

**ALMAKAZER**  
**(EL EMPATIZADOR)**

**Por**

**Jesús Santana Gálvez**

Era el año 2049. En un día como cualquiera, Javier Estrada vio el amanecer. No durmió en toda la noche. ¿Cómo podría? Tenía que tomar una de esas decisiones en las que todas las opciones son horribles. Se puso a pensar en cómo había llegado a ese momento...

Javier tenía 19 años. Era delgado, moreno, de baja estatura con cabello negro y ojos oscuros. Era el mayor de 5 hermanos. Su madre era soltera. Su padre los había abandonado tiempo atrás. Vivían en la comunidad más pobre de Michoacán, México, llamada “El Platanar”. Su casa era un cuartito hecho de piedras y palos con techo de paja y tierra en vez de piso. No tenían luz ni muebles. Dormían en el suelo. Comían de lo que sembraban (maíz, frijol y chile) y bebían agua de un arroyo cercano. La carne era un lujo. No tenían ropa de buena calidad. Trataban sus enfermedades con remedios caseros. No iban a la escuela porque estaba a horas de distancia. No había oportunidades de trabajo. Ganaban unos cuantos pesos al día vendiendo de sus cosechas o haciendo sombreros de palma. A veces pasaban hambre por escasas lluvias y bebían agua caliente para calmarla. Javier nunca tuvo un juguete y el único dulce que probó fue una paleta chupada que recogió del suelo.

La extrema pobreza en la que vivía lo llevó al hartazgo. Cierta día acudió a su amigo Eduardo, a quien acostumbraba llamarlo “Lalo”. Era alto, gordo, moreno, con cabello rapado. Lalo formaba parte de uno de los carteles de droga más grandes del país. En varias ocasiones Lalo lo había invitado a formar parte del cartel, diciéndole que ganaría mucho dinero. Pero Javier se rehusaba. No se veía a sí mismo como un criminal. Pero su hartazgo

llegó a tal grado que decidió aceptar. Lalo lo llevó con el líder del cartel, a quien lo conocían como Aarón “El Sanguinario”. Al expresar Javier su interés por unirse al cartel, Aarón mandó traer a un hombre encapuchado y lo pusieron de rodillas. Se trataba de un miembro de otro cartel. Luego le entregaron a Javier una pistola. La prueba consistía en matar al encapuchado para mostrar su lealtad al cartel. Estaba verdaderamente asustado. No quería hacerlo. Él no era un asesino. Pero su frustración lo llevó finalmente a jalar del gatillo. Ahora era un miembro del cartel.

Durante un año, Javier y su familia vivieron mucho mejor que antes. Se mudaron a un departamento en Morelia. Ya no pasaban necesidades. Claro que tuvo que mentir sobre de dónde obtenía el dinero. No se sentía orgulloso de lo que hacía, pero le consolaba ver que su familia estaba bien. Cierta día, Javier tuvo un problema. En una de sus operaciones hubo un testigo, una jovencita de 15 años. La capturó y encapuchó. Al llevarla con Aarón, éste dijo que no podía haber testigos, por lo que le pidió que la liquidara. Javier se paralizó. No sólo se trataba de alguien muy joven, sino también de alguien inocente. Era inaceptable. Se rehusó a hacerlo.

Aarón lo miró fijamente.

–Si no lo haces, voy a agujerar tanto a tu familia que no los vas a reconocer. Habrá tanta sangre que no podrás soportar el olor a hierro. Y si después de eso te sigues rehusando, haré lo mismo contigo, pero muy lentamente. Y sólo cuando me supliques que te mate, te mataré. Te daré un día para que lo pienses.

Y por eso Javier no pudo dormir en toda la noche. Tenía que decidir entre matar a una inocente o que mataran a su familia. Después de mucho pensar, decidió finalmente contárselo todo a su madre. Ella enloqueció de terror y rabia, pero no había tiempo para discutir. Huyeron a Jalisco, donde consiguieron otro departamento. Pasaron semanas y nada sucedió. Javier se sintió aliviado. Parecía que se había librado de esa pesadilla. Sin

embargo, una noche que regresó al departamento, vio con horror que su madre y sus hermanos estaban regados por el suelo, llenos de agujeros de bala, irreconocibles. Toda la casa llena de sangre, al grado de que apestaba a hierro, tal y como se lo habían prometido. Javier empezó a gritar de dolor y horror al ver semejante escena. Se arrodilló en un charco de sangre, cubrió su rostro con sus manos y se puso a llorar, a maldecir. En ese momento deseó con todas sus fuerzas el no tener esa vida tan miserable. Deseaba con todo su ser que se acabara ese infierno. Y entonces todo se puso oscuro...

Una joven mujer se encontraba acostada, gritando y llorando, y súbitamente despertó y se incorporó. Estaba muy confundida. No entendía lo que estaba pasando. Se encontraba en un cuarto que no reconocía y su cabeza se encontraba llena de cables que conectaban a un aparato extraño. Pero poco a poco fue recordándolo todo. No era un joven llamado Javier Estrada, sino una mujer llamada Nicole Friedmann. Tenía 22 años. Era alta, con sobrepeso y blanca, con cabello rubio y ojos azules. Vivía en Alemania. Perteneecía a una de las familias más ricas del mundo. Tenía a sus dos padres y era hija única. Vivía la vida de lujo y asistía a la universidad más cara del país. Estaba despreocupada de la vida. Pensaba mucho en su propio bienestar, como comprar todo lo que quisiera, tener una familia y viajar. Era insensible a la miseria del mundo.

En eso se acercó un hombre de 60 años, alto, de tez aperlada, con cabello gris y ojos color miel. Llevaba bata de laboratorio. Al principio Nicole no lo reconoció, pero después de unos segundos lo recordó. Se trataba del profesor-investigador Salvador Espinosa, un profesor de México, experto en neurociencia, quien estaba como profesor visitante dando un curso de neurociencia avanzada. Nicole era su alumna. El profesor Espinosa la tranquilizó, le retiró los cables, y con calma le fue explicando todo.

–Lo que acabas de experimentar, Nicole, fue sólo una simulación, provocada por el aparato al que estabas conectada. Lo llamamos *Almakazer*<sup>1</sup>, que significa “empatizador” en *uniselny*<sup>2</sup>.

El *uniselny* era un idioma creado por la Organización de las Naciones Unidas (ONU) en el 2040 como una estrategia para unir al mundo. Significa “universal”. La ONU consideró que uno de los errores más antiguos del ser humano fue dividirse en naciones. Cada nación tiene su propio sistema de gobierno, cultura, religión, historia, etc., que crea la ilusión de que sus habitantes son diferentes a los habitantes de otras naciones. Esto hacía que las naciones vieran más por sí mismas que ayudar a las demás, lo que provocaba competencias absurdas por los recursos y poder, guerras y restricciones en el intercambio de conocimiento. Se concluyó que, para avanzar más rápidamente en ciencia y tecnología, y en general, como humanidad, era imprescindible destruir la ilusión de las naciones, y construir una imagen de un solo mundo, una sola humanidad, una sola especie. Como primer paso, se propuso que todo el mundo hablara el mismo idioma. Para evitar conflictos, no podía ser un idioma existente. Pero crear un nuevo idioma podría tomar muchísimo tiempo. Entonces se decidió tomar todos los idiomas del mundo y combinarlos en uno solo utilizando inteligencia artificial. Se introdujo a una computadora la información de cada idioma, tanto escrita como fonética, así como información sobre qué combinaciones de sonidos hacen que las palabras sean fáciles de pronunciar y sean agradables al oído. Para crear una nueva palabra, la computadora probaba combinaciones de las palabras con el mismo significado de todos los idiomas hasta dar con una que fuera fácil de pronunciar, agradable al oído y que estuviera hecha al menos de 3 idiomas con no más de 6 sílabas. La computadora indicaba cuál era la sílaba tónica. La palabra se pronunciaba de acuerdo a los idiomas de los que provenían las sílabas. *Uniselny*, por

---

<sup>1</sup> *ka* es la sílaba tónica.

<sup>2</sup> *sel* es la sílaba tónica.

ejemplo, fue hecha del español (universal), francés (universel) y ruso (universal'nyy). Por otro lado, *almakazer* se construyó de palabras que significan “empatía”, provenientes del árabe (altaqamus aleatifi), suajili (huruma) y japonés (kanjō inyū), más el sufijo “zer” del inglés (empathizer). Se acordó utilizar el alfabeto latino, ya que era el sistema de escritura más sencillo de aprender, y se conservaron las letras adicionales provenientes de distintos idiomas que manejaban ese alfabeto, como la “ç” del francés, la “ß” del alemán y la “ñ” del español. Para las palabras de idiomas que no usaban el alfabeto latino, se transformaron a su equivalente de acuerdo a su pronunciación. Hasta el momento, ninguna nación había sustituido su idioma oficial por el *uniselny*, pero sí varias naciones la incorporaron como un idioma oficial adicional, lo cual era un paso gigantesco hacia adelante.

—¡Fue tan real! —dijo Nicole—. Lo que aún no puedo creer es que olvidé quién era. Mi nombre, mi edad, mis rasgos físicos, mi casa, mi familia, mis memorias, el país y continente en donde vivo... en fin, todo era diferente. ¡Hasta mi sexo era diferente!

El profesor Espinosa asintió.

—Así es, Nicole. Éste es un aparato de realidad virtual, el más avanzado hasta el momento. Cuando soñamos pensamos que todo lo que vivimos en el sueño es real y hasta podemos sentirlo. El *Almakazer* conecta con las regiones de nuestro cerebro que hacen todo eso posible para crear un mundo virtual, una especie de sueño controlado en la persona. Sólo que mi equipo y yo quisimos llevar este concepto más allá. Cuando soñamos no olvidamos nuestra identidad. Por ejemplo, cuando tú sueñas no olvidas que te llamas Nicole, que eres una mujer con ciertas características físicas, y si sueñas con gente que conoces en la vida real los puedes reconocer en el sueño. Sin embargo, este aparato conecta también con la región del cerebro encargada de la memoria y le induce a la persona amnesia temporal, haciendo posible que olvide su identidad y darle una nueva.

Hasta ahora ningún aparato de realidad virtual había sido capaz de hacer olvidar a la persona quién es. Gracias a ti hemos confirmado que tuvimos éxito. Eres la primera persona en realizar esta prueba.

–¿Por qué inventar algo así? –preguntó ella.

El profesor Espinosa se quedó pensando un momento, buscando la mejor manera de responder. Empezó hablando sobre los grandes avances en la educación en los últimos 30 años. Uno de ellos fue cambiar la modalidad de las clases. Antes la mayoría de las clases eran teóricas en todos los niveles de educación, donde el profesor exponía su conocimiento y los alumnos tomaban notas, se les asignaban tareas para hacer en casa y eran evaluados mediante exámenes escritos. Los líderes educativos se dieron cuenta de que este método no era eficiente, debido a que los alumnos tendían a no poner atención en clase y a memorizarse los conceptos unos días antes del examen para lograr una buena nota o por lo menos aprobatoria. Esto provocaba que los alumnos olvidaran la mayoría de los conocimientos para el siguiente periodo escolar (año, semestre, etc.), lo que hacía que el tiempo para dominarlos se alargara. Para que un alumno se convirtiera en experto en su área y pudiera aspirar a un buen empleo, requería no sólo estudiar una carrera, sino una maestría, y en algunos casos hasta un doctorado o postdoctorado. La edad en la que un alumno lograba terminar todos estos estudios podía superar los 30 años. Era demasiado tiempo. Los líderes educativos coincidieron en que había que reducirlo. Concluyeron que la manera más eficiente de aprender era haciendo que los alumnos practicaran los conceptos lo más posible. El viejo dicho de “la práctica hace al maestro” se tomó con mucha seriedad. Así que la educación cambió de teórica a práctica. Ahora era posible que el alumno se convirtiera en experto a los 22 años. Los alumnos terminaban sus estudios básicos (desde preescolar hasta preparatoria) a los 15 años. Después pasaban a estudios de educación superior (carrera profesional). La carrera duraba 7 años, tiempo el cual se

sabía que era necesario para que una persona dominara una disciplina. Ya no existían las maestrías ni doctorados. El nivel de experiencia y especialización que se podía obtener de estos posgrados podía ser adquirida ahora al estudiar una carrera por 7 años. Durante los primeros 3 años, el alumno aprendía los conceptos generales, y en los 4 años restantes se especializaba. También se llegaron a acuerdos con empresas para que los años de carrera contaran como años de experiencia para así facilitarle a los alumnos conseguir empleo.

El profesor Espinosa continuó hablando sobre los avances realizados específicamente en la educación superior. Para hacer la educación más práctica y eficiente, se implementaron tanto tecnologías existentes como nuevas tecnologías. Todas las clases se volvieron dinámicas. La teoría y práctica se daban simultáneamente. El rol del profesor bajo este nuevo esquema era explicar los conceptos básicos y luego servir de guía durante la práctica. Los profesores aprovechaban al máximo las tecnologías existentes, como videos y archivos digitales con opción de que la computadora los leyera en voz alta, los cuales subían a Internet para que los alumnos pudieran profundizar en los conceptos vistos en clase. Una de las nuevas tecnologías se basaba en inteligencia artificial donde los profesores podían transferir todos sus conocimientos a la computadora y generar un avatar, es decir, una versión digital de sí mismos. Los alumnos podían interactuar con el avatar del profesor para aclarar dudas o pedir recomendaciones. En caso de que el avatar no pudiera atender las peticiones de los alumnos, les recomendaba consultar a los avatares de otros profesores, no sólo de su universidad, sino de otras universidades del mundo. Esta tecnología permitía entonces al alumno disponer de los profesores las 24 horas del día, sin necesidad del verdadero profesor. Por lo tanto, las asesorías fuera de clase ya no eran necesarias. Todos estos cambios permitieron abarcar las diferentes formas de aprendizaje de los alumnos.

Las tareas se eliminaron, ya que la práctica se hacía en el salón de clase. Sin embargo, a los alumnos se les asignaba proyectos en donde tuvieran que resolver problemas reales de empresas o de sus comunidades. Para ello, debían buscar información, por lo que se hicieron innovaciones al respecto. Una de ellas fue que las páginas de Internet tuvieran una marca que indicara que tienen información confiable. Esto fue resultado de la cooperación de expertos de todas las áreas del conocimiento, quienes crearon la Asociación de Veracidad de la Información (AVI). Todas las páginas de Internet que tuvieran el logotipo de AVI indicaban que contenían información confiable. Otra gran innovación fue incluir inteligencia artificial en los navegadores de Internet y los catálogos de las bibliotecas. Antes se tenía que escribir palabras clave y la computadora daba todas las páginas que contenían esas palabras, y era muy común que arrojara cientos de resultados donde la mayoría no tenía la información que se estaba buscando. Entonces había que pensar en sinónimos, palabras adicionales, frases, excluir palabras, o buscar las palabras en ciertas partes de la fuente, como el título o el resumen, para disminuir el número de resultados. Luego había que leer el contenido de cada resultado para encontrar la información deseada. Todo este trabajo ahora podía hacerlo la computadora. Sólo había que hablarle como si fuera una persona y explicarle en palabras sencillas la información que se quería encontrar. En fracciones de segundo la computadora mostraba sólo aquellas páginas de Internet o libros en donde verdaderamente se podía encontrar la información deseada, indicando las páginas y párrafos exactos.

Se desarrollaron aparatos de realidad virtual más avanzados. Por ejemplo, los alumnos estudiando biotecnología practicaban el uso de equipos sofisticados como los espectrómetros de masas mediante un aparato de realidad virtual para así evitar dañar en la vida real esos equipos tan costosos. También se combinó la realidad virtual con la gamificación. Por ejemplo, los estudiantes de derecho se conectaban a un juego de



realidad virtual donde tenían que ganar casos cuestionando a testigos y argumentando ante jueces y jurados, tal y como sucede en la vida real. Si lograban ganar un caso, subían de nivel y el juego les ponía un caso más difícil. El profesor podía conectarse también para ayudar al alumno.

La demanda educativa a nivel mundial fue creciendo a un ritmo más rápido de lo que se podían construir escuelas. Entonces se optó por usar el Internet para que más alumnos tuvieran acceso a las clases. Aumentó el número de clases *online* y todas las clases presenciales se transmitían en vivo por Internet. Siempre el video y audio se transmitían de forma clara y continua sin desfases. Para las prácticas los alumnos que estuvieran *online* podían formar parte de ellas mediante la manipulación de robots por Internet, una tecnología que se empezó a desarrollar por la década del 2010 y se fue perfeccionando con los años.

La forma de evaluar a los alumnos también cambió. Ahora eran evaluados en base a niveles, en una escala del 1 al 5, en donde el nivel 1 significaba “principiante” y nivel 5 “experto”. Todos los alumnos empezaban siendo nivel 1. Para poder aprobar una materia, el alumno debía dominar ciertas competencias que incluían habilidades y conocimientos, por lo que el alumno realizaba proyectos, prácticas en clase y sesiones de realidad virtual. El profesor se encargaba de darle retroalimentación sobre cómo podía mejorar. Ya no había exámenes escritos ni evaluaciones parciales. Sólo se hacía una evaluación al final del periodo escolar en donde el alumno debía de demostrar todo lo que había aprendido mediante pruebas prácticas. El profesor determinaba el nivel que tenía el alumno para cada una de las competencias de la materia. Ya no se usaban los términos “aprobado/reprobado”, sino “listo/no listo”. Si el profesor consideraba que el alumno no estaba listo, entonces se requería que el alumno volviera a tomar la materia, pero no cursarla completa, sino solamente reforzar aquello en lo que fue deficiente. También a lo

largo de la carrera se le evaluaban al alumno competencias generales como trabajo en equipo, comunicación verbal y escrita, etc. Al término de la carrera, el alumno pasaba por una evaluación final que abarcaba todo lo que aprendió y se le asignaba un nivel para cada competencia. Luego se promediaban las competencias y se le daba un nivel global. No se tomaban en cuenta las evaluaciones realizadas durante la carrera; lo único que importaba era el nivel que tenía el alumno al final. Para graduarse, se requería tener un nivel global mínimo de 4. El certificado mostraba el nombre de la carrera y el nivel global del graduado. Asimismo, el currículum indicaba esta información y además el nivel de cada una de las competencias.

–La ONU –continuó el profesor Espinosa– pensó que estos avances educativos lograrían acabar con la miseria del mundo, pero no fue así. Sigue habiendo pobreza, hambruna, narcotráfico, guerra, corrupción, contaminación, entre otros problemas. Esto se debió a que no todas las naciones pudieron implementar los avances por corrupción o falta de recursos. Además, las naciones que sí pudieron los utilizaron para beneficio propio. Avanzaron su ciencia y tecnología para enriquecerse, aumentando la brecha entre países ricos y pobres. La gente rica seguía buscando maneras de aumentar su fortuna y acumular bienes materiales, sin pensar en el bienestar de los demás. Trataban los problemas sociales como modas. Por ejemplo, jóvenes con la palabra “igualdad” bordada en sus zapatos o mujeres usando ropa estilo étnico, pero sin ninguna intención de resolver los problemas asociados. En pocas palabras, estos avances lograron el enriquecimiento intelectual y material de algunas naciones, pero no lograron incrementar su sensibilidad ante la miseria del mundo. Hubo algunas propuestas para corregir este problema. Algunos sugirieron el uso de realidad virtual para que los alumnos observaran cómo vivían los más necesitados. Eso sólo logró provocar que los alumnos sintieran deseos de ayudar por unos días para después olvidarlo. Hubo otros que propusieron llevar a los alumnos a vivir por

un tiempo en comunidades vulnerables para que sintieran en carne propia la miseria. Esta propuesta no fue popular, debido a que se ponía en riesgo la integridad física de los alumnos y además seguirían estando conscientes de que ésa no era su realidad; sería como ponerte en los zapatos del otro pero con tus propios calcetines, y tarde o temprano perderían nuevamente sus deseos de ayudar. Entonces concluí que la única forma de provocar en los alumnos verdaderos deseos de ayudar era haciendo que olvidaran su identidad. Fue así como se me ocurrió inventar el *Almakazer*. Recluté un equipo de varios investigadores de distintas naciones. Investigamos mucho para crear escenarios virtuales lo más cercanos a la realidad posible. Tú acabas de vivir la experiencia de ser alguien que sufre de pobreza extrema y problemas derivados del narcotráfico, pero las aplicaciones de este aparato son muchísimas. Con él puedo hacer que vivas la experiencia de sufrir alguna discapacidad, guerra, hambruna, contaminación, acoso sexual, *bullying*; ser budista, musulmana, cristiana; ser un pobre en África, India o Sudamérica; en fin, lo que sea. Este aparato no solamente se podría aplicar en alumnos, sino también en políticos, empresarios y cualquier otra persona con la facultad y recursos para ayudar.

Nicole se limitaba a escuchar, pero se mostraba verdaderamente asombrada.

–La ONU quiere implementar una iniciativa para incrementar la inteligencia emocional de la humanidad con el fin de erradicar la miseria del mundo. El *uniselny* forma parte de ella. También incluye cambiar la orientación vocacional de “qué quiero estudiar” a “qué problemas quiero resolver”. Pero lo principal consiste en una transformación radical de la educación. La ONU concluyó que no bastaban las clases de valores, ética y ciudadanía; se necesitaba de algo más profundo. Fue así como volteó a ver a las religiones. Se dio cuenta de que no eran sólo creencias, sino que contenían además enseñanzas, moralejas, parábolas y métodos para mejorar como persona que podían ser aplicados en la vida diaria por cualquier ser humano sin afectar sus creencias individuales. La

psicología y filosofía también fueron considerados valiosos. Entonces la ONU convocó a líderes en psicología, filosofía y de las principales religiones del mundo para determinar qué enseñanzas podrían ser adecuadas. Algunas enseñanzas acordadas fueron la diferenciación entre emociones positivas y negativas, la influencia de las emociones sobre el comportamiento y la salud, la meditación, la auto-observación, el análisis de sueños, y ejercicios psicológicos para fortalecer las emociones positivas y debilitar las negativas. La ONU acudió también a los científicos. Como te imaginarás –añadió sonriente el profesor Espinosa–, el *Almakazer* fue uno de los proyectos elegidos. Se espera que la iniciativa de la ONU no sólo resuelva los problemas sociales ya mencionados, sino también el acoso sexual, suicidios, *bullying*, discriminación, asesinatos, robos, infidelidad, divorcios, entre otros. A su vez, la disminución en discriminación ayudará a que todas las escuelas y universidades incluyan a todo tipo de personas, sin importar su raza, género, orientación sexual, capacidad física, condición social, etc. ¡Me siento muy feliz de ser parte de esta iniciativa! Creo firmemente que el siguiente paso en la evolución humana es volvernos seres emocionalmente inteligentes, pero tenemos que ser partícipes de ello; no ocurrirá por simples mutaciones genéticas aleatorias. Podemos continuar avanzando en ciencia y tecnología, pero si no avanzamos en inteligencia emocional, entonces nos seguiremos destruyendo con armas cada vez más sofisticadas y seguiremos devorando a este mundo hasta extinguirnos.

Ante el impacto de su experiencia vivida con el *Almakazer*, Nicole buscó formas de invertir inteligentemente su fortuna para combatir la miseria del mundo. Por su parte, el profesor Espinosa terminó las pruebas en humanos de su máquina y fue validada por la ONU. Se comprometió a implementarla en todas partes del mundo, siempre convencido de que elevar la inteligencia emocional de la humanidad era el más difícil reto de la educación, pero el más necesario de vencer.