

La informatización de la especie: un problema filosófico. ¿Es posible completar la revolución?

Ferran Adell

Universitat Autònoma de Barcelona

Los últimos veinte años, y especialmente la última década, han significado para la sociedad contemporánea un cambio de paradigma global en lo que refiere a las nuevas tecnologías. Aquello que antes nos era desconocido, y que tan solo era una herramienta aún demasiado cara y voluminosa para resultar realmente útil a la industria o al público general, reservada tan solo a la investigación científica más avanzada, se ha transformado en el quid de la cuestión. No nos es posible referirnos al mundo de hoy, hablar de la sociedad en su totalidad, sin tener en cuenta la mediación que las nuevas tecnologías llevan a cabo en nuestra vida cotidiana. Para decirlo más claramente, no es posible, y por lo tanto no es sensato, intentar comprender lo que el hombre significa hoy en día, y entender su desarrollo cultural, sin tener en cuenta que la especie vive un irrefrenable proceso de informatización. Este proceso, muchas veces aún infravalorado, entendiéndolo sólo como un eslabón más en la escalera del progreso, tiene una significación ontológica de enorme peso. Más allá del uso que podamos darle a la informática, del papel del individuo delante de un ordenador, hay una metafísica de esta nueva ciencia que alcanza más allá de la conceptualización de la informática como herramienta; que habla del cambio inevitable, del hombre consecuencia de esta informatización.

Es este proceso por el cual vemos afectados nuestros procesos de vida más simples, que si antes se desarrollaban sin mediación alguna, ahora deben realizarse a través de un microchip. Sin embargo, no sería de ley plantear el problema de la informatización de la especie, y como ésta afecta a la concepción del ser, sin exponer –aunque sea de un modo rápido y conciso– a qué nos estamos refiriendo cuando hablamos de “informatización”. En los últimos años, el gran desarrollo de la industria informática y la abertura de los mercados de fabricación, han provocado un boom en el consumo tecnológico de la población. Muchas de las actividades más comunes, como escribir una carta, elaborar un artículo, comunicar-nos con nuestros allegados o formar-se intelectualmente se realizan ya hoy en día a través de “nuestro PC”. Este concepto es importante, aquellas máquinas que empezaron siendo la joya de la corona de determinadas empresas y organizaciones militares,

de vida útil pretendidamente eterna y que representaban inversiones multimillonarias de dudosa utilidad; han sido sustituidas por nuevas máquinas mucho más asequibles y de vigencia muy limitada (si se pretende seguir, la carrera del progreso que vive el sector). Un ordenador, hoy en día, es una máquina asequible para gran parte de la población fuera de la pobreza, y se convierte en un X que si bien muta y toma formas distintas estará siempre presente, en forma de ordenador personal, en un amplio surtido de actividades que todos debemos realizar. Es ese ordenador del que muchos ciudadanos medios ya disfrutaban en sus casas, el PC se está convirtiendo en algo más que una máquina de apoyo, o una herramienta de trabajo y formación, ocupando espacios que no le son propios. Si no reeducamos a las nuevas generaciones, y frenamos la brutalidad en la que se están dando los procesos de informatización en las distintas sociedades, sino enfocamos -como decía Dertouzos- la informática al hombre, el PC va camino de convertirse en parte de nuestro yo; en un conjunto nuevo de extremidades digitales que, con el tiempo, serán como nuevos sentidos, sin los cuales no seremos capaces de ver, escuchar, oler y sentir en el nuevo mundo digital. Un mundo que si bien ya existe aun está ligado a la empíria, es dependiente; pero si prende forma independiente, si ocupa un porcentaje tan elevado de nuestro tiempo y se interpone siempre entre el mundo real y nosotros mediando en nuestras actividades, si dejamos de ver fuera de sus fronteras, su independencia puede destruir nuestras características esenciales. Pretender una sensibilidad humana digital fruto de una suma de sentidos digitales independientes es pretender demasiado.

La información se digitaliza, las relaciones sociales, laborales y administrativas, con más pena que gloria, también. Y no solo eso, en actividades tan habituales -y hasta ahora tan simples- como comprar un billete de tren o una entrada de cine, la informática reivindica su papel en forma de máquinas expendedoras de tecnología digital. El cambio enormemente significativo de la mecánica a la electrónica, y la mutación, antaño impensable, que han sufrido los electrodomésticos, los automóviles, la tecnología de la imagen y la maquinaria industrial médica, son parte de los múltiples condicionantes del proceso al que nos estamos refiriendo cuando hablamos de la informatización que sufre nuestra sociedad. Pero de entre todos esos factores o procesos que están siendo afectados por la informatización, es realmente destacable como el fenómeno influye en las relaciones entre seres humanos. Es especialmente importante porque estas, en el animal político, tienen un peso mayoritario en la determinación de nuestra cultura y por lo tanto en la definición del ser común. Las relaciones sociales entre amigos, de carácter amoroso o en cualquiera de sus formatos pensables, están cruzando la frontera de la virtualidad. Las redes de mensajería instantánea como MSN, ICQ o IRC median las relaciones de muchísimas personas en todo el mundo que tienen una enorme cartera de amigos en formato digital. Pero nos hemos planteado que es lo que nos hace seleccionar a una persona como posible amistad virtual? Es el lenguaje, el poderoso lenguaje que ostenta una enorme capacidad de manipulación. Si se educan nuevas generaciones de ciudadanos que entienden sus relaciones, las seleccionan

y las clasifican por una imagen virtual que una persona muestra o crea de si mismo: la deshumanización será inevitable y la máquina será indispensable. No tan solo perderemos el abrazo o la caricia de un amigo que no podrá atravesar la barrera digital, sino que inmersos en esta nueva pretendida polis virtual podemos olvidar hasta su importancia. Resultan evidentes los beneficios de estas redes de mensajería instantánea, son obvios, permiten un trabajo científico interactivo, una colaboración laboral, educacional, etc... y permiten mantener un contacto a buen precio con personas separadas geográficamente con el fin que corresponda. Nos parecen un avance tecnológico impresionante y causante en gran parte de esta nueva revolución, pero de la misma forma nos parecen peligrosas porque ya es más que habitual que los niños, y aun más los jóvenes adolescentes transformen gran parte de sus relaciones sociales en relaciones virtuales, cambiando la antigua y tan útil charla de café por el chat. Sin renunciar en ningún caso al progreso y a una implantación de las nuevas tecnologías en nuestra sociedad, la única posible vía de resolución del problema que planteamos, es el reenfoque de esta informatización: situar al hombre en el escalón que le toca en la jerarquía, diseñar software intuitivo a todos los niveles de uso, tanto básicos como complejos, y sobretodo sin la infoxicación de un sin fin de utilidades inservibles. No necesitamos un 99% del sistema operativo que no vamos a utilizar, no necesitamos información que nos distraiga y que complique nuestro trabajo haciéndolo más largo y costoso, queremos que la máquina se ofrezca útil usando procesos coincidentes con nuestra forma de pensar, con nuestra intuición. Solo así el proceso no será traumático y permitirá una adaptación masiva al nuevo paradigma; si además enseñamos a los niños la diferencia entre el hablar y el ciberhablar, el ver y el ciberver y la importancia de no olvidar la relación física y empírica con sus semejantes, habremos reenfocado el proceso hacia una correcta informatización de los medios que no afecte a nuestra esencia. Sino tendremos que empezar a repensar el hombre completamente.

Debemos ser conscientes de qué actividades y qué procesos son los que están sufriendo los cambios más significativos a los que esta nueva revolución tecnológica nos acerca, y tomar medidas. La respuesta que hasta ahora ha dado el mercado cerrando el software y ejerciendo un monopolio tecnológico tan sólo provocan una dependencia inútil del ordenador, una dependencia que acaba por anularnos y hacernos perder gran parte de nuestro tiempo batallando para que la máquina funcione y no para que cumpla su función.

La cultura es, básicamente, el entramado social que nos une: la lengua, el arte, la ciencia, las costumbres (y por lo tanto los mecanismos de relación entre individuos) debemos ser muy cautos ante una nueva revolución que afecta y transforma todos estos pilares de nuestra cultura de los que depende la concepción del ser. Esta simple argumentación, el resultado de la cual puede parecer tautológico; está relación intrínseca que existe entre el ser y su medio, entre el ser y sus condiciones culturales, es la responsable de las dificultades que estamos sufriendo a nivel social, económico y político con los procesos de

informatización. Es esta incapacidad de dar a la informática la importancia que le toca, y no precisamente desordenando la jerarquía natural, sino asumiendo que lo que tanto nos afecta no puede desarrollarse sin control, sin estudio y sin ser pensado meticulosamente.

Si la revolución tecnológica sigue comandada por el mercado neoliberal y no hay un traspaso de poderes a la comunidad, el proceso seguirá desarrollándose de forma muy desigual. Un buen número de países seguirán quedando al margen de esta revolución, unos porque el mercado y la imposición del software cerrado y de pago hacen imposible que con recursos limitados se acceda a estas nuevas tecnologías; otros porque aun formando parte de las sociedades ricas y modernas, no han invertido suficiente en educación como para preparar a los ciudadanos para esta nueva realidad virtual, y por lo tanto, dependen de otros para poder sacar partido de forma útil a toda esta nueva red digital de servicios y aplicaciones. Sin capacidad alguna de intervención sobre el software comercial, muchos sectores de la sociedad tienen serias dificultades para adaptarse a los programas y desarrollar sus tareas laborales y personales con normalidad. En Catalunya, por ejemplo, las pequeñas empresas que ocupan gran parte del panorama empresarial catalán, tienen serias dificultades para asumir, no tan solo los elevados costes de la informática, sino también la formación de sus trabajadores sin recibir ayuda alguna por parte de la administración. Hay que cambiar el vehículo, pero sobretodo el producto final, una informática sin caprichos, sin funcionalidades extendidas innecesarias, una informática donde la personalización sea un proceso para optimizar el tiempo y no para perderlo en aprender a personalizar. Un software producto de una reorientación del Lobby informático a la sociedad, al ciudadano, un software en el que lo que veamos en pantalla sea aquello que vamos a utilizar, en el que podamos ordenar a la máquina de viva voz y esta nos responda, sin pretensiones humanas pero sin estupidez digital, simplemente de forma clara y servicial. Una informática en la que podamos mirar una sección de la pantalla y la cámara detecte nuestra intención. Donde los diferentes sistemas informáticos con los que trabajamos, sean realmente sistemas integrados y compatibles entre sí, y donde el balance final en el uso de la máquina de siempre como resultado una optimización de nuestro tiempo, nuestro trabajo o nuestro desarrollo intelectual. Eso es informática útil, sencilla y práctica y esa debe ser la base sobre la cual debemos reenfocar el problema y reconstruir la realidad virtual.

Las nuevas tecnologías no puede escapar al control del hombre, no puede caminar sin la guía de la razón, el mercado no puede imponer un nuevo paradigma tecnológico que anule o aliene al ser humano y sea causa de una “malformación” del ser que nos aleje del concepto de humanidad. Podríamos usar aquí la misma figura del Gólem que Harry Collins i Trevor Pinch usaban en su obra “Gólem o todo lo que deberíamos saber de la ciencia”. El Gólem es una criatura de la mitología judía que tiene la particularidad de no ser buena o mala en si misma sino que en buenas manos puede ser el mayor aliado, pero sin control, sin el enfoque correcto de la razón, se convierte en una criatura temible. La informática es el nuevo gólem, la nueva criatura que debemos controlar y someter al hombre para así

aprovechar todos los beneficios que nos aporta sin perder nuestra esencia en el intento. La informatización es un proceso en el que ya no podemos dar marcha atrás, sin embargo si que podemos repensarlo, modificarlo y adaptarlo a la sociedad. La nueva polis virtual surgida en la Red, genera un nuevo espacio en el que no puede regir el monopolio, necesitamos una apertura de los sistemas operativos y las aplicaciones informáticas. Alternativas al monopolio como GNU/Linux son la verdadera solución al problema, son la garantía de que podamos intervenir en los procesos de desarrollo de las aplicaciones informáticas adaptándolas a nuestras necesidades y acercándolas al usuario. Podemos participar en la revolución tecnológica desde dentro. Participando en el desarrollo, el usuario modela el sistema y hasta puede crear nuevas distribuciones del sistema linux, por ejemplo, específicamente adaptadas a un grupo social determinado. Las administraciones ya están usando en parte estas ventajas, las empresas pronto se darán cuenta de su potencial y del ahorro que del uso del software libre se deriva. Ya no es necesario asumir costes desorbitados para obtener software de calidad, porque por primera vez el software libre puede competir en calidad y sobretodo en funcionalidad y sencillez con cualquier aplicación comercial equivalente. Y no solo eso, además, el software libre al contrario de lo que se piensa habitualmente, también puede ser un negocio: el soporte a las aplicaciones así como la adaptación personalizada demanda expertos y programadores que pueden seguir ganándose la vida honradamente en su sector. Es la comunidad la que debe tomar las riendas de esta nueva revolución y no el mercado, es muy importante que sea el hombre y no una entidad supra social la que decida sobre el futuro de la informática y nuestra relación con ella, básicamente porque de esta relación se desprenderán los marcos de nuestra cultura futura en cordial relación con la máquina o, si no actuamos rápidamente, en una extraña fusión antinatural: tomar un camino o otro cambiará la concepción del yo.

La comunidad de software libre, organizada entorno a los sistemas Linux y al software con licencia GPL ofrece una alternativa seria al mercado, una alternativa que no tan solo soluciona el problema técnico sino que puede ayudar también a resolver el problema social. El software libre ofrece al usuario un sinnúmero de ventajas respecto al software comercial. No tan solo por su amplia oferta sino porque es posible personalizarlo, adaptarlo y hacerlo funcionar con facilidad si lo instalamos en un sistema operativo adaptado previamente a nuestras necesidades. Con Linux por ejemplo es posible de verdad crear estaciones de trabajo que sólo contengan las utilidades básicas que un grupo de usuarios determinado puede necesitar, ya sea en el ámbito doméstico o en el laboral. Es posible eliminar todo aquello que no necesitamos para facilitar el reconocimiento visual y práctico de las aplicaciones que vamos a utilizar. Además, el software con licencia GPL suele tener un entorno visual más sencillo y que se presenta desnudo de infoxicación informática, es decir de funciones y operaciones que nunca vamos a utilizar en un uso normal del software (cabe decir pero que aquí es donde más trabajo queda por hacer con la participación indispensable del usuario común no especializado). Este fenómeno no es casual y se produce porque este

tipo de aplicaciones son generalmente realizadas por usuarios/programadores que tienden a invertir su tiempo y su trabajo en aquello que consideran de uso común y realmente útil y dejan en el camino el ornato virtual, la simple maquetación visual o la tendencia comercial a llenar de iconos inservibles las barras de tareas. Es posible tener un sistema con 3 iconos de escritorio y nada más; si solo navegamos por la red y usamos el correo electrónico, necesitamos dos o tres iconos que nos permitan realizar esas actividades y tareas básicas de la forma más efectiva y pronto debería ser suficiente con la voz. Sin embargo si el desarrollo del software libre nos garantiza un redireccionamiento de las nuevas tecnologías, una desviación de la línea oficial del mercado para poder renegociar nuestra relación con la máquina y hacerla obedecer; ni con la implantación mayoritaria del software libre podemos garantizar un desarrollo óptimo de lo que hemos llamado informatización; para que la Revolución tecnológica, que se mantiene incompleta se complete sin trauma alguno, y sin romper con nuestra cultura y forma de ser, necesitamos actuar severamente sobre la educación a las nuevas generaciones. Debemos explicarles qué es una máquina, cual es su función y cuales sus límites. La industria y los laboratorios de desarrollo deben dejar de pretender simular al ser humano en el robot, no necesitamos un robot con apariencia humana ni que pretenda tener independencia al margen de su programación, simplemente necesitamos que nos entienda, y nos obedezca cumpliendo de la forma más optimizada posible con su función. No es sensato seguir invirtiendo recursos en diseñar proyectos de robots como el de la ya famosa Valerie que aunque se creó para realizar las tareas domésticas más básicas, lo que nos parece de reconocida utilidad, por algún motivo extraño, posee una voz extremadamente sensual y unos movimientos que más bien parecen atribuirle funciones sexuales y no de apoyo doméstico; cabe decir que sin lugar a dudas lo que más tiempo ocupó a esos desarrolladores Japoneses fue crear una apariencia pretendidamente humana para su robot cuando lo que debieron hacer fue depurar sus funciones y su código hasta la máxima optimización. Dedicar los esfuerzos a imitar una apariencia humana, o a crear robots que puedan suplirnos en tareas tan necesariamente propias, como el cuidado de nuestros mayores o la educación infantil, tiene consecuencias terroríficas para lo que entendemos como humanidad. ¿Como parte de la comunidad científica puede pensar equiparable la tarea del educador infantil a la de un robot que educa al niño con problemas en el habla? O como pueden pretender sustituible el cariño humano en los cuidados a los enfermos? ¿Como es posible aún hoy en día seguir creyendo en la inteligencia de la máquina como una potencialidad de ésta y usar el término sin reparos equiparándolo a la inteligencia humana? Como es posible hoy en día prescindir del genoma?

Como nos decía Víctor Gómez Pin en un artículo publicado en *le Monde Diplomatique* el pasado mes de setiembre, nuestra relación con la técnica, su valoración y la función que los ciudadanos le asignan, han sido profundamente perturbadas por ciertas ideas no suficientemente pasadas por la criba del juicio. Provocando así que la técnica deje de ser un mero instrumento de los objetivos de realización del hombre y emerja como una suerte

de demiurgo forjador de seres a los que, en última instancia, podríamos identificarnos. No lo hubiésemos podido expresar mejor. Este es el verdadero peligro de un proceso de informatización mal realizado, deshumanizado y que necesita de revisión. Empecemos por apoyar a los proyectos de software libre, asumamos su filosofía y usémoslos! Solo así crearemos un marco de desarrollo de la informática donde será posible devolver al hombre su lugar privilegiado en la jerarquía natural adaptando la máquina al hombre y no nuestra realidad empírica a la virtualidad.