la base del argumento anterior era que uno debería poder apagar un juego, y que sus resultados serían reversibles. Un juego deseable, tal y como yo lo defino, es aquel que se limita a un espacio y un tiempo definidos; puede reiniciarse y sus puntuaciones pueden borrarse. Un juego de correlación es lo opuesto a esto. No es limitado y no tenemos idea de dónde, cuándo y a través de quién seremos captados para participar. Los detalles del propio modelo de cada uno –en qué consiste, cómo se fabrica, a partir de quién ha sido inferido, a quién se le vende y con qué fin– se mantienen en secreto. Sus efectos pueden ser o no reversibles, no lo sabemos.

### *Del juego al trabajo*

El juego de Turing no es el único que se ha recreado en versión algorítmica. El de Benjamin ha sido relanzado como Agencia de Empleo de Humanobots en forma de Turco Mecánico de Amazon, una empresa que resalta su extremada utilidad y que se jacta de ver a los humanos como robots: «Accede a una fuerza de trabajo mundial, a demanda, cualquier día del año, las 24 horas»; «Paga solo cuando estés satisfecho con los resultados». Aun así, estos son relativamente transparentes en comparación con otras puntuaciones de juegos sociales. Cualquier «clasificación» que se nos asigne a cada uno, ya sea parcial o total, ya afecte a nuestra

clasificación crediticia, a nuestra capacidad profesional, a la interacción en los medios sociales o cualquier otra cosa, representa un modelo simplificado de nuestras acciones. Es la puntuación del juego de nuestra conducta social y económica pasada y predicha para el futuro: o, más precisamente, la puntuación de juego de alguien que se parece a nosotros.

Para los artistas, esta es una realidad diaria. Diversas puntuaciones algorítmicas, como las calculadas (o conjeturadas) por empresas como Artfacts o Art Rank, reflejan diferentes interpretaciones o cuantificaciones de medidas de éxito pasadas y futuras. Artfacts asume que el número de exposiciones de un artista se correlaciona de algún modo con el valor monetario de su obra, lo que parece verosímil, aunque no puedo confirmarlo exactamente por experiencia. Art Rank es mucho más arriesgada y se centra en artistas emergentes. Su algoritmo es, por supuesto, secreto, pero se rumorea que inicialmente consistía en un robot que analizaba la cuenta de Instagram del inversor Steven Simchovitz y simplemente promocionaba la obra que a él parecía gustarle. Por supuesto, lo que se infiere es que a un coleccionista como Simchovitz le gustará lo que a Simchovitz le gusta. Sobre esa base, Art Rank siente en consecuencia suficiente confianza como para dividir a los artistas en diferentes categorías: compra, vende y liquida. (Por cierto, tengo un gran modelo empresarial: uno podría adaptar este algoritmo a los sistemas de clasificación de académicos y enriquecerse apostando cuándo un filósofo o teórico social alcanzará su momento culminante y cuándo se liquidará su inventario intelectual. En cierto sentido, la clasificación académica funciona exactamente igual, solo que por lo general lo que se liquida es el departamento entero, lo cual es mucho más eficiente).

En China, los servicios de pago online se utilizan para explorar una forma más totalizada de clasificación mediante puntuaciones de «crédito social». No incluyen solo puntuaciones de crédito derivadas de las actividades financieras de los usuarios, en forma de precios de seguros, planes de fidelidad y tipos de interés personal, sino también información sobre su red social, tal como la situación económica de sus amigos y el tipo de compras que su grupo hace. Se piensa que las innovaciones de Sesame son ensayos de una puntuación de crédito social más integrada que se aplicará a todos los ciudadanos a partir de 2020, y diseñada para mejorar la «sinceridad social». Esto no solo medirá las circunstancias financieras, sino también la conformidad social, deducida del comportamiento online y de tu historial de tráfico. Por supuesto, podrían ser

también las acciones de alguien que se parece a ese usuario o usuaria, o que esté correlacionado de otros modos con ellos. De acuerdo con Li Yingyun, director tecnológico de Sesame Credit, la empresa ha aplicado ya algunos aspectos de esto para calcular la puntuación crediticia.

Alguien que juega a videojuegos diez horas al día, por ejemplo, sería considerado una persona desocupada, y alguien que con frecuencia compra pañales sería considerado como posible progenitor, que en general tiene más probabilidades de tener un sentido de la responsabilidad<sup>14</sup>.

Esto es de hecho juego expandido. En este tipo de juego, jugar a los videojuegos se considera una actividad inútil y hasta subversiva. Después de todo, un videojuego se puede apagar. ¿Qué tipo de precedente sentaría esto para un programa de «sinceridad social»? Se supone que el juego del «crédito social» no es para entretenerse, sino para aumentar la predictibilidad al fundir «vigilancia, recopilación de datos, monitorización online, y seguimiento conductual para representar prácticamente todos los asuntos de sus ciudadanos (y a los ciudadanos en sí) en términos de mercado»<sup>15</sup>. Esta no solo es una forma neoliberal socialista de *jueguificación* estatal, sino también un indicio de que las nuevas matemáticas –llamémoslas matemáticas correlacionistas– se están realizando en forma de vigilancia social de los trabajadores de juegos, que pasan todo el día matando monstruos en *World of Warcraft* por dinero.

### *Hermosos modelos*

Empecé señalando que muchos de mis compañeros profesionales del arte responden con reflejos muy superficiales en relación con los juegos y parecen poco dispuestos a reconocer que están siendo convertidos en juego por todo tipo de puntuaciones clasificatorias y prácticas de comisariado especulativas. No obstante, tal vez estén bien situados para meditar sobre el problema que los juegos representan. Reflexionando sobre la incapacidad de los economistas para predecir la crisis financiera usando los modelos

---

<sup>14</sup> Jiayang Fan, «How China Wants to Rate Its Citizens», *The New Yorker*, 3 de noviembre de 2015.

<sup>15</sup> Jacob Silverman, «China's Troubling New Social Credit System—And Ours», *New Republic*, 29 de octubre de 2015. Los actores no estatales también se *jueguifican*: «Una página extremista islámica de Reino Unido llamada Salafi Media mide el nivel de compromiso de un usuario con un “metro del fundamentalismo”. Cuanto más “radical” o “fundamentalista” se vuelve un usuario, más poder y legitimidad adquiere en el foro», véase Jarret Brachman y Alix Levine, «The World of Holy Warcraft», *Foreign Policy*, 13 de abril de 2011.

de simulación matemática más avanzados, Paul Krugman singularizó el problema, como él lo llamó, de la belleza: «La profesión económica se equivocó porque los economistas, como grupo, confundieron unas matemáticas hermosas y de aspecto impresionante con la verdad»<sup>16</sup>. Desde la década de 1970, el estudio de la economía parecía haber sido asumido por el Dr. Pangloss de Voltaire, que insistía en que vivimos en el mejor de los mundos posibles. La disciplina estaba dominada por la «hipótesis del mercado eficiente», que afirma que los mercados financieros valoran los activos por su valor intrínseco, dada toda la información públicamente disponible. El modelo teórico era –saltándose todos los detalles– maravillosamente elegante y, si la premisa fuese correcta, extremadamente útil.

Que la belleza puede ser un problema se ve de inmediato si miramos los modelos de pasarela, que podrían considerarse una personificación orgánica de los complejos modelos financieros que fallaron en 2008. Se definen como más hermosas cuanto más esqueléticas están. La belleza suprema en términos capitalistas se alcanza cuando un cuerpo humano es capaz de trabajar, día sí, día también, prácticamente sin comida: utilidad es igual a belleza. Los modelos se contemplan como prueba viviente de que esta es una suposición perfectamente realista. La belleza puede, por lo tanto, ser una amenaza para la vida de los humanos. Pero los profesionales del arte tienen una estrategia para impedir que la belleza se confunda con la realidad. La solución es encerrar todo lo hermoso en un museo. Allí, la belleza puede proclamar lo que quiera: el mejor de los mundos posibles, los humanos ideales, la conducta económica racional, etcétera. Al salir dejamos el museo atrás, como al apagar un juego. Sus efectos pueden ser limitados y reversibles, pero aun así uno puede seguir disfrutando del mejor de los mundos posibles, de fresas y nata con un número ilimitado de hombres blancos, o incluso de hacer estallar Hiroshima con el pulgar. Llamemos a este ámbito la autonomía del arte, que significa que no hay conexión directa entre el arte y las realidades sociales. Eso podría ser bueno. Podría haber un museo para el óptimo de Pareto, los equilibrios de Nash, las simulaciones de cobertura de riesgo, cualquier modelo que presuma de ser estupendo o elegante. Todo lo demasiado hermoso para ser cierto.

La correlación y el patrón no tienen necesariamente que ser hermosos para ser considerados ciertos. Solo tienen que *parecer* hermosos. La teoría del arte lleva mucho tiempo abordando esta idea: digamos,

---

<sup>16</sup> Paul Krugman, «How Did Economists Get It So Wrong?», *The New York Times*, 2 de septiembre de 2009.

muy arbitrariamente, al menos desde que Bourdieu habló del *habitus* y la distinción. Homofilia en las artes significa que lo que cualquier otro –alguien como usted– acepta como arte, es (muy probablemente) arte. ¿Qué hay de los patrones, entonces? Como hemos visto, los patrones representan un nuevo tipo de verdad matemática que emerge de los petabytes de spam por medio de algoritmos secretos. Brotan misteriosamente de un exceso de datos aleatorios. La reciente crítica del arte ha producido un gran término en referencia a esto: *crapstracción* [*crapstraction*: «arte de mierda»], un término acuñado por el crítico de arte Jerry Saltz<sup>17</sup>. Los «crapstractos» son cuadros abstractos de patrones aleatorios obtenidos de datos aleatorios, que se venden por cantidades absurdamente enormes [*craploads*] de dinero debido a la inversión especulativa. El mejor de todos los mundos posibles se realiza en el hecho de que las salas de estar de todos los inversores de fondos de riesgo tienen el mismo aspecto. La *crapstracción* condensa las formas ontológicas clave de nuestro tiempo. El arte es lo que tus amigos compran. La belleza es lo que tus amigos compran. La verdad es lo que tus amigos compran. Las matemáticas, también. Cada uno de nosotros es exactamente, o al menos parece, lo que sus amigos compran. Está calculado a partir de petabytes de spam, luego así debe de ser.

¿Qué ocurre si escaneo uno de estos cuadros a modo de código de barras en el teléfono móvil? Por supuesto no veré el algoritmo de la *crapstracción*, que es secreto y está sujeto a derecho de propiedad. Por el contrario, les enviarán a todos mis amigos de Facebook –o, por ejemplo, a cualquiera que se parezca de algún modo a mí en Internet– un cupón para que tomen fresas con nata en una nueva fábrica en la que se hiperexplota a quienes prueban juegos en China. Si no cumplo los requisitos, tendré que comprarme bolas amarillas o negras a cien dólares cada una, o marcar la casilla que dice «No soy un robot» durante el tiempo que lleve descargar un petabyte de archivos de Dr Strangelove. Calcula rápidamente el patrón óptimo: ¿cuál elegirías?

Y aquí empieza a emerger la importancia de la *crapstracción*. ¿Cómo destila la National Security Agency (NSA) patrones a partir de datos recopilados al azar, sino mediante *crapstracción*? ¿Cómo se calculan las

---

<sup>17</sup>Jerry Saltz, «Zombies on the Wall: Why Does So Much New Abstraction Look the Same», *New York Magazine*, 16 de junio de 2014 [Saltz utiliza en este mismo artículo para este tipo de arte la expresión «formalismo zombie», la más generalizada en castellano, N. de la T.].

puntuaciones de clasificación académica? ¿Cómo obtienen patrones, análisis de riesgo y puntuaciones de reputación la biología, la economía, las ciencias informáticas, los análisis de redes sociales o los servicios de asesoramiento de inversión en arte, sino mediante *crapstracción*? Una vez encerrado esto en un museo, sin embargo, los artistas pueden ser evaluados de acuerdo con la elegancia de los algoritmos por los que son clasificados, junto con el sistema de crédito social chino, las obligaciones de deuda colateralizadas, las permutas de préstamos impagados, etcétera, que de ese modo se convertirán en objetos puramente estéticos, un poco parecidos al arte religioso en un museo laico. En lugar de intentar aplicarlos, estos modelos se subastarían.

Meter todos estos modelos en un museo tiene otras ventajas. Podrían beneficiarse de ejemplos verdaderamente destacados de su género: por ejemplo, los modelos de Nueva Babilonia de Constant, que combinan las ideas de automatización, el juego y la economía de modos altamente originales y radicales. Un rasgo asombroso es que en su mayoría no pueden construirse, o si se construyesen no serían muy útiles. Los modelos de Constant no son proyectos de una ciudad de juego real y plenamente automatizada. Visualizan el abismo entre la maqueta y la realidad. Son modelos de la diferencia entre los juegos entendidos como algo utópico, y por lo tanto reversible, y esos omnipresentes juegos útiles, en los que los humanos trabajan como perennes asistentes no remunerados de los robots. El manifiesto de Constant llega a la siguiente conclusión: «Hasta aquí he podido llegar. El proyecto existe. Está a buen recaudo en un museo, esperando tiempos más favorables en los que vuelva a suscitar el interés de futuros diseñadores urbanos»<sup>18</sup>.

### *Las abstracciones sociales*

Desde esta perspectiva, surgen nuevas preguntas. ¿En qué medida eran los supuestos sociales del Arte Relacional meros modelos abstractos confundidos, por desgracia, con la realidad? ¿No sería más fructífero definirlos como abstracciones sociales y usarlos como modelos de pruebas y para simular una serie de supuestos sociales, pero con la premisa de que deberían verse como modelos de la interacción social y no como lo social *per se*? Para ampliar esto: si un juego es una abstracción social, ¿qué tipo de abstracción es? Quizá diferentes abstracciones sociales podrían

---

<sup>18</sup> Constant Nieuwenhuys, «New Babylon-Ten Years On», en Mark Wigley, *Constant's New Babylon: The Hyper-architecture of Desire*, Róterdam, 1998, p. 236.



ser utilizadas como modelos de pruebas en función de su importancia social, difusión, circulación, contagio, puntos de inflexión, teniendo de nuevo en cuenta que estos serían modelos abstractos en el sentido de las esculturas de Constant, y no lo político *per se*. Estos experimentos podrían resultar ser mera crapstracción. Pero el hecho de que la crapstracción esté tan extendida no significa que sea el único tipo de abstracción. No lo es. Y quienes pertenecen al mundo del arte tienen una larga historia de intentar crear matices en estas áreas.

Por supuesto, mis compañeros del arte objetarán que, por desgracia, es imposible contener de esta forma los efectos de la belleza. El arte y sus consecuencias se filtran fuera de las instituciones, sostendrán, y de ese modo mi modelo es también idealizado, ficticio y potencialmente crapstraccional. Estoy completamente de acuerdo. Tenéis razón. Pero no quiero resolver esta contradicción; quiero intensificarla. Por volver al comienzo: un profesional del arte que rechace los juegos por considerarlos socialmente carentes de importancia o insuficientemente reales está definitivamente en fase de negación. Pero esto no responde la pregunta de si un creativo puede pensar. Podría tal vez responderse mediante un juego de imitación. Pongamos que hay un interrogador que quiere descubrir si mi plan de definir cierto tipo de juego social como arte autónomo puede funcionar o no. El interrogador podría plantear la siguiente pregunta: «¿Es el arte autónomo?» ¿Qué responderíamos si fuésemos el jugador x? Sabemos que este juego podría ser una potente ficción generativa: de él podría derivar en último término algún cambio en las relaciones reales. ¿Le decimos entonces al interrogador que, por desgracia, la autonomía del arte no existe y que de todas formas los patrones *crapstractos* seguirán filtrándose a la sociedad? ¿Le diremos que cualquier modelo alternativo es una mera falacia porque, lo hagamos como lo hagamos, no se hará realidad? ¿Le diremos que, al fin y al cabo, la probabilidad de que Google, junto con Art Rank, la sinceridad social china y la NSA, ganen el juego es abrumadora? ¿Contestaremos correctamente todas las casillas de Facebook y nos iremos de compras con todos nuestros amigos parecidos?

¿O nos tienta decidir de otro modo? En ese caso, por qué no mirar a Daniel Ellsberg, que propuso la Paradoja de Ellsberg y el juego de la urna, con todas esas inútiles bolas negras o amarillas. Ellsberg pasó de ser un estratega de la teoría de juegos en RAND a filtrar los Documentos del Pentágono, que demostraban la mentira sistemática de los gobiernos

estadounidenses acerca de la guerra de Vietnam. Esto ayudó mucho a avivar el movimiento contra la guerra y, por otras complicaciones impredecibles, a derrocar a Richard Nixon. De hecho, es exactamente lo que el resultado del experimento de Ellsberg podría haber sugerido: si no puedes calcular el riesgo, bien puedes asumirlo. Contra todo pronóstico, lo consiguió. Asumió el riesgo y corrió con su propia ficción generativa, por ridícula e irrealista que pudiera parecer: quizá haya justicia. Tenemos al menos un 0,001 por 100 de probabilidades de que la haya. Pero para hacer realidad esta probabilidad no solo tenemos que defenderla. Debemos actuar como si fuese un hecho. Habrá que imitar una realidad todavía inexistente y apostar a que será real. Así es como el juego crece hasta convertirse en actuación. Ahora, creativos, por favor, empezad a pensar en ello.