
Societat mòbil

PID_00249263

Vanesa Gamero González

Milena Gamero González

Temps mínim de dedicació recomanat: 2 hores





Els textos i imatges publicats en aquesta obra estan subjectes –llevat que s'indiqui el contrari– a una llicència de Reconeixement-NoComercial-SenseObraDerivada (BY-NC-ND) v.3.0 Espanya de Creative Commons. Podeu copiar-los, distribuir-los i transmetre'ls públicament sempre que en citeu l'autor i la font (FUOC. Fundació per a la Universitat Oberta de Catalunya), no en feu un ús comercial i no en feu obra derivada. La llicència completa es pot consultar a <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/es/legalcode.ca>

Índex

1. Societat contemporània.....	5
2. Immediatesa, mobilitat i globalitat.....	9
2.1. La bretxa digital	12
2.2. <i>Slow movement</i> i identitat <i>green</i>	14
2.3. La llar com a espai de consum	16
2.4. Ciutadà consumidor generador de noves tecnologies	18
3. D'allò analògic a allò digital a allò virtual (d'allò orgànic a allò mecànic a l'avatar).....	22

1. Societat contemporània

La informació, fins i tot una experiència simulada o un somni, és simultàniament realitat i fantasia. Es miri com es miri, tota la informació que acumula una persona al llarg de la vida és com una gota enmig del mar.

Batou en una escena de *Ghost in the Shell* (1995), de Mamoru Oshii, basat en el manga de Masamune Shirow, minut 27:35.

Ja fa uns anys que la societat està immersa en un mar infinit d'informació al qual es veu abocada. Si comparem aquesta informació disponible amb la que cada individu pot arribar a emmagatzemar, ens adonarem per què es produeix un col·lapse. Avui dia no podem dir que la informació sigui inaccessible o no localitzable, però sí que és inassumible.

Irremeiablement ens veiem empesos a registrar tot el que tenim a l'abast, a comprar tot el que surt al mercat i a desitjar tot allò que ens fan trobar desitjable. Ens adonem que és inviable aconseguir tota aquesta amalgama d'informació distinta, variant i mutable entre si; això ens deixaria en un estat de xoc.

Aquest xoc, a diferència del xoc cultural, per exemple, no és transitori, sinó permanent. El xoc cultural es pot considerar transitori perquè quan algú es veu obligat a residir durant força temps en una societat molt diferent de la seva, sap que tard o d'hora tornarà, o, com a mínim, sap que pot tornar; sap que la seva societat és allà, com li passava al doctor Samuel Beckett¹, que sempre esperava que l'últim salt el portés a casa. En canvi, amb el creixement constant de les tecnologies, que no s'aturarà, hi ha un canvi gran i no comparable amb cap canvi que hagi sofert la humanitat des de fa molts segles. Estem desorientats, abandonats, amb un sentiment de pèrdua i de no poder tornar al passat, un sentiment de **tecnonostàlgia**, com diuen alguns autors. Com diu Alvin Toffler, **el xoc del futur**:

William Ogburn, con su célebre teoría de la retardación cultural, sostuvo que las tensiones sociales proceden de los grados desiguales de cambio en diferentes sectores de la sociedad. El concepto de "shock" del futuro –y la teoría de la adaptación que se desprende de él– indica vivamente que tiene que haber un equilibrio no sólo entre los grados de cambio de los diferentes sectores, sino también entre la velocidad de cambio del medio y la rapidez limitada de la reacción humana. Pues el "shock" del futuro nace de la creciente diferencia entre las dos.

Alvin Toffler (1973). *El "shock" del futuro*. Barcelona: Plaza & Janés.

John Dewey diu que les formes que té la civilització són degudes a la tecnologia i que aquesta es deu a la revolució científica que va tenir lloc al segle XVII. Marca la contradicció dels canvis que ha suposat la ciència i la tecnologia per als éssers humans: s'han canviat hàbits, interessos, maneres de treballar, la vida

⁽¹⁾ Personatge de *Quantum leap* (traduïda com *El viatger del temps*), sèrie nord-americana popularitzada als vuitanta i interpretada per Scott Bakula. És un científic quàntic que, per una investigació que estava fent, queda atrapat en els salts quàntics, sempre esperant que el pròxim sigui l'últim salt, de tornada a casa.

William Ogburn

William Ogburn, sociòleg americà que va desenvolupar el concepte de *retardació cultural* per a fer referència al fet que la cultura tarda molt més a adaptar les tecnologies que aquestes a innovar-se.

domèstica, les relacions internacionals, etc.; no obstant això, els pensaments i propòsits dels éssers humans són els mateixos, són iguals en substància a abans de l'aparició i el progrés de la ciència.

La ciència i la tecnologia són joves des del punt de vista de la història de la humanitat. Encara que alts en estatura, són infants en edat: tres-cents anys són un moment en comparació amb els milers de segles que l'ésser humà ha viscut a la Terra.

J. Dewey (1931-1932). "Science and Society". Reproduït a: John Dewey (1985). *The Later Works, 1925-1953* (vol. 6, pàg. 53-63). Ed. Jo Ann Boydston Carbondale, IL: Southern Illinois University Press².

Per tant, tot i les conseqüències socials externes de la ciència, no és sorprenent que hagi deixat poca empremta en les actituds subjacents.

Recentment, Alfred North Whitehead ha fet notar que el lapse de temps dels canvis socials s'escurça progressivament. Les condicions bàsiques semblen de l'orde del mig milió d'anys; condicions físiques menors –com les alteracions del canvi climàtic– són de l'ordre de cinc milers d'anys. Fins als nostres dies, gairebé, el període de temps dels canvis tecnològics esporàdics era d'uns cinc-cents anys; segons ell, no hi va haver cap canvi tecnològic gran entre el segle I i el xv. Amb la introducció del poder del vapor (*steam-power*), els cinquanta anys que van de 1780 a 1830 van estar marcats per més canvis dels que es poden trobar en els milers d'anys previs. L'avanç de les tècniques químiques i l'ús de l'electricitat i *radio-energy* en els últims quaranta anys fan semblar aquest darrer canvi lent i matusser.

[...] Tan aviat com comencem a entendre el significat d'un canvi, n'arriba un altre que desplaça l'anterior. Tenim la ment apagada i saturada pels impactes inesperats i repetitius. Externament, la ciència, mitjançant les seves aplicacions, està produint les condicions de les nostres institucions a tal velocitat que nosaltres estem massa desconcertats per a saber quin tipus de civilització s'està creant.

S. M. Whitehead (2002). *Men and Masculinities* (pàg. 200). Cambridge: Polity Press with Blackwell Publishers Ltd.

Com dèiem en mòduls anteriors, l'ésser humà sempre ha volgut absorbir el temps, i amb el canvi creixent i ràpid de la societat això s'ha fet encara més intens. La mecanització de quasi tot el que ens envolta ho fa més necessari, com la rapidesa per a absorbir coneixements, fins que arriba el punt que es fa indispensable viure així.

Com a individus, deixem de ser independents en tots els nostres actes i accions, formem part d'un engranatge a gran escala. Som petits mòduls d'informació d'una xarxa interconnectats que provoquen fluxos d'informació continus. Aquesta interconnexió és el flux mateix.

⁽²⁾ Traduït de l'original anglès per les autores.

John Dewey

John Dewey (1859-1952), filòsof destacat en el desenvolupament del pragmatisme, conjuntament amb C. S. Pierce i William James.

Som una gota enmig del mar, com diu Batou; o som la pluja que es perdrà en el temps, com diu el replicant Roy Batty. Això ens evoca la sensació d'infinitud de la informació, que ara, malgrat la seva dimensió, gairebé sempre és accessible. La dificultat en aquest moment és destriar la informació, seleccionar què és rellevant o discriminar quina és verídica o encertada.

Roy Batty

Jo... he vist coses que vosaltres no creuríeu... naus d'atac en flames més enllà d'Orió... he vist rajos C brillar en l'obscuritat, a prop de la Porta de Tannhäuser.

Tots aquests moments es perdran... en el temps, com llàgrimes... en la pluja...

És l'hora de morir.

Blade runner (1982).

Des d'aquest punt de vista, el que diferencia una persona d'una altra, és la informació que acumula al llarg de la vida. Tot és informació: és igual si és un simulacre, si és virtualitat, si és fantasia o si és un somni: tot forma part de la mateixa realitat, tot és real perquè no hi ha res que no ho sigui. Tot és nosaltres i nosaltres ho som tot. Així, de la mateixa manera, la pèrdua d'una sola entitat no té una gran repercussió en la resta de la xarxa; el sistema continua funcionant, tot i que sí que deixa una empremta.

Jean Baudrillard diu que vivim en l'era de la simulació i la hiperrealitat; afirma que la guerra del Golf va ser un simulacre, una guerra hiperreal que miràvem des del sofà de casa. La realitat és presentada amb imatges i virtualitat; s'infiltra per la ficció. Quan parla de l'Holocaust, diu:

Se vuelve a hacer pasar a los judíos no ya por el horno crematorio o la cámara de gas, sino por la banda de sonido y la banda de imagen, por la pantalla catódica i el microprocesador.

J. Baudrillard (1999). *De la seducción* (pàg. 152). Barcelona: Altaya.

L'ordre dominant de simulacre ja no està regit pel mercat i la producció, sinó per significants que remeten a altres significants i així successivament. Allò real és substituït progressivament per un simulacre hiperreal que acabarà essent més real que la realitat mateixa. Es tracta d'una continuació encadenada de significants basada en els models que reproduïxen allò real, que també és, en si mateix, una reproducció.

L'original ja és una còpia, una reproducció. La simulació precedeix la realitat.

Per a Baudrillard, el nostre inconscient és el desconeixement que tenim de la simulació. Quan defineix així l'inconscient, oblida la definició tradicional que feia referència a la repressió d'emocions i afectes, representacions; una definició que ell considera trivial. Tot el que és real s'ha canviat, mitjançant l'arbitrarietat i la indeterminació, per un simulacre de realitat immens. Les

nostres societats "realistes" juguen a un joc regulat i alhora arbitrari; la indeterminació és la instància que determina. En l'era dels models, la realitat ja no és "natural": tot és simulació.

Segons Baudrillard, ara la societat conforma l'objecte com a signe d'estatus, com en el món de Philip K. Dick³, en què els animals orgànics o mecànics definien l'estatus de l'individu que els comprava o posseïa. Vivim en la còpia, en una hiperrealitat on el consum innegable ens defineix com a individus, en una societat on signes i codis ens diuen el que és real.

⁽³⁾El món recreat a la novel·la *Somien els androïdes amb ovelles elèctriques?*.

En la visión mecánica, cada órgano todavía no es sino una prótesis parcial y diferenciada: simulación "tradicional". en la visión biocibernética, es el menor elemento idiferenciado, cada célula, lo que se convierte en una prótesis embrionaria del cuerpo. La fórmula inscrita en cada célula se convierte en la verdadera prótesis moderna en todo el cuerpo. Pues si la prótesis es normalmente un artefacto que suple un órgano que falla, o la prolongación instrumental de un cuerpo, la molécula ADN que encierra toda la información relativa a un ser vivo, es la prótesis por excelencia, ya que va a permitir prolongar indefinidamente este ser vivo por sí mismo –no siendo éste más que la serie indefinida de sus avatares cibernéticos.

Jean Baudrillard (1999). *De la seducción* (pàg. 160-161). Barcelona: Altaya.

2. Immediatesa, mobilitat i globalitat

Pensant en el context comunicatiu contemporani, ens adonem que la nostra comunicació és cada cop més mòbil. Això ha estat i és una qüestió cabdal en moltes perspectives i enfocaments, i també és objecte d'estudi en recerques d'àmbits diferents. Des que Internet, mòbils i altres tecnologies van entrar en la nostra rutina diària, s'ha incrementat la preocupació de diferents disciplines per la comunicació. Una explosió de llibres, articles i investigacions han donat peu a moltes dissertacions i opinions teòriques. Com que la comunicació engloba qualsevol aspecte de la vida social, no hi ha res que no pugui ser analitzat des d'aquest nou context: comunitats noves, identitats noves, xarxes socials noves, moviments socials nous, llenguatges nous, en definitiva, maneres noves de crear, reproduir i ser.

Quan pensem en la mobilitat de la societat contemporània, pensem que les noves tecnologies han transformat el ritme de la societat; també han transformat el significat de lloc i la nostra experiència de ser aquí i en aquest moment.

Amb els mòbils no hem d'esperar veure algú per a dir-li una cosa, amb els correus electrònics podem contestar una petició urgent de la feina des de casa, fins i tot podem fer vacances i estar connectats en tots els àmbits.

Podem dir que, a mesura que les noves tecnologies de la comunicació es fan més petites, més lleugeres i més portàtils, cada cop és més normal i natural portar-les a sobre, de manera que experimentem una representació diferent de l'espai: ja no som tan lluny o estem tan inaccessibles. D'aquesta manera, la dependència i l'obligació esdevenen punts controvertits. Així, tenim notícies sobre addiccions noves, pares preocupats per adolescents enganxats a Internet o als mòbils i que reaccionen de manera violenta o agressiva quan no hi poden tenir accés, quan es frustren les seves expectatives d'agafar el telèfon mòbil o de tornar la trucada de seguida –o missatges i correus electrònics–. La irritabilitat pel flux constant de comunicacions esdevé als dos costats: el que està desbordat perquè ha de respondre a totes aquestes expectatives i peticions, i el que espera impacient la resposta de l'altre, que si no emet s'entén com una falta d'atenció i responsabilitat. Per tant, en aquest entorn nou, sorgeixen valors, actituds i narratives noves.

L'experiència subjectiva del temps canvia –és més vertiginosa–, com també ho fa l'experiència subjectiva de l'espai. L'experiència de proximitat i presència de l'altre esdevé comú per a tots nosaltres. Un bon exemple són els adolescents que se senten sols quan no poden tenir el mòbil o Internet, o que cada cop ens és més difícil separar l'espai laboral de l'espai domèstic, i el temps laboral del temps fora de la feina. Aquests límits arriben a ser tan difosos que no existeixen.

xen de la mateixa manera com fins ara; potser perquè, com diu John Tomlinson (2007), encara que la comunicació esdevingui **digital**, l'experiència subjectiva que se'n té continua essent **analògica**. La seva **naturalització** fa que es presenti com a realitat en què no s'ha intervingut.

Aquesta naturalització de les experiències i les accions mitjançant les noves tecnologies de la informació i la comunicació emmascara aquests usos i fa que sembli que no s'hi ha intervingut, i, conseqüència, se n'**invisibilitza** l'ús. A mesura que aquestes tecnologies són més portàtils, més fàcils de manipular i més accessibles, la invisibilització és més gran. Cada cop és més difícil adonar-se conscientment que l'acció passa per la tecnologia.



Fotografia extreta d'un article del diari *The Guardian*, 29 de juliol de 2010.

Sobre el fet que societat moderna és cada cop més accelerada i mòbil, el sociòleg britànic Tomlinson (2007) diu que els terminals, que són punts de partida i d'arribada, ja siguin estacions de trens, aeroports, etc., demostren com les noves formes de comunicació, les noves tecnologies de la comunicació, constitueixen formes de mobilitat diferents. Comparant-ho amb els terminals electrònics contemporanis (mòbils, portàtils, reproductors de música, etc.), els que portem a sobre constitueixen una representació diferent de l'espai i el lloc. La portabilitat i la personalització d'aquests terminals ens permet superar les limitacions del cos humà, com a mínim en el sentit de la ubiqüitat, i ens fa sentir que el món es mou amb nosaltres i no pas que nosaltres ens movem pel món: nosaltres som al centre de la mobilitat contemporània.

Veient tot això, podríem afirmar que, amb les noves tecnologies, s'ha pogut assolir la immediatesa. És veritat que ara el món gira d'una manera més frenètica i ràpida, però si pensem que la comunicació és com jugar a tennis i que ara juguem a esquaix, ens adonarem que no s'ha assolit. Només s'ha pogut establir aquesta rapidesa en el port de sortida i d'arribada dels fluxos d'informació, però no a l'hora de la recepció, ja que sempre dependrà de l'altre port, de l'usuari que hi hagi a l'altra banda, del mitjà o de la màquina.

Per exemple, si un usuari, que anomenarem A, vol enviar un correu electrònic a un altre usuari, que anomenarem B, la immediatesa del clic de sortida de la informació de A és evident, i la de l'arribada també, tret que hi hagi una interferència. En canvi, la immediatesa de la recepció per part de B dependrà de la disponibilitat que tingui (si mira el correu molt de tant en tant, la recepció no serà immediata, òbviament). Si, al seu torn, B decideix respondre, produirà una altra sortida.

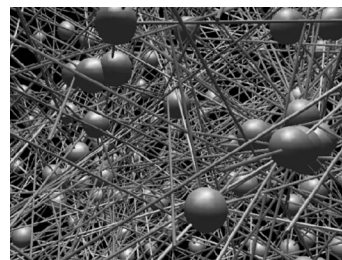
Això ens fa plantejar si és obligatori revisar –i respondre– cada dia el correu electrònic, els missatges de mòbil, els webs i blocs als quals estem inscrits i dels quals som usuaris actius, i l'angoixa i la incertesa de la persona que envia la informació per a saber si l'altra persona l'ha rebut, i per a saber si contestarà immediatament o no. La ironia és que, d'una banda, tenim naturalitzat aquest medi, però, de l'altra, quan no tenim aquesta resposta immediata ens pensem que potser el missatge no ha arribat; llavors, per a assegurar la comunicació de vegades enviem la mateixa informació per canals o mitjans diferents.

Cada vegada hi ha més mitjans per a suplir els altres, cada cop més mecanitzats i digitalitzats en favor de la immediatesa. Volem absorbir el temps, el volem integrar com una entitat nostra, posseir-lo. Com deia el *Titellaire*⁴ "el temps mai ha estat el meu problema", sinó que ha estat l'ésser tangible, una entitat física, el problema espacial, com passa amb la virtualitat o les xarxes. La Xarxa ens aproxima l'espai i l'expandeix, però en realitat funciona com a temporalitat: nosaltres no ens hi traslladem, ni ens movem pel món, ni el món es mou amb nosaltres, simplement l'absorbim temporalment. Com diu David Bell (2007) en parlar de Manuel Castells, es produeix l'aniquilació de l'espai pel temps. Així, l'espai dels fluxos té un conjunt de temporalitats, de ritmes; no tenen significat per si mateixos, sinó només com a nodes d'aquestes xarxes.

⁽⁴⁾Ens virtual que pertany a la Xarxa i aconsegueix esperit. Surt a l'anime *Ghost in the Shell*, dirigit per Mamoru Oshii i adaptat del manga *Ghost in the Shell*, de Masamune Shirow.

Sempre hem estat petits mòduls d'informació interconnectats. En l'espai físic en què ens movem som més o menys independents, controlem el nostre espai pròxim, tot i que, com diu Kenneth Gergen en el llibre *Relational Being* (2009), sempre emergim de relacions; no podem sortir de la relació. Fins i tot en els moments més privats de la nostra vida, mai estem sols; per tant, no podem parlar de l'aïllament del jo o d'experiències plenament privades.

Entenem, doncs, per què a la Xarxa i amb la virtualitat ens hem transformat totalment en éssers interdependents: rebem i donem fluxos d'informació, fluxos necessaris per a poder operar. Si en falla un, la Xarxa no se'n ressentirà perquè sempre n'hi haurà més.



A conseqüència de l'absorció del temps, podem prescindir dels conceptes de passat i futur, ja que, com diria Manuel Castells, vivim en un present continu i etern, sense l'ancoratge de la temporalitat. Tenim la cultura d'allò efímer i d'allò etern.

D'aquesta manera, ens adonem que, amb la revolució de les noves tecnologies, el temps s'ha imposat a la nostra vida quotidiana, no tan sols al món virtual sinó també al món analògic. La variable temps-espai s'ha desfragmentat; hem conquistat el temps amb la virtualitat i les noves tecnologies i, com que ja formen part de la vida quotidiana, això s'ha transferit al món analògic.

El temps ha passat de ser només una mesura que ens organitza i gestiona els horaris, acompanyat sempre de la variable espai, a desfragmentar-se, motiu pel qual podem parlar del temps i l'espai.

Ja no parlem del concepte clàssic del temps (quilòmetres/hora, hora de dinar, horaris dels trens, freqüència dels autobusos en aquesta estació, prendre un medicament cada vuit hores, un termini de lliurament), sinó que parlem del temps etern, l'instant etern d'aquell present perpetu, l'ancoratge en el temps.

Trobem la nostra pedra filosofal a les xarxes amb la colonització de la nostra quotidianitat. El consum evidencia això: hem de viure amb els últims models i amb la nostra millor versió; fins i tot lluitem per continuar en aquest present amb la cirurgia, la moda i la cosmètica antiedat.

S'estableix la contradicció entre vida ràpida i present perpetu.

La presència de la tecnologia en tots els àmbits de la nostra existència fa que sigui imprescindible en les nostres vides i que, per tant, s'hagi domesticat. S'arriba a naturalitzar-ne la presència, tot i que encara en desconfiem perquè és aliena a nosaltres, cosa que en dificulta la fusió o simbiosi. Com dèiem, els grecs van tardar cinc segles a passar de l'oralitat a l'escriptura.

2.1. La bretxa digital

La bretxa digital s'entenia inicialment com la separació entre les persones que tenen accés, habilitats i coneixement per a fer ús de les TIC i les que no en tenen. Actualment aquest concepte s'entén d'una manera més àmplia. Dues persones poden tenir el mateix model de telèfon intel·ligent però descarregar i utilitzar aplicacions mòbils completament diferents. Una pot utilitzar-ho per a jugar i l'altra per a reservar un vol a Roma. Potser totes dues tenen el seu perfil a Facebook, però la manera com utilitzen aquesta xarxa social i el que significa per a elles podria ser també completament diferent. És per això que la manera d'enfocar enquestes i estudis ha de canviar. La pregunta que hauríem de formular seria "Amb quins objectius utilitzes el teu mòbil?", i no només si en tens o si saps utilitzar-lo. De la mateixa manera, ara es considera important preguntar: "Si no el tinguessis, el trobaries molt a faltar?". En estudis recents es destaca la **nostàlgia** que provoca la pèrdua d'un mòbil o del contingut del mòbil i s'emfasitza la sensació d'**estar-se perdent alguna cosa**, de perdre oportunitats, converses, informació, esdeveniments, etc., quan un no pot connectar-se.

Darrerament, a més, es parla de l'**accés percebut**. Ens hem adonat que no es tracta tan sols d'una qüestió de tenir accés o no tenir-ne, sinó que la percepció d'accessibilitat que es té és rellevant. En aquest sentit, l'accés es torna efectiu o no. Es pot tenir internet a casa o connectar-se des de la feina, la biblioteca o el centre cívic del barri. No és el mateix tenir internet en una habitació al teu pis que tenir wi-fi i poder navegar des del sofà mentre mires la televisió, etc.

Es diu que un immigrant digital sempre tindrà "accent", de la mateixa manera que quan parlem una llengua diferent de la nostra, per molt bé i per molt de temps que ho fem, mai no perdrem l'accent de la nostra llengua materna. En canvi, als nadius digitals se'ls suposa un aprenentatge intuïtiu, però això suposa un determinisme biològic i tecnològic. Neil Selwyn (2009) va publicar un article sobre el que ell anomena **el mite del nadiu digital**. En aquest text,

Selwyn ofereix perfils ben diferents de les persones joves que han nascut amb les tecnologies de la informació i la comunicació, i emfatitza que pot haver-hi diversitat i que no es pot dir que es tracti d'usuaris experts independentment de les circumstàncies i el context. L'autor reflexiona sobre el que s'ha anomenat cleptomània intel·lectual i sobre el **narcisisme digital**, és a dir, el desig constant d'expressar-se i promocionar-se a través de la xarxa i les xarxes socials. Selwyn també reflexiona sobre el *dumbing down*, un terme difícil de traduir sense que soni groller, però ve a dir que hi ha una disminució del nivell intel·lectual i de l'esperit crític. Així, les coses queden reflectides de manera superficial i no tenen profunditat. Podríem dir que Prensky i Selwyn són dos autors oposats. Prensky, per contra, ens diu que actualment els professionals són millors. Millors metges, millors arquitectes, etc. Per exemple, en l'àmbit de la medicina, gràcies a l'ús de la laparoscòpia.

Podríem dir que el que diuen aquests autors sembla evident, però sovint ens oblidem del context que envolta les coses. Cal que col·loquem els marcs polític, econòmic, social i cultural al lloc que els correspon. Hi ha estudis que demostren que una família acomodada usará més aplicacions d'interès cultural o d'ajuda a l'aprenentatge escolar i, en canvi, els nois i noies en famílies amb menys recursos poden dedicar part del seu temps a jugar o a veure vídeos a Youtube. És per això que es pot parlar de la **pèrdua de temps** com a element rellevant en aquesta esclatxa. És interessant també veure com "perdre el temps" ha passat a ser un element objectivable.

D'altra banda, l'esquerda digital pot ser intergeneracional i intrageneracional. És fàcil observar la bretxa entre persones grans i joves, però és més difícil veure la bretxa entre joves que viuen en països amb recursos econòmics abundants. L'adaptació a les noves tecnologies, doncs, no és igual entre tots els joves.

En els estudis sobre l'ús d'internet, hem arribat a l'extrem de trobar estudis que conclouen que el seu ús excessiu pot causar atrofia cerebral o canvis en el teixit cerebral. Deixant de banda els problemes de validesa i fiabilitat que puguin tenir estudis com aquest, és rellevant el fet de que es facin aquests tipus d'estudis. Independentment de totes les crítiques a aquests tipus d'estudis, tan divulgats pels mitjans, i de manera molt sensacionalista, és destacable el fet que darrerament s'hagi posat l'èmfasi en el dany que poden causar les hores no útils o excessives a la xarxa. Per tant, hi una bretxa que es vol escurçar, i ens veiem abocats a una digitalització cada vegada més gran de les nostres pràctiques quotidianes. A la vegada, s'assenyala la pèrdua de temps i l'ús excessiu com a variables de risc que s'haurien de controlar. Això, tanmateix, significa que es responsabilitza la persona (o els pares i mares en el cas d'un/a menor) de l'ús adequat d'internet. En les darreres publicacions és significatiu l'incís en l'ús responsable, i en l'establiment mesures i normes que el facilitin.

2.2. *Slow movement* i identitat *green*

La instantaneïtat i la immersió en un món accelerat respon a la lògica del capitalisme organitzacional, de què deriva el ciutadà consumidor i a què irremediablement es veu abocada la societat. L'acceleració, la rapidesa o la immediatesa són signes del nostre temps moguts per les noves tecnologies; hi ha tanta fal·lera per la rapidesa que han sorgit moviments que hi són contraris, com l'*slow movement*.

La revolució de les noves tecnologies es considera un fenomen global i no només una revolució per a una minoria. En aquest segle XXI parlem de la societat fluida, de la societat líquida, de la societat de la immediatesa, d'un nou ordre global de la informació i la comunicació, de l'era de la informació, etc. S'encunyen molts noms, però cap de definitiu. És evident que les noves tecnologies i les noves maneres de comunicar-nos ens afecten de manera diferent segons la generació i el context cultural, econòmic i social.

És l'evolució tecnològica la que determina les noves formes de comunicació? Són les noves tecnologies que apareixen al mercat les responsables que ens comuniquem de manera diferent i, per tant, d'activar diferents formes de relacionar-nos? O, en canvi, són les noves maneres de relacionar-nos les que potencien i promouen noves formes de comunicar-nos i un ús determinat de les tecnologies? Sense un context social determinat, les noves tecnologies no donen peu a diferents formes de comunicació? Fer-nos aquestes preguntes implica posicionar-nos davant les perspectives dels **deterministes tecnològics** i dels **deterministes socials**. Els primers opinen que les noves tecnologies determinen; els segons, que possibiliten. Des del vessant dels deterministes socials donaríem suport a aquest punt de vista i diríem que no es fa el mateix ús de les tecnologies (ja sigui ràdio o Internet) a Espanya, Zimbabwe, el Japó o el Brasil. La societat fa concebible i viable un ús determinat de les tecnologies i, per tant, una manera determinada de comunicar-se i de relacionar-se, una manera específica de ser. L'antropòleg Marc Augé (1998), en la seva guerra dels somnis⁵, ens diu que la invasió de les imatges és fruit d'unes imatges concebibles (representades simbòlicament, col·lectivament, per a una societat) i viables (institucionalment). Moltes d'aquestes imatges són a Internet, a la televisió, al mòbil; de totes maneres, les tecnologies en si també representen una cosa concebible i viable per a una societat determinada.

Les **necessitats** que creen les noves pràctiques i experiències amb les noves tecnologies creen, al seu torn, tecnologies noves. Per tant, aquest cercle apostaria per més indiferència davant dels postulats d'un determinisme tecnològic o social. Tot i que les noves pràctiques i les noves experiències són avaluades i teoritzades, sovint encara no han rebut un nom, una categoria que les defineixi.

Un bon exemple és el fenomen *self-disclosure*, que darrerament ha cridat l'atenció dels investigadors, que volen entendre per què sembla que és més fàcil expressar els sentiments i emocions a la Xarxa que no pas cara a cara. El *self-disclosure* es refereix al fet

⁽⁵⁾Referència al títol del llibre de Marc Augé de 1998 titulat *La guerra de los sueños: Ejercicios de etno-ficción*. Barcelona: Gedisa.

d'explicar coses privades i personals d'un mateix, ja siguin aspiracions, èxits o fracassos, pors, pensaments o sentiments, etc.

Tanmateix, les noves tecnologies i les noves maneres de comunicar-nos sí que defineixen què és ser una persona avui dia i com vivim.

El món ha patit una revolució amb les noves tecnologies, que ofereixen maneres noves de comunicar-se i, per tant, altres maneres d'entendre el món i de relacionar-nos. Aquesta revolució no ha estat teòrica i prou, sinó que ens afecta a tots, encara que sovint no ens n'adonem del tot. No és una revolució per a una minoria, perquè la globalització ha permès que tot això afecti més o menys tothom arreu del món. El canvi percebut, la sensació de rapidesa i de no poder abarcar-ho tot és tan gran, que últimament ha sorgit un moviment social que pretén tornar a recuperar la lentitud.

L'*slow movement* vol recuperar actituds i valors relatius al que, abans d'aquesta invasió de la rapidesa i la comunicació instantània, caracteritzava la societat. Va sorgir a Itàlia amb la defensa de l'*slow food* en oposició al *fast food*, i s'ha expandit cap a la ciutat lenta, el disseny lent, etc. Ja hi ha propostes polítiques i socials entorn d'aquest concepte de vida, que defensa una desacceleració davant del consumisme ràpid de la societat contemporània.



SIGN IN TO YOUR ACCOUNT: [Slow Mail](#) | [Slow Calendar](#) | [Slow Documents](#)

Welcome to Slow Society

We live in a society obsessed with high speeds, quick decisions, and economic growth. Our common habitat has never been more threatened. Our common future has never been more uncertain. The need for slowness and reflection has never been greater.

Slow Society is a cry for help, an alternative to everything that makes us shortsighted, a survival strategy, a model for sustainability, a movement of people who are trying to live slowly, in harmony with the complex web of life.

It is time to stop fooling ourselves, time to break away

SLOW SOCIETY

[English](#) | [Svenska](#)

SLOWNESS

[Welcome to Slow Society](#)
[Philosophy](#)
[Themes](#)
[Dialogues](#)

COMMUNITIES

[Gardening](#)
[Walking](#)
[Sharing](#)

Socialment i políticament se'ns demana que adoptem una **identitat green** ('verda'). De totes maneres, els estudis mostren que adoptar una actitud *green*, com el reciclatge, no implica que se n'adoptin més, com reduir els desplaçaments i els viatges per a emetre menys. Bruno Latour ens diu, quan parla de l'ecologia política, que ja no ens fan gràcia les persones primitives que tenien por que els caigués el cel a sobre, perquè ara, amb tot això de la capa d'ozó, estem experimentant una por semblant. Com diu, mirar al cel es converteix en

⁽⁶⁾ Donna Haraway i el menjar genèticament manipulats.

un pensament de l'embolic sociopolític que dóna dret als no humans. D'altra banda, Myerson (2000), en la publicació *Donna Haraway i GM Foods*⁶, es demana si és possible crear Frankenstein amb un tomàquet i un peix. Els gens del peix es posen al tomàquet; així, el menjar genèticament modificat viola les lleis naturals, la dicotomia entre allò natural i allò artificial s'esborra, es qüestiona la puresa del que tradicionalment es considerava natural i que encara s'hi considera. Els límits entre les espècies es difonen; produïm una hibridació; obtenim fruites i vegetals alienígenes; trobem, per tant, Frankenstein representat en un tomàquet.

La responsabilitat recau en nosaltres, en l'individu en particular. Hem de dur a terme accions concretes: tancar l'aixeta, reciclar o comprar electrodomèstics responsables (tal com ens animen a fer des de les institucions polítiques). La matèria, els objectes o els no humans són socialitzats, es personifiquen i adquireixen drets propis.

2.3. La llar com a espai de consum

Judy Wajcman ens diu que, intuïtivament, esperàriem veure com el treball domèstic es redueix gràcies a la introducció de la tecnologia. No obstant les nostres expectatives, els estudis demostren que, tot i la tecnologia, el treball de les dones a casa no ha disminuït.

Què ha fallat en l'anomenada *revolució industrial de la llar*?

Wajcman respon amb l'estudi americà de Ruth Schwartz Cowan (1983) sobre el desenvolupament i evolució de la tecnologia a la llar entre 1860 i 1960: la llar ha passat de ser un espai de producció a un **espai de consum**. Coses com el menjar o la roba ja no es fan a casa, sinó que es consumeix més menjar processat i es compra la roba feta. **Hem passat d'un model de producció a un model de consum**. Tot i que les tecnologies domèstiques han entrat a la llar, les expectatives de la feina de la dona també han canviat, cosa que ha fet augmentar les exigències del rol de la dona a la llar.

Durant la primera meitat del segle xx, als Estats Units, el cotxe esdevé el mitjà de transport principal; així, es passa d'un model de lliurament a domicili a comprar un mateix tot allò que cal per a la llar. El proveïdor del transport dels béns adquirits ja no serà el venedor, sinó el comprador. Les dones substitueixen gradualment els homes com a conductores, deixen de ser receptores dels béns adquirits i s'encarreguen del transport, molts negocis es van convertint en autoservei; per tant, per a disposar d'aquests serveis a la llar cada cop es depèn més de la dona.

Avui dia, el temps mitjà dedicat/consumit en tasques relacionades amb comprar és vuit hores a la setmana, l'equivalent a una jornada laboral sencera.

[...] L'adquisició de béns proveeix un clàssic exemple de tasca que o bé és ignorada o no considerada com a feina, tot i el temps, l'energia i les habilitats requerides, i el rol essencial que té en l'economia nacional.

Judy Wajcman (2010). "Domestic Technology: Labour-saving or Enslaving?". A: C. Hanks (ed.) (2010). *Technology and Values: Essential Readings* (cap. 21, pàg. 274). Oxford, West Sussex: Wiley-Blackwell.

L'aigua, el gas, l'electricitat i tota la tecnologia relacionada produeixen resultats ambigus. El que una dona feia amb l'ajut de tres o quatre persones el 1850, un segle més tard la tecnologia fa que ho pugui fer sola. Desapareixen les persones, remunerades o no, que feien part d'aquesta feina i el model familiar i de la llar canvia; s'inclouen en aquesta categoria criats o similars, fills sense casar, àvies, fills petits, ties solteres que vivien a la casa. Per tant, la mecanització de la llar no ha reduït el volum del temps que es consumeix en tasques domèstiques.

La proporció de persones del servei domèstic a les llars americanes va baixar d'una persona cada quinze llars el 1900 a una persona cada quaranta-dos llars el 1950.

Ruth Schwartz Cowan (1983), citada per Judy Wajcman (2010). "Domestic Technology: Labour-saving or Enslaving?". A: C. Hanks (ed.) (2010). *Technology and Values: Essential Readings*. (cap. 21, pàg. 274). Oxford, West Sussex: Wiley-Blackwell.

Les expectatives s'han modificat, han crescut. Per exemple, l'expectativa de la neteja de la casa ha augmentat, com també les expectatives que els pares s'involucrin en la cria dels seus fills. Ara es tenen menys fills, però se'ls dedica més temps i esforç.

L'expectativa a casa és proveir suport emocional, afectes i entreteniment, lluny de l'alienació del món tecnològic laboral, i satisfer aquestes necessitats recau majoritàriament en la dona.

La relació entre la tecnologia domèstica i la feina de la llar és un bon exemple del problema general del determinisme tecnològic, que diu que la tecnologia produeix canvis socials. De fet, el que més ha influït en la quantitat de temps que es dedica a les feines de la llar prové de canvis no tecnològics: la disminució de les persones del servei que fan feina a la casa, el canvi dels estàndards d'higiene i de tenir cura dels fills, i la ideologia entorn de la dona de la casa i la importància simbòlica de la llar.

Judy Wajcman (2010). "Domestic Technology: Labour-saving or Enslaving?". A: C. Hanks (ed.) (2010). *Technology and Values: Essential Readings*. (cap. 21, pàg. 274-275). Oxford, West Sussex: Wiley-Blackwell.

Les tecnologies domèstiques es construeixen socialment, i també se'ls dóna forma socialment.

Els estudis suggereixen que les tecnologies domèstiques han reforçat la divisió tradicional per sexes de les feines de casa. Tecnologies aplicades a tasques específiques com triturar la brossa o rentar els plats fan que homes i nens s'hi

involucrin menys, i tendeixen a fer-les pràcticament exclusives de la dona. Estalvien temps i milloren la feina, però provoquen que els altres s'hi involucrin menys.

La divisió domèstica es pot trobar en els mateixos artefactes de la llar; els significats de gènere estan codificats en el disseny dels artefactes.

2.4. Ciutadà consumidor generador de noves tecnologies

El fet que les tecnologies siguin cada cop més accessibles, i que els usuaris les puguin configurar i personalitzar cada vegada més, fa que hi hagi un canvi en l'agència dels consumidors, diferent de la concepció de producció-consum tradicional.

Les noves pràctiques i les noves tecnologies donen lloc a la reapropiació creativa. La configurabilitat de les tecnologies ha empès els usuaris a canviar el seu rol i les seves interaccions amb altres usuaris i amb les mateixes tecnologies.

En la seva investigació, Sinnreich, Latonero i Gluck (2009) examinen com encara ens servim de discursos o conceptes des d'un punt de vista ètic que ells anomenen de *negre o blanc*, cosa que genera debats sobre la pirateria o robar. Es tracta, doncs, de concepcions del segle XX que generen debats asincrònics amb les noves pràctiques d'apropiació cultural. Tenim un discurs ètic nou, però no hi ha un canvi de paradigma que s'adapti a la nova situació. El nou discurs cultural posa a un costat el discurs dicotòmic del segle XIX i XX, superant la polarització entre blanc i negre, colonitza l'àrea grisa intermèdia. El nostre sistema d'avaluació cultural entra en contradicció amb la pràctica normativa atesos els discursos dicotòmics inapropiats, tant des de la llei com des de l'ètica o el règim institucional.

Apareixen actituds i valors nous, les persones miren d'identificar els marcs per a un nou discurs i de fer un esforç per tal d'adaptar els conceptes tradicionals a la nova realitat. La cultura, per definició, és modelable i permutable. Cada nova interacció albira nous valors i actituds; d'això podem deduir que la reconfiguració de la cultura no s'atura mai, tant amb intervencions conscients –com l'art o la investigació–, com de manera inconscient en la nostra quotidianitat.

El 12 d'octubre de 2010 va aparèixer la notícia que el proveïdor d'Internet més important d'Irlanda va guanyar les quatre companyies discogràfiques més poderoses del món, que l'havien demandat perquè identificués els usuaris que es descarreguessin música. Les discogràfiques volien les dades per a notificar la infracció amb un avís, fer arribar una multa si l'activitat continuava, i finalment, tallar la connexió. El proveïdor va guanyar el judici i això va generar un debat sense precedents.



BBC Mobile News Sport Weather iPlayer TV

NEWS TECHNOLOGY

Home World UK England N. Ireland Scotland Wales Business Politics Health Education Sci/Env

12 October 2010 Last updated at 11:58

Irish court rules in favour of ISPs in piracy case

The High Court in Ireland has ruled that laws cutting off internet users who have illegally downloaded content cannot be enforced in the country.

It is a victory for Irish internet service provider UPC which took the legal action against copyright owners, including EMI and Sony.

But it will be a blow to the music and film industry, which wants the strict rules as a deterrent against piracy.

The decision is being hailed as a victory for internet service providers

La possibilitat de configurar les tecnologies ha fet que qualsevol persona pugui fer servir els aparells de manera personalitzada i crear, alhora, usos i dissenys. L'argument de Sinnreich, Latonero i Gluck (2009) no gira entorn de l'impacte o de les conseqüències socials que la configurabilitat de les noves tecnologies ha generat; sinó que, com que els usos de les noves tecnologies no són necessàriament específics, els actors socials, amb l'ús que en facin, ajudaran a donar forma a aquestes tecnologies. Fins i tot tecnologies que van ser dissenyades pensant en uns usos determinats s'acaben aplicant a tasques més enllà dels propòsits inicials, com ha passat amb els mòbils i la comunicació per missatges i trucades perdudes.

En la seva opinió, ens trobem en un moment en què el sistema de comunicació és únic històricament pel seu abast global, instantaneïtat, capacitat d'arxivar, permutabilitat i infraestructura descentralitzada.

El que diferencia aquest paradigma de la comunicació d'altres èpoques és la interdependència recíproca entre la tecnologia de la comunicació i la cultura, fins al punt de la simbiosi.

L'un no pot ser entès sense l'altre. L'expansió del poder i l'assoliment de les tecnologies de la comunicació en alguns casos fins i tot rivalitza amb la comunicació cara a cara, com dèiem en parlar del *self-disclosure*.

Maria Bakardjieva (2005) fa una etnografia introduint-se a les llars de vint-i-tres persones usuàries d'Internet de manera que pot estudiar no solament Internet, sinó també l'espai on s'introdueix l'ordinador i es dona forma socialment a les noves formes de comunicació. La "domesticació" de les noves tecnologies fa que les persones s'apropriïn el ciberespai i hi donin forma. Això dona peu a estudiar la quotidianitat del seu ús.

Bakardjieva assenyala que el desenvolupament d'Internet pot donar com a resultat un espai més inclusiu, apoderador (*empowering*) i democràtic. Destaca, però, que la ràpida comercialització de les noves tecnologies ha idealitzat les persones usuàries de la Xarxa i es perceben com a receptors passius: es considera que els usos, significats i formes de tots els artefactes tecnològics vénen fixats després que els usuaris ordinaris n'han estat exclosos. Utilitzant el terme de Bruno Latour, podríem dir que a les persones se'ls diu com s'utilitzen els artefactes però no com funcionen de manera que la tecnologia passa a ser una **caixa negra**.

La retroalimentació de la tecnologia i la societat és clara, les noves tecnologies poden generar pràctiques socials noves de la mateixa manera que els diferents grups socials les poden modelar.

Existeix una construcció social de les tecnologies, no obstant això, que queda invisibilitzada, ja que hi ha una negació de l'apropiació i del treball creatiu per part dels usuaris ordinaris. Perquè, tal com observa Bakardjieva en el seu estudi, els usuaris ordinaris fan molt més que utilitzar allò que els hem donat.

Contràriament al fet de pensar que Internet és una xarxa que proveeix d'una democratització de la nostra vida social i obre l'oportunitat a la llibertat d'expressió i participació dels ciutadans, darrerament alguns autors com Evgeny Morozov (2011), Daniel Innerarity i Serge Champeau (2012) volen desmitolitzar la Xarxa i les seves pretensions. Hem de tenir en compte que la nostra experiència digital passa per companyies com Google, Amazon i Facebook. Fins i tot, en la nostra interacció amb l'entorn físic participen les noves tecnologies.

Tecnologia i societat es donen forma mútuament.

Com diu Haraway (1976), les màquines són entitats de matèria semiòtica, per tant, estan codificades d'una manera determinada. Hi ha usuaris que es conformen amb el missatge codificat de l'artefacte tecnològic, i formen el seu rol d'acord amb els usos, significats i normes inscrites en l'artefacte; altres usuaris descodificaran el missatge negociant o resistint-se a l'ús inscrit.

La tecnologia forma l'usuari de la mateixa manera que aquest configura la tecnologia.

Hi ha una reconfiguració mútua que forma part del procés de domesticació. De vegades es parla de la **dobla vida** de les tecnologies com a referència a l'ambigüitat que hi ha sobre els usos o finalitats de les tecnologies.

Per tant, els usuaris són **consumidors i creadors** de les noves normes, continguts, usos, significats i relacions amb les noves tecnologies, com també dels artefactes tecnològics. A la vegada, les noves tecnologies potencien determinades formes de comunicació i relacions, en general diferents pràctiques socials i culturals que promocionen usos i significats determinats.

3. D'allò analògic a allò digital a allò virtual (d'allò orgànic a allò mecànic a l'avatar)

Una aula virtual és un bon exemple per a veure com hem trencat amb allò analògic, ja que l'espai i el temps es deslocalitzen, i hi ha una comunitat d'usuaris, alumnes i professors que se sent molt propera.

Com diu Pierre Lévy (1999), els nostres cossos, la nostra intel·ligència, l'economia, el llenguatge, els béns, els sentiments, els col·lectius, etc. estan afectats per un procés general de virtualització. Les comunitats són virtuals, les empreses són virtuals, la democràcia és virtual; això influeix en la nostra forma de vida, en el sentit general de la realitat. Quan una cosa es virtualitza es desterritorialitza, se separa de l'espai físic i geogràfic ordinari i de la temporalitat del rellotge i el calendari; podem trobar una unitat de temps sense una unitat de lloc i una continuïtat d'acció encara que hi hagi una duració discontinua. Lévy proposa que:

La sincronització reemplaça la unitat de lloc, la interconnexió substitueix la unitat de temps.

Es demostra que hi ha una pluralitat de temps i d'espais que coexisteixen amb ritmes i velocitats diferents. Sigui aquí o allà la conversa té lloc en algun lloc i en algun moment. Hi ha una hibridació, una metamorfosi en què la virtualització adquireix presència en la nostra vida de manera rellevant.

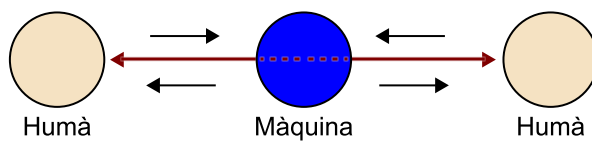
Com que s'aproximen, les dues realitats es mesclen. No parlem d'anar cap a la virtualitat, sinó que diem que allò analògic i allò virtual s'aproximen en un món tecnològic, mecanitzat i digitalitzat depenent de les seves característiques.

Som davant d'un gran canvi, una gran revolució en el comportament i registre comunicatiu de l'ésser humà, com va ser passar del paleolític a la civilització. Aquest canvi ens avesa a un món nou, el ciberespai, en què representem uns codis d'aprenentatge nous a mesura que sorgeixen; la societat mateix els situa. La relació màquina-ésser humà produeix un intercanvi equivalent i una mutació mútua. En canvi, si ho mirem des d'una altra perspectiva, no hem de deixar passar el fet que potser aquesta revolució, que, com que ens és contemporània, ens sembla més rellevant que qualsevol altra d'abans, és de proporcions similars a les que hi va haver amb l'aparició de la impremta, el ferrocarril o la bombeta.

Reflexionar sobre la relació màquina-ésser humà fa que ens preguntem en quin moment la màquina és un esclau nostre. La resposta fa que ens adonem que passem a formar part de la màquina i a dependre'n fins al punt que nosaltres en som els esclaus –dependents i fidels–, però que alhora la màquina també dependrà de nosaltres.

Un exemple tècnic de la manera com s'elabora la comunicació entre un ordinador i l'ésser humà seria el següent: si l'ordinador i la persona estableixen una comunicació segons la seva naturalesa i el seu grau, qui serà l'esclau? quin tipus de comunicació tindran?

Per a entendre-ho millor, imaginem-nos que l'ordinador és una altra persona que viu en un altre país, amb un idioma, uns codis, etc. diferents. Per a tenir una comunicació fluïda i intel·ligible necessitarem un intermediari o traductor; per tant, l'ordinador i la persona són, en realitat, tots dos esclaus i es comuniquen bidireccionalment. Llavors, qui és l'amo? En aquest cas seria l'element que fa de traductor, el teclat, que codifica i descodifica contínuament els senyals mutus, i transforma els codis binaris de l'ordinador en lletres, i viceversa.



Si pensem detingudament en tot el que hem exposat, podríem parlar d'evolució?

El que hem dit fins ara és que l'ésser humà sempre busca i reproduceix el mateix, construeix una memòria col·lectiva a la qual pertany. Per tant, això fa que no sigui una evolució real ni que creï res del no-res, simplement fa que presenti el mateix (o faci invencions a partir del mateix) però millorat. Com diu Baudrillard, nosaltres mateixos ja som un avatar, o com és el cas de l'efecte Matrix o *bullet time* que es va utilitzar a la pel·lícula homònima. Aquest efecte tan revolucionari de la pel·lícula consistia a posar diverses càmeres fotogràfiques fixes al voltant de l'actor, que més tard van ser digitals, com va fer Muybridge amb el *galloping horse*.

