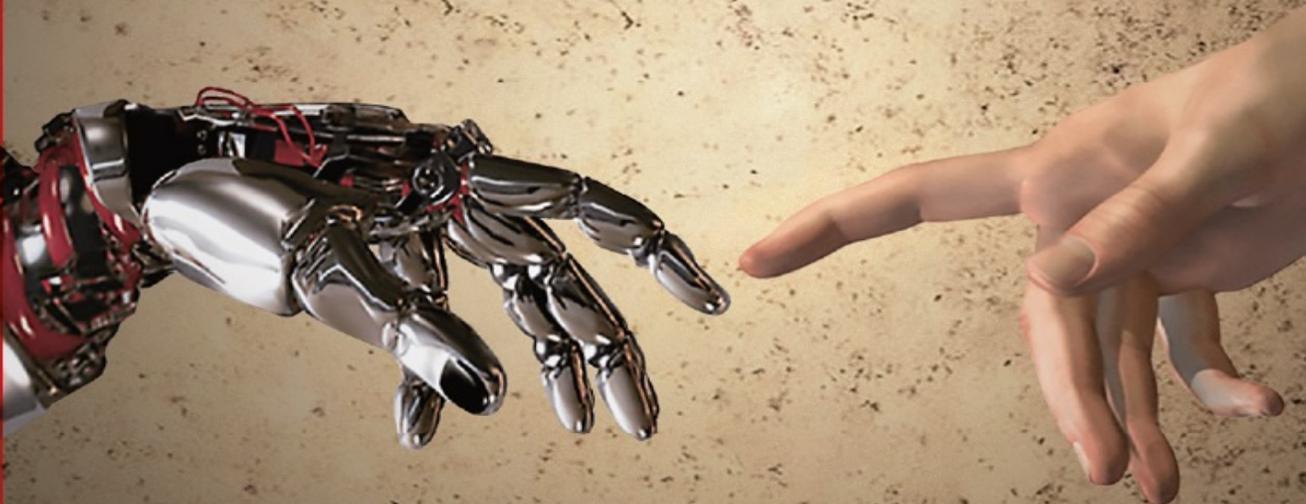


Modo Cyborg

Niños, adolescentes y familias
en un mundo virtual

César Hazaki



TopiA
EDITORIAL

Colección Fichas para el Siglo XXI

La historia está llena de momentos cruciales donde la tecnología de punta cambia las reglas del juego tanto en lo individual como en lo social.

Este libro analiza las consecuencias de la hibridación entre los seres humanos y las máquinas producto de los incesantes avances tecnológicos. La velocidad en la que estos procesos se desarrollan no suele dar tiempo suficiente para pensar. A contrapelo de la fascinación, el autor encara la posibilidad de formular conceptos críticos sobre estos fenómenos. A lo largo de sus capítulos abarca la cantidad de cambios en diversas áreas de nuestra vida: la procreación, el trabajo, los vínculos, la sexualidad, la prolongación de la vida, el amor a distancia, el sueño, los diversos tipos de implantes en el cuerpo, la hiperconectividad, el tiempo, el dinero y sus modificaciones, la crianza de los niños, la problemática de los adolescentes, etc.

El análisis parte de una posición crítica donde el objetivo es: “colaborar en la construcción de una masa crítica de pensamientos para cuestionar esta ola tecnofílica, que desde la instalación de la placenta mediática nos ha mostrado múltiples espejos de colores de los que ha cumplido muy pocos. El sueño democrático múltiple e inclusivo por vía de Internet se ha convertido en proceso hegemónico por *fake news* y el armado de grupos que pregonan la xenofobia, el racismo y, a viva voz, el exterminio del diferente... En definitiva, el capitalismo actual, con su apuesta tecnológica, va construyendo pequeños dioses mientras espera la llegada de la inmortalidad de los ricos y poderosos.”

Un libro imprescindible, que habla de aquello que atraviesa nuestra vida actual sin que lo sepamos.

MODO *CYBORG*

NIÑOS, ADOLESCENTES Y FAMILIAS EN UN MUNDO VIRTUAL

CÉSAR HAZAKI



Colección Fichas para el Siglo XXI



Colección FICHAS PARA EL SIGLO XXI

Diagramación E-book y tapa: Mariana Battaglia

Hazaki, César

Modo cyborg : niños, adolescentes y familias en un mundo virtual / César Hazaki. - 1a ed . - Ciudad Autónoma de Buenos Aires : Topía Editorial, 2021.

Libro digital, EPUB - (Fichas para el siglo XXI ; 40)

Archivo Digital: descarga

ISBN 978-987-4025-51-7

1. Cultura Digital. 2. Comunicación Digital. 3. Telefonía Celular. I. Título.

CDD 302.30285

© Editorial Topía, Buenos Aires 2021.

Editorial Topía

Juan María Gutiérrez 3809 3º "A" Capital Federal

e-mail: editorial@topia.com.ar

revista@topia.com.ar

web: www.topia.com.ar

Queda hecho el depósito que marca la ley 11.723

La reproducción total o parcial de este libro en cualquier forma que sea, idéntica o modificada, no autorizada por los editores viola derechos reservados. Cualquier utilización debe ser previamente solicitada.

MODO *CYBORG*
NIÑOS, ADOLESCENTES Y FAMILIAS
EN UN MUNDO VIRTUAL

CÉSAR HAZAKI



Colección Fichas para el Siglo XXI

INDICE

Agradecimientos

Capítulo I

Mundo Cyborg

- A - La época del enamoramiento con las máquinas de comunicar
- B - Los nuevos procesos subjetivos y sociales de adaptación
- C - Hágase la luz
- D - Habemus Nanosegundo
- E - ¿Sociedad Transparente?

Capítulo II

Infancias Digitales

- A - Apuntes para la historia de la infancia (I)
- B - Apuntes para la historia de la infancia (II)
- C - Marketing, obesidad y vida digital
- D - Cine, fast food y celulares
- E - Mirar y Comer
- F - El celular de los huevos de oro

Capítulo III

Adolescencias Digitales

- A - Sexting
- B - La pornografía del cyborg
- C - Sexualidad transgénica
- D - Masturbación Cyborg
- E - Juegos de muerte: la Ballena Azul y el suicidio adolescente

Capítulo IV

La Familia Cyborg Viene Llegando

A - El viaje de egresados y la pulsera mágica

B - El cyborg, la claustrofilia y el dron

Capítulo V

El dios de la tecnología

A - De la omnipotencia infantil al transhumanismo

B - Incertidumbre y felicidad cyborg

C - El rumor en la comunicación cyborg

D- Las tecnociencias y los nuevos milagros

A Luna, Malena, Micaela y Débora

AGRADECIMIENTOS

A los compañeros de la revista *Topía*: Enrique Carpintero, Alejandro Vainer, Susana Toporosi, Alfredo Caeiro, Alicia Lipovetzky, Susana Ragatke, Héctor Freire, Susana de la Sovera, Andrés Carpintero y Carlos Barzani.

A Mariana Battaglia por diseño de diagramación y tapa.

A Adolfo M. Zonis, Beatriz Moreno, Pablo Mandó, Florencia Perazzo, Bruno di Marzo, María José Patiño Yancomay, Lucas Malfatti y Mario Hernández.

*Pero este cielo que es azul que todos vemos.
No es cielo, ni es azul.
¡Lástima grande que no sea verdad tanta belleza!*
Luprecio Leonardo de Argensola (1559- 1613)

CAPÍTULO I

MUNDO CYBORG

Tecnofóbicos vs. Tecnofílicos

Neil Harbison es el primer cyborg reconocido legalmente. Lleva una implante en su cabeza que le permite transformar los sonidos en colores, algo que no podía realizar por una enfermedad congénita. Ha fundado la fundación Cyborg y declara a favor del desarrollo y futuro venturoso de la unión entre máquinas y hombres. Recorre el mundo promoviendo esta integración, él no tiene dudas: el futuro es cyborg

Stephen Hawking fue asistido con máquinas para tener una larga vida y de esta manera producir y comunicarse, sin ellas hubiera sido imposible tanto su vida como su trabajo. Hawking era un ser humano que dependía de las máquinas pero se mantenía dentro del rango de humano. No hizo apología de las máquinas de comunicar o de la inteligencia artificial. Estaba convencido que dentro de cien años las súper computadoras de inteligencia artificial, serán más inteligentes que los hombres, los superaran. Siendo precavido indicaba que cuando eso ocurra sería conveniente que esas poderosas máquinas superinteligentes estén de nuestro lado.

A - La época del enamoramiento con las máquinas de comunicar

...da lugar a la génesis del enamoramiento, ese peculiar estado que recuerda a la compulsión neurótica y se reconoce, por lo dicho, a un empobrecimiento libidinal del yo en beneficio del objeto.

Sigmund Freud

Las mutaciones vienen marchando

Es el objetivo de este libro tomar la hibridación hombre-máquina como un analizador cultural, tratando en todo momento de salir de las lógicas binarias entre tecnofóbicos y tecnofílicos, que como toda situación de blanco o negro no llega muy lejos, invita a tomar partido rápidamente. Convocamos al esfuerzo que plantea el pensamiento crítico, es imperioso construir conceptos más allá del me gusta o no me gusta.

Estas reflexiones tratan de mostrar las enormes consecuencias de esta hibridación entre los seres humanos y las máquinas que, a nuestro entender, redefine muchos aspectos de lo que hemos entendido en épocas pretéritas como “condición humana”. Debemos reconocer que el mayor obstáculo que éste tipo de análisis presenta es la velocidad en la que estos procesos tecnológicos se desarrollan, lo que no suele dar tiempo suficiente para construir conceptos. Quienes nos adentramos a investigar en este campo solemos correr, la mayoría de las veces, detrás de los sucesos. Un riesgo que es necesario para sacudir esta idea de que se cambia y listo. Como si todo se tratara de pasar a una nueva red social o de dejar atrás la computadora de escritorio y aferrarnos al nuevo celular.

Si tomamos los cambios tecnológicos y sus consecuencias como parte del largo devenir de la humanidad veremos que la historia del hombre está llena de momentos cruciales donde la tecnología de punta cambia las reglas del juego tanto en lo individual como en lo social.

Trataremos de demostrar la enorme cantidad de cambios que el nuevo mundo tecnológico abarca: la procreación, el trabajo, los vínculos, la sexualidad, la prolongación de la vida, el amor a distancia, el sueño, los diversos tipos de implantes en el cuerpo, la hiperconectividad, el tiempo, el dinero y sus modificaciones, la crianza de los niños, los juegos infantiles, etc. a consecuencia de ellos pretendemos,

proponemos, simbolizar de otra manera las definiciones habituales que conocemos sobre el hombre, su cultura y su subjetividad. Para ello nos centraremos en las características adaptativas hegemónicas del Hombre de la sociedad del espectáculo, sabiendo que también existen rebeldes, revolucionarios y contestatarios de distinta índole y calibre que luchan por modificar las lógicas culturales capitalistas. La lucha de clases también está en internet, y tiene muchísimas expresiones que buscan cuestionar, reemplazar a los grandes actores económicos que dominan la web, por sistemas más abiertos y democráticos.

Lo cierto que esta revolución venida de Silicon Valley ha logrado que nos transformemos en usuarios, una categoría donde el enamoramiento con las máquinas predomina y avanza sin cesar. Este estado de fascinación ha convertido a las máquinas de comunicar en fetiches. En consecuencia, cuanto mayor es la dependencia e idealización de estos aparatitos más se los despoja de su categoría de herramientas al servicio del hombre, nos encontramos con fetiches de nuevo tipo que se expanden permanentemente. Un cambio nada inocente que demuestra cómo los ciudadanos devienen en usuarios que hacen maridaje entre sus cuerpos y las prótesis de la comunicación instantánea.

La categoría de usuario tiene particularidades que permiten afirmar cómo el ciudadano de la modernidad devino en consumidor. Las prótesis comunicativas se han constituido en parte de su cuerpo. **Estamos diciendo que la figura de usuario-cyborg es predominante en la cultura actual y trataremos de dar las razones para ver cómo esta hipótesis modifica los cuerpos y la subjetividad de las personas. Es decir buscaremos analizadores que permitan visualizar los modos de estar en el mundo de los que denominamos en éste libro como usuarios - cyborgs o simplemente cyborgs.**

Trataremos de dar razones para que se comprenda qué es

un *cyborg* y cómo los procesos adaptativos del mismo sostienen el andamiaje del sistema cultural imperante. Es necesario analizar críticamente todo este proceso de maridaje entre seres humanos y máquinas, intentar poner señales de peligro a los efectos nocivos de esta articulación promovida por las grandes multinacionales de la comunicación que ha enamorado tanto a los usuarios. Dado que es época de fascinación tecnofílica, creemos que es necesario horadar ese estado ciego del amor a las máquinas. Si Narciso se sumergió mirando la belleza de su rostro, el *cyborg* ha encontrado objetos tecnológicos que lo remiten a los más primarios aspectos del narcisismo infantil, ese recóndito lugar que fue la satisfacción absoluta. Eso es lo que está en la multiplicidad de pantallas atrapando sueños que vienen del narcisismo infantil perdido.

¿Qué es un *cyborg*?

Empecemos a definir este sujeto novedoso de la cultura posmoderna. *Cyborg* es un concepto que aúna, en inglés, lo cibernético (*cyb*) a un organismo (*org*). Veamos cómo aparece este concepto y cuál es el proyecto que lo fundamenta. Viene de los tiempos de lo que se conoció como la Guerra Fría entre Estados Unidos y la Unión Soviética. Se trataba de inventar un ser humano dotado con características especiales y que las mismas le permitiera sobrevivir en condiciones muy adversas, es decir un hombre al que le incorporan prótesis que lo convertirían en un particular Superman. Un hombre que tuviera una parte cibernética en su cuerpo, es decir construir algo distinto al hombre para que se elevara por encima del resto del género humano.

El sueño del hombre sobrenatural viene de lejos, pensemos por ejemplo en el Golem de la tradición judía, también en el proyecto de hombre biónico modificado por la medicina, etc. Para construir esta unión de ingeniería tecnológica y cuerpo humano se pusieron a disposición del

proyecto todos los desarrollos tecnológicos de que se disponían para ponerlo al servicio de la guerra nuclear que se avecinaba. Era un desarrollo impostergable en los años 60 del siglo XX cuando la disputa por el espacio exterior arreciaba entre los Estados Unidos y la Unión Soviética. Enfrentamiento que ponía a la humanidad al borde de la extinción, la guerra nuclear entre las dos superpotencias estaba a la vuelta de la esquina y se sabía que de desatarse sería una guerra de aniquilación de todo lo viviente. En ese contexto Estados Unidos, tratando de mantener su hegemonía imperial, promovió el *cyborg*, un maridaje de humano y máquina. Se daba por descontado que en la guerra nuclear la mayoría de la humanidad sería destruida y esto establecía la premura por conquistar el espacio exterior. El *cyborg* podría colonizar la luna o, en el mejor de los casos, vivir bajo condiciones duras en las profundidades de alguna montaña. Así surge la puesta en marcha del superhombre por vía tecnológica, era imprescindible que tuviera incorporado en su cuerpo infinidad de prótesis tanto metálicas como instrumentos que potenciaran su fuerza, como su visión, etc. Este ser para la guerra, este mitad humano, mitad máquina producido por la tecnología de guerra tuvo su deslizamiento hacia la vida civil. Esto plantea Jonathan Crary en su libro *24/7 El capitalismo tardío y el fin del sueño*: **“Como ha demostrado la historia, las innovaciones relacionadas con la guerra se asimilan de un modo inevitable a una esfera social más amplia y el soldado insomne resultará el precursor del trabajador o el consumidor insomne”**.

Cuando la URSS se derrumbó y triunfó la globalización neoconservadora con predominio del capital financiero, ésta usó internet para expandir sus negocios. Para la misma le era perentorio promover formas de adaptación social que le permitiesen seguir su camino sin oposición. Había que poner “en caja” un mundo que había estado poblado de rebeliones y revoluciones. Eran épocas en que el mundo

estaba atravesado por diversos procesos de liberación nacional y revolucionarios que eran los terceros en discordia a las dos superpotencias. Una de las consecuencias fue que el hipismo se diluyó. Apareció el *yuppie*, que fue la subjetividad predominante que reinaba en Wall Street, es decir el capital expandía sus burbujas financieras y su modelo de sujeto adaptado a los nuevos paradigmas al resto del mundo. Para completar al marxismo se lo mandó al desván de las cosas viejas, con la ilusión de que jamás se volvería a usar, la posmodernidad lo incluyó en la caída de los grandes relatos. Tratando así de decretar que el proyecto de la humanidad estaba concluido.

Consecuencia: la sociedad se convirtió en La Aldea Global como había predicho Mc Luhan y el mundo social devino en un espectáculo permanente como había descrito Debord a fines de los años sesenta del siglo XX.

Miniaturas veloces

Las máquinas de comunicar, cada vez más pequeñas, con más velocidad y mayor memoria, vinieron a ser importantes vehículos del proyecto que permitía acercar más y más las prótesis comunicativas al cuerpo del hombre. De esta manera se convirtieron en el fetiche por excelencia de la época. En muy pocos años se estableció la ilusión que existía un modo de estar comunicados que supuestamente daría una buena solución a los problemas humanos. Un reportaje a Don de Lillo nos hace pensar en la cultura de la tecnología de punta: “Es que ante la aptitud tecnológica nos volvemos inocentes como niños y muy supersticiosos. Cada invento tecnológico se convierte retrospectivamente en lo que necesitábamos con desesperación. En ese sentido nos hace perder autonomía de maniobra, nos atrofia en modos que no podemos advertir conscientemente. La gente vive que vive con un celular en el bolsillo, al nivel más sencillo, ya no sabe desempeñarse sin él”.

La hiperconectividad se convirtió en una necesidad. Se

apoyó en que la comunicación a distancia entre seres humanos tenía una genealogía que venía de muy lejos: los tambores, las señales de humo, los periódicos, las cartas, el telégrafo, el teléfono, etc. que demostraban el interés de los seres humanos por estar comunicados a distancia. Con las nuevas máquinas, todo el proceso anterior dio saltos hacia un adelante desconocido al que muchos teóricos cantaban loas. Lo cierto es que se modificaron muchos parámetros para cada uno de los habitantes del planeta, tanto en los modos en que circula el dinero, por ejemplo, como en las maneras en que cada usuario mantiene contactos con su familia, sus amistades, sus relaciones amorosas, etc. Nos llevó a vivir en lo que se denomina “tiempo real”.

Como veremos más adelante el “tiempo real” se hizo omnipresente. Esto se logró por el invento que permitió envolver el planeta con una especie de celofán, recordemos que por primera vez el hombre pudo envolver el planeta con una segunda piel comunicacional. Desde entonces la atmósfera del planeta no solo se compone de oxígeno, hoy tenemos la archiconocida NUBE que permite acumular de manera incalculable imágenes y sonidos.

Esa envoltura que no solo está en el aire, sino también bajo los mares, tiene una característica muy especial: no se percibe. Es inobservable al ojo humano, pero es la que contiene y envía imágenes y sonidos como una cascada incontenible. Este celofán comunicacional que denominamos *placenta mediática*¹, **es bulímica en su capacidad de albergar, engulle sería más pertinente decir, todo tipo de imagen e información y es anoréxica porque lo devuelve inmediatamente, vomita, todo lo que se le envió un nanosegundo antes. La placenta mediática y los usuarios están metidos en un juego de ida y vuelta, en el mismo ambas parten alimentan el sin fin comunicativo en el que nos hallamos y que no descansa.**

¿Los mismos pero diferentes?

El advenimiento del capitalismo rompió la estructura feudal. Convirtió a la mayoría de los seres humanos en proletarios, cambiando su forma de vida, la concepción de la familia, su subjetividad, su lugar de residencia, su uso del tiempo, etc. De la misma manera, el proceso cultural capitalista, con su permanente renovación tecnológica, ha establecido nuevas condiciones de vida. Parafraseando a Marx, todo lo que se creía sólido se disolvió en el aire.

Parecemos los mismos, pero no lo somos. Marc Augé sostiene que: “Las categorías de la sensación, de la percepción y de la imaginación han sido trastocadas por las innovaciones tecnológicas y el poderío del aparato industrial que las difunde”. Nos encontramos así con una subjetividad de época que presenta cambios importantísimos en las coordenadas temporo - espaciales que vive. Se vive en un tiempo real global, instantáneo y medido en nanosegundos que impone un paso apurado y lleno de amenazas como aquellas que repetía a cada paso el Conejo Blanco de Alicia en el País de las Maravillas.

Usuario-Cyborg

Existen ya muchos trabajos que nos invitan a centrar la atención en esta nueva subjetividad *cyborg*. Por ejemplo, *El Manifiesto para Cyborgs* de los años 80 puso al *cyborg* como una alternativa revolucionaria, que era arribar a una nueva condición humana: “Un mundo sin géneros, sin génesis y sin fin. Estoy argumentado a favor del *cyborg* como una ficción que abarca nuestra realidad social y corporal y como un recurso imaginativo sugerente de acoplamientos muy fructíferos (...) todos somos híbridos teorizados y fabricados de máquinas y organismos (...) El *cyborg* no está estructurado por la polaridad de lo público y lo privado, **el cyborg define una polis tecnológica basada parcialmente en una revolución de las relaciones**

sociales en el hogar.”²

Esta última observación llama la atención. A nuestro entender preanuncia la *claustrofilia*, ese amor por el encierro que veremos aparecer a lo largo de todo el libro. Claustrofilia que marcará con mucha fuerza las formas de vivir, por ejemplo, en la familia. Dado que el modelo que surge de esas modificaciones la casa familiar se convirtió en un delta donde hay varias islas privadas. Donde se come solo, se mira varias pantallas al unísono en soledad, la comunicación es por *Whatsapp*, no se les cuenta cuentos a los niños al irse a dormir, tanto los adultos como los niños no pueden comer sin mirar sus *Smartphones*. Nada más repetido y dramático, si el observador lo pone en cuestión, es cómo el ritual moderno de la cena ha cambiado. La presencia humana ha sido reemplazada por una *Tablet* o un celular. La reunión, de existir, no hace sino demostrar que la comunicación se triangula hacia la web y esto se ha naturalizado, forma parte de los nuevos hábitos y costumbres. Cada participante de esa cena está comunicado con la placenta mediática y no con las personas con las que comparte la mesa.

Un impresionante proceso individualista que impone que cada uno esté “enchufado” a un dispositivo de comunicación. En el modo posmoderno de vivir hegemónico no podemos dejar de mostrar que es un canto al sí mismo. Estamos frente a un usuario-cyborg que por su filiación, su amor, su hibridación con las máquinas de comunicar se hace absolutamente dependiente del reconocimiento virtual inmediato. Dependencia que se reconozca o no ha puesto sobre el tapete ansiedades muy primarias en los contactos en las redes.

Por eso creemos que las expectativas de Haraway no se cumplieron aunque trajeron ricos debates en el campo feminista y colaboraron en las redefiniciones sobre género y sexualidad. En definitiva un texto que no se puede obviar al

observar la transformación de los sujetos modernos en *cyborgs*.

El *Manifiesto para Cyborgs* también alertaba, como lo había hecho Debord, a la salida del Mayo Francés, sobre cómo la miniaturización de los objetos se iba a convertir en uno de los arietes imprescindibles del poder, advierte Haraway: “lo pequeño es más peligroso que maravilloso, como sucede con los misiles”. En esta línea es que ponemos varias advertencias a la enorme potencialidad de los chips de última generación. Ya no hace falta insistir mucho demostró que lo diminuto fue parte imprescindible para que el ciudadano se convirtiese en consumidor serial atado a las promociones que le llegan al celular adosado a su mano, la ilusoria polis democrática de internet fue ganada por el control de las multinacionales de la web para conocer anhelos y deseos de las personas. Una perfección en los algoritmos que permite introducirse más y más en el hombre para adivinar intenciones del consumidor. Tiempo de obsolescencia programada, donde el control social tomó formas absolutamente inéditas, comenzó la extracción de datos y localizaciones geográficas por chips introducidos en los aparatos como heladeras, teléfonos, computadoras, lavarropas, etc.

En definitiva lo pequeño tecnológico es omnipresente, cuanto más pequeño más se incorpora en el cuerpo y lleva más a fondo el maridaje entre el hombre y la máquina. Nos encontramos en un mundo donde el sujeto adaptado a las condiciones capitalistas ha devenido en usuario-*cyborg* iremos desgranado en cada capítulo algunas de sus consecuencias.

B - Los nuevos procesos subjetivos y sociales de adaptación

En esta década vamos a dejar de usar la tecnología como una herramienta. En este siglo la especie humana

experimentará tres “mutaciones” básicas: habrá personas que utilicen elementos mecánicos, electrónicos y cibernéticos como parte de su cuerpo.

Neil Harbisson

Numerosos expertos pronostican que los seres humanos del futuro tendrán dedos más delgados, ojos más grandes y menos memoria. En cierta forma adquirirán la fisonomía que la ciencia ficción ha atribuido a los extraterrestres.

Juan Villordo

Soluciones tecnológicas

Neil Harbisson, creador de la Fundación *Cyborg*, nació con una enfermedad genética de la vista -acromatopsia- que sólo le permitía ver en blanco y negro. La resolvió implantándose un ojo cibernético -colocado en su frente y que, por un cableado, se introduce en su nuca- cuyo software hace una traducción de los colores a sonidos. Harbisson, en una rueda de prensa en Argentina, explicó así su ojo electrónico: “Es un sensor de color que tengo delante de la frente, conectado con una antena que va detrás de mi cabeza, con un chip. Detecta la frecuencia de luz que tengo delante y la traduce a sonido. Lo que hace es bajar 40 octavas la frecuencia del color, entonces yo puedo oír el color, literalmente. Cada color tiene una nota diferente”. No le fue sencillo memorizar las relaciones entre sonidos y colores. Una vez que estas articulaciones se automatizaron, pudo plasmar obras de arte con colores que le estaban vedados orgánicamente.

Este extraordinario ejemplo, de los muchos que existen, demuestra claramente que los límites orgánicos son superados por originales máquinas que se integran al cuerpo. Los sofisticados implantes son un avance extraordinario ante la enfermedad o la limitación orgánica. Pero no es lo único, hay otros modos de implantes e identificaciones que deben ser cuestionados,

sobre todo a sabiendas de que la cultura actual ha establecido esta unión de cuerpos y máquinas como un proceso imparable que tiene múltiples consecuencias. La articulación entre el corpus tecnológico y el cuerpo de los seres humanos avanza y es necesario prestarle mucha atención, darle conceptos que permitan simbolizar las innumerables fusiones de cuerpos y máquinas que se presentan. En esta etapa de mutaciones imparables se hace necesario romper la fascinación que el usuario tiene con las máquinas de comunicar.

Comenzaremos por las transformaciones que el trabajo va a adquiriendo en el capitalismo tardío. Después volveremos sobre la constitución de los *cyborgs* cuya avanzada es Neil Harbisson, no solo por lo que propone, sino porque, dado su implante, es el primer *cyborg* reconocido legalmente. Así está puesto en su pasaporte, es decir, es una identidad nueva que comienza a reconocerse jurídicamente.

¿Trabajar en casa?

En esta sociedad del espectáculo nada de lo que se idealiza de la tecnología es cierto. Como todo discurso de poder tiene su intencionalidad y conveniencia para que el *status quo* capitalista perdure, son las sirenas que engañan a los navegantes y los atraen para que sus naves zozobren. Más allá del último chiche tecnológico hay un trasfondo que promueve una adaptación social acrítica en favor de la sociedad del espectáculo.

Como decíamos, estamos en un momento donde el enamoramiento por las máquinas de comunicar parece prácticamente imparable, y todo indica que tenderá a expandirse. Reiteremos que, este tipo de sociedad, los miniaturizados artefactos de la comunicación unen todos los aspectos de la actividad humana: sirven para trabajar, para entretenerse, como antídoto contra la soledad; ofrecen un camino para la excitación constante por la profusa pornografía e incitan a adolescentes y adultos a apostar

dinero en casinos virtuales las veinticuatro horas del día. Además, son una vía regia para los contactos amorosos y, para los niños, promueven que los juguetes virtuales vayan reemplazando a los concretos. Esto no viene solo: hay ideólogos que invitan a creer en que la sociabilidad pasa por las denominadas redes sociales. Tomemos un ejemplo: muy suelto de cuerpo Manuel Castells -un apologista de esta hiperconectividad- pregona que la sociabilidad real se da hoy por Internet y que la misma decreta la muerte de la lucha de clases.

En primera instancia debemos remarcar que esa ilusoria sociabilidad, de la que habla Castells, va en rumbo exactamente contrario: los dueños de los medios de producción han logrado aumentar el tiempo de trabajo de cada empleado que contratan en un veinte por ciento al día, cuando el trabajador ya ha cumplido su horario.

La hiperconectividad ha establecido que la tarea vaya con uno (en el *smartphone*, la *notebook* o la *Tablet*) a todas partes. Mantiene al sujeto atado a la empresa, la que funciona como un enorme cordón umbilical que no permite desprenderse del trabajo. Un ideal largamente acariciado por quienes son los dueños de los medios de producción, que encuentran ya oposiciones en los parlamentos, los sindicatos y en los fueros laborales de la justicia. Por ejemplo, en Francia, legisladores franceses han elaborado y votado una ley que habilita a los empleados, terminada la jornada laboral, a desconectarse del e-mail, del WhatsApp y a no responder los llamados al celular vinculados al trabajo.

La ley, antes de verla como una regulación que se debe acatar, es una denuncia sobre las nuevas condiciones de trabajo y cómo las tecnologías del tiempo real han logrado apropiarse de más trabajo y horas del empleado, labores que no se retribuyen como hora extras. Un artículo así lo explicita: **“... la conexión permanente es un auténtico problema de la sociedad. En Europa, 71% de los**

ejecutivos mira sus *e-mails* y otros mensajes electrónicos por la noche o durante los feriados. Y el 76% estima que los instrumentos digitales tienen un impacto negativo en sus vidas personales.”³

La ley abre un camino, pero mucho más es una denuncia sobre la pauperización de las actuales relaciones laborales; muchos creen que las mismas caerán en un saco roto. Por ejemplo, esta regulación sería de muy difícil aplicación bajo las tiránicas lógicas laborales de empresas como Amazon, puesto que, bajo condiciones en que predomina la desafiliación, el trabajo precario o en negro, será difícil para el empleado no aceptar esa imposición de estar las veinticuatro horas disponible para la patronal.

Mal que le pese a Castells, bajo las nuevas condiciones sociales, los trabajadores ven disminuir derechos adquiridos en largas e históricas luchas. Este tipo de hiperconectividad instantánea que pone en visibilidad absoluta al empleado no hace más que retrotraernos hacia el sueño posesivo de emperadores, reyes y terratenientes. Un vasallaje por vía virtual, de eso se trata el mandar pedidos, órdenes, etc. por vía tecnológica a los trabajadores, cuando su horario laboral ha concluido. No hay que remarcar que los empleados están obligados a responder con premura el llamado de un jefe. La ley francesa ha puesto sobre el tapete el debate sobre esta ruptura de los contratos de trabajo. **El sueño idealista que promueve Castells, como tantos otros, es analizar Internet como un sol maravilloso que sale para iluminar esta novedosa tierra prometida. Es decir, ese ingenuo sueño de Internet como el nuevo reino de la libertad y la democracia se desmorona y vuelve el ideal capitalista del dominio a tiempo completo de la vida de los trabajadores.** Ya no se trata de producir desde la casa, una de las primeras ilusiones que se desplegaron para hacernos creer que las nuevas comunicaciones eran la

resolución de la mayoría de los problemas laborales que la posmodernidad traía. La realidad es que ese trabajar desde la casa devino en trabajo precario y con sistemática pérdida de derechos laborales. ¿Si esto no es la lucha de clases, señor Castells, qué es? Se trata de no comprar a paquete cerrado la publicidad interesada que nos quiere convencer de que toda la vida virtual es una panacea.

Claro que las nuevas condiciones requieren sujetos a su medida: el *cyborg* laboral se impone en las empresas, y ya se dice públicamente lo que en el año 2010 afirmamos en el libro *El cuerpo mediático*.

Un nuevo ritual de iniciación

Bajo estas condiciones el trabajador es llevado sin pausa a aceptar que se le implanten chips en su cuerpo, los que son monitoreados en todo momento por la empresa donde trabaja. El más conocido es una cápsula pequeña que ya se produce de a millones en China: es similar a un grano de arroz, el mismo permite abrir puertas, encender el computador y muchas otras cosas más. Las empresas que llevan adelante estos proyectos, en este caso una compañía de software -NewFusion-, van convenciendo a los empleados de la comodidad de colocarse el implante. Lo que hoy se hace público en el año 2010 era casi un secreto de estado, se lo presenta como un logro empresarial y entre los empleados cada vez hay menos resistencia para aceptar implantárselo. Retengamos que ya existe una campaña pública para mostrar el logro que esto implica y cómo mejora la relación entre la empresa y el trabajador. Hoy se hace pública la incorporación de chips y entre los empleados hay cada vez mayor aceptación. Y esto ocurre en las propias empresas tecnológicas, como ya ocurría en Windoos laboratorio de Australia.

En la misma dirección, la empresa sueca Epicenter pregona la conveniencia del implante diciendo que con solo mover la mano se puede comprar insumos, abrir puertas,

etc. **Entre las cuestiones que llaman la atención es que en algunas empresas se festeja entre todos cada vez que un empleado acepta que le pongan el chip. Es decir, el empleado-*cyborg* ya tiene su ritual de iniciación. El mismo no deja de ser una subordinación a la patronal incorporada debajo de su piel. No tenemos dudas que este festejo propatronal avanzará y que la estrategia de realizar un festejo es un encubrimiento de una nueva forma de vasallaje.** Una dirección muy distinta a las loas que plantea la Fundación *Cyborg* de Neil Harbisson

Agreguemos que los chips que se usan en estos casos ya se aplican desde hace mucho con mascotas ¿Es exagerado decir que este vasallaje edulcorado tiene algo del control que los dueños de perros y gatos necesitan hacer de ellos? Puesta en cuestión la versión de Castells sobre la desaparición de la lucha de clases en la sociedad posmoderna, vayamos a complementar lo dicho en el apartado anterior sobre la constitución del usuario-*cyborg*.

Los chips se hacen organismo

Para que ese maridaje hombre-máquina - constituyendo así un *cyborg*- se realizara, hizo falta no sólo la miniaturización de los chips, sino su articulación con tejidos orgánicos (*wetchips*, un compuesto de circuitos electrónicos y tejidos vivos) haciendo cada vez más difusa la separación entre lo orgánico y la máquina. Como vimos con esos implantes que las empresas promueven insertar en sus empleados, el dispositivo tiene que poder alojarse en el cuerpo y no generar infecciones ni otros peligros. Esto abre interesantes posibilidades y enormes interrogantes. Parafraseando a Spinoza: nadie sabe la cantidad de chips que pueden introducirse y modificar un cuerpo. Estos diminutos dispositivos se miden en nanómetros (milmillonésima parte

de un metro), es decir, son prácticamente invisibles y, al mismo tiempo, cada vez más poderosos y veloces. Lo esencial tecnológico se va haciendo cada vez más invisible a los ojos.

No debe extrañarnos este devenir *cyborg*, dado que las transformaciones son permanentes en los seres humanos y que los procesos culturales y sociales son consecuencia del devenir de la producción económica mundial. Karl Marx nos indica que esa producción es la que hay que observar, puesto que es la que modifica radicalmente la vida de los hombres. No tenemos dudas que el desarrollo tecnológico impone estas nuevas condiciones que modifican la vida y los cuerpos de los humanos. Volvamos sobre el primer *cyborg* reconocido legalmente: Neil Harbisson, con el que iniciamos este capítulo.

El chip y el control social

Por mucho que se insista sobre la dudosa conveniencia de estos implantes, se impone la actitud de incorporar chips dentro del cuerpo, por ejemplo hay ya muchas personas que tienen su historia clínica inserta dentro de su cuerpo. El control social que estas tecnologías imponen es enorme, claro que solo se habla de los beneficios que traen.

En un reportaje Harbisson -un ideólogo de la hibridación- promueve los beneficios de ser un *cyborg*: **“En esta década vamos a dejar de usar la tecnología como una herramienta. En este siglo la especie humana experimentará tres ‘mutaciones’ básicas: habrá personas que utilicen elementos mecánicos, electrónicos y cibernéticos como parte de su cuerpo”**. Desde su perspectiva el ser un híbrido de máquina y hombre es potencia, rompe límites. Para nosotros indica cuáles son las nuevas condiciones que definen al hombre hiperconectado del siglo XXI.

Las metáforas de querer alcanzar lo imposible (Dios, la inmortalidad, etc.) o de cómo despertar fuerzas

tecnológicas ciclópeas y ser superados por ellas es tema recurrente en la historia, en general suele alertar sobre cómo el avance implacable de una tecnología puede gobernar la vida de los hombres mucho más allá de lo que ellos creen. Tomaremos un mito griego y un movimiento histórico consecuencia de la Revolución Industrial para ejemplificar los asuntos de los implantes -donde las máquinas ya no son herramientas, sino chips dentro del cuerpo-, en su avance hacia la consolidación de los individuos *cyborg*.

El vuelo de Ícaro

En el mito de Ícaro se encuentran advertencias sobre la hibridación con las máquinas y las pasiones que las mismas pueden despertar. Por haber ayudado a Teseo a vencer al Minotauro, Dédalo y su hijo Ícaro son encarcelados por el rey Minos. Con astucia logran escapar de la prisión, pero no pueden salir de la isla. Dédalo inventa unas alas con plumas y las une con cera, lo que les permite fugarse volando. Este último, antes de partir, hace dos advertencias a Ícaro:

A) Que no deben volar cerca de las olas, dado que el agua puede abatirlos al mojar las alas

B) Que no deben volar muy alto. El calor del sol puede derretir la cera de las alas.

Ícaro lanzado a volar con ese nuevo cuerpo, fascinado por la ruptura del límite que lo ataba a la tierra, desea llegar hasta el sol. Devorado por la tentación omnipotente que la prótesis le despierta -pese a la oposición del padre- busca ascender hacia el astro. El final es conocido: el calor del sol derrite la cera y todo culmina con la caída y muerte de Ícaro. Veamos la secuencia: el inventor es el padre, es decir la generación adulta. Conociendo los riesgos trata de convocar a la sensatez en el uso de las alas. Ícaro excitado por el invento, la generación joven, lo gobiernan los impulsos y muere al desafiar los límites.

Los Luditas

El movimiento ludita fue una consecuencia de la Revolución Industrial, una reacción de los obreros ante los telares de vapor que se comenzaban a imponer en las fábricas textiles. En el año 1811 este tipo de máquinas producían más en menos tiempo, lo que se transformaba en despidos masivos de trabajadores. La reacción de los operarios no se hizo esperar: primero en forma espontánea, y luego, dirigieron su odio contra las máquinas que les quitaban el trabajo; rompían los telares o incendiaban los talleres.

Estas embrionarias formas de resistencia obrera establecieron un original jefe de ficción que firmaba cartas y proclamas: El Capitán Ned Ludd. De esta manera se intentaba poner a salvo a los verdaderos activistas. Es decir que este jefe de ficción está en todas partes y en ninguna, es inhallable. La brillante idea de los luditas es que nadie puede encerrar un mito, al mismo tiempo plantea una situación colectiva interesante: todos son Ned Ludd. La represión no se hizo esperar, Inglaterra destinó 12.000 soldados para fusilar a sus dirigentes y disolver el movimiento.

Es interesante observar que los luditas primero dirigieron su rebeldía hacia las máquinas pero, después, comprendieron que el problema era la explotación que ejercían sobre ellos los dueños de los telares.

Esta experiencia ha sido rescatada, ante el avance de la cibernética, por los que hoy se denominan *neoluditas*. Así los define un buscador de Internet: "El neoludismo es una ideología que se opone férreamente a los avances tecnológicos, incluidas la informática, la revolución electrónica, la inteligencia artificial, etc. Sus partidarios sostienen que el ser humano pierde su esencia por culpa de la tecnología". Para muchos de ellos el manifiesto *La*

sociedad industrial y su futuro del *Unabomber* Theodore Kaczynski es el texto a seguir.

Por ejemplo, para los economistas norteamericanos Brynjolfsson y McAfee, el veloz proceso de software y máquinas de inteligencia artificial destruye más empleos de los que ayuda a crear. Para ellos produce un incesante aumento de la desigualdad; los hace dudar de que la tecnología conlleve aparejado el aumento de la cantidad de personas trabajando. Como en la época de los luditas, el beneficio de este monumental aumento de la producción queda en manos de las grandes empresas que dominan Internet. Se trata de buscar formas personales y sociales de no quedar seducidos por las pantallas, de develar lo que está detrás de la máquina. Es decir, trabajo de pensamiento crítico.

El nuevo paraíso

Para comprender esta redefinición de la condición humana, por este efecto cibernético que enamora a las multitudes de todo el planeta, es el objetivo de este libro recalcar que no es posible romper las máquinas como una salida a la situación actual, fracasaron allí los luditas y fracasarán hoy quienes no dirijan su atención a la globalización capitalista y los nuevos procesos subjetivos y sociales que promueve la adaptación social del usuario-*cyborg*.

Debemos insistir en que las modificaciones sociales y subjetivas del amor a las máquinas de comunicar, que muchos ya llaman mundo 5.0, no han cuestionado los ejes centrales de la sociedad capitalista. Por el contrario, esa fascinación por ser usuario de diferentes servicios de comunicación reafirma el carácter de consumidor de los que hasta no hace mucho eran ciudadanos y hoy consideramos usuarios. Sabemos que los consumidores -millones de ellos expulsados del trabajo o sometidos a la flexibilización laboral globalizada actual- han recurrido a las relaciones