

UNA MIRADA CRÍTICA A LOS

V I B R A
N X I E T Y

TELÉFONOS INTELIGENTES

Gráficos de la portada: @lxtxcx

Seguro que conoces a alguien que dejó de usar Whatsapp o smartphone y de repente vive mucho más tranquilo y feliz. El smartphone es un herramienta muy útil, lo reconocemos, pero directa o indirectamente conlleva un montón de consecuencias negativas para la salud mental, las vidas de los trabajadores en la cadena de producción y desecho, el medio ambiente, etc.

Al contrario de lo que algúne pueda pensar, la tecnología no es neutra. Está pensada y fabricada por alguien con unos objetivos concretos, que no siempre coinciden con nuestros intereses. En este caso los objetivos son mantenerte pegado a la pantalla, haciendo de ti un zombie que ve anuncios y compra cosas, y que sigas comprando los nuevos modelos que salen cada año y que no necesitas. Entraremos en detalle en todo esto en los siguientes artículos:

La Sociedad Smartphone, de Nicole Aschioff. Esta versión, que hemos extraído del blog Cultura y Resistencia, está traducida por Guenaëlle Pierre Manigat y Leonel Basso. Nos hemos tomado la libertad de hacer algunas modificaciones, cambiando el masculino genérico por el género neutro (terminación -e) y algunas correcciones pequeñas.

Multitarea y Capacidad de Concentración. Aquí intentamos reflexionar sobre la capacidad del smartphone de distraernos y, a la larga, afectar negativamente a nuestra capacidad de concentración.

Soliloquios en la Era de la Máquina, de Pablo Elorduy. Lo hemos extraído de 'El Salto' con permiso del autor. Lo publicamos sin modificaciones.

La Adicción a los Smartphone. En este artículo quisimos abordar superficialmente las estrategias que utilizan las empresas para mantenernos enganchados a los teléfonos inteligentes.

Phone Story. Terminamos recomendando, paradójicamente, un videojuego de móvil. Retirado de la App Store de Apple tan sólo cuatro días después de ser publicado, se trata de una crítica a las condiciones en las que se producen, consumen y desechan los smartphones y sus repercusiones negativas en las personas y en el medio ambiente.

LA SOCIEDAD SMARTPHONE

Nicole Aschoff

El automóvil fue en muchos aspectos la mercancía emblemática del siglo XX. Su importancia deriva no del ingenio tecnológico o de la sofisticación de la cadena de montaje sino de la capacidad de reflejar y moldear la sociedad. Nuestras formas de producir, consumir, utilizar y normalizar los automóviles eran una ventana al capitalismo de aquella centuria, un atisbo del entrelazamiento y la tensión entre lo social, lo político y lo económico.

En una era caracterizada por la financiarización y la globalización, en la cual la “información” es oro, la idea de que una mercancía defina una época puede sorprender. Sin embargo, las mercancías no son menos importantes hoy y nuestras relaciones con ellas siguen siendo primordiales para comprender la sociedad. Si el automóvil es fundamental para comprender el siglo pasado, el teléfono inteligente (en adelante *smartphone*) es la mercancía que define nuestra época.

La gente pasa demasiado tiempo con sus teléfonos. Los revisan constantemente a lo largo del día y los mantienen cerca del cuerpo. Duermen con ellos, los llevan al baño y los miran mientras caminan, comen, estudian, trabajan, esperan y conducen. De los jóvenes adultos, 20 por ciento admite que lo consulta incluso durante sus relaciones sexuales.

¿Qué significa que las personas tengan un teléfono en las manos o los bolsillos donde vayan? Para dar sentido a nuestra supuesta adicción colectiva al teléfono, sigamos el consejo de Harry Braverman y examinemos la “máquina, por un lado, las relaciones sociales, por el otro, y la manera en que se unen en la sociedad”.

MÁQUINAS DE MANO

Informantes de Apple se refieren a la ciudad de ensamblaje de Foxconn en Shenzhen como Mordor –el infierno de la Tierra Media de J. R. R. Tolkien–. Como trágicamente desveló una ola de suicidios en 2010, el apodo dramatiza apenas las condiciones de las fábricas en que jóvenes trabajadores chinos ensamblan iPhones¹. La cadena de suministro de Apple enlaza colonias de ingenieros de software con cientos de proveedores de componentes en Norteamérica, Europa y Asia Oriental: Gorilla Glass de Kentucky, coprocesadores de movimiento de los Países Bajos, chips de cámara de Taiwán, y módulos transmisores de Costa Rica canalizados en decenas de plantas de ensamblaje en China.

Las tendencias simultáneamente creativas y destructivas del capitalismo impulsan cambios constantes en las redes de producción global y, en éstas, nuevas estructuras de poder empresarial y estatal. En los viejos tiempos, las cadenas de suministro impulsadas por los productores, ejemplificadas por industrias

1. Longhua, apodada “iPhone City”, es una urbe de la subprovincia china de Shenzhen. Aloja el mayor parque industrial de Foxconn, uno de los líderes mundiales en la fabricación de productos electrónicos.

como la automotriz y la del acero, eran dominantes. Personajes como Lee Iacocca y Bill Allen decidían qué hacer, dónde hacerlo, y por cuánto venderlo².

Pero a medida que las contradicciones económicas y políticas del auge de posguerra se intensificaron en las décadas de 1960 y 1970, una cantidad creciente de países del hemisferio sur adoptaron estrategias de exportación para lograr sus metas de desarrollo. Surgió un nuevo tipo de cadena de suministro (en particular en ciertas industrias ligeras, como las de ropa, juguetes y electrónica) donde los minoristas llevan las riendas a expensas de los fabricantes. En estos modelos orientados al comprador, empresas como Nike, Liz Claiborne y los productos de diseño de Walmart imponen precios a los fabricantes y a menudo poseen poco más en los medios de producción que sus lucrativas marcas comerciales.

El poder y el mando se localizan en varios puntos en la cadena de producción de smartphones, y la producción y el diseño se hallan hondamente integrados a una escala mundial. Sin embargo, las nuevas configuraciones de poder tienden a reforzar las jerarquías de riqueza existentes: los países pobres y de ingresos medios intentan con desesperación entrar en los nodulos más lucrativos desarrollando infraestructuras y ofertas comerciales; las oportunidades innovadoras son escasas y distantes entre sí; y el carácter global de la producción dificulta al extremo la lucha de los trabajadores para mejorar sus condiciones y salarios.

Los mineros de coltán congoleños están separados de los ejecutivos de Nokia por más que un océano: se hallan divididos por la historia y la política, por la relación de su país con las finanzas, así como por décadas de barreras de desarrollo que con frecuencia remontan hasta el colonialismo.

La cadena de valor³ de los smartphones es un mapa útil de la explotación global, la política comercial, el desarrollo desigual y la destreza logística. Pero el verdadero significado del producto está en otra parte. Para descubrir los cambios más sutiles introducidos e ilustrados por el smartphone en la acumulación, debemos abandonar el proceso de creación de teléfonos móviles con máquinas para identificar el uso del teléfono mismo como máquina.

Considerar máquina el teléfono es en algunos aspectos inmediatamente intuitivo. De hecho, la palabra china para el teléfono móvil es shouji, o “máquina de mano”. Las personas utilizan a menudo sus máquinas de mano como cualquier otra herramienta, en particular en el centro laboral. Las exigencias neoliberales para disponer de trabajadores flexibles, móviles y conectados los hacen esenciales.

Los smartphones extienden el lugar de trabajo en el espacio y el tiempo. Los co-

2. Lido Anthony “Lee” Iacocca fue un ejecutivo comercial y, luego, alto directivo de Ford Motor Company entre 1946 y 1978. Se le atribuye el lanzamiento del modelo Mustang en 1964. William McPherson “Bill” Allen fue el máximo patrón de la industria aeronáutica estadounidense. Entre otros cargos, se desempeñó como presidente de Boeing Company entre 1945 y 1968.

3. La cadena de valor empresarial, o cadena de valor, es un modelo teórico que permite describir el desarrollo de las actividades de una organización empresarial generando valor al producto final, descrito y popularizado por Michael Porter en su obra, *Competitive Advantage: Creating and Sustaining Superior Performance* (1985). -Wikipedia.

reos electrónicos pueden ser respondidos en el desayuno y revisados en el tren camino a casa, o las reuniones del día siguiente confirmadas antes de apagar las luces. Internet se convierte en el lugar de trabajo; y la oficina sólo es un punto dentro del vasto mapa de posibles áreas laborales.

La dilatación de la jornada laboral a causa de los smartphones se ha vuelto tan imperiosa y perniciosa que las organizaciones laborales están respondiendo. En Francia, los sindicatos y las empresas de tecnología firmaron un acuerdo en abril de 2014 que reconoce el “derecho a desconectarse” tras finalizar la jornada a los 250.000 trabajadores del sector. Alemania está considerando una legislación que prohíba correos electrónicos y llamadas telefónicas después del trabajo. La ministra de empleo alemana Andrea Nahles, explicó a un periódico que hay “una conexión indiscutible entre la disponibilidad permanente y los desórdenes psicológicos”.

Por otra parte, los smartphones han facilitado la creación de formas de trabajo y de ingresar en los mercados laborales. Empresas como TaskRabbit y Postmates, por ejemplo, han construido modelos de negocio para abastecer el “mercado de pequeños empleos” mediante la “fuerza de trabajo distribuida” por smartphone.

Task Rabbit conecta a quienes optarían por evitar la molestia de desempeñar sus tareas con gente lo suficientemente desesperada para aceptar pequeños trabajos mal remunerados. Les que desean efectuar quehaceres —como el lavado de ropa o la limpieza luego de la fiesta de cumpleaños del hijo— se conectan con taskers⁴ mediante la aplicación móvil de TaskRabbit. Se espera que les taskers monitoreen continuamente sus teléfonos al acecho de posibles empleos; la demora en la respuesta determina quién lo tomará. Los consumidores pueden ordenar o cancelar un trabajador sobre la marcha; y tras completar con éxito la labor, el tasker puede ser pagado directamente a través de su teléfono.

Postmates —el favorito de la giga economy— es una nueva estrella en ascenso en el mundo de los negocios, sobre todo después que Spark Capital ganará 16 millones de dólares a inicios de 2015. Rastrea a sus “mensajeros” en ciudades como Boston, San Francisco y Nueva York mediante una aplicación móvil en sus iPhones, mientras se apuran en la entrega de tacos artesanales y café lattes de vainilla sin azúcar a hogares y oficinas. La aplicación informa y envía el nuevo encargo al mensajero más cercano, quien debe responder inmediatamente y completar la tarea en una hora para recibir el pago.

Los mensajeros, que no son empleadas reconocidas por Postmates, son menos entusiastas que Spark Capital. Reciben 3,75 dólares por entrega, más propinas, y no están protegidos por las leyes sobre el salario mínimo, pues se les clasifica como contratistas independientes.

De ese modo, nuestras máquinas de mano encajan perfectamente en el mundo moderno del empleo. El smartphone facilita los modelos de empleo basados en la “fuerza laboral contingente” (contingent workforce), así como en la autoexplota-

4. Neologismo que hay que entender en el doble sentido de candidato a una tarea (task) determinada y de usuario de la aplicación TaskRabbit (del lado de la oferta de trabajo, o demanda de empleo).

ción: poner en contacto a trabajadores y capitalistas sin los costes fijos y la inversión emocional propios de las relaciones de trabajo más tradicionales.

Sin embargo, los smartphones son mucho más que una herramienta tecnológica al servicio del trabajo asalariado. Se han convertido en parte consustancial de nuestra identidad. Cuando utilizamos nuestros teléfonos para mensajear a amigos y a enamorados, publicar comentarios en Facebook o navegar en Twitter, no trabajamos. Estamos relajándonos, divirtiéndonos, creando. Sin embargo, a través de estos pequeños actos terminamos generando algo único y valioso, una mercancía sui géneris: nuestras identidades digitales.

SELFIS EN VENTA

Erving Goffman, el influyente sociólogo estadounidense, se interesó en el “yo” y en cómo los individuos producen y presentan su “yo” a través de la interacción social. Admitía su carácter un tanto shakesperiano: para él, “el mundo entero es un teatro (o escenario)”. Sostuvo que las interacciones sociales pueden considerarse actuaciones y que el proceder de las personas varía con su audiencia.

Realizamos esas actuaciones para la audiencia –conocides, compañeros de trabajo, familiares, críticas– que deseamos impresionar. Las representaciones confieren la apariencia de que nuestros actos “mantienen y representan ciertos estándares”. Convencen a la audiencia de que somos quienes decimos: personas inteligentes, morales y responsables.

Pero las actuaciones escénicas pueden ser inestables o frecuentemente perturbadas por errores: la gente dice cosas embarazosas, malinterpreta las señales sociales, tiene un trozo de espinaca atorado en el diente, o es descubierta mintiendo. Goffman estaba fascinado por lo duro que trabajamos para perfeccionar y mantener nuestras actuaciones y con cuánta frecuencia fracasamos.

Los smartphones constituyen un regalo celestial para encarar esas dimensiones dramáticas de la vida. Nos permiten administrar las impresiones provocadas en los demás con un nivel de precisión rayano en la locura. En lugar de hablar con el otro, podemos enviar mensajes de texto, planificar ocurrencias y estrategias de evasión de antemano. Podemos ostentar nuestro gusto impecable en Pinterest, nuestras habilidades en CafeMom y nuestro talento como artistas en Instagram; todo ello en tiempo real.

New York Magazine publicó un artículo sobre las cuatro personas más deseables en esa ciudad según OkCupid⁵. Estos individuos elaboran perfiles de citas tan atractivos que son objeto de peticiones y solicitudes constantes. Sus teléfonos tintinean continuamente con mensajes de amantes potenciales. Tom, uno de los cuatro elegidos, efectúa pequeños cambios periódicos en su perfil: sube nuevas fotografías y reformula su descripción. Utiliza incluso el servicio de optimización de perfil de OkCupid: MyBestFace.

Tom supone que todo ese esfuerzo es necesario en nuestra actual “cultura de likes”. Considera su perfil de OkCupid “una extensión de sí mismo”. Y se refiere a su perfil

5. <http://goo.gl/1M47hu>

en tercera persona: “Quiero que se vea bien y limpio; así que le hago practicar abdominales y esas cosas”.

El asombroso alcance de los medios de comunicación social y su rápida adopción por las personas para producirse e interpretarse fomentan el surgimiento de nuevos rituales mediados por la tecnología. En adelante, los smartphones son fundamentales para “generar, conservar, reparar, renovar y, también... rechazar las relaciones y resistirse a ellas”.

Los mensajes de texto desempeñan –con sus complejas reglas no escritas– un papel regente en la dinámica de las relaciones de la mayoría de los adultos jóvenes. No sería una actitud nostálgica admitir que los nuevos rituales mediados por la tecnología desplazan o, al menos, modifican las antiguas convenciones.

Conservar, generar y rechazar relaciones a través de los smartphones difiere del uso del teléfono para completar tareas asociadas al trabajo asalariado. Nadie cobra por su perfil Tinder o por subir a Snapchat fotos de sus aventuras de fin de semana. No obstante, las identidades digitales y los rituales que producen se hallan sin duda en venta. Cuando una persona utiliza su smartphone para conectarse con otra o una comunidad digital imaginaria, resulta cada vez más posible que el producto de sus acciones amorosas sea vendido como una mercancía, aún cuando no fuese su intención.

Empresas como Facebook son precursoras en el cercamiento (enclosures) y la venta de identidades digitales. En 2013, contaba con 945 millones de usuarios que ingresaron en el sitio a través de sus smartphones. De sus beneficios económicos de ese año, el 89% provenía de la publicidad (la mitad de publicidad móvil). Toda su arquitectura está diseñada para orientar la producción móvil de identidades digitales a través de una plataforma que las convierte en mercancías vendibles.

He aquí la razón por la cual Facebook instituyó su política de “nombres reales”: “fingir ser otra persona no está permitido”. Esa red necesita que los usuarios usen los nombres legales para adecuar seres reales y seres digitales, pues los datos producidos por –y conectados a– un ser humano real son más rentables.

Los usuarios del sitio de citas OkCupid aceptan un acuerdo similar: “datos por citas”⁶. Terceras empresas se colocan en un segundo plano, recopilando fotografías de los usuarios, sus puntos de vista políticos y religiosos y hasta las novelas de David Foster Wallace que dicen amar. Posteriormente, los datos son vendidos a los publicistas que idean anuncios personalizados.

El número de personas que tiene acceso a los datos de OkCupid resulta notablemente grande. OkCupid es, con compañías como Match y Tinder, propiedad de iac/InterActiveCorp, la sexta mayor red en línea del mundo. Elaborar un “yo” en OkCupid puede hacer surgir el amor o no, pero sin duda alguna hace que surjan ganancias para las empresas.

La toma de conciencia de que nuestras identidades digitales son mercancías se extiende. La profesora de The New School, Laurel Ptak, publicó recientemente el

6. En inglés, “data for a date”.

manifiesto “Salarios para Facebook”⁷. Asimismo, en marzo de 2014 Paul Budnitz y Todd Berger crearon Ello, una popular alternativa a Facebook.

Ello proclama: “Creemos que una red social puede ser una herramienta para el empoderamiento. No una herramienta para engañar, obligar y manipular sino un lugar para conectarse, crear y celebrar la vida. No eres un producto”. Ello promete no vender tus datos a publicistas, al menos por ahora. Se reserva el derecho de hacerlo en el futuro.

Sin embargo, las discusiones sobre el tráfico de identidades digitales en el mercado gris (gray market) de las empresas de datos y de los gigantes de la Silicon Valley no incluyen por lo general consideraciones respecto a las condiciones de explotación cada vez más pavorosas o el floreciente mercado de trabajos precarios y degradantes. Y lejos de constituir fenómenos separados, están estrechamente vinculados. Son piezas del rompecabezas del capitalismo moderno.

MERCANTILIZACIÓN

El capital debe reproducirse y generar nuevas fuentes de ganancias a lo largo y ancho del tiempo y el espacio. Debe crear y reforzar constantemente la separación entre los trabajadores asalariados y los propietarios de los medios de producción, aumentar la plusvalía extraída de los trabajadores y colonizar nuevas esferas de la vida social para convertirlas en mercancías. El sistema y las relaciones que lo componen están en movimiento constante.

La expansión y reproducción cotidiana del capital y la colonización de nuevas esferas de la vida social no siempre son evidentes. En cuanto dispositivo que facilita y apuntala nuevos modelos de acumulación, la reflexión sobre el smartphone permite resolver el rompecabezas.

La evolución del trabajo durante las últimas tres décadas ha sido dominada por una serie de tendencias: el alargamiento de la jornada y semana laborales, la disminución de los salarios reales, el decrecimiento o la eliminación de las protecciones no salariales del mercado (como las pensiones fijas o las normas de seguridad y de la salud), la proliferación del empleo a tiempo parcial y el declive de los sindicatos.

Al mismo tiempo, cambian las normas que rigen la organización del trabajo. En particular, proliferan nuevas formas de trabajo temporal como los empleos-proyectos (project-oriented employment). Ya no se espera a que los empleadores ofrezcan una seguridad laboral o que regulen las horas de trabajo; por su parte, los empleados ya no cultivan ese tipo de expectativas.

Pero la degradación del empleo no es un parámetro objetivo. El aumento de la explotación y de la miseria son tendencias y no productos ineluctables de las leyes del capitalismo. Resultan de las batallas perdidas por los trabajadores y ganadas por los capitalistas.

El uso generalizado de smartphones para prolongar la jornada laboral y ampliar el mercado de empleos de mierda resulta de la debilidad de los trabajadores y

7. <http://wagesforfacebook.com/>

de los movimientos de la clase a los que pertenecen. La compulsión y disposición de un creciente número de trabajadores a interactuar con sus empleadores a través de sus teléfonos normaliza y justifica el uso de smartphones como herramienta de explotación. Opera como estímulo de una constante disponibilidad convertida en requisito para obtener un salario.

El aumento constante de las tasas de ganancias de las grandes corporaciones desde finales de la década de 1980 hasta la Gran Recesión no sólo resulta del retroceso de la conquistas del movimiento obrero como resultado de la acción del capital (y del Estado). Se ha ensanchado y profundizado el alcance de los mercados globales, así como el ritmo de desarrollo de nuevas mercancías.

La reproducción y expansión del capital dependen del desarrollo de estas nuevas mercancías, muchas de las cuales emergen del acoso incesante del capital por cercar nuevas esferas de la vida social. O como resumió el economista político Massimo de Angelis: “Pongan [estas esferas] a trabajar para las prioridades e impulsos del [capital]”.

El smartphone es crucial en este proceso. Proporciona un artefacto físico que permite el acceso constante a nuestras identidades digitales y abre una frontera aún desconocida para la mercantilización.

Los individuos no cobran salario alguno por crear y conservar seres digitales. Su paga consiste en la satisfacción que procura participar en rituales y ejercer cierto control sobre sus interacciones sociales. Ganan en la sensación de flotar en la gran conectividad virtual, aún cuando sus máquinas de mano median los lazos sociales, ayudando a la gente a imaginarse como colectivos mientras se mantienen separados como entidades productivas distintas. El carácter voluntario de estos nuevos rituales no los vuelve menos importantes o rentables para el capital.

Braverman decía que “el capitalista encuentra en [el] carácter infinitamente maleable del trabajo humano el recurso esencial para la expansión de su capital”. Los últimos 30 años de innovación demuestran la verdad de esta afirmación. El teléfono se ha convertido en uno de los principales mecanismos para activar, obtener y canalizar la maleabilidad del trabajo humano.

Los smartphones aseguran que produzcamos cada vez más a lo largo de nuestra vida. Borran los límites entre el trabajo y el ocio. Ahora los empleadores disponen de un acceso prácticamente ilimitado a su plantilla de personal. Mantener un trabajo precario y mal remunerado depende de la capacidad de estar siempre disponibles y listos para trabajar. Al mismo tiempo, esos dispositivos proporcionan a la gente un acceso móvil y constante a los bienes comunes digitales y a su filosofía transparente de conectividad, pero a cambio de su identidad digital.

Los smartphones diluyen la línea entre la producción y el consumo, entre lo social y lo económico, entre lo precapitalista y lo capitalista. El uso del teléfono, sea por trabajo o placer, se plasma cada vez más en un mismo resultado: beneficios para los capitalistas.

¿La llegada del smartphone simboliza la llegada del momento debordiano⁸ en el que las mercancías han colonizado por completo la vida social? ¿En qué medida nuestra relación con las mercancías ya no es simplemente visible sino que “las mercancías son ahora lo único visible”?

Esto puede parecer un poco duro. El acceso a las redes sociales y la conectividad digital a través de smartphones posee sin duda elementos liberadores. Esos aparatos pueden ayudar a luchar contra la anomia, a promover cierto sentido de conciencia ambiental y, al mismo tiempo, facilitar la generación y conservación de relaciones reales entre las personas.

Una conexión compartida a través de identidades digitales puede asimismo alimentar la resistencia a la jerarquía de poder existente, cuyos mecanismos internos aíslan y silencian a los individuos. Es imposible imaginar las protestas desencadenadas por Ferguson y la brutalidad policial [estadounidense] sin smartphones y redes sociales. Y, por último, el grueso de la gente no está obligada aún a utilizar smartphones en su trabajo ni a producir sus identidades a través de la tecnología. La mayoría podría lanzar sus teléfonos al mar mañana si lo deseara.

Pero no lo harán. Las personas aman sus máquinas de mano. La comunicación con smartphones se está convirtiendo en una norma aceptada a medida que una cantidad creciente de rituales se efectúan mediante la tecnología. La conexión constante a las redes sociales y a la información que llamamos “ciberespacio” se vuelve indispensable a la identidad. El porqué de este hecho es objeto de especulaciones laberínticas.

¿Es simplemente otra manera de “evitar el vacío, la falta de sentido de la existencia”, como sugiere el experto en medios de comunicación y tecnología Ken Hillis? ¿O nuestra capacidad para manipular nuestros avatares digitales proporciona una solución para nuestro profundo sentimiento de impotencia ante la injusticia y el odio, según expuso recientemente la novelista y profesora Roxane Gay? ¿O todos nos estaremos convirtiendo en cyborgs –pregunta Amber Case, un gurú de la tecnología–? Probablemente no, aunque la respuesta depende de cómo se defina al cyborg. Si éste es un ser humano que utiliza una pieza de tecnología o una máquina para restaurar las funciones perdidas o mejorar sus capacidades y conocimientos, entonces las personas llevan siendo cyborgs desde hace mucho tiempo, y el uso de un smartphone no difiere del de una prótesis de brazo, de conducir un coche o de trabajar en una línea de montaje.

Si definimos una sociedad cyborg como una donde las relaciones humanas están mediadas y moldeadas por la tecnología, entonces nuestra sociedad cumple el criterio, nuestros móviles juegan un papel protagonista. Pero nuestras relaciones y rituales llevan mucho tiempo siendo mediados por la tecnología: el auge de centros urbanos masivos –focos de conectividad e de innovación– habría sido imposible sin el ferrocarril y el automóvil.

Las máquinas, la tecnología, las redes y la información no dirigen ni organizan

8. En el sentido de Guy Debord.

la sociedad. La gente lo hace. Creamos y utilizamos de acuerdo con la red existente de relaciones sociales, económicas y políticas y del equilibrio de poder.

El smartphone, y la forma en la que moldea y refleja las relaciones sociales, no es más metafísico que las Ford Ranger salidas de la línea de montaje en Edison, Nueva Jersey. Es a la vez una máquina y una mercancía. Su producción es un mapa del poder global, de logística y explotación. Su utilización moldea y refleja la confrontación perpetua entre las tendencias totalitarias del capital y la resistencia del resto de nosotros.

Actualmente, la necesidad de los capitalistas de explotar y mercantilizar es apremiada por las formas en que se producen y consumen los smartphones, pero las ganancias del capital no resultan seguras ni inatacables. Se deben renovar y defender a cada paso. Tenemos poder para impugnar y negar las ganancias del capital, y deberíamos. Tal vez nuestros teléfonos nos puedan resultar útiles a lo largo de ese camino.

MULTITAREA Y CAPACIDAD DE CONCENTRACIÓN

La editorial

¿Te has encontrado alguna vez leyendo el mismo párrafo de un libro una y otra vez? ¿Notas que te cuesta concentrarte en una sola tarea? ¿Crees que tu capacidad de atención es limitada? Quizás sea culpa de tu teléfono móvil. Dentro de este aparato, que podemos considerar un mini-ordenador, se encuentra toda una colección de aplicaciones luchando por nuestra atención. A base de soniditos, vibraciones y demás trucos captan nuestra atención y nos distraen de lo que sea que estemos haciendo. Quizás estemos trabajando en, por ejemplo, un fanzine, y la aplicación de facebook nos avise de que a alguien le gusta nuestra foto de perfil. O quizás Whatsapp esté vibrando de forma irritante cada cinco minutos, ya que estamos manteniendo cinco micro-conversaciones a la vez. Por una parte, nos cuesta horrores ignorar estas notificaciones, ya que las pildoritas de información que nos ofrecen generan descargas de dopamina que nos hacen sentir bien; y por otra, incluso con las notificaciones desactivadas nuestro cerebro se distrae porque anhela otra dosis. Aparte de buscar recompensas y dopamina, nuestro cerebro también está ávido de información y de nuevos estímulos. Y esto es bueno, es una característica que ha adquirido en el proceso evolutivo y que garantizaba la supervivencia de nuestra especie en la naturaleza. No obstante, ya no estamos en la naturaleza, donde los estímulos son escasos y sutiles. Hoy en día vivimos rodeados de estímulos y de elementos buscando llamar nuestra atención y compitiendo entre ellos. De esto no tiene la culpa solamente el smartphone, obviamente: la publicidad, los escaparates, los ordenadores, las señales de tráfico, los vehículos... El smartphone lo que hace es empeorar el problema, generándonos dependencia y estando presente las 24 horas del día en nuestras vidas.

El ejemplo que poníamos antes, lo de leer varias veces el mismo párrafo porque no te has enterado, es un ejemplo de cómo la tarea de leer un artículo o un libro requiere cierto esfuerzo y capacidad de concentración. El smartphone, en cambio, no requiere nada de nosotros. Al contrario: nos ofrecen algo, aunque sea ficticio. Nos aportan conexiones, información, dopamina. Si estás leyendo un libro, que requiere un esfuerzo cognitivo, y tienes un aparato encima de la mesa constantemente compitiendo por tu atención, que no requiere ningún tipo de esfuerzo y además te aporta satisfacción inmediata (por muy insulsa que sea), es más que probable que consiga distraerte.

LA MULTITAREA

Un estudio de 2016¹ sobre la multitarea en el trabajo afirma que, cuando trabajamos con el ordenador, cambiamos de foco de atención cada 40 segundos. Según Linda Stone, escritora y consultora estadounidense, para conseguir realizar dos tareas a la vez, una de ellas debe poderse automatizar (por ejemplo, caminar). Las tareas que requieren esfuerzo cognitivo no pueden realizarse al

1. Neurotics Can't Focus: An in situ Study of Online Multitasking in the Workplace.



mismo tiempo, lo máximo que conseguiremos es cambiar rápidamente el foco de nuestra atención de una a otra. A esto Linda lo denomina Atención Parcial Continua, y sólo nos permite concentrarnos de forma superficial en cada una de las tareas. Nuestro cerebro es un órgano con capacidades limitadas y que cuenta con dos cuellos de botella²: la capacidad de atención (cuando tenemos dos fuentes de información, prestar atención a una hace que decaiga proporcionalmente la atención que le prestamos a la otra) y la memoria de trabajo (la información que retenemos para utilizarla más tarde). Esta memoria es limitada y susceptible a las interferencias y las distracciones.

Las distracciones no siempre son negativas, a veces sirven para interrumpir una tarea difícil en la que estamos atascados, tomarnos un descanso y retomarla más tarde con la cabeza más despejada. El problema es que las distracciones sean frecuentes, continuadas y no nos dejen concentrarnos de forma prolongada en nada. Aunque hay gente que no está de acuerdo con esto. El profesor de Innovación y Tecnología Enrique Dans, en un artículo sobre la capacidad de distracción de los *smartphone*, afirma: *«Hablamos de un nuevo contexto del que el smartphone forma parte, de un elemento que determina nuestra forma de trabajar, y al que resulta absurdo intentar renunciar. [...] Que el smartphone nos resulte una distracción es simplemente algo que ocurre cuando aún no hemos logrado introducirlo adecuadamente como elemento del entorno. [...] Si crees que el smartphone te molesta y te hace más improductivo, no intentes retirar de tu mesa un elemento fundamental en tu conexión con el mundo: haz precisamente lo contrario. Acostúmbrate a trabajar con él, a mantenerlo al lado, a utilizarlo para introducir pequeñas pausas o para determinadas tareas»*. Es una forma de pensar conformista y complaciente con el "progreso" y el capitalismo con la que no estamos de acuerdo. De una forma similar, la psicóloga Anna Cox, profesora del UCL Interactive Center, afirma que *«lo importante es que la gente tome el control de la tecnología y que no se convierta en esclava de ella»*. No creemos que sea tan sencillo, no es cuestión de que como personas individuales debamos tener disciplina con nosotros mismos y no dejarnos distraer. Situar la culpa en las personas que "no saben adaptarse" o que "no tienen autocontrol" es desviar la atención de lo que es el problema real: los *smartphone* (y las redes sociales) están diseñados de base con el propósito de distraer nuestra atención, y de hecho son tan eficaces que hasta puede resultar mortal: por si el automóvil no fuese un aparato lo suficientemente letal por sí solo, combinado con un *smartphone* es mucho peor. ¿Cuánta gente ha muerto ya por consultar el móvil al volante? Fingir que la tecnología es neutra y que no se diseña con una serie de objetivos y propósitos, que muchas veces entran en conflicto con nuestros deseos y necesidades reales, es absurdo.

2. Ver '¿Cómo afectan las nuevas tecnologías a nuestro cerebro?' de Facundo Manes.

LA INFANCIA

La capacidad de atención es algo que se desarrolla durante toda la infancia. Al principio le niño sólo presta atención a sus propias sensaciones (hambre, sueño, frío), más tarde, comienza a fijarla en elementos como el pezón que le da de comer. Más tarde en elementos en movimiento o que emiten ruido, y posteriormente en elementos estáticos. Finalmente, aprende a fijar su atención voluntariamente en un sólo estímulo, aunque haya distracciones alrededor. Esta capacidad es extremadamente importante, nos permite concentrarnos en lo que realmente deseamos, como un artículo que estemos escribiendo o un libro que estemos estudiando. Los motivos que pueden llevar a una niña a no desarrollar perfectamente esta habilidad son diversos: la falta de tiempo libre de las madres y padres, que no pueden pasar demasiado tiempo con la niña; la presión del entorno; la dureza con la que los colegios tratan a los alumnos menos aventajados y, por supuesto, la introducción de las nuevas tecnologías. La televisión, los iPad, los ordenadores y los móviles son aparatos que no requieren una participación activa de la niña, no requiere que dirija voluntariamente su foco de atención a ningún estímulo como sí lo hace, por ejemplo, dibujando o jugando con sus padres y madres. Se sabe que este hecho deriva en menos autocontrol, paciencia y desarrollo de la capacidad de atención. Los dispositivos móviles se sobreutilizan como método para distraer a la niña y que no moleste, y no es positivo que las niñas pasen tanto tiempo siendo espectadores pasivos: necesitan ser partícipes activos de la realidad. No sabemos que consecuencias tendrá esto a la larga, pero sabiendo que nosotros, ya siendo adultos, hemos perdido capacidad de concentración, no nos queremos imaginar qué pasará con las niñas que se han criado de esta manera. El tiempo lo dirá.



INTERNET: SOLILOQUIOS EN LA ERA DE LA MÁQUINA

Pablo Elorduy para 'El Salto'

El presidente Pedro Sánchez hizo un anuncio el 18 de julio. En nombre de la transparencia, su perfil de Twitter desbloqueaba en ese momento a todas las cuentas previamente bloqueadas por el candidato Sánchez. A partir de ese jubileo, La Moncloa admite el troleo, el insulto y la falta. Twitter es el espacio de la diplomacia pública digital del siglo XXI, según definición del Real Instituto Elcano, también un espacio en el que se mueven casi cinco millones de usuarios en España, acostumbrados a un debate acelerado, duro, plagado de bromas pesadas. Twitter ahora se las verá con un Pedro Sánchez expuesto a mensajes... que probablemente nunca leerá.

Eloy Fernández Porta, autor de *En la confidencia* (Anagrama, 2018), relaciona el movimiento del equipo de Sánchez con Formspring, una red social de vida breve (2005-2010) que inventó la “disposición voluntaria a recibir agresiones verbales”. Según Fernández Porta, “El Sujeto [la mayúscula es suya], en su perfil digital, no está ahí a verlas venir, sino que se sitúa en la posición del agredido potencial, y la facilita, ya sea con declaraciones que invitan a una réplica violenta, ya sea, como en el caso de Sánchez, ‘abriendo’ su perfil —se entiende que abriéndolo a los odiadores—. En ese proceso, en que el presidente ‘cobrará forma’ presidencial —hasta ahora no la tenía, al menos no en la lógica de la red—, habrá de padecer golpes, heridas, ataques, y los mostrará”. El jubileo de Sánchez es una muestra del nuevo código introducido por las redes, una evidencia de que la conversación online se constituye como elemento prioritario en la acción política del siglo XXI. Y Moncloa lo sabe.

Es el nuevo código de un tiempo determinado por lo que el librero Sergio Legaz llama, con poco disimulado tono crítico, “la máquina”. Legaz alerta de que “uno de los mitos más divulgados de nuestra era es que internet en el bolsillo y las redes sociales virtuales han contribuido a ‘empoderar’ a las masas, permitiéndonos una libertad de decisión, organización y acción nunca antes vistas”. ¿Mejora en algo la vida de las personas la capacidad de enviar un tuit a Sánchez que se cague en sus ruedas? Para Legaz, no. El autor de *Sal de la Máquina* (Libros en Acción, 2017) lo resume en pocas palabras: “No son herramientas de emancipación, sino de entretenimiento”. No hay diálogo, sino soliloquios, discursos que uno mantiene consigo mismo vía Twitter.

Legaz abunda en la idea de que el discurso público tampoco se ve beneficiado por el sistema: “En la inmediatez perdemos profundidad de análisis, capacidad de comprensión y de relación, posibilidad de crítica y de debate”. El ejemplo que utiliza es Twitter y sus “titulares de 280 caracteres, que desencadenan en el público reacciones viscerales de indignación, sorpresa, admiración, rabia... emociones que se queman en un instante y cuya fuerza se diluye en el ciberespacio”. En cualquier caso, emociones que son traducidas a datos y que tienen capacidad de anticipar un resultado electoral e incluso prefigurarlos, como ha puesto de manifiesto el escándalo de Cambridge Analytica, Facebook y las elecciones de Estados Unidos en 2016 y también el referéndum del Brexit.

Un lenguaje nuevo —emojis, gifs, memes, selfies, hilos, chats— y nuevas formas de politización, socialización o des-socialización —¿para qué preguntar cómo llegeo

a la plaza del Altozano si me lo dice mi GPS?—. Al hablar de ella (de la máquina, no del Altozano) no se define solo a los dispositivos —ordenadores, tablets, móviles—, sino al software que lo hace posible y los algoritmos aplicados a los productos más identificados con ella: redes sociales, plataformas de vídeo y audio online y servicios de mensajería instantánea. Código binario. Unos y ceros. WhatsApp, YouTube, Facebook, Netflix, Twitter, Instagram, etcétera. Marcas comerciales con menos de quince años de vida que ahora ocupan un espacio fundamental en el ocio, el trabajo y el debate político.

Legaz es de los que considera que “la Máquina [las mayúsculas son suyas] lo ha acaparado todo, nos ha desplazado como protagonistas de nuestras propias vidas”. El autor de *Sal de la máquina* constituye una minoría en un mundo en el que las personas adultas de los países europeos pasan entre cuatro y ocho horas diarias conectadas a internet. Una circunstancia que preocupa a la medicina y la psicología, al ecologismo —por los recursos que precisa la hiperconectividad— y a la filosofía, por cuanto nadie asegura que los filósofos y filósofas del siglo XXII vayan a seguir siendo *homo sapiens*.

ALGORITMO DE LA NOCHE

Ed Finn no pertenece al bando de quienes abjuran del poder adquirido por la informática. Su libro *La búsqueda del algoritmo* (Alpha Decay, 2018) es un ensayo sobre esta nueva era que apela a un método crítico de examen del código: “Habida cuenta de que la computación transforma prácticamente cada aspecto de nuestra vida cultural, las historias que contamos sobre ella, sobre el equilibrio entre el mito y la razón, jugarán un papel fundamental para determinar lo que podemos conocer y pensar”.

Finn advierte de que el fetichismo en torno al algoritmo, que califica como “máquinas culturales” para la interpretación del mundo, puede arrastrarnos hacia una edad oscura en la que la fe en el software funcione exactamente igual que la fe en las catedrales. A este respecto, el objetivo de Finn es que los humanos nos convirtamos “en auténticos colaboradores de las máquinas culturales antes que en sus adoradores o, peor aún, en sus mascotas”.

El funcionamiento interno de “la máquina” toma un rumbo u otro en función de las decisiones de otras personas, que no máquinas. Tristan Harris se ha hecho célebre por su campaña contra la manipulación por parte de las tech, las empresas tecnológicas. Harris, exdiseñador ético de Google, se explica con argumentos sencillos: no hay un problema de falta de voluntad o descontrol de los hábitos de uso por parte de quienes se manejan entre aplicaciones y selfies, el problema es que “al otro lado de la pantalla hay mil personas cuyo trabajo es desbaratar tu capacidad de autorregulación”. No eres tú, es Twitter (o Instagram, o Netflix, o Google).

Cada dos días se produce tanta información digital como todas las conversaciones que han tenido lugar a lo largo de la historia

El testimonio de Harris lo recoge Adam Alter en su obra *Irresistible*. ¿Quién nos ha convertido en yonquis tecnológicos? (Paidós, 2018), una explicación desde el

márketing y la psicología a los problemas generados por el abuso de estas herramientas. Hace poco más de diez años, Facebook dio un paso que revolucionó su página y el modo de relacionarse de los hoy 2.100 millones de usuarios de la compañía. En 2007, el gigante de Silicon Valley inventaba el botón de 'Me gusta', un 'clic' que genera en nosotros pequeñas chispas de autoplacer, según su inventor, Justin Rosenstein. El 'Me gusta', el 'like' en Instagram o el 'retuit' en Twitter generan algunas de esas pequeñas chispas que nos llevan a pulsar aproximadamente 2.000 veces al día nuestros dispositivos móviles. "En 2004, Facebook era entretenido; en 2016 es adictivo", explica Alter.

¿Qué es lo que nos engancha? Un diseño determinado que ejerce de señuelo y seis aspectos que constituyen, según Alter, la receta que crea esas adicciones. Aspectos que son comunes a los juegos, las compras online, el uso de las redes sociales o el consumo voraz de series de televisión: la propuesta de objetivos atractivos fuera de nuestro alcance —Pedro Sánchez va a leer el hilo de mi propuesta sobre la erradicación del bilingüismo en la enseñanza madrileña—, el feedback positivo —un 'me gusta'—, un sentido del progreso y mejora gradual, acciones cuya dificultad aumentan con el tiempo —siguiente pantalla—; tensiones no resueltas que exigen ser solucionadas —siguiente capítulo— y conexiones sociales sólidas —mi último post ha sido muy bien recibido por mi comunidad—.

HORA DE DESCONECTAR

La buena noticia es que el hecho de buscar una de esas microrrecompensas no nos convierte automáticamente en personas adictas. La mala es que nada sale gratis, ni siquiera los debates sobre una posible "democratización" de los algoritmos.

En palabras de Sergio Legaz, "discutir sobre los mecanismos de funcionamiento interno de la Máquina y trabajar por democratizarlos es apartar el foco de atención del verdadero problema de fondo: la devastadora e irrecuperable pérdida de tiempo vital que invertimos cada día en mirar una pantalla".

Time to log off —"tiempo de cerrar sesión"— es una plataforma británica para la desintoxicación digital. Su página incluye artículos, estadísticas y consejos para generar "relaciones saludables" con las pantallas. Una de las tesis más imponentes de Time to log off es el carácter negativo de uno de los unicornios de nuestra época: la multitarea. Lo explica el neurocientífico Earl Miller en un artículo para The Guardian: "Cuando las personas piensan que están realizando múltiples tareas, en realidad están cambiando de una tarea a otra muy rápidamente. Y cada vez que lo hacen, hay un coste cognitivo". Entre los costes más evidentes: la multitarea es sinónimo de falta de eficiencia.

¿Es habitual que mires tu móvil justo antes de ir a dormir? ¿Contestas a mails de trabajo fuera de tu jornada laboral? ¿Te han llamado la atención por usar el móvil en una cena con tus amistades? ¿Te es más fácil pedir a los niños y niñas que dejen de usar el smartphone que dejar de usarlo tú? Son algunas de las preguntas de los test que este movimiento y otros disponen para advertir de la fina línea entre el uso y el abuso.

Y es que la dependencia de los dispositivos e internet es inherente a una cantidad

creciente de empleos. Necesidades reales que no se solucionan rompiendo todas las amarras con la tecnología. Al fin y al cabo somos interdependientes de otras personas que siguen y seguirán enviando mensajes, emails, recomendaciones de series o exaltaciones de la amistad y el amor. Pero hay formas de esquivarlo, explica Legaz, “mucha gente que está valorando la opción de desconectar se siente frustrada por este motivo: ‘¿cómo voy a desconectar si por mi trabajo necesito estar conectada continuamente?’ Si logramos separar el uso personal del profesional de nuestros dispositivos, ya habremos dado un paso en ese sentido”. Para eso, y aunque suene paradójico, recomienda emplear un móvil para el trabajo y otro para la vida personal, y comenzar la desconexión por este último, desinstalando las aplicaciones de mensajería y, sobre todo, dando por terminada la jornada al dejar el otro dispositivo en el lugar de trabajo.

La nueva esfera en la que ha entrado la humanidad está definida por esa relación entre trabajo y red, y por las formas en que los cuerpos somatizan esa relación. En una entrevista publicada en El Salto en enero, la escritora Remedios Zafra explicaba su percepción de que los padecimientos de trabajadores digitales se relacionan muy a menudo con la ansiedad: “Esa sensación de no poder abarcar lo que se quiere hacer, acceder a lo que se ha descargado, ver lo que está disponible, responder a las demandas e interpelaciones humanas y de la máquina, vivir-trabajando, etc”.

El historiador Humberto Beck recogía el concepto de trabajo fantasma, del pensador decrecentista Iván Illich, para explicar algunas de las características de este nuevo tiempo. Si el trabajo fantasma es “el conjunto de actividades no remuneradas que son necesarias para hacer posible ese trabajo asalariado”, como el traslado a la oficina, hoy es posible añadir a esa categoría parte de las horas que vivimos pendientes de la tecnología: “No nos pagan por escribir mensajes en redes sociales, por ejemplo, pero necesitamos participar en ellas para mantener nuestra vida laboral”.

LA LEYENDA DEL TIEMPO

No recibir feedback, “no poder con la vida”, no llegar, sentirse de bajón después de un empacho de scrolls en Facebook o de mensajes de WhatsApp. Subjetividades multiplicadas por millones de personas entrelazadas en redes que funcionan 24 horas al día, 365 días al año. Zafra explicaba en otra entrevista cómo la celeridad de lo que sucede en nuestras pantallas nos aísla del tiempo. Una celeridad que “solo puede apoyarse en las ideas preconcebidas, aquellas que ya teníamos y que tienden a repetir formas desiguales de vida”.

Así, valoraba Remedios Zafra, “solo la disposición de tiempo para detenernos y pensar, para enfrentar la inercia de las cosas, podría, creo yo, favorecer un verdadero ejercicio de conciencia”.

Detrás de la mala conciencia y la percepción de un abuso de las redes, los juegos o el entretenimiento en internet, la crítica aterriza en la responsabilidad de las grandes multinacionales tecnológicas y su capacidad de modular discursos y moldear esas subjetividades. Eloy Fernández Porta señala un punto incómodo de nuestra

relación con la máquina: “El algoritmo no sustituye la libertad de juicio subjetiva por el mecanicismo corporativo; más bien revela que la primera está vinculada a la segunda, más de lo que quisiéramos admitir”. Así, explica, la coincidencia de nuestros gustos con lo que selecciona para nosotros Spotify o YouTube no es casual. ¿Qué fue antes, nuestro súbito interés por los dinosaurios o el lanzamiento de Parque Jurásico? Fernández Porta recuerda que, “en cada oleada de renovación tecnológica, hay algún elemento humano que se pierde, acaso para siempre”, pero insta a no vivir esto como un drama.

A medio camino entre la resignación por la abrupta entrada en la nueva era y un tecnooptimismo extendido a varias generaciones, las sociedades del conocimiento no han resuelto hasta ahora las demandas de mayor democracia, tampoco en aquellos países donde las redes sociales y las apps de mensajería protagonizaron o, al menos, coadyuvieron a movimientos de protesta. En cambio, alertan desde varios sectores, no abundan los esfuerzos por esclarecer cómo internet está pariendo una nueva época. Una época en la que, como recuerda Ed Finn, es imprescindible “entender” y no adorar a “la máquina” y aprender a vivir con ella y no para ella. Una buena manera de comenzar a hacerlo es aprovechar el verano para despegarnos, aunque sea unas horas, de nuestros smartphones.

LA ADICCIÓN Y LA DEPENDENCIA

La editorial

El teléfono inteligente está ahora presente en absolutamente todos los aspectos de nuestra vida cotidiana, así que es natural que afecte a muchísimos frentes diferentes y de distintas formas. El smartphone es algo así como la navaja suiza del siglo XXI: nos sirve para mantener el contacto con nuestro círculo de amistades, para cerciorarnos de que se acuerdan de que existimos, para pedir comida, para entretenernos, para ver series, para consultar información, para orientarnos por la ciudad... -esta última utilidad resulta especialmente curiosa al ser la versión en la vida real de lo que en los videojuegos se llama "mini-mapa", algo que suele ser criticado porque provoca que dejemos de fijarnos en el entorno del juego y la inmersión sea más endeble. Extrapoladlo como queráis-. Con todas estas funcionalidades es normal que se cree cierta dependencia que las empresas que diseñan y comercializan estos aparatos y las que desarrollan aplicaciones no dudan en explotar y potenciar. Empresas como Snapchat o Facebook cuentan con equipos expertos en neurociencia, psicología, conducta humana, etc. para conseguir mantenernos el mayor tiempo posible mirando el móvil, lo que ellos llaman "user engagement". Gran parte de sus ganancias provienen de la publicidad que nos hacen tragar, y además les es una gran prioridad conseguir recolectar la mayor cantidad de datos personales posible, lo que hace que los anuncios sean personalizados y aún más efectivos. Y la verdad es que estos equipos hacen tan bien su trabajo que han hecho que creamos que necesitamos estos aparatos para vivir.

En internet hay mucha información sobre el tema, por ejemplo existe un vídeo interesante del canal de Youtube Vox (no confundir con el partido político ultraderechista) llamado "No eres tú. Los móviles se diseñan para ser adictivos", que intenta explicar de forma breve por qué tantísimas personas encuentran difícil dejar de mirar a la pantalla de sus teléfonos.

Para empezar, están las notificaciones. Algo que en su momento se ideó para no tener que estar consultando nuestro dispositivo constantemente, ahora tiene una función totalmente contraria, que es la de generarnos la necesidad de consultar el teléfono cada poco tiempo. Las notificaciones que hacen vibrar el teléfono nos generan ansiedad si no las consultamos inmediatamente, y las que se van acumulando en nuestros perfiles de redes sociales nos la generan si no entramos cada poco tiempo para consultarlas. Lo que antes significaba una interacción real con personas reales, ahora está diseñado para emular esa sensación. Seguro que, si lo piensas, la mayoría de las notificaciones que te llegan no son realmente interacciones sociales, sino avisos que genera el propio teléfono o red social, del tipo "tu amigo X ha dado me gusta a Y página". Aunque no signifiquen nada, actúan como pequeñas recompensas que nuestro cerebro adora. Incluso si no nos llegan notificaciones, es posible que nuestra mente genere tal dependencia ('ringxiety' o 'vibranxiety') que se produzca 'el síndrome de la vibración fantasma': *"Se trata de dos tipos de alucinación bastante comunes: diferentes estudios han detectado una prevalen-*

1. "It's not you. Phones are designed to be addictive" en Youtube.

cia del síndrome de la vibración fantasma, que afectaría a entre el 68 y el 89 por ciento de la población con teléfono móvil. La segunda alucinación afectaría menos: entre el 27 y el 54 por ciento de las personas creen oír tonos y notificaciones que no han sonado realmente".²

Otra técnica que nos mantiene enganchados al móvil es que nuestra experiencia sea lo más fluida posible, sin ningún parón que pueda provocar que nos despeguemos de la pantalla. Cuando estamos realizando una actividad, a la hora de finalizarla nos guiamos más por factores externos que por nuestra propia satisfacción. Por ejemplo, si nos dan un bol de sopa que se autorellene al final acabaremos tomando mucha más sopa de la que realmente queremos. Así, el scroll infinito o el hecho de que Netflix pase al siguiente episodio de forma automática hace que no sepamos cuándo parar y perdamos mucho más tiempo del que verdaderamente queríamos. Por eso nos pasa eso de estar horas mirando el móvil y perder la noción del tiempo. Como estas hay infinidad de estrategias para conseguir que consultemos compulsivamente nuestro teléfono, y que en cada consulta, el tiempo que pase hasta que lo volvamos a posar sea lo más prolongado posible.

LOS VIDEOJUEGOS

Si los aparatos en sí están llenos de trampas para mantenernos enganchados, los videojuegos mucho más, y además de eso, cuentan un montón de trucos para hacer que nos dejemos el sueldo a través de micropagos. Para quien no lo sepa, el modelo estándar de juego de móvil es el F2P (free to play, jugar gratis), con micropagos dentro del juego para conseguir diversas recompensas (contenido extra, reducción de esperas, monedas virtuales...). En la charla de Jonathan Blow "Diseño de videojuegos: el medio es el mensaje"³ el autor de The Witness nos desvela cuáles son las triquiñuelas que usan los videojuegos de móvil para mantenernos enganchados y gastando dinero. La verdad es que es difícil resumirlas todas porque es un engranaje complejo y bien planteado pero básicamente son éstas: hacer que el jugador crea que está haciendo progresos en el juego constantemente, machacarle a notificaciones cuando no esté utilizando la aplicación, entrenar a los jugadores en la acción de gastar dinero virtual (para que luego les sea más fácil gastar dinero real), convertir el juego en algo social para que los usuarios hagan que sus amigos se enganchen también y viralizarlo, incluir muchas esperas artificiales que pueden saltarse con dinero, y proporcionar recompensas (que son irreales) para luego quitárselas inmediatamente si no pagan. Los juegos de móvil, en definitiva, son un conglomerado de decisiones de diseño que están pensadas única y exclusivamente para hacernos adictos y para crearnos la necesidad de gastar nuestro dinero.

Pero, siendo sinceros, somos susceptibles, pero no tontos. La mayor parte de las personas que hemos jugado a estos juegos nos damos cuenta enseguida de que son aburridos, que todo el progreso que hacemos es ficticio y de que según avanzamos se hace más difícil seguir jugando sin soltar la pasta. Realmente no es a nosotros a

2. "Virtual Adicción" en El Salto.

3. "Game Design: The medium is the message" en Youtube.

quien buscan, sino a una minoría a la que denominan, con una expresión tomada del mundo de los casinos, “ballenas”⁴. Este tipo de jugadores sólo representan un 10% del total, pero aportan el 90% de las ganancias. Suelen ser personas vulnerables a la manipulación, impulsivas, deprimidas o con escasa vida social. Acaban tan enganchados que se gastan cantidades enormes de dinero que no tienen, sacándolo de donde puedan, ya sea robando los ahorros de la universidad de sus hijos o pidiendo créditos. Esta es la realidad de los F2P, una práctica depredadora y sin escrúpulos que en el mejor escenario aliena, y en el peor, destruye vidas.

DEPENDENCIA COLECTIVA

¿Hasta qué punto nuestra relación con los smartphone se puede considerar adicción, entendiéndola como una patología? ¿Es irrespetuoso hablar en estos términos? No lo sé, pero lo que sí está claro es que las empresas realmente utilizan estrategias neurocientíficas muy sofisticadas para cosquillearnos en las partes del cerebro que más nos gustan, y pueden llegar a causar adicciones reales y muy serias. Igualmente, lo que debería preocuparnos más quizá no sea la adicción pura a nivel individual, sino la dependencia colectiva que hemos ido desarrollando.

El grado de dependencia que, como sociedad, nos causan estos aparatos es grandioso. El smartphone (junto con las redes sociales de turno) se ha convertido en una herramienta prácticamente imprescindible para la vida social de las personas. Para que se considere que “existes” es necesario que tengas presencia online y que estés disponible fácilmente para las demás personas de tu círculo. Si no tienes smartphone o redes sociales, vives en una “realidad paralela” a tu círculo de amigos y al resto de la sociedad. Pasan cosas y no te enteras, porque no estás pendiente de la rigurosa actualidad y porque nadie se molesta en contarte nada. Se olvidan de que existes. Y tú, por tu lado, dejas de ser capaz de entender ciertos códigos relacionales que utilizan las demás personas de tu entorno, que se van ajustando sutilmente a los modos de relacionarse y de interactuar de las distintas aplicaciones.

Es cada vez más popular la expresión “FOMO” (Fear Of Missing Out) que hace referencia a la ansiedad que nos produce no estar conectados constantemente, básicamente miedo a la exclusión social. El verdadero mecanismo para crear dependencia no es tanto el botón de “me gusta” o el scroll infinito, sino es el aislamiento y la sensación de “no existir” que siente la persona que no cuenta con smartphone o presencia online.

QUÉ PODEMOS HACER

Puede parecer que este problema es irreversible y que estamos condenados a tener un smartphone en el bolsillo continuamente. Afortunadamente hay personas trabajando para ofrecer soluciones y mostrarnos que es posible desconectarse. Nosotres os recomendaríamos que venderais vuestro móvil a una tienda de segunda mano (y así os sacáis un dinerillo) y os olvidarais de ello, pero

4. Ver “Free to Play is currently Broken. How high costs drive players away from F2P Games” y “Free to Play laws - Can we stop predatory practices?” en Youtube.

si no os interesa una acción tan drástica, en la web del libro 'Sal de la Máquina' (y en el propio libro) nos ofrecen algunas indicaciones. En la sección 'comienza a desconectarte' nos proponen una serie de pasos que podemos seguir para, con suerte, conseguirlo. Un tutorial para silenciar WhatsApp y Telegram, separar el uso profesional del personal, utilizar agendas y relojes tradicionales, etc. También comparten una guía de protección contra las radiaciones electromagnéticas, pero os recomendamos que la ignoréis, porque todos sabemos que que los smartphone o el Wi-fi causen cáncer es totalmente falso.

En una sección titulada 'Construyendo resistencia frente a la Máquina', podemos leer: *«Ya lo hemos dicho en alguna ocasión, y lo proponemos también en el libro. La única forma de invertir esta dolorosa y delirante situación [encontrarse aislado al ser la única persona de tu círculo sin smartphone] es manifestarse sin miedo: explicar y defender las razones por las cuales nos negamos a entrar bajo la hipnosis de la Máquina, y comenzar a ejercer de contrapeso mediante la unión entre nosotros. Y aquí entroncamos con la propuesta que os hacemos desde el titular: Construyamos Resistencia frente a la Máquina. ¿Nos decidimos a iniciar los primeros encuentros a pie de calle? Tras la presentación del libro en Espai Contrabandos, muchos de los presentes trasladamos el coloquio a la terraza de un bar y allí surgieron numerosas propuestas interesantes. ¿Nos atrevemos a organizar grupos reducidos para intercambiar ideas o llevar a cabo acciones de activismo? Podemos recuperar el formato adhesivo y el formato papel para hacer llegar nuestro ideario en zonas transitadas de la ciudad. ¿Nos lanzamos a convocar charlas y debates?» Incluyen una dirección de correo electrónico (saldelamaquina@gmail.com) para quien quiera enviar propuestas. Nosotros no nos atrevemos a proponer soluciones pero quizás sí que deberíamos pasar a la acción. Aunque el futuro sea oscuro y parezca que todo está perdido, no deberíamos darnos por vencidos.*

PHONE STORY

La editorial

Phone Story es un videojuego para móviles concebido por el activista de Yes Lab Michael Pineschi y desarrollado por Molleindustria. Fue publicado en 2011 en la tienda digital de iOS y baneado por Apple al cabo de cuatro días. Más tarde se publicó en Android y en Flash.

Es un juego satírico que tiene como propósito mostrar "el lado oscuro de tu smartphone favorito". Consiste en cuatro minijuegos que fuerzan a le jugador a realizar tareas tales como forzar a esclaves congoleños a extraer coltán o prevenir suicidios en una fábrica, mientras que una voz en off narra diferentes realidades acerca de la fabricación de teléfonos inteligentes, su distribución en los países ricos, y su "reciclaje" en países pobres. Cada minijuego te exige completar las tareas dentro de un límite de tiempo. Si no lo logras, la voz en off te amonesta diciendo "no finjas que no eres cómplice".

PRIMER MINIJUEGO

En el primer minijuego tomamos el control de dos soldados en una mina de coltán de la República Democrática del Congo. Nuestro objetivo es asegurarnos, fusil en mano, de que los esclaves que extraen el coltán no descansen en ningún momento y sigan trabajando. Transcripción:

"Érase una vez un conjunto de minerales descansando en el interior de la Tierra. Uno de estos minerales, llamado coltán, se encuentra en la mayoría de los dispositivos electrónicos. La mayor parte del suministro de coltán del mundo se encuentra en la República Democrática del Congo, un país desgarrado por una brutal guerra civil. El incremento de la demanda de coltán produjo una oleada de violencia y masacres en este país. Grupos militares esclavizaron prisioneros de guerra, habitualmente niños, para que se dedicasen a extraer este mineral tan valioso. Directa o indirectamente, todos estamos involucrados en este complejo e ilegal tráfico."

Y continúa en la web:

"Supone un golpe de realidad darse cuenta de que nuestros maravillosos dispositivos contienen componentes importantes cuyo origen respalda algunas de las peores cosas que puede ofrecer la humanidad. La guerra civil congoleña se ha descrito como "la guerra más mortífera" e incluye el uso habitual de las violaciones como arma de guerra. Durante 15 años, los congoleños se han visto atrapados en una red de grupos armados, todos buscando controlar el comercio de minerales. Este comercio contribuye a despojar al país de sus inmensas riquezas naturales para el beneficio de las élites del gobierno y de las corporaciones transnacionales."

SEGUNDO MINIJUEGO

El segundo minijuego toma lugar en una fábrica de estos aparatos. Le jugador debe mover una colchoneta de seguridad de izquierda a derecha para salvar



la vida de los trabajadores que intentan suicidarse arrojándose desde la azotea. Transcripción:

"Como la mayoría de los aparatos electrónicos, este teléfono fue ensamblado en China, dentro de una fábrica tan grande como una ciudad. Las personas que allí trabajan son sometidas constantemente a abusos y discriminación. Trabajan en condiciones inhumanas y son forzadas a trabajar horas extra. En el transcurso de unos pocos meses, más de 20 trabajadores se suicidaron debido a la extrema desesperación. Hicimos frente a este problema instalando redes de prevención de seguridad."

Y continua en la web:

"Muches trabajadores jóvenes de la fábrica de Apple en Shenzhen, China, se suicidaron. ¿La causa? Trabajar 36 horas sin parar, sin pago de horas extras, ganando salarios minúsculos, recibiendo humillaciones y la negación de ser representados por un sindicato independiente.

¿La solución? Foxconn instaló redes de seguridad anti suicidios en sus edificios. Se busco una solución que los salvase después del salto, ignorando la raíz del problema: el propio sistema.

Shenzhen es una "zona económica especial", donde las leyes habituales de protección de trabajadores no se aplican. Estas zonas tienden a encontrarse en las áreas más empobrecidas de naciones cuyo nivel de pobreza ya está de por sí a un nivel asombroso. Las promesas de encontrar trabajo se cumplen, pero con salarios bajos y trabajo intensivo y precario. Con poca o ninguna protección, los trabajadores pueden ser despedidos sin motivo, no se permite la formación de sindicatos y sólo los trabajos peor pagados se ponen a disposición de la población indígena. Todo el dinero que se extrae del trabajo de los trabajadores se lo queda la empresa."

TERCER MINIJUEGO

El tercer minijuego está situado en una tienda de teléfonos móviles (parodia de apple) en un país desarrollado. Le jugadore controla a une trabajadore que tiene que lanzar los teléfonos móviles a las manos de los consumidores. Transcripción:

"Más, tarde, adquiriste este teléfono. Era nuevo y sexy. Estuviste esperando meses para tenerlo. Ninguna evidencia de su pasado problemático era visible. ¿Realmente lo necesitabas? Pues claro que sí. Invertimos mucho dinero en instalar ese deseo en tu mente. Buscabas algo que pudiera simbolizar tu estatus, tu estilo de vida dinámico, tu personalidad única. Igual que todos los demás".

Y continua en la web:

"Nuestro deseo de conseguir el dispositivo más nuevo o más interesante puede tener que ver con nuestro deseo de ser sociales y comunicativos entre nosotros. Sin embargo, cuando te venden un nuevo teléfono, están pasando más cosas que lo que parece.

Los beneficios de las industrias tecnológicas dependen de crear nuevos modelos rápidamente. Las empresas utilizan la obsolescencia programada y la percibida para que sigas comprando. La obsolescencia programada es una estrategia de negocios en la que la obsolescencia (el proceso de que algo se vuelva obsoleto, es decir, anticuado o inutilizable) de un producto está planeada e integrada en el producto desde su concepción. Esto se hace para que en el futuro el consumidor sienta la necesidad de adquirir nuevos productos y servicios que les fabricantes ofrezcan como reemplazo de los antiguos. La obsolescencia percibida es el proceso por el cual las empresas producen nuevos modelos que hacen que tu antiguo teléfono parezca de la edad de piedra. Podemos ver esta estrategia en el lanzamiento de nuevos modelos del mismo teléfono en intervalos regulares, alentándote a comprar el nuevo modelo, que tiene un diseño más elegante, dos cámaras, etc."

CUARTO MINIJUEGO

El cuarto y último minijuego nos sitúa en Ghana, en medio de una labor de reciclaje de teléfonos inteligentes. El jugador debe clasificar las diferentes partes del teléfono para que los trabajadores puedan reciclarlas de formas poco seguras. Transcripción:

"Pronto presentaremos un nuevo modelo que hará que este se perciba como anticuado. Lo desecharás y se unirá a las toneladas de residuos electrónicos altamente tóxicos. Dicen que lo reciclarán, pero lo más probable es que se envíe por mar a lugares como Ghana, Pakistán o de vuelta a China. Allí, los materiales serán recuperados utilizando métodos dañinos, tanto para la salud humana como para el medio ambiente. Unas partes de este teléfono contaminarán el aire y el agua, otras se reencarnarán en nuevos productos".

Y continua en la web:

"Residuos electrónicos: 12.500 toneladas al año.

Cualquiera que haya tirado un teléfono antiguo a un contenedor de reciclaje o a una papelería es en cierto modo responsable. Algunos productos electrónicos incluyen hasta 5000 componentes tóxicos que pueden acabar en la tierra o en el agua. Cuantos más aparatos entran en el mercado, más acabarán desechados en vertederos. Entre el 50% y el 80% de los residuos electrónicos de EEUU son exportados a países "en vías de desarrollo", donde son "reciclados" con métodos peligrosos que emiten contaminantes perjudiciales para la salud y para el medio ambiente. Una tonelada de smartphones puede contener metales preciosos con un valor de hasta 15.000 dólares."

UNAS ÚLTIMAS PALABRAS

Esperamos haber dejado claro con esta publicación lo que pensamos de los teléfonos inteligentes y la realidad que se esconde tras sus brillantes pantallas. Creemos que es uno de los aparatos más influyentes en nuestras vidas diarias desde la televisión, los ordenadores o internet; y que es un tema demasiado grande como para poder tratarlo en profundidad en un fanzine tan corto. En estas páginas se han tratado asuntos como las condiciones de trabajo nefastas de los trabajadores que ensamblan iPhones, los modelos de producción ultracapitalistas de aparatos tecnológicos, la dilatación de la jornada laboral, la creciente demanda de trabajadores flexibles y ultra-disponibles, la precariedad de los trabajos basados en apps, la hiper-performatividad y la creación de un "yo" digital, la compra-venta de datos e identidades digitales, la pérdida de capacidad de concentración a largo plazo, la dependencia y adicción a los smartphones, las estrategias de los videojuegos para que nos gastemos todo nuestro dinero en premios inexistentes, el aislamiento de no existir en la red, las minas de coltán, la sociedad de consumo descerebrado, la obsolescencia programada, el impacto fatal de la tecnología en el medio ambiente y en la salud...

En fin, nos podríamos tirar años hablando de las consecuencias negativas de los teléfonos inteligentes, las redes sociales e internet. Para ser justos, no obstante, no podemos pasar por alto el papel que ha tenido internet en el avance de los movimientos sociales, sobre todo las políticas de identidad, y la importancia de los smartphones y las redes sociales para crear conexiones y construir espacios seguros para personas pertenecientes a colectivos marginalizados. Ya sea una cuenta candado de Instagram o un grupo privado de Facebook, es incalculable el valor que para algunas personas tienen estos espacios para la reflexión, difusión de ideas, o simplemente para poder relajarte y ser tu mismo.

No ignoramos tampoco la capacidad de convocatoria que nos dan estas herramientas. Poder convocar una concentración el mismo día en que se va a celebrar y aún así conseguir una asistencia de miles de personas es un poder del que nos va a costar mucho esfuerzo y reflexiones desprendernos.

En un mundo ideal no necesitaríamos de estas herramientas del mal porque no existiría la discriminación o la marginalización, no necesitaríamos encontrar comunidades en los márgenes, ni convocar concentraciones para quejarnos de injusticias sistemáticas. De momento tendremos que lidiar con nuestras contradicciones de la mejor manera que seamos capaces.

LAUREDAL

#002

1ª edición. Impreso en
Madrid en octubre de 2018.

lauredaediciones@autistici.org
lauredaediciones.noblogs.org

Comparte, fotocopia, difunde.



LAUREDAL