

# LUDDISMO Y NEO-LUDDISMO: UNA PROPUESTA

## LUDDISM AND NEO-LUDDISM: A REVIEW

Andoni ALONSO  
*Universidad Carlos III*

**RESUMEN:** Este artículo trata de presentar la conexión entre el luddismo antiguo y el neoluddismo contemporáneo. Se sostiene que el paso del tiempo ha supuesto una diversificación de la noción de luddismo con intereses y actitudes muy distintos. En este sentido se describe la existencia de varios tipos de neoluddismo y, como conclusión, se presenta la posibilidad de un neoluddismo reflexivo o ilustrado, capaz de ejercer una crítica racional sobre el desarrollo tecnológico y las nociones de innovación y progreso. Para ello, se recuerda a autores como Anders, Illich, Winner y Mumford, como aquellos que establecieron un marco de crítica al respecto.

**PALABRAS CLAVE:** luddismo, historia, crítica, tecnología.

**ABSTRACT:** This paper tries to clarify the connections between old and new or contemporary Luddism. Time has carried a diversification of the notion of Luddism, representing different agendas and attitudes. Therefore, there is useful to describe somehow what differences they have. As a conclusion there is the possibility to defend an enlightened or reflective Luddism, able to make a rational criticism on the technological development and on the notions of innovation and progress. For that, some classical authors such as Anders, Illich, Mumford and Winner, among others, provide a useful theoretical approach.

**KEYWORDS:** luddism, history, criticism, technology.

### 1. Breve introducción al luddismo

El luddismo forma parte de nuestra forma de entender la sociedad tecnológica contemporánea. Cada crisis provocada por la tecnología nutre sus filas. En los años 90, con el inicio de la sociedad digital, comenzó a reivindicarse el neo-luddismo (Sale, 1996) como propuesta de reforma social. La historia del

movimiento obrero (E. P. Thompson, 2016, Hobsbawm, 1952) en los años cincuenta y sesenta estableció la tradición historiográfica hasta nuestros días (Van Daal, 2014). El momento histórico nutre un posicionamiento político como muestra el trabajo de Bookchin (2012), Winner (2002) o Postman (2011), entre otros. En España la aparición de grupos neoludditas como “Los Amigos de Ludd” adaptan el luddismo al activismo ecologista y la reforma social. Se establece así una conexión entre el movimiento histórico y el presente pero esto necesita dilucidación. Existen semejanzas y diferencias y conviene establecer adecuadamente su historia.

La palabra «luddita» pasó a formar parte de la lengua inglesa con una rapidez inusual; ya aparecía en el diccionario en 1811, exactamente en el mismo momento en que el movimiento luddita se encontraba en pleno desarrollo. Su origen parece remontarse a una leyenda popular sobre un tal Nedd Ludd, trabajador textil que, en 1779, destruyó enfurecido una máquina de tejer calcetines, treinta años antes de las revueltas inglesas de las Midlands. La tradición popular relata que su novia Jenny pasaba todo el día esclavizada trabajando con aquella máquina, y Nedd, al sentir que el artefacto le robaba la atención de su amada, decidió cortar por lo sano. Esta hazaña doméstica tuvo la virtud de convertirlo en un personaje, un tipo expeditivo y furioso caracterizado por resolver los problemas a golpes. Así se solía decir en el registro coloquial de entonces: «¡No seas un Ludd!» o «¡Qué Ludd estás hecho!». La filosofía luddita, sin embargo, no existía entonces. La máquina *per se* no fue su blanco específico (Jones, 2013) tan solo porque formaba parte de la riqueza de los patronos que podían atacar. Éstas eran muy caras, causaban daños irreparables en la producción y podía acarrear la ruina definitiva. Si existió un movimiento popular que inventó mitologías y personajes ficticios como el Rey Ludd o el Capitán Swing. Se compusieron baladas, carnavales y burlas en las calles y se pegaron pasquines, caricaturas, amenazas y proclamas o se crearon hermandades secretas. También tuvieron lugar algunos levantamientos —pocos y no demasiado sangrientos—, pero quedaron muy lejos de una insurrección total (Van Daal, 2015). La represión fue formidable: se destacaron más soldados a pacificar el movimiento en Inglaterra que a combatir a Napoleón en el continente (Van Daal, 2012).

No hubo una filosofía luddita, un pensamiento crítico sobre la tecnología. Cuando Lord Byron defendió ante la Cámara de los Lores a los revoltosos de Nottingham y Lancashire, mezclaba, en su defensa, su piedad para con los ajusticiados y provocar a los apoltronados lores de la Cámara. Las advertencias anti-maquínicas de otros poetas y escritores de la época como Wordsworth, Rushkin

o Blake son de otro tipo (Linebaugh, 2012): el rechazo estético y moral ante el materialismo y la falta de sensibilidad de la naciente sociedad del momento. Jones (2013) subraya que la romantización del luddismo tuvo más que ver con la creación de una poética que con su historia real. Ciertamente hay un *elitismo* en algunos de esos poetas ludditas *avant la lettre* y en su deseo de vuelta a lo rural, a la vida simple del medievo *à la Ruskin*, a los paseos por el campo. La *Balada de Tintern Abbey* de Wordsworth, los “oscuros molinos satánicos” de Blake o el “amoralismo comercial” de Ruskin son demasiado sofisticados para los obreros de entonces. Fue un luddismo romántico en sentido literal que detesta el feísmo progresivo del Londres neblinoso e insano, los trenes que tiznan el paisaje, la vida subhumana de los suburbios de Manchester o Londres y la pobreza de un proletariado acosado por el alcoholismo, la prostitución y las enfermedades.

El luddismo histórico fue, en definitiva, un movimiento pre-sindical (Thompson, 2016) que inspiró a políticos, escritores, filósofos y artistas y que ha instaurado el término «luddita» en la sociedad contemporánea. Tanto que incluso los que critican con dureza la tecnología tratan de distanciarse y adoptar una postura razonable, hasta cierto punto conciliadora. Pero, ciertamente, la historia avanza y cabe la sospecha de que la «invención de la tradición», en palabras Hobsbawm, ha fructificado en una corriente de pensamiento aún viva. Proporcionalmente a esta inflación del discurso, han aumentado las voces críticas que se enfrentan al relato oficial del progreso tecnológico. Doscientos años de luddismo llevan a suponer un término que agrupa gran diversidad de discursos. Cabe preguntar así sobre *quién y cómo* se es luddita.

## 2. El neo-luddita contemporáneo

Desde el punto de vista político, el neo-luddismo no es patrimonio de una ideología; no es necesariamente de derechas ni de izquierdas. Marx menciona al movimiento como el inicio de la lucha obrera pero lucha completamente equivocada; no se trata de destruir máquinas sino de cambiar las relaciones sociales y recuérdese la conocida frase de Lenin de que el comunismo era “soviets más electricidad”, nada luddita, desde luego. La socialdemocracia de principios del siglo xx entiende que los ludditas no comprenden la bondad del progreso (Jones, 2013) y que la máquina supone la promesa de la felicidad social. Quizás el pensamiento anarquista, en alguna de sus variantes, es el que mejor se acomoda. Puede ser así conservador, libertario, ecologista o antiglobalizador y también religioso. En cierto sentido lleva a cabo la crítica contra la *religión de la tecnología* (Noble,

1999). La naturaleza, así, estaría a disposición del ser humano para que pueda reconstruir el mundo y regresar al Edén del que fue expulsado. No obstante, no es del todo acertado unir progreso tecnológico y cristianismo. Hay ejemplos de resistencia religiosa ante lo tecnológico, como podría ser la cierta divinización de la naturaleza que predicaba Francisco de Asís, por ejemplo.

Un luddita contemporáneo es básicamente un agnóstico frente a ciertos dogmas, un hereje de la religión del desarrollo tecnológico. Uno de esos dogmas es el progreso, que se ha venido formulando de muy distintas maneras. Por ejemplo, mediante la afirmación de que no importan los errores de hoy porque tenderán a corregirse mañana gracias, precisamente, a la tecnología. Otro afirma la ineluctabilidad e independencia del desarrollo tecnológico. Como ley histórica, no tendría sentido ninguna oposición porque el progreso, no se detiene, no es posible dar marcha atrás. La convicción de que *cualquier tiempo futuro será mejor* expresa esa ciega confianza. Una de las palabras más utilizada es *innovación*, término que sustituye al de progreso. Sorprendentemente, el uso masivo del término actualmente es relativamente nuevo: no tiene más de treinta años (Godin, 2006). Su padre, Joseph Schumpeter, la definió como *destrucción creativa*. Se incide en lo *creativo*, y no en la destrucción, infinitamente más importante desde el punto de vista social y político. Por ejemplo, se ha innovado mucho, sin duda, pero también las bombas de Hiroshima y Nagasaki representaron innovaciones de primer orden. Quienes rechazan la innovación son víctimas de un irracional temor al cambio, al futuro. Los herejes del dogma tecnológico son, para los defensores de la fe técnica, los miedosos, los anticuados, los *obsoletos*. No se trata tan solo de una manera de entender la economía, también extiende su influencia sobre el deber ser del cuerpo, el mundo, el lenguaje —se vencerá por fin la maldición de Babel—, la sociedad —se unificará la especie—, y el final de los tiempos —la singularidad—, en el cual asistiremos a la resurrección gloriosa de los cuerpos. Como toda religión se compone de una serie de textos, profetas, predicadores y promesas de redención. Se augura el advenimiento de una mente colectiva, compuesta por todas la singularidades, el fin de los conflictos sociales, la curación de todas las enfermedades incluida la vejez, y la conquista de la inmortalidad; se anuncia la reconstrucción y reparación del medio ambiente y de los desastres causados por el industrialismo, declaradas con cierta ridícula seriedad por parte de los gurús tecnocráticos actuales.

La Universidad de la Singularidad financiada por Google, la propaganda de Facebook y célebres emprendedores como el dueño de Tesla, predicán este evangelio tecnológico a diario. Los centros de tecnología llevan más de veinte años inmersos en una intensa campaña para convencer, ilusionar y ganar adeptos. Se afirma que la iniciativa privada y las grandes corporaciones, realizarán tales hazañas, una vez se superen las trabas y obstáculos que han supuesto las regulaciones de algunos Estados, y se sofoquen aquellas incomprensibles e irracionales voces críticas de los herejes frente al progreso tecnológico. “Luddita” se ha convertido en un insulto en los cenáculos del desarrollo tecnológico, una forma de descalificación expeditiva sin mayores matices. Ciertamente no todas las respuestas ludditas son igualmente respetables; las hay perfectamente inútiles o irreflexivas, violentas o puramente sentimentales. Sin embargo, la crítica es siempre un contrapeso necesario ante sectores que acumulan cada vez más poder, a niveles nunca vistos en los últimos sesenta años.

### 3. Luddismo violento y religioso

Una de las acusaciones contra el neoluddismo resalta su tendencia violenta, su posibilidad de convertirse en terrorismo. La imagen del Gran Enoch —la maza que sirvió para forjar máquinas y que sirve también para destruirlas— en su vuelo suspendido contra el telar es una de las míticas estampas más fácilmente reconocibles en la disidencia tecnológica. Sin embargo, la destrucción de máquinas no tiene demasiado sentido porque, obviamente, no se lograría con ello la paralización del progreso. Quizás su origen esté en los años setenta cuando el novelista Edward Abbey (2012) escribió *La banda de la tenaza*, una novela irónica sobre cuatro quijotes ecologistas empeñados en preservar un Oeste norteamericano virgen amenazado por la destrucción industrial. Los sabotajes se convierten, un poco por accidente, un poco por falta de reflexión, en la táctica de esta banda luddita y ecologista para oponerse a las compañías depredadoras del entorno natural. El éxito de la novela llevó a convertir su título *monkeywrench* precisamente en equivalente de “ecosabotaje”. Pero no hay que olvidar que Abbey trató con ironía y desmesura, con mucho humor, esta pelea entre economía y ecología, y que en absoluto pensó que pudiera ganarse de esta manera si no, precisamente, mediante la sátira. La ironía es una forma importante de luddismo reflexivo pero, sin duda, la violencia, no.

Durante los conflictos en Seattle durante la Cumbre de la Organización Mundial del Comercio en los noventa, nació el movimiento antiglobalización. En su seno se cuestionó radicalmente la civilización industrial y nació, entre otros, el «primitivismo». Liderada por John Zerzan (2012), esta corriente crítica propone un regreso a la naturaleza salvaje, en el que las sociedades humanas deberían abandonar toda herramienta, toda tecnología. La agricultura o el mismo lenguaje serían, entre otras, formas de dominación. Con una teorización abstrusa y fuentes cuestionables, este anarcoprimitivista mezcla datos antropológicos, paleontológicos y políticos para intentar demostrar que «el pasado del pasado» debería ser nuestro destino como humanidad. No parece inquietarse por las derivaciones políticas de su doctrina, ni parece saber que quienes realmente intentaron esta vuelta hacia el pasado fueron, por ejemplo, los jemeres rojos camboyanos, con terribles consecuencias. A pesar de su endeblez teórica, compensada en su momento por el activismo antiglobalizador, el primitivismo tiene cierto predicamento entre algunos sectores neo-ludditas violentos. Es igualmente un dogma simplificador de una cuestión llena de matices y complejidades. Pensar realmente que podamos volver a un escenario donde se generalicen las sociedades de cazadores-recolectores suena a delirio.

Pero si los adversarios del neo-luddismo tuvieran que elegir un icono negativo, una figura de ese irracionalismo anti-tecnológico, esta sería sin duda la de Ted Kaczinsky, *Unabomber*. La historia oficial dice que, primeramente, este caso se incluyó en la categoría de «asesino en serie», pero dado su deseo de acabar con el progreso, pasó a ser considerado como «terrorista», un terrorista de derechas, como él mismo declara, furibundo enemigo del pensamiento de izquierdas y del neoliberalismo a partes iguales (Kaczinsky, 2016). En 1995 finalmente pudo publicar su Manifiesto —titulado *La sociedad industrial y su futuro*— en el *Washington Post*, donde explicaba su rechazo al desarrollo tecnológico, el cual se ha convertido para algunos en una suerte de Biblia neoluddita. Su lectura se ha convertido en un pecado que pocos se atreven a confesar en público, y menos estar de acuerdo con algunas de sus propuestas pero, desde luego, no con todo su bagaje libertario conservador. En un arranque piadoso, Ray Kurzweil, profeta del digitalismo, trató de convencer y convertir al mismo Unabomber y explicarle que no hay marcha atrás en el desarrollo tecnológico, que la tecnología debe alcanzar su destino, en una curiosa interpretación heideggeriana del ser tecnológico.

Como una forma de religión, la tecnología entra necesariamente en competencia con otras religiones en su versiones fundamentalistas. El cruce de ataques y acusaciones entre determinadas propuestas tecnológicas y los dogmas religiosos

es previsible porque se juega el patrimonio salvífico, la fe de sus seguidores. Esta estrategia tiene una ventaja; no hay que argumentar, basta con anatematizar al contrario. Pero la no aceptación del dogma del progreso por motivos religiosos es, a su vez, un camino allanado para acusar a ciertos integristas religiosos de ludditas. Las resistencias de los grupos ultraconservadores cristianos ante determinadas técnicas médicas y de investigación biológica reciben esta etiqueta descontextualizada. Al menos habría que matizar que se trata de un luddismo conservador y religioso, un fenómeno bastante marginal del luddismo del siglo XXI. Un caso paradigmático son los testigos de Jehová y su rechazo a las transfusiones de sangre como prohibición bíblica de «no comer sangre». Pero esta resulta fácilmente criticable, dada la cantidad de vidas que esta técnica ha logrado a lo largo de la historia. La biotecnología ha sufrido el ataque de muchos grupos diferentes de fundamentalistas como los relacionados con las células madre embrionarias o determinadas terapias génicas que constituyen violaciones de diversos preceptos religiosos. Basándose en creencias y con el deseo de influir no solo en quienes las profesan sino en la sociedad en general, se trata de un luddismo completamente desnortado, tiránico y contraproducente. Vacunas, trasplantes y transfusiones son logros probados y su rechazo causa un justificado ridículo en la mayoría de la sociedad. Cuando se produjeron los atentados de las Torres Gemelas, el término volvió a aparecer, ligando la ignorancia y la barbarie de los fundamentalistas islámicos a un atentado con limitada preparación técnica. Pero existen también luddismos religiosos como el de ciertos grupos Amish, quienes admiten solo una tecnología que asegure la convivencia, el pacifismo y la comunidad. Por eso adoptan perfectamente ciertas tecnologías contemporáneas y rechazar las que crean una suerte de individualismo contrario a su sentido comunitario. Aquí no se trata de dogma sino de *política*, de vida en común, cosa que es muy diferente. En este sentido hay una visión crítica de la tecnología (Kelly, 2009) que además permite a sus miembros continuar o no en sus comunidades, dependiendo de sus inclinaciones.

#### 4. Luddismo espectacular o vergonzante

Se permite ser luddita por un cierto tiempo si se hace de forma privada o un tanto avergonzada. Estas dos actitudes son aceptables en la sociedad de la innovación porque, en definitiva, los desastres tecnológicos no se pueden esconder y su descrédito tampoco se puede evitar, pero se pueden limitar. En el cine y en las series de televisión se promociona ser un neo-luddita civilizado y durante un lapso de tiempo acotado. Una vez terminado el espectáculo, en el sentido más

situacionista posible, hay que volver a la realidad tecnológica. El asunto consiste en alimentar una sensación de temor ante los desastres, la invasión de la tecnología en la vida cotidiana, que finalmente se resuelve precisamente en eso, en una ficción inofensiva. Un buen ejemplo es Netflix y su actualización de la distopía *Fahrenheit 451* de Ray Bradbury. Qué haya podido llevar a una compañía audiovisual a recrear este clásico, llevado al cine magistralmente por Truffaut en 1966, merece una reflexión. En la época de Internet no se necesitan bomberos que quemen libros. Compañías como ésta son hoy mucho más efectivas a la hora de crear un mundo de distracción total que impida cualquier tipo de reflexión crítica, cualquier pregunta trascendental que aparezca impresa. Resulta irónico así que quienes más contribuyen a la ausencia de lectores se preocupen de una manera un tanto hipócrita de esta situación contemporánea. Otras series presuntamente duras y críticas con la tecnología como *Black Mirror* se convierten en espectáculo de culto para iniciados que, sin ser necesariamente ludditas, consideran que algo de razón hay en las sátiras demoledoras de esta serie.

Resulta sintomático, sin embargo, que ese temor tecnológico vuelto ficción sea comercial, sea vendible para un público que en su mayoría se encuentra totalmente rendido al culto del teléfono móvil, Internet o la *tablet*. Pero, precisamente, la ficción tiene la ventaja de alejar los malos pensamientos y conjurar los temores. Poco a poco se integra así en el propio mercado lo que a priori sería su mayor enemigo: el miedo a la tecnología. Este miedo *vende* y aumenta las ventas del consumo masivo de lo digital. La distopía se ve demasiado lejana o, se supone, que afecta solo a otros. Hay miles de ejemplos que hacen de la distopía audiovisual todo un género, desde la serie *Mr. Robot*, donde se mezcla el activismo hacker contra la tecnología capitalista o, en el extremo de la violencia, a *Westworld*, inspirada en *Almas de Metal*, película basada en el libro de Michael Crichton. En esta serie se aborda uno de los temores más repetidos de los transhumanistas: la aparición de una especie humanoide, más inteligente, fuerte y bella que los seres humanos comunes y corrientes, convertidos, a la larga, en sus enemigos. Esta espectacularización del luddismo y del miedo a la distopía sirve para desactivar su potencial reflexivo: se convierte en otro elemento aceptablemente desasosegante, que puede asimilarse fácilmente y rápidamente olvidarse. Las imágenes en movimiento acaban con el pensamiento en calma, con deseos de objetividad y ponderación.

Es muy frecuente escuchar a quienes critican la tecnología argüir que ellos no son ludditas. La prueba más fehaciente que suelen aportar es que ellos también emplean móviles, escriben con ordenadores, buscan datos, libros o artículos en



Internet, y conducen automóviles. Se podrían añadir otras muchas cosas como lavar con lavadoras automáticas, refrescarse con aire acondicionado, organizar sus viajes online, etc. Pero parece un tanto ridículo argumentar que uno no puede ser luddita solo porque tiene un lavavajillas en casa. Para ser coherente, uno debería retirarse a los bosques, tras los pasos de Thoreau, como hizo Kaczynski, y desconectarse absolutamente de toda tecnología, incluida la electricidad y el agua corriente. Pero el mundo en el que se nace es el mundo que existe exteriormente y no está sujeto a elección. Se puede ser perfectamente luddita al tiempo que se vive en la sociedad tecnológica. Criticar la forma en la que la tecnología afecta al modo de vida contemporáneo por medio de la propia tecnología no tiene nada de contradictorio o hipócrita, es la única condición posible. En un entorno de tecnología convivencial, como el que propuso Ivan Illich en los años setenta, sería difícil que apareciese un rechazo sostenido y argumentado contra la tecnología. No puede olvidarse que lo tecnológico es parte consustancial del ser humano. Sólo cuando ésta se vuelve opaca, controladora, intrusiva y dañina aparece la crítica. El luddismo ilustrado trata de revertir el diseño tecnológico por medio de usos alternativos. Ciertamente es que se ha abusado de nociones como *apropiación tecnológica*, *empoderamiento* y *uso alternativo*, y que a veces encubren una defensa a ultranza del desarrollo tecnológico: seguramente *Facebook* considera que empodera a sus usuarios, y lo mismo *WhatsApp* y otras compañías. En cualquier caso, utilizar Internet y el móvil no son obstáculos para ser un neoluddita crítico. En definitiva, si para hacer la crítica del mundo tecnológico fuese imprescindible aislarse completamente del mismo, la crítica se haría impracticable. Hoy en día solamente hay dos tipos grupos sociales que efectivamente pueden vivir desconectados: los muy ricos no tienen que estar pendientes del móvil o del correo electrónico porque otros lo hacen por ellos. Y los muy pobres, al otro lado de la brecha digital, que no pueden permitirse el coste económico de estar conectados. En un terreno intermedio se encuentra el común de los mortales que *no puede* elegir si estar conectados o no, si depender del sistema tecnológico o no. Pero la consideración crítica ante el abuso tecnológico no es algo ni que esté vedado ni que sea contraproducente incluso si aparece en una página web.

## 5. Luddismo del arrepentimiento

En esta categoría podría incluirse una amplia gama de arrepentidos que en su momento participaron de manera entusiasta en el desarrollo de la tecnología. En ella podemos incluir a ingenieros, psicólogos, programadores o ejecutivos de compañías tecnológicas que en su momento desertaron del bando tecnófilo. Las

razones, en muchos casos, obedecen a motivos muy inmediatos, a una frustración o una alerta provocada por un hecho concreto. En estas reacciones «ludditas» no se trata tanto de ofrecer un análisis profundo de la sociedad tecnológica como de responder a una situación concreta. Hay reacciones de espanto como la que sufrió en 2000 Bill Joy (Joy, 2000), fundador de *Sun Microsystems*, ante las perspectivas futuras de la inteligencia artificial o la nanotecnología. Joy llegó a una conclusión interesante: quizás no debamos hacer todo lo que *podemos* hacer porque se puede volver en nuestra contra. Asustado, publicó un artículo en *Wired* —esa suerte *Hola* tecnológico— con el amenazante título: «Por qué el futuro no nos necesita». En su escrito aparece una sección con el sorprendente título «El nuevo reto para el luddismo», en el cual glosa a Unabomber como alguien que, aunque mereciese ser condenando por sus atentados, podía tener razones fundadas para la publicación de su *Manifiesto*. El pensamiento de Joy, sin embargo, está colonizado por un determinismo tecnológico negativo; la tecnología se ha vuelto autónoma, no hay forma de tomar decisiones para seguir su rumbo, por tanto, esperemos tranquilamente un final en el cual seremos superados por *especies* más competentes como los robots, que los propios humanos han de crear ineluctablemente. Si se da esto por cierto, cualquier discusión, cualquier argumentación sobre el desarrollo tecnológico carece ya de todo sentido. El problema de Joy es que no es lo suficientemente neo-luddita y, en el fondo, reverencia una tecnología tan poderosa que ni siquiera es humana.

*Facebook* se ha convertido, inopinadamente, en una cantera de ludditas auto-críticos. Por ejemplo, Antonio García Martínez (2018), jefe de proyectos de Facebook en Silicon Valley, ha decidido seguir el camino de Kaczynski. Se ha retirado a los bosques del norte de Seattle para, armado con un fusil, protegerse del inevitable apocalipsis social que aguarda a la humanidad. De manera un tanto mística dice haber «vislumbrado el mundo dentro de diez años», concluyendo que perderse en la espesura es la única posibilidad de supervivencia. La tecnología hará que escasee cada vez más el trabajo, pero habrá armas de sobra, por lo que será inevitable que nos veamos abocados a una revuelta sangrienta. Antes de su retirada escribió *Chaos Monkeys*, una crítica demoledora de la filosofía oculta de las compañías digitales. El título hacía referencia a un programa informático diseñado para comportarse, como una banda de monos caóticos dentro de un sistema digital, por ejemplo, dentro de un banco de datos. El diseño experimental del programa comprueba si el sistema es lo suficientemente robusto como para aguantar tal vandalismo extremo. Según Martínez, el escenario para practicar este caos, esta especie de prueba de estrés sobre cualquier sistema, es ahora la sociedad en su conjunto. Así se nos está sometiendo al vandalismo de Facebook

—amistad—, Google —conocimiento—, Uber —transporte—, *Tinder* —relaciones amorosas— o *Amazon* —compras—. Si la prueba tiene éxito, entonces, se habrá conseguido la fortaleza necesaria para mejorar gracias a esta tecnología disruptiva. En definitiva, se trata de elevar la disrupción a su máxima potencia para lograr la mejora económica, con independencia de las consecuencias sociales que este caos genere.

Chamath Palihapitiya (Kovach, 2017), alto ejecutivo de Facebook, es otra de las personalidades que se han pasado discretamente —un par de entrevistas y declaraciones en los medios— al otro bando: arrepintiéndose públicamente de haber creado una tecnología que destruye el tejido social, y prohibiendo a sus hijos acercarse a las redes sociales que él mismo ayudó a desarrollar. Palihapitiya da la razón a Cory Doctorow (2001) cuando afirma que los problemas asociados a la exposición en estos medios aparecerán dentro de veinte años, de manera similar a lo que sucedió con el tabaco. En los años sesenta era frecuente que la publicidad del tabaco incluyera doctores recomendando marcas de cigarrillos para poder respirar mejor, mejorar la digestión, evitar catarros o luchar contra el sobrepeso. Una publicidad completamente desregulada permitía cualquier exceso imaginable. La situación actual con las redes sociales puede ser similar. Algunos de los usuarios intensivos de las redes ya han sufrido en carne propia los efectos de esta sobreexposición o solarización de su persona de distintos modos: se han quemado con tuits perdidos en el tiempo que manos interesadas recuperan y vuelven a poner en circulación, o se han visto envueltos en procesos judiciales por publicar opiniones, hacer chistes o realizar comentarios que, fuera del entorno digital, no tendrían la más mínima consecuencia.

La aportación constante de datos personales, tal como se desarrollan las redes sociales, en plazos que pueden recorrer prácticamente desde la infancia hasta la madurez, tiene efectos impredecibles. La red no olvida nada, por mucho que se exija el borrado y la rectificación de los datos personales. La vieja noción del *derecho al olvido*, una ley que puso en marcha la Unión Europea, entra cada vez más en el limbo jurídico. Qué pasará en el futuro con toda esa multitud de datos... no se sabe. La privacidad sirve para protegerse, dicen, y su pérdida tiene como consecuencia la vulnerabilidad. Internet ha cambiado, dice el ingeniero Jaron Lanier (2010) —pionero de la realidad virtual—, pero para mal. Primeramente la innovación que se ha introducido no es gran cosa. Nada ha superado al TCP/IP, al correo electrónico, o al lenguaje http desarrollado por Tim Berners-Lee. Lo que se presenta como nuevo no es más que un refinamiento de la infraestructura tecnológica creada entre los años setenta y los noventa. Lo que ha cambiado ha

sido simplemente para empeorar. Se ha convertido en una forma de sometimiento, de sueños delirantes donde se profetiza que la propia Internet se convertirá en un sujeto consciente, como mantiene el padre de *Google*, Larry Page. Pero no somos *gadgets*, clama Lanier, aunque las corporaciones se empeñen en convertirnos en artilugios informáticos.

Pero hay más, la panoplia de males psicológicos y las consecuencias sociales provocadas por la tecnología se ha incrementado en los últimos años. Abismarse en las redes trae como consecuencia la progresiva desaparición de las relaciones sociales, por mucho que las corporaciones digan lo contrario. Éste es el punto de vista de Sherry Turkle (2017), que ha denunciado cómo el deseo de tener *robots sociales*, desde el *tamagotchi* a las *andreias* de uso sexual cada vez más humanizadas, expresa nuestra creciente incapacidad para tratar con otros seres vivos. Nuestra soledad será de un nuevo tipo, estaremos solos pero rodeados de robots que parecen humanos. Ello conducirá a un efecto paradójico, señala Turkle: comenzaremos a tratar a los seres humanos como si fuesen robots. Así la soledad se duplicará, rodeada de humanos que parecen robots y de robots que parecen humanos. Pero sin necesidad de llegar a este escenario, que puede parecer un tanto fantástico, tal vez lejano en el tiempo, a Turkle le asusta que, a un nivel más cotidiano, prácticamente ya no existan conversaciones cara a cara. En su libro *En defensa de la conversación* (Turkle, 2016) profundiza en varios argumentos ludditas, al denunciar cómo las tecnologías reducen la capacidad de ser empáticos con otros, descubrir lo propiamente humano en los demás, de aprender a estar solos e incluso aburrirse. Es en esos momentos, dice la psicóloga, cuando se producen los momentos más creativos, momentos destruidos por tuits, mensajes de Whatsapp, avisos de Facebook y requerimientos de Skype. Sorprende que en los años noventa la misma Turkle se entusiasmara con los ordenadores y la posibilidad de experimentar con un *segundo yo* virtual en la red. Así, ha de concluirse que, estos años, han supuesto para ella una experiencia damascena y que el paraíso virtual se ha llenado de amenazantes sombras.

Algo parecido se puede decir de Nicholas Carr (2019), un consultor de tecnologías de la comunicación y lo digital para el mundo empresarial. En su caso, la investigación psicológica adquiere un tono decididamente más apocalíptico. La red cambia la *propia manera de pensar*, pero para mal. Google nos vuelve inevitable e irremisiblemente estúpidos, dice, y ya no es posible leer un libro porque resulta *demasiado lineal*. Cada vez que se recibe un correo o un mensaje, el cerebro del destinatario segrega dopamina, por lo que lo hace adicto a esta tecnología. Pero todo esto ocurre *también* cuando se apaga el ordenador; es la era

de la superficialidad mental por culpa de una tecnología adictiva y disruptiva. En realidad, las críticas más o menos ludditas basadas en lo psicológico, tienen un interés limitado. Primeramente se consideran los síntomas pero no las causas. Combatir estos síntomas con ciertas recetas de uso y contención deja de lado que su *diseño*, dictado por el *interés económico*, es la verdadera causa de su aspecto más destructivo. Y, además, frente a estas críticas centradas en las consecuencias personales del uso de las tecnologías, siempre se puede argumentar que estos daños psicológicos y sociales, como todos, dependen no tanto del sistema como de las capacidades de los individuos concretos.

## 6. Conclusión: hacia un luddismo reflexivo o ilustrado

La primera conclusión, a modo de ley, que se puede deducir de lo dicho anteriormente se formula de esta manera: el neo-luddismo ocupa un espacio intelectual directamente proporcional a la importancia asignada a la tecnología. Si el gran tema del siglo XXI es lo tecnológico y lo digital, consecuentemente, el conjunto de voces críticas será mayor. Hay que insistir, la tecnología aparece en una sociedad concreta, con un contexto cultural y dentro de un sistema político particular; en su desarrollo se producen retroalimentaciones y modificaciones. Cuanta más tecnología disruptiva haya más neo-luddismo, porque, como también se ha afirmado, se trata de una reacción, de marcar límites o guardar las proporciones —siguiendo la idea de Illich—, respecto a algo que existe y forma parte de la condición humana, y a lo cual no tiene sentido renunciar. Pero también hay que decir que no toda forma de protesta y de crítica tiene sentido, tal como se ha observado anteriormente.

Lewis Mumford acuñó un término en 1970 que todavía hoy tiene validez: la mega-máquina. En ese mismo año Eisenhower —presidente de los Estados Unidos a punto de abandonar el gobierno—, señalaba un futuro peligroso: la alianza entre tecnología y poder militar o, en resumidas cuentas, el capitalismo del pentágono. Mumford trató de describir este momento histórico como una repetición similar a otros momentos e indagó cómo se transforma el Estado y la sociedad cuando la industria y los poderes militares logran la fabricación de la bomba atómica. La burocracia, las estructuras sociales, el Estado y la industria tienen que transformarse radicalmente, adquirir unas dimensiones de control y organización sin precedentes. La mega-máquina contemporánea suponía un cambio fundamental en las relaciones entre sociedad y tecnología: es la sociedad la que debe plegarse a los dictados de la tecnología y no al contrario, a través

de un adoctrinamiento o disciplinamiento de los individuos por parte de otras fuerzas como la economía y los Estados. Podría haberse elegido otro camino, podría haberse apostado por una tecnología liberadora, piensa Mumford, capaz de favorecer la independencia, y el progreso moral de los individuos y, al mismo tiempo, capaz de erradicar la avaricia o la competencia desmedida. Pero ninguno de estos valores está inscrito en el diseño de la bomba atómica ni en los intereses que explican su existencia.

En los años sesenta aparecieron espacios para pensar un luddismo reflexivo, como el ecologismo o la crítica al desarrollismo. Pero fue la cuestión del armamento nuclear la que agrupó a estos movimientos bajo una misma bandera. El armamento nuclear proliferó durante casi cincuenta años en una delirante escalada de armas cada vez más destructivas. La imaginación, como señalaba Günther Anders (2012), fue derrotada por la bomba atómica. Se puede imaginar matar a una persona, a diez, a cien, pero ¿cómo representar mentalmente evaporar a 50.000 personas en menos de un segundo? Para poder avanzar en determinados proyectos militares como la construcción de misiles nucleares intercontinentales con cabezas múltiples como el Minuteman III, necesariamente tuvo que producirse un cambio en las mentalidades, dejar de pensar en las consecuencias que un trabajo técnico de este tipo podría tener, y refugiarse en razones como el prestigio, el beneficio o el patriotismo. Esta domesticación es precisamente la idea central del *Unabomber Manifesto*: la sociedad industrial necesita someter a los individuos a unos patrones penosos de comportamiento y del sentido de la vida. Y, en estas condiciones, no es de extrañar que se aventuren análisis de la sociedad digital en términos radicales como el de la mega-máquina de Lewis Mumford.

Por otra parte, Cristopher May (2002) ha mostrado cómo se produce este disciplinamiento aplicado a la sociedad digital: se exige de sus miembros una atención constante, un cambio profundo en sus hábitos cotidianos, un olvido de otras formas de hacer. El reordenamiento de la sociedad en virtud de las necesidades de una estructura social que da por buena las ideas de libre mercado, crecimiento económico y seguridad. Es un problema de escala, como otros pensadores también habían puesto sobre la mesa —Leopold Korr (1995) e Ivan Illich (1973), por ejemplo—. Los aparatos o los sistemas tecnológicos *tienen política*, esto es, encarnan valores, no existe tal cosa como la neutralidad de las herramientas. La ingenua idea de que los dispositivos son neutros antes de su empleo -una idea muy extendida pero poco fundamentada-, implica dejar de lado el contexto social en el que se diseñan y se construyen. Esta reflexión de Langdon Winner (1978) no ha sido aún comprendida en todas las consecuencias

que se derivan de ella. Lo político es esencial para entender la tecnología, del mismo modo que la economía y la sociedad en las que se insertan.

Estas formas de neo-luddismo reflexivo ponen sobre la mesa problemas asociados con la tecnología que todavía hoy en día están lejos de resolverse. La cuestión medioambiental es una de las grandes preocupaciones, dicen, de gobiernos y organismos supranacionales. Consecuentemente, se le dedican incontables reuniones, congresos y acuerdos que, a la larga, no suelen obtener resultado alguno. Los conflictos entre una manera muy concreta de entender la economía y una tecnología puesta al servicio de dicha economía hacen que los resultados de las políticas medioambientales sean más bien magros. En realidad, el problema ecológico tiene un interés relativo para el neo-luddismo reflexivo. La preservación de la naturaleza es condición necesaria para poder alcanzar un grado de convivencialidad entre los seres humanos. La razón suficiente es alcanzar la sociedad convivencial como proponía Illich, proporcional y decrecentista.

El principio de responsabilidad, al que apelaba Hans Jonas, señalaba precisamente la complementariedad entre lo humano y la naturaleza, pero es lo humano lo que necesita a la naturaleza para poder sobrevivir dignamente. Ser cautos con los desarrollos tecnológicos —el principio de precaución—, nos orienta hacia un pensamiento que tiene en cuenta a las generaciones futuras. Difícilmente se podría considerar a los activistas antinucleares como ludditas “despreciables”. Han alertado y combatido muchos peligros medioambientales. El determinismo tecnológico tampoco puede formar parte de una concepción reflexiva del luddismo. Curiosamente tanto los mayores tecnófilos como muchos ludditas desesperados comparten la misma idea de que el progreso es imparable. Pero, si hacemos caso a los informes del Club de Roma, el progreso tecnológico se detendrá de una forma u otra si no nos tomamos en serio las consecuencias de la crisis medioambiental. Una manera de diluir la religión del progreso ha consistido en buscar sinónimos menos evidentes como el crecimiento o el desarrollo. Estos sinónimos no pueden pasar desapercibidos a una crítica neo-luddita. A nadie le está permitido posicionarse contra el desarrollo. Se consideran valores fuera cuestión. Sin embargo, desde hace algunos años, y con raíces en el pensamiento de Illich, se ha planteado con fuerza una alternativa decrecentista. El decrecentismo aboga justamente por lo contrario a los dogmas económicos en boga. Decrecer implica aceptar una exigencia que se ve cada vez más acuciante como una consideración a la propia condición humana. Renunciar a parte del consumo significaría, al mismo tiempo preservar el entorno y el bienestar humano. Por otra parte, también implicaría solucionar problemas colaterales

como el desempleo, problema capital que también ha hecho correr ríos de tinta sobre el futuro amenazante. O, en un última instancia, emprender un selectivo decrecimiento tecnológico.

Se podría decir que existe cierta resistencia al discurso triunfalista de la tecnología, tal como señala Graeber (2012). Las promesas anteriores al mítico 2000, donde los coches volarían, los reactores nucleares cabrían en un motor de coche, se extendería la vida sin límites o se alcanzaría la paz universal, no se han cumplido. Los viejos profetas como Toffler o Rifkin se han equivocado de cabo a rabo, pero parece que nadie recuerda ya tales predicciones. Ese luddismo que podríamos calificar de tácito es fruto también de una decepción ante un futuro mucho menos brillante del esperado. Pero es necesaria su transformación en una comprensión reflexiva, crítica, sobre la tecnología, lejos tanto de las recetas de terapeutas y predicadores como de los delirios de los antitecnólogos superficiales.

## Bibliografía

- ABBEY, E. (2012). *La banda de la tenaza*. Ediciones Berenice.
- BOOKCHIN, M. (2012). *Anarquismo social o anarquismo personal. Un abismo insuperable*. Virus Editorial.
- CARR, N. (2019). *La pesadilla tecnológica*. Ediciones El Salmón.
- DOCTOROW, C. (2001). "Metacrap: Putting the torch to seven straw-men of the meta-utopia". Retrieved June, 10, 2003.
- EATHERLY, C. & ANDERS, G. (2015). *Burning Conscience: The Case of The Hiroshima Pilot Claude Eatherly*. Pickle Partners Publishing.
- FOX, N. (2003). *Against the Machine: The Hidden Luddite History in Literature, Art, and Individual Lives*. Island Press.
- GODIN, B. (2006). "The linear model of innovation: The historical construction of an analytical framework". *Science, Technology, & Human Values* 31, no. 6: 639-667.
- GRAEBER, D. (2012). *En deuda: una historia alternativa de la economía*. Planeta.
- HOBBSAWM, E. J. (1952). "The machine breakers". *Past & Present*, (1), 57-70.
- ILLICH, I. (1973). *Tools for conviviality*, Marion & Boyards.
- JONAS, H. (1985). *The imperative of responsibility: In search of an ethics for the technological age*. University of Chicago Press.
- JONES, STEVEN E. (2013). *Against technology: From the Luddites to neo-Luddism*. Routledge.
- Joy, B. (2000). "Why the future doesn't need us". *Wired magazine*, 8(4), 238-262.



- KELLY, K. (2009). "Amish Hackers" *Technium*, <https://kk.org/thetechnium/amish-hackers-a/> Febrero.
- KOHR, L., & SCHUMACHER, E. F. (1995). *Small is beautiful. Ausgewählte Schriften aus dem Gesamtwerk*. Wien.
- KOVACH, S. (2017). "Former Facebook exec feels 'tremendous guilt' for what he helped make" <https://www.businessinsider.fr/us/former-facebook-exec-chamath-palihapi-tiya-social-media-damaging-society-2017-12>
- LANIER, J. (2010). *You are not a gadget: A manifesto*. Vintage.
- LINEBAUGH, P. (2012). *Ned Ludd & Queen Mab: machine-breaking, romanticism, and the several commons of 1811-12*. PM Press.
- MARTÍNEZ GARCÍA, A. (2018). *Chaos monkeys: Obscene fortune and random failure in Silicon Valley*. Harper & Collins Publishers.
- MAY, C. (2002). *The information society: A sceptical view*. Polity Press.
- NOBLE, D. (1999). *La religión de la tecnología: la divinidad del hombre y el espíritu de invención*. Paidós.
- POSTMAN, N. (2011). *Technopoly: The surrender of culture to technology*. Vintage.
- SALE, K. (1996). *Rebels against the future: the Luddites and their war on the Industrial Revolution: lessons for the computer age*. Basic Books.
- THOMPSON, E. P. (2016). *The making of the English working class*. Open Road Media.
- TURKLE, S. (2016). *Reclaiming conversation: The power of talk in a digital age*. Penguin.
- (2017). *Alone together: Why we expect more from technology and less from each other*. Hachette.
- VAN DAAL, J. (2015). *La cólera de Ludd*. Pepitas de Calabaza.
- WINNER, L. (1978). *Autonomous technology: Technics-out-of-control as a theme in political thought*. MIT Press.
- (2002). "Luddism as epistemology". *Philosophy of Technology: The technological condition*, 130.
- ZERZAN, J. (2012). *Future Primitive Revisited*. Feral House.

Recibido: 04/06/2020

Aceptado: 16/10/2020

Este trabajo se encuentra bajo una licencia de Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-SinObraDerivada 4.0

