

Una ventana hacia una configuración social tecnológica posible. Reseña del anime Psycho-Pass (2012) del estudio Production I.G¹

Martín Ariel Gendler²

Recibido: 10/05/2020; Aceptado: 29/05/2020

Cómo citar: Gendler, M.A. (2020). Una ventana hacia una configuración social tecnológica posible. Reseña del anime Psycho-Pass (2012) del estudio Production I.G. *Revista Hipertextos*, 8 (13), pp. 217-237. DOI: <https://doi.org/10.24215/23143924e015>



Ficha técnica:

Título: Psycho-Pass

Año de emisión: 2012

Dirección: Naoyoshi Shiotani, Katsuyuki Motohiro

Productores: Koji Yamamoto (jefe), George Wada, Kenji Tabori, Wakana Okamura

Guion y edición: Gen Urobuchi, Makoto Fukami y Aya Takaha.

Estudio: Production I.G

Estrenado en: Fuji TV

Género: Anime *Shonen* de Ciencia Ficción.

Disponible en: Netflix, Crunchyroll.

¹ La presente reseña recupera muchos de los contenidos y análisis vistos en Gendler (2018) "De ficciones, tecnologías, controles y terrores: Psycho-Pass entre el poder, producción, normalización y la resistencia" disponible en: <https://perio.unlp.edu.ar/ojs/index.php/question/article/view/4317/3746>, aunque también aporta nuevos elementos y reflexiones. El citado artículo contiene otro tipo y nivel de detalle y profundidad que puede complementar lo aquí mencionado, por lo que se invita al/a lector/a a darle un vistazo.

² Licenciado y Profesor de Sociología (FSOC-UBA), Doctorando en Ciencias Sociales (FSOC-UBA) y Diplomado Superior en Gobernanza de Internet (UDESA-UFRGS). Becario doctoral del CONICET. Docente Facultad de Ciencias Sociales, miembro del Equipo Sociedad, Internet y Cultura del Instituto de Investigaciones Gino Germani (IIGG). Contacto: martin.gendler@gmail.com

1. Introducción

Las historias de Ciencia Ficción, en palabras de uno de sus mayores referentes Isaac Asimov (1986), son extraordinarios viajes a uno de los infinitos futuros concebibles. Este género, que cuenta con una larga trayectoria, ha sido desplegado en diversos formatos narrativos, literarios, sonoros, visuales, audiovisuales, interactivos. Todas y cada una de sus obras presentan inquietudes, deseos, miedos, esperanzas a la vez que proyectan diferentes situaciones, personajes, teorías, situaciones sobre diversos “mañanas posibles” que también incluyen la creación y el despliegue de diversas configuraciones sociales arremolinadas alrededor de dichos posibles mañanas.

La producción de animación japonesa denominada comúnmente como “Anime”³ cuenta con una larga trayectoria incursionando en el género de la Ciencia Ficción iniciando en 1961 con el cortometraje *50000 años después* de Shinichi Suzuki y *Astro Boy* en 1963, pasando por otras producciones más recientes como *Macross*, *Akira*, *Cowboy Bebop*, *Neon Génesis Evangelion*, *Ghost in the Shell*, *Battle Royale*, entre muchos otros.

El anime como formato específico le da a la ciencia ficción (entre muchas otras cosas) ciertos permisos y ventajas para expresar y mostrar situaciones que serían difíciles de ver en actores de carne y hueso y cierta dinámica que las viñetas del cómic y del manga restringen, ayudándonos de este modo a sumergirnos en un mundo extraño y familiar a la vez.

En el presente artículo, se realiza la reseña del anime de ciencia ficción “Psycho-Pass”, el cual presenta situaciones, personajes y una configuración social (Elias, 1989) sumamente particulares e interesantes. En este sentido, la tecnología y los procesos de control, vigilancia, normalización y acompañamiento que se van desarrollando a lo largo de la trama de la obra son centrales y su análisis permite dar pistas de muchos de los procesos y efectos que se van desplegando en la actualidad.

Psycho-Pass presenta un caso poco frecuente dentro de la industria cultural japonesa al no ser una adaptación animada de una obra literaria, especialmente

³ Se cree que el término anime (アニメ) deriva del término japonés *animeeshon* (アニメーション) que significa literalmente “películas de líneas dibujadas”.

de un manga⁴ o una novela corta sino una obra original para televisión. Estrenado en octubre de 2012 en la cadena de televisión *Fuji TV*, su primera temporada cuenta con 22 capítulos de 24 minutos de duración cada uno. Tras su estreno, debido al éxito de espectadores y los premios recibidos, se proyectó el desarrollo de dos mangas de 6 volúmenes cada uno basados en el anime⁵ seguido por una novela corta de dos volúmenes lanzada en 2013. En 2014 se emitió una segunda temporada cambiando el estudio y los guionistas principales. Esta emisión contó con 11 capítulos de 24 minutos cada uno y no logró la repercusión de la primera. Tras esto, se desarrollaron dos películas (2015 y 2019) y una tercera temporada de la serie, emitida en 2019 que contó con 8 capítulos de 24 minutos cada uno proyectando para 2020 otra película⁶.

Este artículo se estructura en cuatro partes. En primer lugar se describe y avanza sobre la configuración social que presenta el anime *Psycho-Pass* focalizando en especial en la interrelación entre la tecnología y sociedad planteada en torno a las instituciones, normas, formas de relación de los individuos y colectivos entre ellos y con las tecnologías digitales. En segundo lugar, se describe brevemente el rol de las tecnologías digitales en la capilaridad de la vida cotidiana de las personas en la serie para complementar su uso en torno de la vigilancia y control. En tercer lugar se focaliza en algunas problematizaciones acerca de los efectos de producción del saber-poder y de prácticas de resistencia mostrados en el anime. Finalmente se proponen algunas relaciones y resonancias con procesos actuales no-ficcionales.

2. La ventana tecnológica indiscreta

“El Sistema Sybill funciona a base del procesamiento en paralelo distribuido por servidores instalados a lo largo del área metropolitana. Un sistema modelo que hace a la tolerancia cero a fallos una realidad”.

Sistema Sybill

⁴ Por Manga (マンガ) se entiende a la historieta japonesa, la cual representa un enorme mercado de consumo cultural tanto en Japón como en el mundo.

⁵ El primero de ellos desarrollado entre fines de 2012 e inicios de 2014 y el segundo entre 2014 y 2017.

⁶ Cabe destacar que si bien las secuelas (en formato de temporadas de serie y de películas) continúan la línea de la temporada original, los diversos cambios de guionistas, estudio y demás han disminuido la calidad y profundidad del desarrollo en gran medida, por lo que este artículo se focaliza en la primera temporada.

Psycho-Pass nos transporta a un futuro próximo situado en Japón aunque sin especificar ni identificar las fechas precisas. A lo largo de la narración, el espectador se va adentrando en una sociedad que ha construido e instalado el sistema informático *Sybill* para terminar con la delincuencia, el odio y los asesinatos. Ya desde los primeros capítulos se evidencia que *Sybill* se encuentra capilarmente introducido en todos y cada uno de los aspectos de la vida en general, siendo considerado y presentándose a sí mismo como una fuente de paz y estabilidad.

La forma en la que *Sybill* se despliega e interrelaciona con los distintos individuos y colectivos se focaliza en una práctica de examen y medición constante tanto en los espacios públicos como privados por donde el individuo circula. El objetivo de dicha medición es un parámetro conocido como *Psycho Pass* especialmente un coeficiente biométrico denominado *coeficiente de criminalidad* que permitiría corroborar el estado mental y anímico del individuo como así también su potencial o efectiva predilección para cometer crímenes. Todo individuo posee su propio coeficiente de criminalidad, el cual es cambiante y es medido constantemente a través de distintos dispositivos tecnológicos en todos los lugares y situaciones por las cuales los individuos se movilizan.

La serie nos muestra ya desde el inicio que toda la sociedad japonesa se encuentra totalmente estructurada en torno a la medición de este coeficiente pero en especial en torno a las curvas de normalidad (Foucault, 2006) que se producen de él. En este sentido, un valor menor a 100 indica que la persona es un “buen y correcto ciudadano”, un valor entre 100 y 300 un “criminal en potencia” y una medición por encima de los 300 un sujeto peligroso para la sociedad y por tanto eliminable.

Estos parámetros son públicamente conocidos y plantean continuas prácticas de los individuos consigo mismos en torno a medir sus acciones, sentimientos y palabras para mantener su coeficiente de criminalidad dentro de los valores estables, deseables, válidos. Cuando un individuo por diversos motivos va incrementando su coeficiente se despliegan una serie de técnicas y procedimientos para intentar frenar este crecimiento como la terapia, la relajación o incluso distintos elementos farmacológicos.

La serie nos muestra así que toda la sociedad se encuentra configurada en torno a estos valores, particularizando en que los hogares y automóviles no

poseen cerradura, no existen detectores de armas, no hay alarmas anti robo, etc. ya que se presupone que un ciudadano con un coeficiente de criminalidad elevado será detectado, capturado y/o eliminado veloz y eficientemente antes de poder cometer un crimen.

Asimismo, no solo se ha delegado en Sybill el mantenimiento del orden social, sino también se nos muestra que es este sistema el que realiza cálculos y correlaciones respecto del individuo, su coeficiente de criminalidad y sus aptitudes para determinar las posibles opciones de futuro laboral, amistades, opciones de compra, etc. En Psycho-Pass más que nunca las cifras se han vuelto contraseñas (Deleuze, 1991). Asimismo, todos los ministerios y órganos de gobierno parecieran estar dirigidos por Sybill: nunca se muestra una figura de autoridad pública como un presidente, gobernador sino diversos funcionarios seleccionados por el mismo sistema para tal cargo.

Sin embargo, ya desde el primer capítulo la serie se nos muestra que los mecanismos de vigilancia y control constante y al aire libre vía la lectura del coeficiente de criminalidad son necesarios pero no suficientes para mantener el orden estructurado por Sybill. En este sentido, como complemento de estos mecanismos existe la figura de la Agencia de Seguridad Pública, un organismo del gobierno que ante una alarma de un coeficiente criminal alto o ante una situación que pueda perturbar a otros coeficientes “normales”, envía a sus empleados – humanos - a investigar y solucionar el problema.

Entre estos podemos encontrar a los *inspectores*, ciudadanos con capacidades deductivas y morales supuestamente notables a los que el Sistema Sybill les dio la posibilidad de acceder a ese trabajo (entre otros) encontrándolos “aptos e idóneos” para el mismo. Ellos comandan y dirigen a los *ejecutores*, criminales en potencia previa mente detectados y aislados, a quienes se les otorga una oportunidad de “contribuir con el orden social” atrapando o eliminando a otros criminales. Ante una situación problemática son los ejecutores los que deben actuar, siendo los inspectores meros supervisores de dicho accionar. Esto se genera, en parte porque se da por sentado que los ejecutores al tener su mente *contaminada* (coeficiente de 100 a 300) pueden comprender e interpretar mejor las lógicas de los criminales en potencia o irrecuperables a atrapar y también como medio de evitar que se nuble y aumente el coeficiente de criminalidad de los inspectores.

Sección Reseñas: Una ventana hacia una configuración social tecnológica posible

Asimismo, tanto inspectores como ejecutores cuentan con un arma tecnológica denominada *Dominator* conocida como “los ojos de Sybill” ya que se interpreta que es el propio sistema en la figura de estas armas quien realiza la medición y habilita posibles acciones respecto de ella (y por tanto también las legítimas). Mediante este objeto técnico el usuario puede medir directamente el coeficiente de criminalidad de la persona a la que apunta, siendo el arma la que determina si es un objetivo válido o no, si debe entrar en modo *paralyzer* (ante criminales potenciales con valor 100 a 300), en modo *eliminator* ante criminales vistos como “irrecuperables” (300 o más de coeficiente de criminalidad) u objetos tecnológicos peligrosos (modo *decomposer*). Asimismo, si el *Dominator* ve que el coeficiente de criminalidad del objetivo es menor a 100 se bloqueará impidiendo a su usuario ejecutar una acción con él. Por tanto, los inspectores pueden en cualquier momento disparar para incapacitar a un ejecutor ya que estos no dejan de ser criminales en potencia.

Imagen 1. Medición del coeficiente de criminalidad por vía del *Dominator*



Fuente: Psycho-Pass (2012)

El *Dominator* como “ojos de Sybill” obra de juez y ejecutor en el mismo momento y lugar, en base al coeficiente de que el mismo dispositivo juzga. Sin embargo, el disparo no es automático sino que debe ser operado por un inspector o ejecutor, lo que también brinda un pequeño margen de posibilidad de acción de estos sujetos, aunque la premisa inicial parece ser que si el *Dominator* indica algo *esa es la realidad y por tanto es lo que debe hacerse* y así es

interpretado por los individuos. De este modo, los inspectores y los ejecutores son mencionados como “las extremidades humanas del Sistema Sybill” que complementan a las extremidades tecnológicas mencionadas antes mencionadas. Si existiese un error en la resolución de una operación policial este sería visto como un “error humano” y no como un error del sistema tecnológico en el cual la sociedad ha delegado su conducción.

Es en la figura de la División I de la Agencia de Seguridad Pública donde la serie sitúa a sus protagonistas y personajes secundarios, presentando capítulo a capítulo una sucesión de casos policíacos a resolver donde diversos ciudadanos con un coeficiente de criminalidad elevado realizan acciones contra la ley o que puedan afectar el coeficiente de otros. Con una excelente narración, a través de estos casos policiales poco a poco Psycho-Pass nos hace adentrarnos cada vez más en las distintas aristas y complejidades tanto de la configuración social como lo que implica para cada ciudadano vivir en dicha sociedad. Asimismo, los casos presentados van desplegando una serie de situaciones que muchas veces los protagonistas ven como excepcionales pero que perfectamente podrían ser habituales, ya que los distintos casos que van enfrentando se deben a sujetos que por diversos motivos han elevado su coeficiente de criminalidad y por tanto pasado a ser vistos como “peligrosos para la sociedad”.

Cabe sumar otro elemento importante. En cada caso policial presentado la regla es clara: victimario pero también víctima debe ser juzgado por el *Dominator*. No importa que uno no haya hecho nada malo o incluso sea la víctima de un intento de secuestro, violación, etc., si su coeficiente de criminalidad excede el valor de la normalidad es definido como potencial criminal. Es decir, aunque acabe de ser víctima de violencia física si el coeficiente de criminalidad aumenta el individuo es el culpable por no poder mantener su Psycho-Pass estable y sereno y por tanto debe ser castigado. En este sentido, ninguna excepción es posible, nadie escapa del parámetro de normalidad lo cual también genera que se presenten diversos dilemas éticos y morales a lo largo de los capítulos.

3. Del rol capilar de la tecnología en la vida

“Mediante el Sistema Sybill, hemos creado un mundo seguro como ningún otro en la historia de la humanidad. Hoy el mundo disfruta de una prosperidad estable, con gran felicidad, para la mayoría de las personas”.

Sistema Sybill

Como se ha podido observar, la tecnología digital juega un rol trascendental en el anime, tanto para organizar la vida de cada persona como también para monitorear los cambios en los parámetros y coeficientes y castigar cuando estos son excedidos.

Sin embargo, la narración no solo focaliza en tecnologías de medición, control y vigilancia sino también que ahonda en otros objetos técnicos digitales insertos en la vida cotidiana de las personas, lo que da muestras de la capilaridad de Sybill.

Vemos así que cada ciudadano posee una Inteligencia Artificial (IA) personal en forma de un simpático asistente que se encarga de todas las necesidades básicas del hogar: de preparar la comida, de realizar mediciones de sus hábitos y consumos, de recomendarle vestuario o la compra de productos y hasta de ambientar la habitación (sugiriendo posibles opciones) de forma de hacerla más confortable para el usuario. Asimismo la compra de vestimenta u otros elementos también parece estar mediado por esta IA y por otros dispositivos. En este sentido, la tecnología parece proveer al ser humano de la máxima comodidad y facilidad para evitar todo tipo de estrés cotidiano (y por tanto operando en torno a mantener niveles “saludables” del coeficiente de criminalidad).

Imagen 2. Asistente de Inteligencia Artificial en acción.



Fuente: Psycho-Pass (2012)

Fuera del hogar, los automóviles se conducen solos, cámaras de videovigilancia monitorean constantemente el Psycho Pass de los individuos e incluso drones y robots policíacos revisan constantemente los diversos espacios, de forma de asegurarse que no haya ningún aumento del coeficiente de criminalidad de individuos o grupos. Para ello, cuando estos robots policiales son obligados a actuar asumen la forma de amables y simpáticos avatares para hacer lo más amena posible una situación de conflicto y estrés, especialmente para los testigos de la misma.

Imagen 3. Robots policiales asumiendo simpáticos avatares



Fuente: Psycho-Pass (2012)

Cabe destacar la existencia de plataformas de redes sociales, pero con una modalidad y lógica distinta a las que existen en nuestra sociedad.

Por el lado de la *modalidad*, el ingreso a las mismas se realiza con un casco de inmersión total, similar a los utilizados por los juegos de realidad virtual, donde el usuario crea un avatar y tiene la posibilidad de transitar diversos canales personalizados de otros usuarios. Asimismo la *lógica* que parece mantenerse es la del anonimato, en sentido de utilizar un avatar con una figura de fantasía que impida detectar fácilmente a su usuario real; lógica mantenida en los encuentros masivos cara a cara organizados por algún *influencer* de estas redes donde cada asistente aparece vestido de su avatar. En este sentido, las redes sociales que muestra el anime tienden a parecerse más a los viejos canales de chats/IRC donde el usuario puede entrar de forma anónima a diversos canales, mantener conversaciones privadas, etcétera. Sin embargo se agrega a eso algo de la lógica actual teniendo la posibilidad los usuarios más “famosos” de cobrar donaciones de parte de sus seguidores, de forma similar pero a la vez diferente al modelo profesional de los youtubers, influencers, tik tokers, twitchers, etc. actual.

Imagen 4. Individuos en redes sociales utilizando sus avatares



Fuente: Psycho-Pass (2012)

Este caso de las plataformas de redes sociales, si bien aparecen en pocos capítulos es muy interesante ya que pareciera el único espacio donde los individuos piensan que podrían desenvolverse de forma anónima o no

monitoreada. Lo peculiar en este respecto es que nos permite ver otra arista de la configuración social establecida: se nos muestra que estos espacios no son ilegales sino que son permitidos, evidenciando una cierta gestión de los ilegalismos (Morey, 1981) por parte de Sybill: para contribuir con mantener una sociedad ordenada es importante que los individuos piensen que disponen de espacios no ordenados.

Podemos analizar cómo los diversos dispositivos y posibilidades tecnológicas obran como extremidades de Sybill para mantener el control y la vigilancia de los sujetos complementando a las extremidades humanas policiales antes vistas. En este sentido, Sybill está presente en todas partes, al aire libre pero también en la intimidad del hogar, diluyendo la separación público - privado. Los individuos son libres de circular y de ejecutar las acciones correctas y deseables (dejarse asistir por las IA personalizadas, no conducir sus automóviles, pasear “sin preocupaciones”, etcétera) o posibles/permitidas (ingresar a las redes sociales), siempre teniendo en cuenta que en todo momento y lugar sus acciones y estrategias deben ser auto - medidas para no aumentar su coeficiente criminal y por tanto, para evitar convertirse en criminales (potenciales o eliminables) pasando la línea de la “normalidad” establecida.

4. De la producción del poder y la resistencia

“Al analizar el campo de fuerza de un organismo vivo leído por un escáner cimático, dedujeron cómo funciona la mente de una persona. La ciencia finalmente descubrió el secreto detrás del alma humana, y como resultado esta sociedad cambió drásticamente. Sin embargo, la voluntad de las personas no forma parte de esa valoración”.

Makishima Shogo

Profundizando un poco más en el desarrollo de la trama, establecido ya la situación inicial y relatado al espectador las normas generales del mundo, se nos presenta al antagonista central: Makishima Shogo. Este es un intrigante personaje que, a fuerza de diversos planes y acciones, busca “revelar el secreto del alma humana” al considerar que la sociedad que se ha entregado a la mera existencia conducida por la tecnología y los parámetros fijados por el Sistema Sybill.

Sección Reseñas: Una ventana hacia una configuración social tecnológica posible

Un elemento curioso (y un agradable agregado para aquellos con cierta formación) es que la serie profundiza en las motivaciones del antagonista haciendo que constantemente sean mencionados por él una buena cantidad de autores filosóficos, teóricos y literarios para dar complejidad a cada una de sus prácticas en sus respectivas situaciones. Los casos más renombrables son los de Platón, Aristóteles, Descartes, Rousseau, Foucault, Bentham, Ortega y Gasset, Pascal y Weber; escritores de ciencia ficción como Philip.K. Dick, William Gibson, George Orwell o Aldous Huxley; grandes autores de la literatura como William Shakespeare, Jonathan Swift, Joseph Conrad o Marcel Proust.

Si bien la información nos es revelada de a cuenta gotas, pronto se evidencia que Makishima es una producción de la configuración de relaciones sociales y del ejercicio del saber-poder (Foucault, 1987) del Sistema Sybill, ya que a pesar de sus pensamientos, discursos y actos contra el orden establecido su coeficiente de criminalidad no se incrementa, haciéndolo invulnerable a los *Dominators* y escaners y representando un *bug*, una falla en el discurso de “perfección” del sistema.

Esta circunstancia, denominada en la serie como “criminal asintomático” no sólo pareciera haber generado el impulso inicial de Makishima por poner en jaque al sistema, sino también es enunciado como un secreto que debe ser mantenido oculto a los ojos del público, so peligro de que tambalee todo el sistema establecido en torno a la premisa de la medición del coeficiente de criminalidad.

Imagen 5. Makishima Shogo, criminal asintomático cuyo coeficiente de criminalidad no puede ser medido.



Fuente: Psycho-Pass (2012)

Pronto se nos revela que Makishima se encuentra relacionado con gran parte de los casos abordados por nuestros protagonistas de la División I. Intentando poner en juego vidas y el cuestionamiento del orden social, el antagonista obra en gran parte de la serie como maestro estrategia por detrás de dichas situaciones, siendo quien simplemente da armas, lugares o recursos a aquellos que ya tienen una cierta motivación, entendiendo que esta también es producida directa o indirectamente por la red de configuraciones sociales y de poder desplegada y ejercida por Sybill. Este “estar por detrás” se hace para evidenciar que él simplemente facilita el poder expresar y ejercitar todos los sentimientos reprimidos producidos por el “perfecto sistema”, a la vez que le sirve en su investigación y análisis acerca de “lo que el ser humano puede llegar a hacer”. En otras situaciones toma un papel central involucrándose personalmente en el desarrollo de los casos o incluso siendo el máximo responsable de ellos.

Cabe destacar que en sus acciones de resistencia al sistema configurado por Sybill por parte de Makishima, sus peones y colaboradores la tecnología también presenta un carácter central lo que también permite ampliar la riqueza que ofrece la obra.

Yendo a un caso muy puntual (y quizás uno de los más impactantes), y advirtiendo del posible *spoiler*, nos remitimos al capítulo 14 de la serie.

Este inicia cuando se ve a un hombre con un casco primero ingresar violentamente a una farmacia y asesinar a su personal sin que ninguna alarma sea disparada ante una suba de Psycho Pass en la zona como sería esperable ante una persona que comete un asesinato de forma violenta. Se nos revela así que este casco obra de dispositivo que anula la medición del coeficiente de criminalidad.

Más tarde, el mismo sujeto camina por la calle, golpea a una mujer con un martillo frente a una multitud de personas que circulan. El hombre del casco golpea furiosa y repetidamente a la mujer sin reacción alguna de los concurrentes. Ni grabación con el celular, ni comentarios entre ellos ni menos que menos algún tipo de acción o reacción. Se nos muestra que todos los transeúntes se quedan completamente atónitos, sin capacidad de procesar una situación de violencia de tal magnitud, la cual debería ser imposible por la medición constante del coeficiente de criminalidad.

Uno de los robots policíacos cercanos se acerca, pero en lugar de detener al agresor, activa su simpático avatar y le indica a la mujer que su coeficiente de criminalidad estaba subiendo y le sugiere tomar tratamiento terapéutico, ignorando al hombre del casco y su salvaje accionar, mientras se muestra que los martillazos acaban con la vida de la joven. Asimismo, un cómplice de Makishima graba con su teléfono la escena y rápidamente sube el video a las redes.

Imagen 6. Sujetos utilizando el casco anti medición del Psycho Pass



Fuente: Psycho-Pass (2012)

El capítulo 15 arranca con el video siendo viralizado y fruto de múltiples comentarios confusos de parte de los ciudadanos, que no pueden procesar los eventos que van surgiendo. Tras esto, se nos muestra como Makishima distribuye a varios grupos de personas los cascos anti-lectura del Psycho Pass, iniciando estos grupos una serie de ataques, robos, saqueos, asesinatos expandiendo el caos por toda la ciudad. Estos hechos nuevamente se vuelven virales en las distintas redes sociales, donde se ve como los ciudadanos confundidos comentan la situación, preguntando si la Agencia de Seguridad Pública está tomando cartas en el asunto, o incluso qué elemento casero puede servir como arma de defensa logrando insólitas respuestas (ejemplo: una planta). Habría así también una cierta reminiscencia a la teoría del Leviatán de Hobbes, dado que con la instalación de Sybill los ciudadanos habrían cedido al sistema no solo el control y ordenamiento de sus vidas y el monopolio de la

violencia legítima sino también hasta el conocimiento acerca de la violencia misma dado que este no sería compatible con la configuración social.

Tras diversos casos, se nos muestra a grupos de ciudadanos asesinando a otros a quienes creen haber visto quitándose un casco. Tras esta situación y la duda acerca de si eso no les generará problemas de aumento de su coeficiente criminal, uno de ellos menciona que “*leí en la red que autodefenderse o asesinar criminales disminuye el coeficiente criminal*”. Esto muestra nuevamente la centralidad de la curva de normalidad del coeficiente de criminalidad en la serie, en sentido que si se ejecutan acciones que se entiende que podrían colaborar con su disminución estas serán vistas como válidas, deseables y correctas. Asimismo, la serie nos brinda una pequeña muestra acerca de los posibles efectos de la desinformación y *fake news* circulantes en Internet.

Estas descripciones permiten entrever como si bien los diversos dispositivos tecnológicos son la fuente de la producción de personas, conductas y subjetividades y son, junto a las “extremidades humanas” los causantes de generar y mantener el orden social, también pueden ser elementos fundamentales para la resistencia y la contra-conducta. Si bien el casco anti lectura del coeficiente de criminalidad actúa aquí como elemento fundamental, también lo son los otros objetos técnicos interrelacionados que actúan en la escena: el caos no solo fue causado por la *utilización criminal* del casco sino también por su difusión masiva tanto material como informativamente y para esto fue necesario poner en juego otros conjuntos de dispositivos técnicos.

5. Resonancias

Dicen que vivimos en la sociedad justa controlada por máquinas. Una que no depende del imperfecto ego humano. No se admiten errores con Sybill. Esa es la política. Para un sistema como Sybill lo más importante no es que funcione perfectamente, sino que la gente siga pensando que así lo hace.

Joshu Kasei, supervisora de inspectores

Como se habrá podido observar, muchas de las aristas abordadas de Psycho-Pass pueden remitir a ciertas obras de ciencia ficción literarias como 1984 o Un Mundo Feliz, a otras obras audiovisuales o también a diversas elaboraciones teórico-conceptuales como las referidas a las Sociedades de Control (Deleuze, 1991), Panóptico Digital (Byung Chul Han, 2014) pero también a lo que refiere

al acompañamiento algorítmico de la vida (Sadin, 2017) o incluso la gubernamentalidad algorítmica (Rouvroy y Berns, 2015).

En este sentido, Psycho-Pass nos presenta y despliega muchas similitudes con cierto tipo de prácticas del ejercicio del saber-poder actuales no-ficcionales aunque de forma más exacerbada, evidente y transparente.

Quizás la primera resonancia que pueda venir a la cabeza del lector/a pueda ser el despliegue del llamado “Sistema de Crédito Social” de la República Popular de China. Este es un sistema creado en 2014 donde se asigna un cierto puntaje a cada ciudadano en base a sus gustos, trayectoria, opiniones, acciones offline y online, entre una multiplicidad de elementos adicionales. En este sentido, la puntuación asignada al sujeto no solo le posibilitaría (o impediría) acceder a diversos tipos de préstamos financieros sino también a realizar viajes y movilidad en general, conseguir trabajos, acceder a becas y/o universidades e incluso a diversos productos, eventos y experiencias. Así, habría no solo un monitoreo constante y almacenamiento de datos de las personas respecto a su actividad en y fuera de Internet sino también una modulación que permitiría estructurar su campo de acción de cierta forma y no de otra.

Este quizás es el ejemplo más extremo y cercano a lo desplegado por Psycho-Pass (aunque obviamente sin *Dominators* ni Sybill) y por eso arriesgamos aquí que puede ser el primer caso análogo no-ficcional en el que se pueda pensar⁷.

Al respecto cabe destacar que distintos tipos de parametrización algorítmica cada vez más son realizados en las diversas sociedades occidentales (Finn, 2017). En este sentido, de forma quizás más imperceptible y capilar, el uso masivo de diversos tipos de plataformas, dispositivos y programas *que nos acompañan y asisten* (Sadin, 2017) incluyen la posibilidad de que las personas con las que se contacte y relacione, los servicios y bienes disponibles, la información a la que se accede, las experiencias posibles de ser vividas, entre un gran etcétera esté modulada por distintos tipos de coeficientes que despliegan zonas de frecuencia y posibilidad (Deleuze, 2014).

Sin embargo, tanto en el caso chino como en los diversos casos occidentales se postula que las recomendaciones y conducción algorítmica de la vida no solo

⁷ Quizás el/la lector/a no piense en la política de gobierno específica “sistema de crédito social” pero si en el caso general de China respecto a la gestión de Internet y de las telecomunicaciones.

es *justa sino es eficiente*. Justa dado que supuestamente se deriva de las acciones, deseos e intenciones demostrados de las personas y eficiente porque es procesada por tecnologías y algoritmos *neutrales* y por tanto no influidos por diversos motivos políticos, religiosos, intensionales, etc. Asimismo, estos dos términos guardan una cierta relación con los postulados de la cibernética (Rodríguez, 2019) acerca de una supuesta *superioridad* de la tecnología (al menos en lo que respecta a su capacidad de procesamiento). Se podría postular así una resonancia entre la *confianza* en la neutralidad de la tecnología y los algoritmos como eficientes para conducir, recomendar, guiar al igual que se realiza en Psycho-Pass de forma más extrema respecto a Sybill.

Este argumento de neutralidad tecnológica (Parente, 2010) ayuda a obturar los diversos intereses y motivaciones en los parámetros en la justificación, diseño y aplicación (Spiegel, 2016; Winner, 1985; Feenberg, 2005) de las tecnologías y algoritmos. En este sentido, si bien cada vez surgen más casos donde se evidencia que la elaboración de estos coeficientes y correlaciones se encuentra *sesgada* por diversos parámetros como por ejemplo los que hacen alusión al género, al color de piel, la etnia, entre otros (Fernández de la Morena, 2019)⁸ estos suelen ser poco visibilizados.

Otra de las resonancias interesantes que podemos pensar refiere a que la movilización de los objetos técnicos no solo puede ser pensado para ejercer control, vigilancia y producción de prácticas y subjetividades sino que también pueden ser puestos en juego en torno a la resistencia y generación de conductas ante estas prácticas de gobierno. Así como en Psycho-Pass los cascos, avatares de redes sociales y otros dispositivos antes mencionados son utilizados para intentar cubrir las huellas, dificultar los procedimientos de parametrización o directamente intentar sabotear la configuración social tecnológica, nuestra realidad no-ficcional nos muestra algunos casos similares. Los diversos mecanismos y softwares de encriptación y las plataformas diseñadas en base a software libre dan pequeñas muestras de objetos técnicos cuyo diseño permite posibilidades de obturar nuestras huellas o de dificultar la modulación y el acompañamiento algorítmico. Asimismo, cada vez más, los

⁸ Si bien hay muchos ejemplos existentes posibles de ser desplegados aquí, elegimos optar por uno quizás no tan conocido como es el del Servicio Público de Empleo de Austria. Este órgano estatal despliega un algoritmo que divide la población desempleada en tres categorías según su “potencialidad de conseguir empleo”. Uno de los parámetros para el diseño del coeficiente que permite dividir entre las tres categorías refiere específicamente al género, dado que el puntaje final es menor si la persona tiene hijos dependientes pero es *aún menor* si esa persona es mujer respecto a si es hombre.

distintos ciberataques no solo pueden hacer colapsar webs, plataformas y servicios sino poner en graves dificultades a la infraestructura general (no solo online) de una empresa, organismo privado y/o público o hasta de un municipio, provincia o país. Así como la llamada Internet of Things (IoT) promete un mundo de comodidad y eficiencia al interconectar diversos dispositivos, electrodomésticos, sensores e infraestructuras a la Red de Redes este también puede conllevar un enorme número de posibles direcciones de IP a ser controladas para realizar ataques de denegación de servicio de forma incluso más masiva que la que conocemos hasta el momento.

Estas son solo algunas resonancias posibles de los elementos destacados del anime. Cabe destacar que muchas otras aristas, problemáticas, y situaciones de la serie han quedado sin abordar en esta reseña también para invitar al lector/a a descubrirlos y pensar sus propias resonancias.

6. Reflexiones abiertas

“Vaya mundo en el que vivimos, ¿Verdad?, pero podría ser peor, ¿Verdad?
Así es -dije-, o peor aún, podría ser perfecto”.

William Gibson (1981), *The Gernsback Continuum*

En esta reseña hemos intentado acercar al/a lector/a algunas de las aristas y dimensiones generales y que nos han parecido más interesantes acerca del anime *Psycho-Pass* intentando no particularizar en demasía en los casos concretos (salvo en uno que nos ha sido inevitable) para invitar mayormente a su visualización.

Como hemos visto, *Psycho-Pass* posee y presenta una serie de componentes narrativos y argumentales que nos permiten considerarlo en gran forma como una de esas múltiples ventanas a futuros posibles, de la que quizás no estemos tan distantes de estar. Las temáticas y problemáticas abordadas en el anime, así como la configuración social desplegada en el mismo abren la puerta no solo a un entretenimiento sino a un potencial ejercicio de reflexión.

En el marco de los procesos generados por la expansión del COVID 19, contexto en el cual de escriben estas líneas, se evidencia una serie de profundizaciones y aceleraciones de prácticas y procesos previos respecto a la

interrelación entre las tecnologías digitales y la sociedad. Las estrategias de cuarentena implementadas en muchos países del globo junto a diversas medidas de gobierno han profundizado el uso y apropiación de diversos objetos técnicos, plataformas y modalidades masificando experiencias y prácticas de tele-trabajo, educación a distancia, tele-medicina, etc. como también el uso de plataformas de redes sociales y otros que contemplan una clara lógica de personalización algorítmica (Gendler, 2019).

Es en este sentido que diversos intelectuales, siendo el caso de Byung Chul Han (2020) el más notorio, pronostican que debido al avance y digitalización de la vida, el modelo de vigilancia y control tecnológico asiático (tanto de China como otros países como Taiwán, Japón, Singapur, Corea del Sur) podría ganar terreno en el resto del mundo expandiéndose y fijándose “el estado policial digital” como norma de configuración social exitosa para el ordenamiento y la gestión de cuerpos, poblaciones y voluntades.

Si bien creemos que este análisis es exagerado y no contempla una gran serie de factores y procesos, aunque eso sería material para otro artículo, Psycho-Pass nos permite pensar una forma en que ese tipo de configuración social es posible y por tanto su consumo cultural y potencial análisis resulta no solo relevante sino también interesante dentro de la gama de opciones a tener en cuenta.

Asimismo, también nos deja una especie de moraleja: incluso en un orden social casi totalizante y sumamente restrictivo, donde cada paso y acción pareciera estar premeditado al detalle siempre queda lugar para diversas prácticas de resistencia. En este sentido, siempre queda espacio para la acción no esperada, para los diversos puntos de fuga tanto en el diseño como en el uso, apropiación y/o implementación de las tecnologías digitales.

Para finalizar, se puede evidenciar que en todo el artículo no se usó la palabra/categoría *distopía* - sociedad futura controlada y restrictiva y por tanto indeseable -, para referir a Psycho-Pass, ya que desde otro punto de vista podría considerarse una *utopía* - sociedad futura deseable que vale la pena buscar -. Sin intención de que se considere demente al autor de estas líneas, simplemente podemos postular que la distopía de unos es la utopía de otros, ya que la sociedad regida por Sybill expresa muchos de los pedidos mayoritarios actuales: paz, seguridad, orden, previsión y estabilidad. Asimismo, como hemos visto, muchos de los avances tecnológicos y dispositivos digitales disponibles ya

permiten cuantificar, determinar (y por tanto aplicar) nuestros perfiles como deseables, posibles, incorrectos (Gendler, 2018) sin necesidad de un *Dominator* o de un coeficiente de criminalidad.

Se invita al lector y a los/as diversos/as colegas a embarcarse en esta aventura o en otras similares del género, a riesgo de que aumente su coeficiente de criminalidad, claro está.

Referencias

- Asimov, I. (1986). *Sobre la Ciencia Ficción*. Barcelona: EDHASA.
- Byung-Chul Han (2014). *Psicopolítica*. Barcelona: Herder.
- ____ (2020). La emergencia viral y el mundo de mañana. Recuperado de: <https://www.elextremosur.com/files/content/23/23684/sopa-de-wuhan.pdf>
- Deleuze, G. (1991). Posdata a las sociedades de control. Recuperado de: <http://www.fundacion.uocra.org/documentos/recursos/articulos/Posdata-sobre-las-sociedades-de-control.pdf>
- ____ (2014). *El Poder: curso sobre Foucault II*. Buenos Aires: Cactus.
- Elias, N. (1989). *El proceso de la civilización. Investigaciones sociogenéticas y psicogenéticas*. México: FCE.
- Feenberg, A. (2005). Teoría Crítica de la tecnología. *Revista CTS*, 2(5), 109-123.
- Fernández de la Morena, B. (2019). *Discriminación Algorítmica: Estudio del sesgo en arquitecturas de aprendizaje profundo*. Tesis de fin de grado de la carrera de Ingeniería de Tecnologías y Servicios de Telecomunicación. Madrid: Universidad Autónoma de Madrid.
- Finn, E. (2017). *What Algorithms Want: Imagination in the age of computing*. Massachusetts: The MIT Press.
- Foucault, M. (1987) *Historia de la sexualidad. 1. La voluntad de saber*. Madrid: Siglo XXI.
- ____ (2006). *Seguridad, territorio, población*. Curso en el Collège de France. Buenos Aires: FCE.
- Gendler, M. (2018). Gubernamentalidad algorítmica, redes sociales y neutralidad de la red. Una relación necesaria. *AVATARES de la comunicación y la cultura*, (15). Recuperado de: <https://publicaciones.sociales.uba.ar/index.php/avatars/article/view/4888/4021>

- _____ (2019). Personalización algorítmica y apropiación social de tecnologías. Desafíos y problemáticas. En Rivoir, A.L y Morales M.J (eds.) *Tecnologías digitales: Miradas críticas de la apropiación en América Latina*. Buenos Aires: Clacso. Recuperado de: <https://www.jstor.org/stable/j.ctvt6rmh6.21>
- Gibson, W. (1981). The Gernsback Continuum. En Carr, T. (ed.) *Universe 11*. Nueva York: Doubleday.
- Morey, M. (1981). Introducción. En Foucault, M. (1981). *Un diálogo sobre el poder y otras conversaciones*. Madrid: Alianza Editorial
- Parente, D. (2010). *Del órgano al artefacto: acerca de la dimensión biocultural de la técnica*. La Plata: EDULP
- Rodríguez, P. (2019). *Las palabras en las cosas: Saber, poder y subjetivación entre algoritmos y biomoléculas*. Buenos Aires: Cactus.
- Rouvroy, A y Benrs, T. (2015). Governamentalidade algorítmica e perspectivas de emancipação: o díspar como condição de individuação pela relação?. *Revista ECOPOS*, 18(2), 36-56.
- Sadin, E. (2017). *La Humanidad Aumentada: la administración digital del mundo*. Buenos Aires: Caja Negra editora.
- Spiegel, A. (2016). *Decidir frente a las pantallas*. Buenos Aires: Mandioca.
- Winner, L. (1985). ¿Tienen política los artefactos? Recuperado de: <https://www.oei.es/historico/salactsi/winner.htm>
- Yamamoto, K. (productor) (2012). *Psycho-Pass*. Tokio, Japón.