

Click to have an orgasm

En el año 1971, en un pequeño cubículo del *Departamento de Proyectos Avanzados de la Defensa Norteamericana (DARPA)*, Ray Tomilson enviaba por primera vez en la historia un mensaje de texto a través de una red. No tenemos constancia del contenido de ese primer e-mail, pero todos sabemos hoy en día que se trataba de una sentencia de muerte para los sellos, papeles, sobres y cartas que tenía en el cajón de su mesa. No sólo acababa de digitalizar un montón de papelamen sino que de paso virtualizaba una pequeña fracción de nuestra vida, un acto. Pocas veces más volveríamos a reproducir la acción física de lamer un sello y pegarlo a una carta, aunque seguiríamos destinando tiempo a enviarnos palabras a distancia.

Durante los siguientes 40 años hemos digitalizado toda una serie de cosas que hasta entonces sólo tocábamos: dinero, discos, libros, imágenes... además de herramientas y formas de relacionarnos, aunque quizá no nos resulta tan evidente que, todo el tiempo que dedicábamos a desempeñar físicamente estas tareas, lo pasamos ahora dentro de un ordenador conectado a la Red (quizá con el culo aún en la silla, sí, pero la consciencia totalmente dentro de la máquina). Poco a poco, sin darnos cuenta, estamos traduciendo nuestra vida a ceros y unos, migrando nuestra existencia hacia el interior de un pequeño artilugio que llevamos en el bolsillo.

Si las comunicaciones, el trabajo, el ocio y la cultura se están virtualizando, ¿qué pasa entonces con el sexo? No creo que queramos dejarlo tirado en la cuneta, ¿no? Tenemos acceso a toda la pornografía del mundo pero ¿hay algún programador que haya decidido crear una plataforma que simule su práctica?

Por supuesto.

De la misma manera en que millones de individuos utilizan la virtualidad para convertirse en pilotos, mé-

dicos, magos, elfos o guerreros que viven en primera persona las aventuras más fantásticas, otros han decidido follarse a la princesa en lugar de matar el dragón. Recorren cielos y montañas buscando el entorno ideal donde materializar sus fantasías sexuales: un aula de instituto, un taller mecánico, una playa paradisíaca... También definen al detalle quién les acompaña. Una de las ventajas de los simuladores virtuales respecto a aquello físico que intentan reproducir es la posibilidad de modificar cualquier variable. Podemos definir al milímetro la longitud de nuestro pene o el diámetro de unos pezones más o menos turgentes, de qué color queremos que sea nuestra piel y la cantidad exacta de pecas que en el otro encontraremos. Además podemos escoger la edad de los personajes creados y, mezclando todos estos ingredientes, construir nuestra lolita deseada.

Una vez definidas las piezas del juego podemos poner en práctica lo que a oscuras imaginábamos, con el control absoluto de todo lo que pasa. Vistiendo y desnudando a conciencia, empezamos con dos besitos aún de pie o, directamente, con una mamada encima la mesa. Los botones, los diálogos y las barras de energía nos sirven para controlar la intensidad de los movimientos y la posición más adecuada, tener presente el nivel de excitación o incorporar los juguetes necesarios (diseñados previamente por los mismos participantes).

En comparación, las 100 posturas del Kamasutra resultan poca cosa. Los usuarios pueden modelar sus propias contorsiones y compartirlas a través de Internet para que otros puedan utilizarlas. Asimismo, es posible compartir los butaneros, las MILFS o las lolitas que ellos mismos hayan creado e invitarlos a la siguiente fantasía que tengamos en mente.

Una de las opciones más utilizadas es, sin duda, la de visualizar la escena desde cualquier ángulo. Podemos tomar fotografías haciendo capturas de pantalla o grabar clips de vídeo si el movimiento o los gemidos nos los piden. Hay quien después edita ese material y crea

sus propias películas porno, previamente guionizadas. Otros maquetan las fotos y construyen sus novelas gráficas.

Todos estos simuladores nacieron hace cuatro días; aún vivimos en el Jurásico. La experiencia que nos proponen sigue estando muy alejada de la que nos ofrece el mundo físico. Aún así creo que están abriendo camino, que son puntas de lanza. Si un día consiguen virtualizar cada uno de los cinco sentidos que alimentan nuestro cerebro e implementar inteligencia artificial a los distintos personajes, quizá las diferencias entre lo virtual y lo físico desaparezcan. Si ya es posible atenuar el dolor mediante electrodos conectados al cerebro, ¿por qué no, un día, provocar orgasmos? ¿Sufrirán entonces el concepto y la práctica del sexo una transformación tan profunda como la sufrida por todo lo que hemos conseguido digitalizar hasta la fecha?

No sé exactamente lo que pasará, pero quizá cuando me jubile follaré más que ahora.