

Abril 20 de 2015

**Algunos comentarios adicionales a
“La Humillación por las Máquinas”**

Manuel Dávila Sguerra

Sociedad en transformación

Hoy en día la humanidad se enfrenta a veinte y tres nuevas tecnologías que están transformando a la sociedad globalizada. Algunas de ellas son especialmente influyentes en la transformación social porque tocan directamente al individuo, a los grupos de personas y aun al Estado. Menciono algo sobre las más pertinentes: la Computación en la nube (redes sociales entre ellas) actúa como una caja fuerte del vecino pues los datos que publicamos residen en plataformas extranjeras que aumentan las dependencias y atacan la soberanía nacional (Ver El Tiempo del Domingo 18 de Abril del 2015 sobre el conflicto de la Unión Europea con Google, como un ejemplo); la Big Data, que consiste en el análisis de datos de gran número de fuentes, como los que hay en Internet, puede ser vista como una máquina para leer el pensamiento por la capacidad de interpretar lo que se denomina el ADN virtual representado por lo que las personas ponen en la web de cuyo análisis podrá determinarse de manera funcional a través de software ¿Quién es usted? y predecir asuntos de la vida de los ciudadanos al revisar sus tendencias; el análisis de sus rostros por medio de la *gestalt*, sistematizada a través de software, permite interpretar el interior de una persona basado en los mensajes que nos ofrece su cuerpo; los mundos virtuales en que los hombres son representados por Avatares (recordar la película Avatar) que permiten el manejo de dobles personalidades con el peligro de la pérdida de la verdadera identidad o la posibilidad de hacerse pasar por otro; las impresoras 3D que reproducen imágenes virtuales en objetos reales con los peligros de la recursividad de las máquinas es decir de crear máquinas que reproduzcan máquinas; la automatización en manos de sensores que captan situaciones alrededor de los objetos que nos rodean (clima, movimiento, presencia de personas, cambios de estado del ambiente) que aplicados a la medicina crearán prótesis incrustadas en el cuerpo humano con IP, es decir con posibilidades de ser manejadas, controladas o monitoreadas de manera remota con el riesgo de *hacking*, por ejemplo, a un marcapasos en el corazón de una persona, un nuevo campo para los francotiradores; la ubicuidad, la velocidad y la instantaneidad que no da espacio para los *entres*, como lo denuncia el filósofo Coreano y seguidor de Heidegger Byung-Chul Han en *La sociedad del cansancio*: “El Entre es un espacio de amistad como in-diferencia, donde «nadie ni nada 'domina' o

siquiera 'tiene preponderancia' sobre los demás»” (Chul, 2012, 74).

Heidegger: utensilio, herramienta, órgano, máquina y organismo

Heidegger en *Los conceptos fundamentales de la metafísica (Mundo, Finitud, Soledad)* trata sobre las diferencias entre *utensilio*, *herramienta*, *órgano*, *máquina* y *organismo*. Allí determina que: el *utensilio* (aparato o instrumento) es un producto del hombre que se construye como parte de un plan; es el caso de una pluma para escribir que no es una máquina; la *herramienta* es un utensilio que requiere instrucciones para su uso pero no es un *órgano* ya que este, el *órgano*, es parte de un organismo pero la herramienta es considerada un utensilio que sirve para obrar; la *máquina* es un utensilio que necesita un constructor distinto a sí misma, que se construye en una relación con la naturaleza y su característica principal, analizada por Wenzl, es que se diseña para que funcione por ella misma, pero que para su mantenimiento necesita del hombre. Aloys Wenzl en *La Técnica como problema filosófico* establece las diferencias entre la máquina y el hombre pero, de cierta forma, “el hombre se vuelve parte de la máquina cuando, para su funcionamiento, aparece la necesidad de formar maquinistas” (citado por Berciano, 1995, 16); y finalmente el *organismo*, que es lo que conforma a un ser vivo, es lo viviente, que es algo más que una máquina y que tiene la capacidad de obrar, de producir y tener órganos y que es algo más que una herramienta.

¿Puede pensar una máquina?

La Universidad de Netherlands publicó un libro de más de novecientas páginas sobre los postulados de Alan Turing (1912-1954) *His Work and impact* editado por S. Barry Cooper de la Universidad de Leeds de UK y Jan Van Leeuwen. Turing es el padre de la Ciencia de los Computadores de nuestro siglo y fue capaz de descifrar las claves de los Alemanes en la segunda guerra mundial en el intento de construir una máquina universal llamada la *Máquina de Turing* (Ver la película *Enigma*). En uno de sus artículos titulado *Computing machinery and intelligence (¿Puede pensar una máquina?)* trata el tema sobre la factibilidad, o no, de programar un computador para que sea capaz de pensar. Trata una serie de objeciones que le hacen expertos que van desde lo religioso, lo psicológico y la conciencia, los sentimientos, las matemáticas y otras consideraciones que él contesta. Al final considera que por ahora es solo un tema para estudiar y que quienes se oponen solo muestran el estado de ánimo sobre la idea

de que una máquina pueda ser mejor que un ser humano. Sobre el temor de que se vuelvan nuestros amos, dice que eso no operará en la medida en que tengamos a la mano el botón para apagarla. Existen muchas dudas sobre la posibilidad de que una máquina pueda imitar por ejemplo el sex-appeal de fumar pipa y sobre la posibilidad de imitar la forma histriónica del cuerpo humano. Es como lo que sucede al fabricar flores artificiales. Considera que el intento de producir máquinas que piensen solo nos servirá para entender un poco más sobre la manera como nosotros pensamos.

Competencia hombre máquina en el juego del ajedrez

En 1996 se enfrentó el ajedrecista ruso Kasparov con la máquina *Deep Blue* de la IBM en unas partidas de ajedrez de las que Kasparov ganó tres partidas y empató do, pero en 1997, utilizando una versión mejorada de Deep Blue, esta le ganó 6 partidas. El escándalo se dio cuando en la última partida Kasparov hizo una jugada en la cuál solo la malicia del contendor podría responder adecuadamente y no la fuerza bruta de la máquina, la matemática o la estadística. La respuesta de la máquina fue tal que Kasparov consideró que hubo malicia en la jugadas de la máquina lo que hizo que se levantara de la mesa y demandara a la IBM por suponer que detrás de ella había una persona. La malicia era una propiedad humana supuestamente no programable.

Chul, B. (2012, *La sociedad del cansancio*, Traducido por Arantzazu Saratzaga Arregi, Barcelona España: Herder

Berciano, M. (1995), *La técnica moderna, Reflexiones ontológicas*, Oviedo: Universidad de Oviedo Servicio de publicaciones.