Notas sobre "No somos computadoras. Un manifiesto", de Jaron Lanier (c. 2012)

Categoría: Dichos, comentarios, anotaciones
Visto: 2099

Tedesco, J. C. (c. 2012). Notas sobre *No somos computadoras. Un manifiesto*, de Jaron Lanier. Portal Juan Carlos Tedesco, Universidad Pedagógica Nacional, Buenos Aires, Argentina.

Lanier, Jaron. **No somos computadoras. Un manifiesto**. Buenos Aires, Debate, 2012-10-22

(Jaron Lanier es experto en informática…Una de las cien personalidades más influyentes del mundo en 2011 según la revista Time. Acuñó el concepto de realidad virtual. La revista Wired lo definió como ¨la primera figura de la tecnología que ha logrado el estrellato en la cultura contemporánea¨. Ha trabajado en la creación de empresas que acabaron compradas por Oracle, Adobe y Google. Doctor Honoris Causa del Instituto de Tecnología de New Jersey en 2006. En la actualidad trabaja en Microsoft en proyectos aún secretos. La Enciclopedia Británica lo ha incluido en la lista de los trescientos inventores más importantes de la historia) (***Así lo presenta la solapa de su libro…)***

Impacto cognitivo de los dispositivos tecnológicos y discusión pública

El impacto de la tecnología en la sociedad es distinto al de otras ideas… ¨Los tecnólogos no usamos la persuasión para influir sobre los demás o, al menos, no lo hacemos demasiado bien…. 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. Jugueteamos 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.¨(18)

(El actual diseño de internet no era inevitable. A principios de los noventa había decenas de diseños creíbles. Una persona, Tim Berners-Lee, creó el diseño tal cual hoy se lo conoce. Su idea inicial era brindar un servicio a una comunidad de físicos y no a todo el mundo. El cambio de escala es un tema crucial. Esto se ve a lo largo de la historia. Por ejemplo, el ancho de la vía del tren. (El metro de

Phoca PDF

Londres fue diseñado con un ancho que no permite instalar aire acondicionado). El software es peor que las vías. ¨El aspecto fatídico e inquietante de la tecnología de la información es que de vez en cuando y por casualidad un diseño concreto llega para ocupar un nicho pero, una vez implementado, se vuelve definitivo. A partir de entonces se convierte en un elemento fijo, aunque un proyecto mejor también pudiera haber tomado su lugar antes del momento de su afianzamiento¨(21)

La evolución de la cultura digital

En los comienzos del desarrollo de Internet, "…había una gran fe en la naturaleza humana. Creíamos en que si le conferíamos poder a los individuos, se obtendría más bien que mal. Resulta realmente perverso el modo en que Internet se viene deteriorando desde entonces. La fe central en el diseño inicial de la red fue desbancada por una fe distinta en la centralidad de entidades imaginarias cuyo símbolo más claro es la idea de que Internet en su conjunto está cobrando vida y convirtiéndose en una criatura sobrehumana….Había que convertir la productividad voluntaria en un *commodity* porque el tipo de fe que critico prospera cuando se finge que los ordenadores lo hacen todo y las personas no hacen nada….Los intereses comerciales promovieron la adopción generalizada de diseños estandarizados como el blog, y esos diseños alentaron a su vez el pseudoanonimato al menos en algunos de sus rasgos, en lugar de la extroversión orgullosa que caracterizó la primera oleada de la red…Si hemos llegado a esta situación es porque hace poco una subcultura de tecnólogos se ha vuelto más influyente que las otras. La subcultura triunfante no tiene un nombre oficial, pero en ocasiones me he referido a sus miembros como 'totalitarios cibernéticos´ o ´maoístas digitales´. (31-32)

LJ critica el carácter autoritario y antihumanista que está adoptando la cultura digital. "El enfoque de la cultura digital que detesto sería capaz de convertir efectivamente todos los libros del mundo en uno solo, como propuso Kevin. Puede que el proceso se inicie en la próxima década, aproximadamente… La evolución de la tendencia actual nos hará semejantes a ciertos imperios religiosos de la Edad Media, o a Corea del Norte, una sociedad con un solo libro… El libro único colectivo no será para nada igual que la biblioteca de libros individuales… Cualquier libro por más singular y exclusivo que sea, incluso el libro colectivo que se acumula en la nube, se convertirá en un libro cruel si es el único disponible." (68-69) (La Biblia puede servir de ejemplo. La autoría es colectiva y anónima. Desde un punto de vista no religioso o metafísico puede servir de fuente de consuelo, de comprensión de la naturaleza humana, etc., pero desde una perspectiva de oráculo puede ser fuente de manipulación).

Phoca PDF

Notas sobre "No somos computadoras. Un manifiesto", de Jaron Lanier (c. 2012)

Categoría: Dichos, comentarios, anotaciones
Visto: 2099

“Si una Iglesia o un gobierno estuvieran haciendo esas cosas, sería considerado autoritario, pero cuando la culpa es de los tecnócratas, parecemos modernos, frescos e innovadores. La gente acepta unas ideas presentadas de forma tecnológica que serían detestables bajo cualquier otra forma.

“Hay una extraña falta de curiosidad con respecto a los límites de la sabiduría de la multitud. Se trata de un indicio de las motivaciones basadas en la fe que hay detrás de esos planes.” (84)

Redes, grupos, Chat

“Se pueden reconocer distintas fases en la degradación de la comunidad anónima y fragmentaria. Si no surge ningún grupo, los individuos empiezan a pelearse. Es lo que ocurre constantemente en los entornos en red. Una vez que se ha impuesto una jerarquía, aparee una fase posterior. Entonces los miembros del grupo se vuelven amables y comprensivos entre ellos, al mismo tiempo que incitan el odio más enconado hacia los no miembros.” (…) “Las nuevas pautas de relación social exclusivas de la cultura on line han desempeñado un papel en la expansión del moderno terrorismo en red. Si echas un vistazo a un chat sobre cualquier tema, de las guitarras a los caniches, pasando por los aerobics, encontrarás un patrón uniforme: un chat sobre la *yihad* tiene el mismo aspecto que un Chat sobre caniches. Surge un grupo y o estás con él o estás contra él. Si te unes al grupo, adoptas el odio ritual colectivo.” (87)

“No es disparato pensar que, con millones de personas conectadas a un medio que a veces saca a la luz sus peores tendencias, de pronto podrían aparecer grandes masas de orientación fascista. Me preocupan las próximas generaciones de jóvenes de todo el mundo creciendo con una tecnología basada en Internet que hace hincapié en la agregación de la multitud, como es la moda actual. ¿Serán más propensos a sucumbir a la dinámica de grupo cuando lleguen a la mayoría de edad?” (90)

Cultura digital e infantilismo

“Vale la pena repetir verdades evidentes cuando una multitud enorme de personas sigue ajena a ellas. Por eso siento la necesidad de señalar el aspecto general más obvio de la cultura digital: que está compuesta de una sucesión de obras de juventud. Algunas de las mayores inversiones especulativas en la historia de la humanidad siguen convergiendo en proyectos absurdos de Silicon Valley que parecen haber sido bautizados por el doctor Seuss. Es posible que el día menos pensado oigamos que decenas o cientos de millones de dólares van a ir a parar a un *start up* llamado Ublibudly o MeTickly. Me acabo de

Phoca PDF

inventar estos nombres, pero si existieran serían una gran carnada para el capital de riesgo. En esas empresas uno se encuentra con salas llenas de ingenieros doctorados en el MIT que no se dedican a buscar curas contra el cáncer o fuentes de agua potable segura para el mundo subdesarrollado, sino a desarrollar proyectos para enviar imágenes digitales de ositos de peluche y dragones entre miembros adultos de redes sociales. Al final del camino de la búsqueda de la sofisticación tecnológica parece haber una casa de juegos donde la humanidad retrocede hasta el jardín de infancia." (231)

8 JCT-Cognitivo

Material inédito

Título del archivo Word: "Lanier"

Fecha del archivo: 25 de octubre de 2012.

Phoca PDF