

Magnates de la informática: Ladrones de tiempo y fabricantes de enfermedades

RENÁN VEGA CANTOR :: 04/03/2023

La dictadura cotidiana del smartphone y las redes (anti) sociales ha naturalizado su propia existencia, como si fuera consustancial a la esencia humana

Algo así como si la humanidad hubiera surgido repleta de aparatejos microelectrónicos y no pudiera vivir sin ellos. Por ende, cuestionar el orden tecnológico de la microelectrónica parece traído de los cabellos, máxime que corporaciones informáticas, que obtienen grandes ganancias con el consumo de celulares, sus aplicaciones y derivaciones [como las redes], se presentan a sí mismas como benéficas para los habitantes del planeta y eso las haría incuestionables.

En el Estado de Seattle, EEUU, la sede de operaciones de Bill Gates, los profesores y directores de escuelas públicas piensan otra cosa, porque a comienzos de este año un centenar de colegios demandaron a las grandes empresas tecnológicas a las que acusan porque sus redes (anti)sociales generan enfermedades mentales en los niños y adolescentes.

En la demanda contra gigantes tecnológicos que poseen a TikTok, Instagram, Facebook, YouTube y Snapchat, se les responsabiliza por la crisis de salud mental entre los niños y jóvenes y producir trastornos de comportamiento, en los que se incluyen ansiedad, depresión, desbalances alimenticios, acoso cibernético, todo lo cual dificulta las labores educativas de los estudiantes. Sostiene la demanda que “los acusados han explotado con éxito los cerebros vulnerables de la juventud, enganando a decenas de millones de estudiantes en todo el país en ciclos de retroalimentación positiva por el uso excesivo y abuso de las plataformas de redes sociales”. Por eso, el contenido que generan los acusados y que llega a la juventud “resulta dañino y explotador”.

El superintendente de Seattle sostuvo que “Nuestros alumnos -y los jóvenes de todo el mundo- se enfrentan a dificultades sin precedentes en el aprendizaje y la vida, que se ven amplificadas por los efectos negativos del aumento del tiempo frente a la pantalla, los contenidos no filtrados y las propiedades potencialmente adictivas de las redes sociales”. Para intentar revertir esa tendencia se presentó la demanda, la cual plantea que la generalización del uso del smartphone y al acceso a las redes anti(sociales) genera problemas que ocasionan gastos imprevistos y cuantiosos al sistema educativo público,

Esta demanda abre las puertas para denunciar la dictadura de las corporaciones informáticas y tiene el mismo significado de las demandas iniciales contra la industria del cigarrillo, responsable de la enfermedad y muerte de millones de personas. Las primeras demandas contra los productores de cigarrillos fueron rechazadas porque se decía que calumniaban y desprestigiaban a una industria honesta que solo les hacía bien a sus clientes.

Pasaron décadas para que se estableciera en el sentido común el carácter perjudicial del

cigarrillo, hasta el punto de que hoy los fumadores salen de los sitios públicos y por todos lados se ven avisos que dicen “este lugar está libre de humo de tabaco”. Lo paradójico es que muchos de esos lugares dicen que ese lugar tiene wi-fi, que es más contaminante y destructivo que el humo del tabaco.

Eso para indicar cuan lejos estamos de la conciencia pública que se generó entorno al carácter perjudicial del cigarrillo cuando se habla de la contaminación [visual, auditiva, electromagnética] y todos los males y enfermedades físicas que genera.

Volvamos al tema central de esta nota, el de las enfermedades mentales, entre las cuales la adicción es una de las más evidentes. Y esto lo sabían desde el comienzo los inventores de esas tecnologías; aún más, ellos eran conscientes de que su labor estribaba en robar el tiempo y la atención de los seres humanos, para volverlos adictos y consumidores de sus mercancías microelectrónicas. Lo saben tanto que Bill Gates y los gurúes de Silicon Valley se niegan a que sus hijos utilicen celular y accedan a las redes (anti) sociales y promueven que se eduquen de la “manera tradicional”, con cuadernos y libros.

El objetivo fundamental de los negociantes de la informática ha sido el de apropiarse del tiempo personal de la gente, para que gaste su energía en mirar y revisar compulsivamente el smartphone. Por eso, son ladrones del tiempo y con el tiempo robado obtienen ganancias fabulosas. De ahí que su interés haya sido el de robar también la atención de los seres humanos, para que se sumerjan en la realidad virtual, a través de sonidos, imágenes, textos y la necesidad artificial de estar conectado y disponible todo el tiempo, las 24 horas del día durante los 365 días del año.

Que el objetivo es apropiarse del tiempo de los seres humanos queda claro cuando nos enteramos que los magnates de la informática consideran que el tiempo del sueño diario de cada persona es un terrible obstáculo biológico que debe enfrentarse, para que en lugar de dormir nos dediquemos a seguir consultado el celular de día y de noche. Al respecto valga decir que en EEUU se estudian de aves migratorias que vuelan sin descanso y no duermen durante varios días. Algunos capitalistas piensan que, si se supiera que posibilita tal resistencia, se podía aplicar a los seres humanos para dormir menos o no dormir y así lograr que ese tiempo robado al sueño fuera destinado al consumo compulsivo de cuanta banalidad se les ofrezca a las personas. El Presidente de Netflix lo admite sin eufemismos cuando sostiene que el principal enemigo de la empresa es el sueño de los usuarios.

Estos intentos de apropiarse del último resquicio del tiempo personal tienen consecuencias devastadoras en la salud emocional y física de los seres humanos, empezando por los niños y jóvenes. No es coincidencia que, tras la generalización del smartphone, después de 2008, se dispararan los problemas mentales entre jóvenes de todo el mundo y aumentara el número de suicidios.

En breve, aparte de robar tiempo y atención, los grandes capitalistas de la informática producen una generación de zombis y enfermos mentales y contribuyen en forma decisiva, junto con los productores de armas y los industriales de la muerte, para que el mundo sea un manicomio sin fronteras.

El Colectivo, Medellín

<https://www.lahaine.org/mundo.php/magnates-de-la-informatica-ladrones>