

La escapada virtual

Fernando Cembranos

Psicólogo y sociólogo. Miembro de la cooperativa IC Iniciativas.

María, hija única de nueve años se levantó pronto para ir al colegio mientras sus padres estaban preparando el desayuno. Como no podían atenderla porque tenían prisa ella puso la televisión para ver unos dibujos animados. Mientras desayunaba continuó viéndolos extasiada porque son los que más le gustan. Su colegio queda lejos y sus padres la llevan bien asegurada e inmóvil en la parte trasera del automóvil. Como es un rollo sacó su *ipad* y sin mirar por la ventanilla se puso a ver una película. Al llegar al colegio comentó con sus amigas algo sobre el Tuenti y entraron en clase. Permaneció muchas horas sentada viendo libros y escuchando las explicaciones de la profesora. El colegio tiene un programa avanzado de TIC y la segunda parte de la mañana vio un documental sobre las estaciones del año y realizó unas consultas por internet. Al mediodía, como llovía, dejaron al alumnado que jugara un rato con la *tablet*. La tarde estuvo dedicada a las matemáticas y a un *power point* sobre el sistema circulatorio. Su madre vino a buscarla y en el camino de vuelta se puso a escuchar canciones con sus auriculares. Al llegar a casa encendió la televisión y luego intercambió unos *whatsapp* con sus amigas que viven lejos y tampoco las dejan salir entre semana. Afortunadamente no tenía deberes y le dejaron, antes de acostarse, jugar un rato con la *wii*. El fin de semana tiene una excursión a un centro de interpretación donde parece que hay unos estupendos simuladores donde puedes interaccionar directamente con los animales que parecen casi de verdad. En la urbanización donde vive hay pocos niños y niñas de su edad, pero el domingo por la tarde va al centro comercial en el que hay una sala de juegos electrónicos en que hay más niños con los que comentar los juegos.

María vive en un planeta que cuando se mira desde un satélite se ve que las zonas llamadas 'desarrolladas' son manchas grises que se expanden a toda velocidad tal como sucede en algunas enfermedades terminales. Cuando se mira de cerca se observa que muchos ríos ya están secos o contaminados, el bosque es cada vez más pequeño y queda cada vez más lejos, el suelo fértil está quemado, empobrecido o cementado. El aire tiene a menudo color gris amarillento. Muchos de los animales que ve en sus pantallas están al borde de la extinción. Algunas tierras han sido abandonadas porque en ellas ya no se pueden producir alimentos y las aguas subterráneas que están debajo han sido salinizadas. Las

primaveras son a menudo silenciosas porque los pájaros y los insectos se han envenenado con los monocultivos y las sustancias que les inyectan. María no sabe mucho de esto porque vive, como más de la mitad de la humanidad, en grandes ciudades en las que se ven coches, grandes edificios, carreteras, antenas, áreas comerciales y gente que se mira con extrañeza y tiene prisa. Cuando María está sola en su habitación mira la televisión y envía mensajes por *whatsapp*. Los padres de María trabajan como técnicos en una gran compañía y toman decisiones sobre 'mercados' lejanos mirando unos números en un ordenador.

La escapada virtual consiste en relacionarse, percibir, preocuparse, decidir, sentir emociones y ocuparse más de las pantallas que del territorio, mientras este va siendo progresivamente devastado y las relaciones comunitarias fragmentadas, debilitadas o desaparecidas.

Al tiempo que el planeta se ha hecho más sucio, borroso y descolorido, las tecnologías de producción de realidad virtual, como si fuera una estudiada correlación inversa, han ido

«Al tiempo que el planeta se ha hecho más sucio, borroso y descolorido, las tecnologías de producción de realidad virtual han ido adquiriendo más colores y una mayor definición»

adquiriendo más colores y una mayor definición. Las ventanas y los paseos han ido siendo sustituidos por pantallas y se ha ido dejando de mirar la realidad de forma directa, prefiriendo ver lo que de ella se filma o se recrea. La referencia de la realidad es cada vez menos la observación directa de millones de ojos, sino lo que la pantalla dice. La menor

interacción con el territorio hace desconfiar a la gente de su propia observación, y la pantalla misma se convierte en la referencia más valiosa.

Una buena parte de la experiencia mental y emocional está siendo ya configurada por las pantallas, y en especial, por las de la televisión directa o a la carta. La experiencia directa del territorio empieza a ser residual, mientras este es saqueado, desordenado (químicamente), simplificado (biológicamente), homogeneizado y destruido. Alejarse tanto del medio natural borra la noción de ecodependencia. Deja paso a decisiones, políticas, sistemas de producción y formas de "vida" que lo aniquilan sin que sea adecuadamente comprendido y sin que resulte una preocupación esencial.

A las tres horas y cuarenta y cinco minutos diarios que la población dedica como media a ver la televisión se le han sumado casi otras tantas de videojuegos, ordenador y móvil. Estas horas se han sustraído al tiempo en el territorio y a las relaciones cara a cara (dado que el día sigue teniendo las mismas horas).

En buena medida el tiempo con las pantallas es un tiempo manipulado por quienes las financian, las controlan, las poseen, se enriquecen con ellas o aumentan poder con su ayuda. En el caso de la televisión se ve más claro. La televisión es un medio por el cual las compañías más grandes del planeta se hacen aún más grandes. La televisión y los videojuegos convierten a la mayor parte de la población del planeta en espectadores o falsos protagonistas.

Aun cuando su aspecto es muy parecido, hay diferentes clases de pantallas. Bajo una apariencia similar se esconden actividades y consecuencias de muy diferente naturaleza. Mirar una web de Renault es semejante a mirar un folleto o un anuncio; buscar un término en Google se parece a mirar un diccionario, rebuscar en una biblioteca o preguntar a alguien por teléfono. Según lo que se mire en *YouTube* se está haciendo una actividad de igual naturaleza que mirar la televisión o que ver el vídeo de la primera comunión de una prima. Se puede estar haciendo la compra, pagando, enviando cartas, consultando un mapa o escribiendo con una "máquina de escribir" con memoria. Hablar con personas conocidas y cercanas con el *whatsapp* comporta consecuencias muy diferentes a hablar con personas desconocidas y distantes en un chat o un blog. Comprar casas por internet comporta consecuencias muy diferentes a jugar con la *wii*.

Aunque en casi todas las pantallas tiende a menospreciarse o ignorarse la distancia física (que un ecosistema nunca ignoraría), puede decirse que las actividades antes mencionadas son muy diferentes entre sí. Si bien es cierto que cualquier clasificación es simplificadora, en nuestro caso distinguiremos las pantallas esencialmente unidireccionales, de difusión y no interactivas (la televisión o el ordenador utilizado como monitor de televisión), de las multidireccionales, de comunicación o interactivas. Y dentro de éstas últimas las que se mueven en el espacio irrelevante (videojuegos) y las que tienen conexiones significativas con el territorio o con las personas reales.

Las pantallas tienen, sin duda, utilidades y ventajas, pero éstas ya han sido suficientemente ensalzadas por las grandes compañías, los gobiernos, los medios de comunicación y las conversaciones en la calle, centros de trabajo, bares y casas. Este artículo se centrará en algunos de sus inconvenientes y de aquellos aspectos que no suelen contarse. Los primeros, relativos a la llamada sociedad de la información; los segundos relativos a la televisión por su importancia en tiempo e impacto cognitivo y emocional (todavía creciente). Por último, se hará una breve referencia a los videojuegos tradicionales.

La llamada "sociedad de la información"

La sociedad de la información da por buena la información en sí misma, aislándola de sus usos y funciones reales, y promete una información abundante, inmediata y al alcance de todas las personas.

Algunas pérdidas de información

En la actualidad hay menos información en forma de variedades de semillas disponibles para ser sembradas. Están disminuyendo drásticamente las diferentes fórmulas y soluciones que permiten la supervivencia humana con bajo consumo energético (por ejemplo las diferentes maneras de calentar o enfriar una casa con poco gasto de energía fósil). Existen fuertes pérdidas de información cultural ligada al territorio (los cientos de miles de leyendas y cuentos locales –con valiosa información sobre normas para utilizar los recursos próximos– son sustituidos por unos pocos de Disney y de la Warner). Aun cuando se sabe más sobre el genoma humano, se ha perdido y se sigue perdiendo gran cantidad de información genética de las especies extinguidas por la acción depredadora de la sociedad industrial y urbana. También se pierde la información retenida en las variedades locales de las lenguas (las sociedades tropicales mantienen el 80% de la biodiversidad mundial y el 50% de las lenguas locales). Desde el punto de vista de la sostenibilidad esto significa perder el conocimiento que las sociedades tenían sobre las peculiaridades locales, especies, recursos y características del territorio.

«La mayoría tiene menos información del territorio próximo que habita. Sin embargo, un montón de cerebros tienen la misma información a través de la TV porque les llegan las mismas noticias, los mismos anuncios y las mismas películas»

Se pierde también la información de la complejidad asociada a los ecosistemas más organizados, una buena parte de ellos en proceso de destrucción o destruidos ya de forma irreversible.

La mayor parte de la población de los países industrializados no tiene la más remota idea de la procedencia de los alimentos que come cada día, ni de los procesos de extracción y fabricación de una buena parte de los objetos que usa y que ve. La mayoría de las personas tiene menos información que hace años sobre el territorio próximo que habita, incluso sobre la gente cercana a su lugar de residencia. No resulta fácil (en especial en las metrópolis) saber quién ha decidido abrir una zanja cerca del portal de casa o por qué ha cerrado el comercio de enfrente.

Una buena parte de la información de la que dispone la población para resolver las necesidades principales es de carácter comercial, esto es, información escrupulosamente tratada y sesgada en función los intereses de los propietarios de las compañías que se benefician de la comercialización.

Una novedad con respecto al pasado, es que un montón de cerebros tienen la misma información (sobre todo de la televisión), pues les llegan las mismas noticias, los mismos anuncios, las mismas películas. La parte de cerebro en la que se aloja esta información (repetida en otros cerebros) ha dejado de procesar información diversa asociada a experiencias propias y cercanas. Se ignora el impacto que puede tener para las sociedades y los ecosistemas el que una gran porción de la población mundial tenga la misma información (distribuida a través de las antenas parabólicas y las autopistas de la información).

La información de calidad, esto es, la que se utiliza para decidir lo que ocurre en la corteza terrestre, es accesible a muy pocos cerebros, organizaciones y empresas. Dónde se construye, qué se siembra el próximo año, cómo se almacena la información, dónde se coloca este enorme flujo de capital, qué se ve en la pantalla, por qué ha empezado esta guerra, cómo se fabrica este aparato, cómo se disimula el riesgo de los materiales peligrosos o qué puede pasar con este fármaco a 20 años vista son informaciones al alcance de muy pocas personas, pero las consecuencias de su uso afectan a mucha gente, a muchas especies de la naturaleza y a la propia configuración del territorio.

Si se tiene en cuenta el conjunto de informaciones que hay en los cerebros y se contemplan los conocimientos especializados, podría decirse que la información sí ha aumentado, ya que mientras unos saben de matemáticas, otros saben de aperos de labranza y otros de conexiones neuronales. Sin embargo si se contempla la especialización territorial, no podría decirse que ha aumentado, ya que ahora muchos cerebros saben las mismas cosas (conocimientos derivados de la globalización) y han dejado de saber las propias de cada territorio (las comidas, las lenguas, los recursos, las plantas y las canciones locales).

El incremento de información utilizable está en buena medida en manos de grandes corporaciones que la utilizan para hacerse aún más grandes, incluso si las consecuencias del uso de esa información son contraproducentes para las comunidades humanas y los ecosistemas (informaciones sobre vertidos al océano, monocultivos, mutaciones genéticas, residuos radiactivos, alteraciones en el sistema nervioso por fármacos con éxito en el mercado, etc.)

Aunque es dudoso que haya mejorado la información necesaria, lo que parece menos cuestionable es que ha mejorado la tecnología y el conocimiento para concebir y distribuir eficazmente información falsa y fuertemente *emocionalizada* (como el discurso publicitario):

«Salva los bosques comprando esta pantalla de plasma». La ingeniería semántica al servicio de las grandes corporaciones ha llegado a convencernos emocionalmente de binomios imposibles como: ahorra gastando, limpia ensuciando, construye destruyendo, sanea contaminando, etc. Existe mucha información sobre lo que no tenemos (pero que 'sería interesante' comprar) y muy poca sobre lo que tenemos.

A pesar de todo, actualmente el problema más grave es que la información relativa a la sostenibilidad (cómo vivir con la mínima energía, cómo cerrar los ciclos de materiales, la relativa a las relaciones de interdependencia entre especies, etc.) no está regulando los flujos energéticos ni de materiales de la biosfera, sino que estos están siendo regulados por una información muy simple, incompleta y sesgada como es la referida a los beneficios monetarios de unas pocas compañías.

Por qué se trasladan las semillas de comarca, se cambia el curso del río, se tala un bosque, suele depender más de las oportunidades de beneficio monetario que de la lógica de la vida que hasta hace poco regulaba estas cosas. Los indicadores monetarios

«Aunque es dudoso que haya mejorado la información necesaria, es menos cuestionable que ha mejorado la tecnología para distribuir eficazmente información falsa y fuertemente *emocionalizada*»

macro-económicos, información errónea (desde el punto de vista ecológico), son los nuevos reguladores de los movimientos de energía y materiales. Por ejemplo, contaminar un río, o que más personas vivan solas puede incrementar los indicadores de riqueza de un país. La mirada sobre la vida del planeta Tierra está fuertemente distorsionada basándose en una información escasa y equivocada.

La fuerte concentración de poder reduce aún más la información utilizada en regular los ciclos de materiales y energía. Sólo unos pocos cerebros humanos deciden lo que ocurre en vastas extensiones de territorio e incluso lo que ha de ocurrir en el resto de los cerebros (qué pensar, qué imaginar, qué inventar). Se pierde, por tanto, una buena parte de la biodiversidad y de la diversidad cultural (información distribuida) que tan importante ha sido para adaptarse a las diferentes condiciones de los territorios. Construir el mismo tipo de casa, recurrir al mismo sistema de calefacción y plantar el mismo cereal en una buena parte del mundo supone reducir la información y disminuir la eficiencia ecológica de las soluciones.

Energía e información

El manejo de gran cantidad de energía gestionada con poca información puede provocar mucho desorden. Tal es caso del 'paradigma de la excavadora': con muy pocas instrucciones una máquina excavadora impulsada con energía fósil puede destrozar –y destroza– en media hora lo que a la biosfera le ha costado concebir y crear cientos de años. Igualmente, la

instrucción de apretar un botón tomada apresuradamente bajo la presión de una señal de alarma borrosa puede devastar en unos minutos toda la naturaleza y cultura reunida en un territorio (podríamos llamarle el 'paradigma de la bomba atómica'). Poca información y mucha energía pudiera ser uno de los signos característicos del llamado desarrollo.

El ser humano ha confundido el conocimiento escrito y transportado electrónicamente con la información de la biosfera y por eso mantiene la ilusión de 'la sociedad de la información'. Los almacenes de información electrónica sobre las especies en extinción, los museos etnológicos o los bancos de semillas pueden tranquilizarnos momentáneamente sobre la conservación de la información, pero se olvida con facilidad que la información sistémica y compleja no es fácil de almacenar en los bancos de datos de soporte magnético. Los mejores almacenes de información de la sostenibilidad residen en los códigos genéticos de las especies en interacción y dejan la huella de sus relaciones sistémicas en su configuración en el territorio. Estos almacenes están desapareciendo bajo el asfalto y el monocultivo de la sociedad tecnoindustrial. Un ejemplo podría valer para entenderlo. Algunas variantes de la agricultura tradicional tenían la costumbre de dejar espacio entre los cultivos para los setos. Los setos, además de servir para regular el viento y proporcionar comida a los animales, eran despensas de información genética de las especies autóctonas y de la configuración ecosistémica del territorio. Una vez abandonado el cultivo podían volver a reproducirse en ese lugar. Para ello se habían adaptado con todas sus peculiaridades a través de mutaciones genéticas y de relaciones entre diferentes especies en el transcurso de miles de años. Estos setos han desaparecido sin que conste en ningún lugar como una pérdida.

La desterritorialización de la información

El hecho de que el coste diferencial (económico y ecológico) de la distancia de acarreo de información sea inapreciable en las autopistas de la información (o sea, que cuesta parecido mandar un mensaje de Madrid a Alcorcón que de Madrid a Caracas) ha llevado a dos graves consecuencias. La primera se refiere a la creencia generalizada de que el coste absoluto es también inapreciable o perfectamente asumible. Por eso se asocia a las nuevas tecnologías de la información una idea de intangibilidad, de limpieza ecológica, que no se corresponde con la realidad. Puede decirse que la base material de internet está en las centrales térmicas (u otras) necesarias para tener todos los servidores y terminales del mundo encendidos y refrigerados. Además del coste de los materiales necesarios para el proceso de producción del hardware. No nos extenderemos más con esta consecuencia porque es tratada en otro artículo de este mismo boletín.¹

¹ Artículo de José Bellver, «Lo pequeño no es tan hermoso: los costes ambientales del consumismo de aparatos electrónicos».

La segunda consecuencia se refiere a la desterritorialización de la información y lo que ello implica tanto en los procesos de producción como en las relaciones interpersonales y comunitarias. Veamos algunos ejemplos: cuando una persona flirtea por internet no aprecia bien la distancia de los vínculos que establece, pues no tienen un coste diferencial. Pero si la relación establecida va a más es probable que deseen ponerse en contacto presencial. Si hay suerte y vive cerca, pues excelente, pero si vive a media o larga distancia, tendrá que coger el

«La cantidad de mensajes recibidos con instrucciones supera la capacidad de ejecutarlas, lo que somete a muchas personas a un fuerte estrés »

avión o el tren o el automóvil para profundizar en su contacto. Si finalmente la relación es exitosa una de las dos deberá cambiar su residencia con el desarraigo que ello conlleva, vivir en una ciudad nueva, tener los familiares y amistades lejos, no poder atender a sus padres ancianos, etc. Las relaciones a larga distancia tienen numerosas limitaciones tales como la dificultad para llevar a

cabo la ayuda mutua o las vivencias integrales conjuntas. Las relaciones a larga distancia tienden a ser más débiles, más frágiles y de menor intensidad. Cuando dos empresas u organizaciones se ponen en contacto para establecer acuerdos de colaboración no tienden a evaluar los costes, pues los contactos se establecen a través de las autopistas de la información, pero finalmente se verán obligadas a establecer contactos o procesos físicos presenciales. Se ha verificado que las relaciones cibernéticas tienen casi siempre consecuencias en el territorio en forma de aumento de la movilidad motorizada, traslado de materiales a larga distancia, emisión de residuos, construcción de infraestructuras, etc. En un mundo que consideraba ilimitada y barata la obtención de energía esto no parecía preocupar, pero en un mundo con una disponibilidad energética menor, más cara y más sucia es un problema tener dispersas por el territorio las relaciones significativas, tanto interpersonales como de los procesos de producción.

El hecho de que se pueda acarrear con cierta facilidad un tipo de información a largas distancias, significa también que pueden tomarse decisiones alejadas de los lugares donde se producen las consecuencias de estas. Cuando se alejan en el espacio (y en el tiempo) las consecuencias de las decisiones aumentan las conductas irresponsables, ya que es más sencillo no recibir la retroinformación adecuada. La distancia suele ocasionar una pérdida de la información sistémica y compleja. Si se decide en Bruselas lo que se siembra en Galicia, aumentan las posibilidades de producir desorden biológico y social.

El olvido del receptor

Si bien ha aumentado exponencialmente la información que se almacena en las bibliotecas y en los servidores de internet, no parece haber aumentado de forma significativa la información que puede penetrar en el cerebro a través de los diferentes receptores del

sistema nervioso central. El número de unidades de información (caracteres, palabras, datos) que una persona puede introducir en su cerebro a lo largo de la vida no se ha modificado de forma significativa en los últimos siglos.

Puede decirse que nos encontramos en un festival de la emisión de mensajes, pues cuesta casi lo mismo mandar un mensaje a una persona que a cuarenta o que a doscientas. Pero el olvido del lado de la recepción está ocasionando consecuencias prácticas e inmediatas muchas veces desagradables. Una persona puede estar encantada de recibir diez emails diarios, o treinta *whatsapps*, pero cuando recibe doscientos empieza a verificar la limitación que el cerebro humano tiene para recibir numerosos mensajes o informaciones. En el ámbito laboral ya se considera un verdadero problema. La cantidad de mensajes recibidos con instrucciones supera la capacidad de ejecutarlas, lo que somete a un fuerte estrés a muchas personas, pues la capacidad de enviar mensajes no ha ido pareja con la de procesarlos. El cambio de formato en el sistema de comunicaciones ha desplazado el control de la emisora a la receptora. Las personas emisoras de mensajes desconocen el estado de las receptoras (libre/ocupada). En el cara a cara o incluso en el teléfono tradicional el canal se mostraba ocupado y la persona emisora esperaba a poder enviar su mensaje. En la actualidad las personas emisoras no pueden ponerse de acuerdo con facilidad para controlar los mensajes que envían a una persona concreta y por lo tanto la gestión de los mensajes recae casi en exclusiva del lado de las receptoras. Se tarda décadas en aprender nuevas normas sociales para resolver los desequilibrios que crean las nuevas formas de comunicación y cuando se están aprendiendo aparecen nuevas formas que impiden la consolidación de las anteriores.

El procesamiento de datos e ideas

Un ordenador es incapaz de resumir una novela. Pensar no es procesar información. La información no es la sustancia del pensamiento. No se puede negar la superioridad del ordenador en el almacenamiento y recuperación de datos. Pero los datos no son la sustancia del pensamiento. La mente piensa con ideas, no con información. La información no crea ideas. El pensamiento se desarrolla en el diálogo y en la reflexión, es lento, no siempre requiere de mucha información; es más, tiende a excluir información. El exceso de información dificulta las ideas. Generalizar es la función básica de la inteligencia. Aprender a abandonar una idea equivocada a la luz de los datos y sustituirla por otra idea es pensar inteligentemente.

El pensamiento opera con un proceso que va desde la perogrullada, la conjetura (pocos datos) a las generalizaciones. Las generalizaciones existen junto a un espectro de información que oscila entre la abundancia y la casi ausencia. Nuestro pensamiento se parece más a una *gestalt* que a procedimientos algorítmicos. Al confundir información con ideas (como hace la economía) dejamos de pensar sobre las ideas.

El procesamiento de información se hace de acuerdo a procedimientos sin ambigüedad, como las matemáticas, pero la realidad es borrosa y compleja. La información procesada por un ordenador y las ideas humanas son entidades distintas que funcionan en niveles mentales significativamente diferentes. A veces es mejor unas cuantas revistas de opinión bien elaboradas que mucha información. La información sin ideas no es nada. Las ideas son pautas integradoras de los datos. Las ideas maestras son los fundamentos de la cultura. Las ideas mueven el mundo. Muchas ideas maestras no se basan en la información «todos los seres humanos son iguales».

Para la teoría electrónica de la comunicación, la información es cualquier cosa que pueda comunicarse, prescindiendo de su contenido semántico. Dos mensajes, uno muy cargado de contenido y otro no, pueden ser equivalentes desde esta teoría de la información. Se deja por el camino el valor de lo informado. La tecnología de la comunicación ha avanzado vertiginosamente mientras no lo ha hecho lo que las personas tienen que decirse unas a otras.

Algunas consideraciones a modo de conclusión sobre la sociedad de la información

- No se puede dar por sentado que en la actualidad hay más información.
- El concepto de información no puede reducirse a aquella que es transmitida o almacenada en soportes electrónicos. No se pueden hacer intercambiables los términos información y nuevas tecnologías.
- No se puede afirmar que la mal llamada sociedad postindustrial depende esencialmente de los sistemas de información minusvalorando o ignorando la base física y biológica en la que se asienta. No hay tal sociedad desmaterializada.
- A menudo se ensalzan los soportes (satélites, electrónica, informática) ignorando los contenidos y la relevancia de la información.
- La exaltación de la velocidad y la distancia a la que se transmite la información, deja de lado la información lenta, aquella que tarda tiempo en elaborarse y entenderse. Queda por lo tanto fuera casi toda la información de la complejidad.
- La exaltación que hace de los nuevos soportes impide ver que la información esculpida en una roca dura más que la grabada en un disco duro.
- La información electrónica es considerada inmaterial, ignorando los costes materiales necesarios para mantener todo el sistema de almacenaje y acarreo de esta. Se pasan por alto los costes ecológicos de extracción de los materiales, de la contaminación provocada y de la energía necesaria para mantener todo el sistema electrónico, muy superior a la que suele pensarse.
- No pueden usarse como sinónimos los términos de comunicación e información ignorando el análisis de la direccionalidad de la información, el grado de la

interactividad real de la misma, la proporción entre número de emisores y número de receptores, la proporción entre mensajes enviados y recibidos.

- Por el momento, se desconoce el efecto de la monetización de la información en los buscadores de internet (aparecen más las páginas que más pagan), pues el fenómeno es demasiado reciente y hasta el presente no es exclusivo, pero, presumiblemente, si el mercado continúa monetizando cada vez más aspectos de la realidad, también lo hará a gran escala y de forma contundente con la información.
- Es incorrecto ensalzar la objetividad de la información basándose en la credulidad cultural que dan los datos o las imágenes, ocultando los procesos de creación, elaboración, manipulación, *emocionalización*, censura y falseamiento de una buena parte de la información clave (por ejemplo las estrategias de las grandes empresas).
- La información acumulada en las lenguas, en los códigos genéticos de las especies o en la biodiversidad no es mencionada como tal.
- La información que se transmite de forma oral y sin medios electrónicos ha sido infravalorada. Por lo tanto, queda fuera una buena parte de la información que ha permitido la sostenibilidad de muchas comunidades humanas.

Conviene por tanto:

- Ampliar la mirada sobre la información más allá de aquella que es almacenada y acarreada en soporte electrónico.
- Distinguir entre información facilitadora de la sostenibilidad e información destructora de la sostenibilidad.
- Identificar y diagnosticar la información tóxica y la irrelevante.
- Examinar la información para la sostenibilidad que se pierde y tratar de recuperarla o frenar las pérdidas.
- Relacionar la información con su uso de hecho. ¿Qué información hay? ¿Cuál de la que hay se usa? ¿Quién la utiliza y quién no? ¿Para qué se usa la información?
- Relacionar información con energía y circulación de materiales.
- Vincular información y poder: distinguir la información que concentra poder y la que lo distribuye o no lo concentra.
- Considerar la información que utiliza la naturaleza para autorreproducirse y la incidencia que el ser humano está teniendo en estos flujos de información.
- Analizar el carácter comercial de la información.
- Conocer el verdadero coste ecológico de la circulación de la información en soporte electrónico.
- Distinguir cuál es la información que permite nuestra supervivencia.
- Conocer y desarrollar la información que favorece la equidad.
- Conocer y desarrollar la información que facilita nuestra felicidad.

La televisión y la (des)organización social

La televisión es un aparato especialmente eficaz para suprimir millones de interacciones entre las personas y todo lo que estas interacciones producen: conocimiento, lenguaje, comunicación, estructuras de relación, afecto, contacto, conflicto, creación, organización social y poder.

Es igualmente eficaz (en interacción con otros factores, como el proceso de urbanización o el sistema de movilidad) para alejar o retirar a las personas del territorio próximo, perdiéndose con ello la observación directa, el conocimiento, las representaciones locales, las referencias físicas, la responsabilidad y el cuidado del mismo.

Para entender la televisión puede ser útil tomar distancia momentáneamente de la cajita o pantalla y contemplar su trastienda: un sistema de camiones que van a filmar a un lugar concreto, satélites que repiten la señal, acuerdos con los gobiernos para saber qué canales pueden emitir y cuáles no, flujos financieros que la acompañan, condiciones laborales de las personas que trabajan en ellas, criterios de decisión acerca de las programaciones, investigaciones de envergadura que las grandes compañías hacen sobre cada uno de sus *spots* publicitarios, etc. Todo eso que no vemos es parte esencial del fenómeno televisivo.

«La dificultad para distinguir entre imágenes reales y virtuales, junto al aislamiento social y el tiempo dedicado, borra las fronteras entre realidad y ficción »

Una buena parte de la tecnología de la televisión no es otra cosa que tecnología para captar la atención y mantenerla fiel a la pantalla. La programación, la estructura de los programas, la manera de ensamblar unos con otros responde a esta necesidad. Lo que en realidad hace la televisión es enganchar miradas para vendérselas a las grandes corporaciones. De ahí que tenga más interés el tamaño de las audiencias que los contenidos televisados, a excepción de los publicitarios.

La televisión dificulta las interacciones de las personas entre sí y con su entorno físico, y las sustituye por la contemplación de un espacio virtual en continuo movimiento, cuyas imágenes han sido seleccionadas y manipuladas intencionalmente por unas pocas personas, al servicio, en última instancia, de la comercialización a gran escala. La televisión desplaza las preocupaciones al espacio virtual y esconde el deterioro del espacio real. A su vez, consigue, con una eficacia desmesurada y sin que apenas se note, acelerar la concentración de poder sobre la realidad misma.

A lo largo de la evolución no ha sido necesario desarrollar la capacidad de discriminar las imágenes virtuales de las reales, puesto que estas primeras no existían o eran poco relevantes (espejismos, reflejos en el agua o dibujos estáticos poco precisos).

La dificultad para distinguir las imágenes de la realidad de las virtuales hace que cuando el locutor de TV mira a la cámara millones de personas se sientan miradas, a pesar de que nadie las mira. «Me pongo la televisión porque me siento acompañada», dicen muchas personas desde su soledad. La realidad se desplaza del territorio a la pantalla.

Millones de personas han dejado de cotillear sobre sus vecinos y vecinas y cotillean ahora sobre los personajes famosos (en muchas ocasiones, auténticos personajes virtuales). El cotilleo sobre la vecindad, además de crear tensiones, tiene otras funciones como son transmitir la información local o mantener ciertas reglas que permiten una articulación comunitaria. El cotilleo sobre las personas famosas o lejanas es fundamentalmente espectáculo, ya no sirve para la articulación social. Muchas personas tienen miedo ahora de que secuestren a sus hijos o hijas, incluso aunque vivan en hábitats tranquilos, por el mero hecho de que han visto cientos de relatos amenazantes en los programas de ‘telerrealidad’.

La fuerza de las imágenes de la pantalla hace que a menudo reciban un estatus de realidad superior a la realidad misma. Al estar más aislados de los demás y más desconectados del territorio, entre otras causas por la televisión misma, y al mirar todas las mismas imágenes, la televisión consigue ser el referente más potente de validación de la realidad. Lo que no sale en televisión no existe. La televisión inventa y legitima la realidad. Incluso las conversaciones que tenemos en el tiempo en que no vemos la televisión son dirigidas por las propuestas televisivas. «Si no veo la tele luego no tengo de que hablar con mis amigos». Los niños y las niñas juegan a lo que sale en ella (y compran los juguetes de acuerdo a lo que en ella se proyecta). Se pierde así una de las funciones principales del juego, la adaptación a la realidad, creándose un bucle loco y autorreferente que flota en el vacío virtual. La imagen del mundo, del bienestar, de las necesidades, del fracaso, de los valles o de las cosechas, deja de ser construida por las relaciones de millones de personas con el mundo y entre sí, y pasa a ser diseñada por un selecto grupo de personas que controlan lo que aparece y lo que no aparece en las pantallas.

La dificultad para distinguir entre imágenes reales y virtuales, junto con el aislamiento social y la cantidad de tiempo dedicado a ver la televisión, borra las fronteras entre realidad y ficción e invierte el referente para conocer quiénes somos, cómo es la realidad y cuál es el mundo deseable.

Los mapas cognitivos se desarrollan en el cerebro a partir de las actividades que realizamos. La televisión se convierte en uno de los mayores campos de experiencia mental,

desplazando las vivencias con otras personas en la realidad y dificultando la elaboración propia de nuestro cerebro. Una buena parte de nuestros mapas cognitivos están implantados por la televisión. Estos mapas están gravemente distorsionados, sesgados y desordenados con respecto a la realidad, pues son introducidos con la sola finalidad de mantener nuestra atención en la pantalla (para este fin, vale todo). Y mientras va transmitiendo mensajes de naturaleza comercial. La televisión marca la agenda de los temas a tratar y pensar.

El desplazamiento de las formas de distracción al espacio virtual afecta de forma grave al sistema de relaciones interpersonales. La televisión estimula la separación de la gente entre sí, desalienta la vida organizativa y desarticula la comunidad. La memoria empieza a grabar informaciones sobre relaciones virtuales en detrimento de las relaciones reales. Los intereses también se trasladan al espacio virtual. Las relaciones de verdad se sustituyen por la ilusión de relaciones, debilitándose gravemente el sistema de vínculos interpersonales. Cada vez más personas viven, enferman y mueren solas. Muchas veces apetece más ver la televisión que ver a las personas conocidas o que establecer nuevas amistades. El resultado es una fragmentación de las relaciones y una disminución de las agrupaciones, asociaciones y estructuras comunitarias territoriales, y por lo tanto, del poder y la cohesión que éstas tenían.

La competencia de la pantalla de televisión con la realidad social acarrea numerosas consecuencias:

- De entrada suprime o debilita la conversación inmediata, la de las comidas y las cenas, recorta la conversación con las personas más próximas dificultando su conocimiento, y convierte lo cercano en extraño.
- El aislamiento que provoca permite adaptarse a los vínculos sociales de baja intensidad, de ahí el éxito de las relaciones en el ciberespacio. La soledad que produce se resuelve a su vez viendo aún más horas de televisión. La televisión calma el dolor que ella misma provoca.
- Homogeneiza las cabezas y suprime la sociodiversidad al seleccionar la pantalla un trozo muy pequeño de realidad y repartirlo a todos los cerebros por igual. Dejan de ser conocidas las realidades o los comportamientos que no han sido seleccionados, sin que por otra parte se echen de menos. Al ser las pantallas nuestro principal referente y no aparecer en ellas otras realidades, lo lógico es pensar que no existen.

En sólo dos generaciones, la enorme variedad de producciones locales en los diferentes sectores de la economía (alimentación, movilidad, energía, comunicaciones, entretenimiento, finanzas, etc.) están controladas por un reducido espectro de macrocompañías que controlan la televisión o son parte de ella. Las grandes corporaciones pueden extraer beneficios de

todos los rincones del planeta y de todos los rincones de nuestra conciencia. Para ello es necesaria una tecnología que cambie las cabezas y las relaciones en todos los lugares del mundo. Es necesaria una tecnología que legitime la enorme concentración de poder y elimine paulatinamente cualquier otro sistema o alternativa en los cerebros. Esa tecnología es la televisión.

De la misma manera que las lenguas con las que nos comunicamos y pensamos han sido producto de innumerables interacciones entre las personas a lo largo de muchas generaciones también las representaciones sociales y los diferentes relatos con los que se entiende el mundo han sido producto de la interacción de las personas entre sí y con el territorio. Si bien es cierto que los relatos culturales también han sido promocionados (cuando

« La televisión o los videojuegos convierten a la mayor parte de la población del planeta en espectadores o falsos protagonistas»

no impuestos) desde los diferentes núcleos de poder, nunca había existido una tecnología capaz de introducir masivamente imágenes y mensajes cortos directamente en el interior de los cerebros, mientras se mantienen estos a bajo rendimiento y aislados entre sí. Hasta hace dos generaciones las representaciones sociales tenían que propagarse despacio y a través de una maraña de interacciones y distancias, siendo

matizadas aquí y allá según las circunstancias y recursos de cada lugar. La diversidad de representaciones sociales ha permitido a las diferentes comunidades relacionarse con su territorio. A la vez, estas se iban modificando de acuerdo a los nuevos problemas (y también pugnas de poder) que se iban presentando. En la actualidad, las representaciones sociales (la mayor parte de ellas comerciales, aunque también políticas) son diseñadas por un pequeño número de personas al servicio de los intereses de quienes las producen y son difundidas simultáneamente y sin apenas resistencia cognitiva a millones de personas que las reciben quietas en su sofá, probablemente calladas, en su habitación medio a oscuras. No hay que olvidar que un sector importante de la población tiene la televisión como fuente casi exclusiva de información y que incluso el resto de medios de información, ya en buena parte en manos de las propias cadenas de televisión, desarrollan una fuerte servidumbre con ella.

Para entender la televisión como sistema de "información" podríamos imaginarnos unas abejas que tienen en su cerebro una parte importante de su limitado banco de datos ocupado con información de flores de un valle lejano en el que nunca vivirán. Esta información ha eliminado otra gran cantidad de la que tenían sobre las flores de su propio valle. Además todas las abejas de los diferentes valles tienen la misma información de ese valle remoto. Y para colmo la información sobre ese valle es incompleta e incorrecta. Las abejas piensan a su vez que esa información es la más adecuada, por lo que empiezan a tener comportamientos desordenados y dificultades para reconocer y adaptarse a su valle. Tampoco les sirve la información para trasladarse a otros valles. La cantidad de información que cabe en un

cerebro humano no ha aumentado significativamente, pero el contenido ha sido desplazado en una buena parte por información remota, homogeneizada, sesgada y poco relevante para sus necesidades. Como la abeja de nuestra historia, acumulamos información parcial y equívoca sobre valles que no habitamos ni habitaremos.

Los videojuegos: actuando en el espacio irrelevante

A diferencia de la televisión, los video-juegos permiten la interacción fundamentalmente con la máquina, aunque también con otras personas participantes. Permiten también una cierta actividad psicomotora e intelectual (resolución de problemas). A diferencia de la televisión, en ellos ocurren cosas (aunque virtuales) como consecuencia de las acciones que la persona realiza.

Así como con la televisión se aprende la pasividad, con el vídeo-juego se aprende la irrelevancia de la acción. La persona actuante recibe una retroalimentación precisa sobre las consecuencias virtuales de sus acciones y con ellas sufre una ilusión de contingencia, una ilusión de poder. Sin embargo no es más que una ilusión porque en el espacio real no ocurre nada como consecuencia de sus acciones. En el espacio real cada vez son menos personas las que deciden lo que ocurre (qué se produce, qué se come, qué se siembra, qué se ve).

Cabe relacionar el éxito de los videojuegos, además de por razones de mercado, del desequilibrado reparto del empleo y del trabajo y de su precisión estimular, con la progresiva dificultad de acceso a la interacción con las personas y con el territorio. La participación en el espacio virtual se hace en buena medida en detrimento de las posibilidades de participación en el espacio real. Se aprende a ser protagonistas de la nada.

La escapada virtual no se realizará sin coste en el territorio que nos permite la vida, pero es posible que el deslumbramiento nos impida verlo y sentirlo, aunque ello pueda comportar nuestra propia desaparición o la de una vida digna de ser vivida.