

Algunas notas sobre el mundo de las tecnologías

Franklin González

La mente humana no es, como ChatGPT y sus semejantes, una máquina estadística y glotona de cientos de terabytes de datos en pos de obtener la respuesta más plausible a una conversación o la más probable a una pregunta científica.

[Por el contrario]... es un sistema sorprendentemente eficiente y elegante que opera con una cantidad limitada de información. No trata de lesionar correlaciones a partir de datos, sino que intenta crear explicaciones.

NOAM CHOMSKY

Las notas que haremos a continuación forman parte de las características más resaltantes que cruzan un mundo donde la tecnología está marcando, de manera casi existencial, al ser humano y las máquinas están compitiendo con él, fuertemente.

Pérdidas de las relaciones sociales

Se podría afirmar, con Zigmund Bauman, que se vive en una “sociedad líquida”, lo que genera pérdida en las relaciones sociales (cada vez se interactúa más con un celular o una *tablet* que con un familiar o un amigo) o la “privacidad, la intimidad, el anonimato y el derecho al secreto quedan fuera de las premisas de la sociedad de consumidores”.

Hay quienes afirman que nos encontramos con nuevos modos de encuentros y de relaciones sociales de la sociedad de las redes sociales, ante lo cual valen las siguientes interrogantes: ¿Qué pasa con el sujeto? ¿Se desdibuja, se ausenta o se esconde detrás de los emoticonos y emojis? ¿Dónde quedan la palabra, el lenguaje, la ética, la mentira/verdad y qué tipo de relaciones sociales se desarrolla en esta sociedad?

El lenguaje de los emoticonos

Se habla de muchas muertes. Por ejemplo, de la muerte de la historia en la versión de Hegel o, en su versión más reciente, del fin de la historia, de Francis Fukuyama. También de la muerte de Dios, según Friedrich Nietzsche.

Pero, ahora, se habla del algo más trascendente: la muerte de la palabra con la presencia del lenguaje mundial de los emoticonos.

A través de ellos se ha establecido un idioma mundial. Son los llamados emoticonos y emojis, que no son más que figuritas sin ningún tipo de fronteras, que expresan y representan cualquier tipo de emociones o pensamientos a través de caracteres del teclado y pequeñas imágenes que se utilizan para transmitir una

emoción (la sonrisa, el guiño, el que expresa asombro o el sarcasmo y la tristeza; o para enviar abrazos y besos). Estas figuritas representan lo que la palabra ya no dice o no se puede o quiere decir. De allí que todo individuo (rico, pobre, negro, rubio, blanco, con acceso a la educación o no, hombre, mujer, homosexual, inmigrante o nativo) se convierte en un sujeto descentrado, esto es, sujeto en proceso, inmerso en una realidad no real sobre quien se imprimen efectos de realidad.

Estos emoticonos y emojis se han convertido en el medio perfecto para la comunicación con personas de cualquier parte del mundo en la medida que traspasan fronteras idiomáticas, o, inclusive, con nuestros propios amigos/enemigos, cuando simplemente no existe la necesidad de escribir un montón de palabras para expresar algo que se indica con figuritas.

El principal medio de comunicación

El internet y, particularmente, las redes sociales, se han constituido en el principal medio de comunicación del mundo, que transforma los modos de circulación de la información porque tiene repercusiones culturales, económicas, sociales y políticas en la comunidad global generando nuevas formas de sociabilidad.

Hoy, por ejemplo, ambas, internet y las redes sociales, son el medio principal, precisamente, por la velocidad y la facilidad de acceso e intercambio de información, datos de todo tipo, y por su carácter omnipresente y global. Rompe fronteras. Es, además, un medio caótico, multidimensionado, con autoridad desdibujada y donde —a diferencia de la televisión o los diarios— cualquier sujeto puede, en principio, publicar libremente. El usuario es, más que en ningún otro medio, concebido como consumidor-productor. El *yo* que habla y se muestra incansablemente en la Web, es, al mismo tiempo, autor, narrador y personaje.

Y las redes sociales, además, son uno de los principales actores internacionales con las cuales se han derrocado gobiernos.

La huelga cerebral

Hoy existen lo que se denomina la *infodemia*, esto es, un exceso de información que, paradójicamente, provoca desinformación.

Los efectos de la infodemia sobre la ciudadanía son letales. Según el filósofo coreano Byung Chul Han, “la creciente atomización y narcisificación de la sociedad nos hace sordos a la *voz* del otro. También conduce a la pérdida de la empatía”. “Hoy todo el mundo se entrega al culto del yo”. El narcisismo digital crece cada día y se convierte, sorprendentemente, en uno de los principales motivos por los que muchas personas acuden a las redes. “Todos los individuos se representan y reproducen a sí mismos”.

De allí que el pensar no es algo que las nuevas tecnologías inviten a hacer; más bien, todo lo opuesto. Es una realidad que ya no se leen libros; tampoco novelas e incluso ensayos y artículos. Ahora, todo lo facilitan las redes sociales, donde, además, impera la “filosofía” del “Me gusta”, que significa postear o reenviar lo que

me gusta, independientemente de constatar su contenido. Eso se ha potenciado con las posverdades y las *fakenews* (bulos).

En definitiva, la "huelga cerebral" significa, ni más ni menos, la renuncia a poner a funcionar el cerebro y sus neuronas. No es un invento, no es un cuento, tampoco una fábula; es una realidad. Por ejemplo, en el mundo de la academia se está viviendo la era del cortar y pegar (*cut and paste*, en inglés), que, en términos muy concretos, significa el plagio de cualquier monografía o trabajo que fácilmente se encuentra por internet y que se presenta como propia. Eso está ocurriendo no solo a nivel de pregrado, sino también de posgrado e incluso en su nivel más elevado: el doctorado.

La infocracia

Si algo es real y concreto, es que no hay ninguna elección que tenga lugar en el mundo, y mucho menos en América Latina y el Caribe, que no sea víctima de los monopolios de la información y de sus élites empresariales. Hoy, las guerras de información se libran con todos los medios técnicos y psicológicos imaginables y la disrupción tecnológica está menoscabando el proceso democrático.

Por eso, hoy en día, en cualquier campaña electoral, estará presente la psicometría, lo que significa que con suficientes datos se puede calcular con precisión la personalidad del usuario y eso es ideal para el mercadeo político, para los "fenómenos" electorales y para los "outsider". En otras palabras, en las campañas electorales, entendidas como guerra de información, no son ya los mejores argumentos los que prevalecen, sino los algoritmos más inteligentes.

Ante esa realidad se pueden encontrar dos respuestas. Para los perdedores, la más frecuente es la positivista, aquella que responsabiliza de los resultados a los pueblos; y para los ganadores, la expresión más atinada siempre será "benditos algoritmos digitales".

La inteligencia artificial

Se está hablando de la inteligencia artificial (IA), que será algo así como la combinación de algoritmos planteados con el propósito de crear máquinas que presenten las mismas capacidades que el ser humano. Es una tecnología que parecía no solamente misteriosa, esotérica, sino lejana. Pero resulta que ahora está presente en nuestro día a día, a todas horas, y sigue ganando terreno en muchos ámbitos del mundo contemporáneo.

Con la IA se plantea un escenario en el que, con el paso del tiempo, algunos trabajos podrían hacerse obsoletos para que sean ejecutadas por el ser humano.

La IA anuncia los retos y cambios del presente y el futuro. La robótica asombra. Todo un mundo nuevo que surge del llamado enjambre de la dictadura digital de la cual nadie escapa. Mundo de máquinas, de software, de inventiva tecnológica. Mundo nuevo que asombra.

Sin embargo, nada nuevo surge sin la intervención humana. El hombre, desde la finitud de su creatividad, se adentra en infinitud de las posibilidades creativas. Ningún robot sale de los talleres sin la marca creativa del hombre. La IA tiene sus

límites en el accionar humano. En el futuro, aunque el mundo de las máquinas suplantarán buena parte del accionar humano, la discusión está en si llegará por completo a dominar al ser humano, con toda su alucinante locura y dando rienda suelta a su imaginación.

En todo caso, con James Cameron, director de *Terminator*, podríamos repetir: "No creo que una mente incorpórea que simplemente regurgite lo que han dicho otras mentes encarnadas, sobre la vida que han tenido, sobre el amor, sobre la mentira, sobre el miedo, sobre la mortalidad, [pueda hacerlo]. Simplemente puede juntarlo todo en una ensalada de palabras y luego regurgitarlo. No creo que tenga algo que vaya a conmover a la audiencia".