

Humanizando las tecnologías de la información

You are not a Gadget: a Manifesto Lanier, J. (2010). New York: Alfred A. Knopf Publisher.

Cuando se describen las ideas de otro autor, se corre el riesgo de hablar más de las propias. Así es esto de inmiscuirse en los vericuetos ensayísticos de un tercero. Valga como recordatorio, y también como advertencia. Sin embargo, para aclarar también algo a favor del ejercicio, las formulaciones diseminadas a lo largo del libro *You are not a Gadget: a Manifesto*, no se alejan de mis intereses, y de cierta manera de mi postura ante los temas aquí tratados. Hay una afinidad, vamos. Y cuando hay empatía, es más fácil la comunicación, la solvencia y la sincronía.

Además, valgan como otras notas aclaratorias dos minucias: por un lado, es el primer e-book con el que hago este ejercicio de decantación (si bien es repito, una minucia, no es la combinación de factores; parece una ironía). Por otro lado, este libro llegó a mi anaquele electrónico por la ruta estética. ‘Toparse’ con un libro con tan sugerente y bien construido título en estos tiempos cuando los artilugios parecen dictarnos nuestro acelerado ritmo de vida – estarán de acuerdo conmigo –, es difícil de dejar pasar. Mis respetos al editor, o al mismo Lanier, si de él fue la provocación. En mi caso, lo lograron. Existen libros que hay que comprar por el simple hecho del fundamento estético de su portada. Lo demás, es lo de menos.

Jaron Lanier es un personaje en todo el sentido del término, y elaboró algunos brochazos que se pueden reforzar o profundizar de manera simple: googleando. Uno más de la larga lista de pilares del *Valle del Silicio*, con pérdidas tempranas de algún ancestro, altas y bajas escolares, una firme convicción por el autoaprendizaje y el espíritu de aventura, riesgo e innovación desde joven. A Jaron Lanier se le considera íntimamente relacionado con la aparición del concepto de *Realidad Virtual*, con la construcción de los primeros entornos virtuales, se le considera creador de los primeros juegos *Atari*, impulsor de *Internet 2*, además de consultor para los espacios de *Second Life* y del más reciente *Kinect de Xbox*... Además, es músico, compositor e investigador de música clásica e instrumentos peculiares.

Suficiente autoridad para reflexionar entorno a la cultura digital; pero tal parece que la conformación de su personalidad lo obliga una y otra vez a poner distancia con el tránsito común y mayorita-

* Tec de Monterrey, México etames@itesm.mx

rio, para insistir una y otra vez en que la tecnología está al servicio de la humanidad, y no al revés. Esta postura queda claramente establecida en el *statement*, *You are not a Gadget*.

Y creo no hay mejor momento para promulgar esta especie de credo, de manifiesto, que hoy, en los tiempos que vivimos, llenos de avances sofisticadísimos, a velocidad de la luz, uno tras otro. No da tiempo siquiera para el asombro, porque distraemos la atención en cuanto a la aparición del siguiente. Mucha información, poca formación, dice el *slogan*. Y la pausa de Jaron Lanier, la pausa que es provocación, invita a un momento formativo encapsulado en la vorágine de constantes bombardeos informativos. ¿Cómo se puede resumir este credo? Va un intento.

"You have to be somebody before you can share yourself". Frase fulminante, casi bíblica, como del Antiguo, no como del *Nuevo Testamento*. Sentencia condenatoria para marcar el tono a lo largo de cada párrafo, idea, capítulo encerrado en el texto. ¿Y qué ha cambiado? La salvación: la tecnología debe estar alrededor del ser humano y no al revés: el utensilio debe ser utilizado, manipulado, transformado. Pero siendo lo que es, el transformado está siendo otro.

Y aquí la primera y gran provocación de Jaron Lanier: el enemigo no son los mercaderes tecnócratas ni los filibusteros cibernéticos; son, ni más ni menos, los representantes de la denominada *Open Culture*. Exagero: no son sólo los mercaderes y los filibusteros, además, están aquellos quienes pregonan una apertura que más ha beneficiado la transparencia entre computadoras, que entre los seres humanos: operadores, algoritmos, agentes automáticos huelen cualquier movimiento de nuestra personalidad virtual y la definen, la etiquetan: de lo que compro, de lo que navego, de con quién *chateo*, de quiénes son o pudieran ser mis 'amigos', mis listas de correos, mis preferencias, las zonas de repetición que definen mis intereses; hacen, más bien, que sea la máquina quien defina cuanto me interesa. Transparencia cibernética, para comodidad de nosotros: los usuarios.

Tal vez uno de los elementos fundamentales que provocaron esta '*Matrix*' autopoietica sea el hecho de que quienes proyectan, diseñan y definen las tecnologías de la información, lo hacen basándose en la denominada *Ingeniería Social*. Este tipo de ingeniería es la detección de ese aura, de esa estela que van dejando los barcos informáticos de cada uno de nosotros, navegantes insaciables, en busca de nuevas tierras que siempre, por la manera como está diseñado el mar de Internet, siempre dejamos rastro. Si la explicación no es suficiente, nuevamente: *googleen*.

La explicación sobre por qué este tipo de estructura informática resulta fija, estable, dura, y por tanto intratable, la da Jaron Lanier de manera mesurada. Mi ejemplo, es el cine: en realidad el movimiento no existe; el efecto se da con fotogramas proyectados una y otra vez, simulando el movimiento.

El ejemplo de Lanier es la música en el formato o protocolo MIDI (del cual por cierto, es uno de sus creadores). El sonido del instrumento se reproduce por una continuidad acelerada de notas fijas. En realidad dice el autor, este formato casi universal no es capaz de registrar el movimiento acústico de los instrumentos.

El ejemplo informático: toda la estructura cibernética se basa en archivos – *files* – carpetas nuevamente, unidades fijas e inmóviles de información que no se adaptan a uno; es uno quien se debe adaptar a ellas.

¿Qué de común tienen los tres ejemplos? Que no son como la vida, como la música, como el lenguaje: no hay flujos; solo actividad estática que simula movimiento. Y cuando uno pasa horas de la vida consciente en frente de esta actividad estática, hay algunas cosas que comienzan a ocurrir:

- El lenguaje de las personas deja de fluir, para convertirse en palabras cortadas.
- Se acabaron las frases sintácticamente complejas (y completas).
- Los seres humanos (¡los niños!) dejan de construir conectores lingüísticos para conformarse con *'palabras-imagen'*, *'emoticones'*, manitas con el pulgar hacia arriba, etc.
- La gente duplica sus tareas en paralelo, o dicho de otra manera, el *multitasking* se convierte en una virtud humana, así como en una de las computadoras.
- La vida se fragmenta para ser acomodada en carpetas: fotos en una, documentos en otra, videos en otra; todo organizado por títulos, fechas, tamaños de archivos o registros de la última modificación.
- Se clasifica la experiencia en archivos de mayor o menor peso con fechas, dimensiones e imágenes. Así como la vida no es.

En este aspecto de la vida, como en muchos otros, la globalización ha inundado la existencia; e insisto, somos nosotros los que nos hemos adaptado a los formatos de la bestia cibernética y no al revés: el globo está inserto en la conducta rutinaria de los miles de millones de cibernautas: *googleamos*, *chateamos*, *texteamos*, *nos tuiteamos*. Nunca pensé que el correo electrónico fuera tan pronto, obsoleto para las jóvenes generaciones. Y ya lo es.

Así, entre las actividades comunes de millones de internautas ubicados en cualquier cantidad de lugares distintos del planeta, se forman y conforman – al decir de Jaron Lanier – las tribus del siglo XXI. *'Tribus'* que no sólo comparten una actividad en común, sino un conjunto de preceptos, valores e ideales. Destaca entre ellas una, en tono de preocupación, por su definición ideológica y también por su capacidad de influencia. Lanier los ha bautizado como *'maoistas digitales'*. Pinceladas aquí y allá dan mucha claridad del perfil que se describe: denominados como los operadores de la *'cultura abierta'* (*Open Culture*) de las redes digitales que, al decir del autor, confunden terriblemente lo *'abierto'*, con lo anónimo. Su zona legal es la del *'Creative Commons'*, suelen moverse en el lenguaje de *Linux*, en contra de los sistemas operativos cerrados. Su gran aportación *internáutica* es la de las Redes Sociales, la *Web 2.0*. Su biblia se escribe en formato *Blog*, a través de *Boing Boing*, *Tech Crunch* y *Slashdot*. Se podría decir que su capital política es el *Valle del Silicio*, aunque sucede lo mismo que Jerusalén: demasiados credos la reclaman. Eso sí, tienen una embajada en el viejo mundo, y se llama *Wired*.

Según Jaron Lanier, demasiados errores se han cometido en el camino de la construcción utópica que iría a resolver el entuerto moderno de las relaciones humanas, siendo su más reciente apellido las denominadas redes sociales. Insiste en que el meollo del asunto es que los cibernautas se deben adecuar a las tecnologías de la información, y no al revés. ¿Cuáles son las consecuencias negativas de esta condición esencial?

-Para uno, ser humano, poder entrar en las redes de información, hay que amoldarse a las clasificaciones preexistentes; no es posible crear otros escalones más que los ya determinados por las computadoras y los programadores.

- Las personalidades cibernéticas (me rehúso a utilizar el término *avatar*, cuando el origen del término significa exactamente lo contrario) tienden al anonimato, no hay identidad y por tanto, tampoco responsabilidad.

- Las redes sociales se vuelcan a la inmediatez, sin reflexión, pausa o titubeo de por medio.

- Estas mismas redes sociales se convierten en refugios, muchas veces desconectados de la realidad de la que se huye.

- Las redes sociales fragmentan en vez de unir.
- Se crea el falso concepto del '*computacionalismo*' que consiste en asemejar la actividad cerebral humana con las estructuras y el modo de operar de los ordenadores.
- Y en cuanto al mismo fenómeno, pero del lado de las computadoras, aparece otro falso concepto, el de la *Noosfera*: las redes informáticas como un gran cerebro humano que aprende a partir de su crecimiento y evolución.
- Los estudiosos de los fenómenos de la sociología cibernética acuñan el término '*singularidad*' para explicar el momento cuando las computadoras, en este aceleradísimo crecimiento, rebasarán a la inteligencia humana.
- La *Web 2.0* termina incorporando todos estos errores o malformaciones.

Bien, hasta acá las críticas; si bien hay más, parece que estas son suficientes. Entonces, la propuesta de Jaron Lanier – más allá de la crítica sería de aquello que es políticamente correcto en estos tiempos cibernéticos – va por la construcción de lo que él llama un '*humanismo digital*'. En apartados más o menos coherentes dice así:

- Hay que superar el modelo de negocios de la *Web 2.0* que – todo muestra – tiende a los monopolios.
- También se deben superar los aspectos del modelo anterior, que tienden a hacer crecer lo digital por encima – o a expensas – del individuo.
- El lema '*Information wants to be free*' ha creado una estructura alrededor de la computadora, de las redes, pero no del ser humano que las utiliza.
- La información cibernética es en muchos casos experiencia alienada, desligada de contexto, de intención y de fluidez.
- Y cuando no existe el contexto, la intención y por tanto el significado, poner a la mano todo, es devaluar, es quitar consistencia.
- La superficie se extiende siendo en la mayoría de los casos, sólo superficie, una *mercadotecnia cultural*, en palabras del autor.

Las críticas de Jaron Lanier a los modelos operantes de las redes sociales a lo largo del texto van más allá de señalar el error, entrando constantemente al área de la propuesta y la construcción de un modelo centrado en el ser humano, y no en la máquina. Se recuerda con mucha claridad la Prueba de Turing. Alan Turing, uno de las grandes genios del siglo XX, modeló una prueba donde se ponía en juego la inteligencia del ser humano versus la inteligencia de un ordenador. Si bien después de muchas décadas la prueba sigue siendo fascinante, su aplicación al desarrollo de las redes informáticas – dice Lanier – ha causado enormes problemas.

Después de los juicios desafortunados de la aventura ajedrecística de Deep Blue (una computadora hecha por humanos que ganó en una partida a Gary Kasparov), la pregunta del autor tiene caso: ¿se han hecho las máquinas más inteligentes?, o ¿somos nosotros más estúpidos? Pareciera – revisando el tipo de comunicación, la riqueza del lenguaje y la superficialidad de los lazos en las redes sociales – que lo segundo parece más evidente. Y es que se muestran rasgos que no satisfacen los estándares mínimos de actividad neuronal humana: los ejercicios de memoria, solución de problemas, lenguaje básico, en el modelo actual, en vez de apoyar, han llegado para sustituir lo que los seres humanos, durante siglos, hicimos sin mucha ayuda. La deshumanización de las tecnologías de la información está directamente relacionada con el crecimiento de las redes sociales, por muy paradójico que parezca. De modo que resulta fundamental cambiar el rumbo. Jaron Lanier no está solo.

Humanizando las tecnologías de la información
You are not a Gadget: a Manifesto

Virtualis No. 3, Enero - Junio 2011
<http://aplicaciones.ccm.itesm.mx/virtualis>

ISSN: 2007-2678