

<https://info.nodo50.org/Rebano-digital-y-redes-sociales-y.html>



# Rebaño digital y redes sociales y III

- Noticias - Noticias Destacadas -



Fecha de publicación en línea: Sábado 4 de febrero de 2012

---

Copyright © Nodo50 - Todos derechos reservados

---

**"La animadversión hacia el entramado de industria y entidades de gestión es tal que un movimiento como el "copyleft", absolutamente riguroso y escrupuloso en lo concerniente a licencias de software, se ciega y adopta formalmente una bochornosa doble moral respecto a contenidos audiovisuales se refiere". (DGA)**

**"Uno puede preguntarse: «Si bloggeo, twiteo y wikeo todo el tiempo, ¿cómo afecta a eso que soy?» o «Si la mente colmena es mi público, ¿quién soy yo?». Nosotros, los inventores de tecnologías digitales somos como comediantes de stand up o neurocirujanos en el sentido de que nuestro trabajo se hace eco de profundas cuestiones filosóficas; por desgracia, últimamente hemos demostrado ser malos filósofos" (Jaron Lanier)**

*(Las y los compañeros de Diagonal han tenido la amabilidad de dejar publicar este texto de DGA antes de que salga en su web. Por supuesto, ya es accesible en su edición impresa)*

Cuando te pillaban leyendo una revista con gente desnuda, una salida solía ser el argumentar que en realidad la estabas consultando por sus artículos, recordemos que autores Ernest Hemingway, Norman Mailer o Woody Allen escribieron para Playboy. La cara que ponía el progenitor de turno al escuchar esa excusa era idéntica a la que se me pone ahora a mí, cuando leo como desde ámbitos de izquierdas o activistas se intenta relacionar Megaupload con la libertad de expresión o la cultura libre. En torno a MU el ruido que se ha generado es ensordecedor, y desde el principio se ha perdido el foco.

Megaupload es una empresa con sede en Hong Kong, cuyo modelo de negocio residía en proporcionar todo tipo de contenidos digitales, para los cuales ni las personas que los habían creado ni las empresas implicadas en su comercialización daban jamás su consentimiento para ello. Que hubiese gente que utilizase MU para transferir ficheros o para colgar materiales con licencias libres es anecdótico. MU se utilizaba para acceder a películas y series de manera gratuita o pagando una tarifa premium, para descargar más y más rápido. La industria sabrá por qué no impulsa plataformas que hicieran la competencia a este tipo de sitios de descargas, ya que es probable que un porcentaje de las personas que pagan por esas tarifas premium puede que lo hagan también por acceder a contenidos "legítimos", si el precio fuera razonable.

Pero aquí salvo excepciones para casi nadie la preocupación es el futuro de la industria. Quien pone el grito en el cielo por el cierre de MU es una alianza de lo más peculiar: evidentemente, las y los respetables e indignados usuarios que pagaban (o no) por un servicio que al que ya no pueden acceder. Y además también ámbitos y personas relacionadas con la cultura libre. La animadversión hacia el entramado de industria y entidades de gestión es tal que un movimiento como el "copyleft", absolutamente riguroso y escrupuloso en lo concerniente a licencias de software, se ciega y adopta formalmente una bochornosa doble moral respecto a contenidos audiovisuales se refiere.

Mucha gente parece haber olvidado algo absolutamente elemental, en lo que ya se hacía hincapié al convertirse en productos de consumo masivo los programas de Microsoft: los Windows y los clásicos Office sin licencia no fomentan el software libre, fomentan el todo gratis, exactamente como lo hacen ahora empresas como Megaupload con contenidos diferentes al software.

Jaron Lanier alerta en su libro "El rebaño digital" de lo que provocadoramente etiqueta como "totalitarismo cibernético": una mentalidad y actitud de rebaño en lo que a contenidos digitales se refiere. Parece que ya no existe

el término medio, como también reflejaba Isaac Rosa recientemente en Público (“ni como internauta me siento seguro con el FBI apatrollando la Red; ni como creador me gustan los listos que se montan el negocio con el trabajo ajeno”), hay un diálogo de sordos entre el todo gratis y los excesos de industria de entidades de gestión por otro.

En vez de hablar de MU, podríamos debatir sobre cosas más productivas. Ahora las entidades de gestión recaudan por obras libres quiera o no quiera el autor. El canon digital se ha “nacionalizado” y ahora es aún más indiscriminado que antes, ya que se pagará vía presupuestos generales del estado. No hay entidades de gestión o formas análogas a sindicatos para defender a autores que quieran superar modelos obsoletos de propiedad intelectual. ¿Nos salimos del rebaño y encaramos todos estos temas, por favor?

### [MU: el sonido del rebaño](#)

---

*El lenguaje es el espejo del alma;  
la manera en que un hombre habla, así es él.  
Publio Sirio*

### **Los fragmentos no son personas**

En torno al arranque del siglo xxi algo empezó a salir mal en la revolución digital. La red se vio inundada de diseños intrascendentes llamados a veces web 2.0. Esta ideología promueve la libertad radical en la superficie de la red, pero, irónicamente, esa libertad va más dirigida a las máquinas que a las personas. No obstante, a veces se alude a ella como «cultura abierta».

Los comentarios anónimos en blogs, los vídeos de bromas insustanciales y los popurrís intrascendentes pueden parecer triviales e inofensivos, pero, en conjunto, esa forma de comunicación fragmentaria e impersonal ha degradado la interacción interpersonal.

Ahora la comunicación suele experimentarse como un fenómeno sobrehumano que se eleva por encima de los individuos. Una nueva generación ha llegado a la mayoría de edad con una expectativa limitada de lo que una persona puede ser y de aquello en lo que cada persona puede llegar a convertirse.

### **Lo más importante de una tecnología es cómo cambia a las personas**

Cuando trabajo con gadgets digitales experimentales, como las nuevas versiones de realidad virtual, en un entorno de laboratorio, eso siempre me recuerda cómo los pequeños cambios en los detalles de un diseño digital pueden tener efectos profundos e imprevistos en la experiencia de los humanos que interactúan con él. El más mínimo cambio en algo tan trivial en apariencia como la facilidad de uso de un botón a veces puede alterar por completo las pautas de comportamiento.

Por ejemplo, el investigador de la Universidad de Stanford Jeremy Bailenson ha demostrado que el hecho de cambiar la altura del avatar de una persona en una realidad virtual inmersiva transforma su autoestima y la percepción social de uno mismo. La tecnología es una extensión de nosotros mismos y, al igual que los avatares del laboratorio de Jeremy, nuestras identidades pueden ser alteradas por los caprichos de los gadgets. Es imposible trabajar con tecnología de la información sin involucrarse al mismo tiempo con la ingeniería social.

Uno puede preguntarse: «Si bloggeo, twitteo y wikeo todo el tiempo, ¿cómo afecta a eso que soy?» o «Si la mente colmena es mi público, ¿quién soy yo?». Nosotros, los inventores de tecnologías digitales somos como comediantes

de stand up o neurocirujanos en el sentido de que nuestro trabajo se hace eco de profundas cuestiones filosóficas; por desgracia, últimamente hemos demostrado ser malos filósofos.

Cuando los desarrolladores de tecnologías digitales diseñan un programa que te pide que interactúes con un ordenador como si fuera una persona, lo que están haciendo al mismo tiempo es pedirte que aceptes en lo más recóndito de tu cerebro que tú también podrías ser concebido como un programa. Cuando diseñan un servicio de internet editado por una masa anónima enorme, están dando a entender que una masa arbitraria de humanos es un organismo con un punto de vista legítimo.

Distintos diseños estimulan distintos potenciales de la naturaleza humana. Nuestros esfuerzos no deberían estar dirigidos a lograr que la mentalidad de rebaño sea lo más eficiente posible. En cambio, sí deberíamos tratar de inspirar el fenómeno de la inteligencia individual.

«¿Qué es una persona?» Si supiera la respuesta, podría programar una persona artificial en un ordenador. Pero no puedo. Una persona no es una fórmula fácil, sino una aventura, un misterio, un salto hacia la fe.

### **Optimismo**

Sería duro para cualquiera, y ni qué decir para un tecnólogo, levantarse cada mañana sin fe en que el futuro puede ser mejor que el pasado.

En los años ochenta, cuando internet solo estaba al alcance de un pequeño número de pioneros, solía enfrentarme con personas que tenían miedo de que esas tecnologías extrañas en las que yo estaba trabajando, como la realidad virtual, desataran los demonios de la naturaleza humana. Por ejemplo, ¿la gente se volvería adicta a la realidad virtual como si se tratara de una droga? ¿Se quedarían atrapados en ella, incapaces de volver al mundo físico donde vivimos el resto de las personas? Algunas de esas preguntas eran tontas y otras, clarividentes.

### **Cómo influye la política en la tecnología de la información**

En aquel entonces yo formaba parte de una alegre banda de idealistas. Si en los años ochenta hubieras quedado para comer conmigo y con John Perry Barlow, que se convertiría en cofundador de la fundación Electronic Frontier, o con Kevin Kelly, que terminaría siendo el editor fundador de la revista Wired, nos habrías escuchado dando vueltas en torno a todas esas ideas. Los ideales son importantes en el mundo de la tecnología, pero el mecanismo a través del cual influyen en los acontecimientos es distinto que en el resto de las esferas de la vida. Los tecnólogos no usamos la persuasión para influir sobre los demás; o al menos no lo hacemos demasiado bien. Entre nosotros hay unos pocos comunicadores de nivel (como Steve Jobs), pero la mayoría no somos especialmente persuasivos.

Nosotros desarrollamos extensiones de tu existencia, como ojos y oídos a distancia (webcams y teléfonos móviles) y una memoria ampliada (el mundo de datos que se pueden consultar en la red). Esos elementos se convierten en las estructuras mediante las que te conectas con el mundo y con otras personas. Esas estructuras, a su vez, pueden cambiar tu concepción de ti mismo y del mundo. Juguetemos con tu filosofía manipulando tu experiencia cognitiva directamente, no de forma indirecta a través de la discusión. Basta con un pequeño grupo de ingenieros para crear una tecnología que moldee el futuro de la experiencia humana a velocidad increíble. Por lo tanto, antes de que se diseñen esas manipulaciones directas, desarrolladores y usuarios deberían mantener una discusión crucial acerca de cómo construir una relación humana con la tecnología. Este libro trata de esas discusiones.

El diseño de la red tal como la conocemos hoy día no era inevitable. A principios de los noventa había decenas de

intentos creíbles en pos de un diseño capaz de presentar la información digital en red de una manera más popular. Compañías como General Magic y Xanadu diseñaron proyectos alternativos con cualidades fundamentalmente distintas que no llegaron a buen puerto.

Una sola persona, Tim Berners-Lee, vino a crear el diseño particular de la red tal como la conocemos hoy. Tal como fue presentado, el diseño de la red era minimalista, en el sentido de que presumía lo menos posible sobre cómo sería una página web. Además, era abierto, pues la arquitectura no daba preferencia a ninguna página por encima de otra, y todas las páginas eran accesibles a todos. También hacía hincapié en la responsabilidad, ya que solo el propietario de un sitio web era capaz de garantizar que su sitio estuviera disponible.

La motivación inicial de Berners-Lee era dar servicio a una comunidad de físicos, no a todo el mundo. Aun así, los primeros usuarios adoptaron el diseño de la red en un ambiente muy influido por discusiones de tono idealista. En el período anterior al nacimiento de la red, las ideas en juego eran radicalmente optimistas y adquirieron fuerza en la comunidad, y luego en el mundo en general.

Puesto que al crear tecnologías de la información inventamos muchas cosas de la nada, ¿cómo decidimos cuáles son mejores? La libertad radical que hallamos en los sistemas digitales plantea un reto moral desconcertante. Lo inventamos todo, entonces, ¿qué es lo que vamos a inventar? Por desgracia, ese dilema -el de tener tanta libertad- es ilusorio.

A medida que un programa aumenta en tamaño y complejidad, el software puede convertirse en una maraña cruel. Cuando intervienen otros programadores, puede resultar un laberinto. Si uno es lo bastante listo, puede crear un programa pequeño desde cero, pero se requiere mucho esfuerzo (y algo más que un poco de suerte) para modificar con éxito un programa grande, sobre todo si otros programas dependen de él. Incluso los mejores equipos de expertos en desarrollo de software se topan periódicamente con montones de disyuntivas y problemas de diseño.

Es encantador desarrollar programas pequeños en soledad, pero el proceso de mantener un software a gran escala siempre resulta deprimente. Por eso, la tecnología digital sume a la psique del programador en una especie de esquizofrenia. Se produce una confusión constante entre los ordenadores reales y los ordenadores ideales.

A los tecnólogos les gustaría que todos los programas se comportaran como un nuevo programa pequeño y divertido, y están dispuestos a utilizar cualquier estrategia psicológica a su alcance para evitar pensar en los ordenadores de forma realista.

El carácter precario de los programas informáticos en desarrollo puede hacer que algunos diseños digitales queden congelados por un proceso conocido como lock in, o anclaje. Esto ocurre cuando se diseñan muchos programas de software para que trabajen con uno ya existente. Modificar de forma significativa un software cuando muchos otros programas dependen de él es el proceso más difícil de llevar a cabo. Por eso casi nunca se hace.

[Adelantamos las primeras páginas de Contra el rebaño digital \(Debate, 2011\), el libro-manifiesto de Jaron Lanier que ataca las que denuncia como tendencias inhumanas y totalitarias de la web 2.0 y la cultura abierta](#)