



YOU ARE NOT A GADGET

Jaron Lanier
Penguin Books, Londres, 2010.
209 páginas.

Reseña por
José María Calvo Moreno

Jaron Lanier, quien se encuentra en el grupo de pioneros de Silicon Valley, ha pasado a los anales de la informática como uno de los principales innovadores en la tecnología de realidad virtual durante los años ochenta. Actualmente su amplia formación le permite dedicarse no sólo a la informática, sino también a la composición musical y el academicismo. En este libro, Lanier se presenta como un tecnólogo filósofo que critica el desarrollo que han experimentado determinadas características originales de Internet en la era de la llamada Red 2.0.

Estructuralmente *You are not a gadget* es un manifiesto que pese a aportar nociones interesantes es desarrollado de manera inconexa, a veces incluso contradictoria, y cuyas fuentes se diluyen frecuentemente en la experiencia personal del autor. Su división en cinco bloques es casi nominal debido a una distribución fragmentaria de los contenidos tratados: a lo largo del libro se desarrollan diferentes ideas casi indistintamente del epígrafe que las contiene. Estas ideas centrales son, esencialmente, la deshumanización del usuario en la Web 2.0 y los peligros que supone el concepto de “cultura libre” para el contenido y la industria que lo explota. Es por ello que la presente reseña se circunscribirá a la crítica del autor sobre dichos puntos conflictivos en el modelo de Red imperante.

Respecto a dicho contenido, Lanier parte de la premisa de que los valores originarios de Internet —entre los que se encuentran la apertura al desarrollo y la dependencia del ingenio del ser humano— han sido pervertidos, lo cual ha llevado a la devaluación del usuario y a la glorificación del medio. En consecuencia, el ser humano ha dejado de dominar la máquina para ser dominado por ella y, por extensión, el pensamiento del primero es sometido al ideario que construye e introduce en su vida a la segunda. Para explicar dicha situación el

autor refiere al papel capital del *software* en la persona actual, señalando que son los ideales que lo generan los que, en última instancia, determinan la experiencia cognitiva del usuario de la Red.

Lanier define esta casi inevitable introducción del *software* en la vida de las personas como un mecanismo de "apropiación" ("*Lock-in*" en el original): conceptos o funciones artificiales que han sido embebidos tan profundamente en el sistema humano de comprensión de la realidad que son dados por naturales. Pone por ejemplo la idea del archivo informático: un concepto enteramente utilitario y de origen arbitrario, fruto de la necesidad de consensuar un estándar de referencia a la hora de manejar unidades de información digital, que es actualmente asumido como la forma "natural" –que no "estandarizada"- de la información. De esa misma manera existen otros conceptos "apropiados" que el autor desarrolla y cuyas ramificaciones son más complejas y potencialmente dañinas que el anterior, particularmente el anonimato en Internet y la concepción de gratuidad de la información. La combinación de ello con la (percibida) carencia de repercusiones de los actos en el ciberespacio y muy especialmente la reducción de la individualidad a unos parámetros preestablecidos por el sistema –como las variables de edad, sexo, residencia o nivel académico– crea un usuario que no es tanto usuario del sistema como extensión del mismo. Tal situación sólo sería sanable mediante la aplicación de una filosofía diferente y el establecimiento de unas determinadas restricciones técnicas al llamado *social networking* y la Web 2.0 en general.

En este punto el autor rememora cómo era Internet antes de su presente estado. Lanier remite a los mencionados principios de aperturismo y simplicidad con los que Berners Lee armó la Red de cara a fomentar una expansión imprevisible desde su utilidad científico-militar original pero, como se ha indicado, ataca la actual configuración *user-friendly* de Internet como impersonal y alienante. Según él, esa misma facilidad de acceso y uso mediante la simplificación es el "cebo" hacia la situación de disolución personal y manipulación de la atención en el ciberespacio que denuncia.

De acuerdo a dicho planteamiento el principio *end-to-end* (de extremo a extremo), que sitúa la inteligencia de la Red en las personas y no en el sistema, quedaría anulado. El comportamiento e identidad del individuo en Internet sería progresivamente "apropiado", en el sentido de que sería reducido al mínimo común denominador que permitiesen expresar las distintas plataformas. De esa forma quedaría convertido en un mero periférico del sistema, cuya función se limitaría a introducir datos pre-formateados para beneficio de éste a cambio de acceder a los servicios (por otra parte predeterminados) que éste aporta.

Incidentalmente, una de las ideas más afectadas por esta anulación del individuo y ensalzamiento del *software* es el concepto de autoría. Lanier acusa a la Red 2.0 de anteponer el producto *amateur* remezclado (el *mashup* o el *remix*) al original, así como de fomentar la creación de obras fragmentarias, carentes de *corpus* alguno y susceptibles por tanto de ser consumidas fugazmente o agregadas a contenidos ulteriores. De la misma forma, en asociación al concepto de anonimato, defiende la idea de que Internet desplaza la referencia

al autor de la persona responsable a la plataforma que hospeda el ítem audiovisual. Para salvar tal situación el autor aboga por retornar a un sistema profesional y vertical como referencia en la producción de *software* y cultura.

El razonamiento subyacente a la defensa de un sistema cultural privado, que repudia el *amateurismo* como forma de rescatar la cultura es que, de acuerdo con Lanier, el modelo 2.0 es un triple fracaso. En primer lugar es un fallo espiritual, ya que pervierte la concepción de razón de ser de la Red al deslegitimar el contenido. En segundo lugar, derivado del primero, supone un fracaso conductual ya que devalúa la propia personalidad en beneficio de un ajuste al sistema. En tercer lugar, Lanier advierte que los fallos de la Red 2.0 conducirían a un fracaso económico al propiciar un sistema esencialmente entrópico. Dentro de esta visión, el único contenido sacralizado dentro del ciberespacio es el de la publicidad, la cual se ha convertido en uno de los principales motores económicos de la Red. A diferencia de ello, la creatividad genuina habría sido mermada, puesta a disposición del *remix* y del formato imperante en el momento, lo que convertiría a las personas creativas en ciudadanos de segunda clase cuya obra se espera que esté instantánea y abiertamente en Internet.

Así, respecto al impacto de la Red 2.0 en la industria cultural, Lanier denuncia la extensión de un mal uso del concepto de “cultura libre¹” como el mayor perjuicio para las industrias culturales y especialmente para lo que él llama “clase media musical”. Alega que el usuario justifica su comportamiento de descarga indiscriminada de material audiovisual culpando a los creadores de contenido —especialmente *majors* de la industria discográfica y cinematográfica— de ejercer un modelo de negocio restrictivo y de no ofrecer una alternativa satisfactoria al formato físico en el entorno digital. De esta forma, el autor concibe a dicha industria como una víctima del sistema digital, siendo los más afectados aquellos potenciales usuarios de los servicios que la misma ofrece: el artista emergente.

Ante esta situación, Lanier propone sucintamente el regreso a un sistema basado en soporte físico, con un sistema global de micropagos por acceso y uso en lo referente al digital. En consecuencia, el retorno a un sistema de industria cultural similar al que existía antes de la popularización masiva de Internet, una solución controvertida en el actual contexto de diálogo sobre una reforma de la propiedad intelectual. Si bien la implantación de un sistema más rígido de control de contenido en la Red repercutiría en la producción de la “cultura fragmentaria” *amateur* mediante la obstaculización del uso de contenido creado por terceros, la “clase media musical” que defiende podría salir incluso más perjudicada que el usuario medio al encontrarse con esos mismos obstáculos a la hora de difundir su contenido en adición a los obstáculos propios de la industria cultural.

En conclusión, como se ha referido, *You are not a gadget* es una obra profundamente personal, sustentada en un rico conocimiento filosófico y tecnológico y, sin embargo, sus

¹ *Free culture* es un concepto desarrollado por Richard Stallman. Su núcleo es en cierta forma un juego de palabras intraducible referido a que la cultura debería ser “*free as in ‘free speech’, not as in ‘free beer’*”.

aciertos se ven ensombrecidos por una organización conceptual poco sólida y sobre todo por una visión pesimista que a menudo no está respaldada por fuentes transferibles o incluso la realidad común. Si bien algunos de los peligros que advierte deben ser tenidos en cuenta (sucintamente: la posibilidad de que la Red moldee a la persona, y no la persona moldee la Red), la relevancia de los mismos en el panorama actual es exacerbada por la nostalgia del modelo de Red 1.0, el cual es romantizado como una forma más “pura” de comunicación y de Internet. Jaron Lanier defiende un modelo de sociedad Red distinto al imperante y hacia el que aparentemente se avanza, para bien o para mal: la Red 2.0 es indudablemente falible, y algunos de sus errores más graves (como la deshumanización de las personas en las redes sociales o la devaluación del contenido) se encuentran señalados acertadamente en este libro. Sin embargo, su autor se limita a denunciarlos, sin ofrecer una alternativa sólida a un mejor modelo de Red ni de sociedad más allá de una referencia a los aciertos de modelos anteriores, dejando *You are not a gadget* como un aviso o recordatorio para la labor que queda en manos de la nueva generación de desarrolladores y usuarios.