



UNIVERSITAT DE  
BARCELONA

Facultat de Filologia  
i Comunicació

Grau de Comunicació i Indústries Culturals

## Jugar a viure al jardí d'infants

Una aproximació crítica a la digitalització de l'existència

AINA GIMENO ROMAN

TUTOR: JUAN JOSÉ CABALLERO MOLINA

CURS 2021-2022

**GRAU**  
**CIC** [ COMUNICACIÓ  
i  
INDÚSTRIES  
CULTURALS ]





## Resum

Arran del procés de digitalització, allò digital modifica les condicions del món material de manera radical i viceversa, una relació complexa entre ambdues esferes que esdevé en la consolidació d'una realitat virtual en què la màquina s'erigeix en l'única guia possible. En aquest treball s'explora la idea que, fruit d'aquest procés, els subjectes sota el règim de virtualitat esdevenen éssers individualistes i infantils, sense capacitat d'agència, que orienten la seva existència únicament al gaudi.

## Resumen

A raíz del proceso de digitalización, lo digital modifica las condiciones del mundo material de manera radical y viceversa, una relación compleja entre ambas esferas que deviene en la consolidación de una realidad virtual en que la máquina se erige como única guía posible. En este trabajo se explora la idea que, fruto de este proceso, los sujetos bajo el régimen de virtualidad se transforman en seres individualistas e infantiles, sin capacidad de agencia, que orientan su existencia únicamente al placer.

## Abstract

As a result of digitalisation, the digital modifies the conditions of the material world in a radical way and the other way round, a complex relationship between the two that leads to the consolidation of a virtual reality in which the machine is the only possible guide. This paper explores the idea that, because of this process, subjects under the regime of virtuality become individualistic and infantile beings with no agency capacity who orientate their existence only towards pleasure.



# Objectius de Desenvolupament Sostenible

Els Objectius de Desenvolupament Sostenible (ODS)<sup>1</sup>, integrats en l'Agenda 2030 per al Desenvolupament Sostenible, són la materialització d'un compromís mundial per a la cooperació en favor d'un món més sostenible. Aprovats el 2015 per l'Assemblea General de les Nacions Unides (amb un acord històric entre 193 països), busquen ser un instrument global i una guia per a la implementació de l'agenda. Així, consisteixen en disset fites concises, fàcils de comunicar i aplicar, de caràcter ambiental, social i econòmic.

El caràcter teòric i especulatiu d'aquest treball dificulta la vinculació dels continguts del mateix amb els ODS, ja que, per la seva naturalesa assagística, no té una aplicació pràctica que pugui fomentar la implementació dels ODS de manera directa. Tenint això en compte, però, es pot vincular, encara que sigui tangencialment, la crítica que aquí es desenvolupa amb dos dels ODS: el número onze, «Ciutats i comunitats sostenibles», i el número disset, «Aliança pels objectius».

Pel que fa al primer, «Ciutats i comunitats sostenibles», és un objectiu que consisteix en aconseguir que les ciutats, i de manera més general els assentaments humans, siguin espais inclusius, segurs, resilents i sostenibles. En el cor d'aquest objectiu, està la idea de fomentar que la relació de la humanitat amb el seu entorn es faci de manera planificada, assegurant la preservació del patrimoni cultural i natural, així com de garantir una vida digna per a tota la ciutadania. Aquesta meta se situa, de fet, al nucli de la crítica d'aquest assaig: la necessitat d'aturar l'acceleració del creixement humà, de construir un model de vida més sostenible i respectuós amb la natura, per assegurar un futur pròsper per a l'espècie.

Pel que fa al segon ODS relacionat amb aquest treball, «Aliança pels objectius», consisteix en recalcar el fet que la construcció d'un món més sostenible implica tota la humanitat, que ha de ser una acció global sustentada en la cooperació internacional, ja que és l'única manera de garantir la consecució de

l'agenda. En aquest sentit, la comprensió de la necessitat d'un canvi de pensament generalitzat, d'una acció coordinada gràcies a la trobada amb l'alteritat i el valor de la comunitat, és un esperit que travessa tot l'argumentari d'aquesta dissertació.

Finalment, cal recalcar que aquest no és un treball tècnic ni científic, sinó una reflexió des del pensament humanístic: la seva aplicació pràctica és nul·la. Així doncs, la voluntat d'aquest TFG no és, en cap cas, oferir respostes o vies per a implementar els ODS, sinó convidar a reflexionar sobre el marc en el qual operem i quines són les seves carències.

<sup>1</sup>Tota la informació referida als ODS s'ha obtingut de la pàgina web de la Diputació de Barcelona, disponible a <<https://www.diba.cat/web/ods/que-son-els-ods>>.

# Índex

1.	Introducció .....	1
2.	Plantejament de la recerca.....	3
2.1.	Descripció el problema .....	3
2.2.	Preguntes de recerca.....	4
2.3.	Hipòtesi.....	5
2.4.	Objectius de la recerca.....	6
2.5.	Delimitació de la recerca.....	7
3.	Estat de la qüestió.....	11
4.	Marc teòric.....	13
4.1.	La digitalització de la cultura. Realitat virtual, imatge i pantalla .....	14
4.1.1.	Imatge i hiperrealitat .....	14
4.1.2.	L'omnipresència de la pantalla .....	17
4.1.3.	Un metavers més enllà de la pantalla.....	19
4.2.	Les societats de la informació. Excés de dades i paràlisi .....	20
4.2.1.	Un flux comunicatiu incessant .....	20
4.2.2.	Indistinció i conversa màquina-màquina .....	22
4.3.	Individus desdoblats. Identitat i cos en el món virtual .....	24
4.3.1.	Construir la identitat com una imatge .....	24
4.3.2.	Individualisme en un entorn 24/7.....	26
4.3.3.	El cos com a terminal d'operacions .....	28
4.4.	Indistinció del gènere i política cíborg .....	29
4.4.1.	Cíborgs i feminització .....	29
4.4.2.	Evolució cap a un escenari posthumà.....	31
4.5.	Gamificació, infantilisme i treball.....	32
4.5.1.	Gamificació, individualisme i privatització de l'experiència .....	32
4.5.2.	Viure al parc temàtic .....	34

4.5.3. Oci, treball i temps lliure .....	36
4.6. Realisme capitalista, impotència i futur .....	37
4.6.1. Realisme capitalista en un món publicitari .....	37
4.6.2. Realisme capitalista, hiperrealitat i futur .....	38
5. Metodologia.....	41
6. Jugar a viure al jardí d'infants .....	45
6.1. Un jardí d'infants virtual.....	48
6.1.1. Entendre el metavers com un jardí d'infants .....	49
6.1.2. L'homogeneïtzació del pla digital i la consolidació del jardí.....	51
6.1.3. La lògica del jardí a la ciutat genèrica .....	53
6.1.4. Un jardí sense límits .....	55
6.2. Construcció de la identitat al jardí d'infants .....	56
6.2.1. Com nens petits .....	56
6.2.2. Cíborgs i deïtats.....	57
6.2.3. Cossos de fang.....	58
6.3. Jugar amb l'Altre.....	59
6.3.1. De la comunitat a la xarxa .....	59
6.3.2. Relacions lúdiques .....	60
6.4. Sota la mirada de la mare.....	62
6.4.1. La màquina maternal .....	62
6.4.2. Memòria-màquina i dret a l'oblit.....	64
6.5. Sortir del jardí .....	66
6.5.1. El jardí d'infants com una utopia .....	66
6.5.2. Cercar l'alternativa .....	67
7. Conclusions.....	69
8. Referències bibliogràfiques.....	73



# 1. Introducció

En les darreres dècades, el procés de digitalització s'ha accelerat de manera vertiginosa. Si es traça una línia de continuïtat des dels anys vuitanta fins ara, es pot constatar com, en pocs anys, allò digital ha passat a formar part de la quotidianitat de l'espècie humana de manera aclaparadora. Actualment, la relació entre el «pla digital» i el «pla material» és tan complexa, tan inaprehensible, que és difícil de descriure. Ambdues esferes mantenen un enllaç aparentment infrangible, esdevenint en un únic món, una única realitat virtual –*virtual*, aquí, en el sentit que és una realitat artificiosa, feta d'aparences.

Aquest treball parteix de la idea que, com a conseqüència inherent d'aquest procés de digitalització de l'existència, els individus sota el règim de virtualitat viuen abocats a una experiència de la vida caracteritzada per la impotència. Una sensació fruit de saber-se incapaços de copsar la seva realitat, de processar-la, d'entendre-la, d'intervenir-hi. Aparentment, en aquesta realitat virtual, l'únic agent capaç de –potencialment– digerir i dirigir és la màquina, que s'erigeix com a guia clarivident. Així, delegat tot el poder en ella, inoperants els subjectes sota la seva autoritat, els individus esdevenen éssers infantils, abocats a una experiència lúdica de la vida orientada únicament a la satisfacció personal.

A partir d'aquesta premissa, desenvolupada amb més profunditat en el plantejament de la recerca i sintetitzada en la hipòtesi, es desenvolupa aquest treball amb la voluntat de construir un model descriptiu metafòric que permeti abordar l'objecte d'estudi de manera coherent. Una aproximació humanista al problema en què té un gran pes la construcció d'un marc teòric sòlid sobre el qual assentar les bases de la dissertació, però que pel caràcter assagístic d'aquest treball està guiada per la reflexió i la intuïció. *Jugar a viure al jardí d'infants. Una aproximació crítica a la digitalització de l'existència* és, doncs, un assaig motivat per una inquietud personal vers les condicions de l'existència, per un malestar crític, que s'articula a

través de la lectura de múltiples textos, però que neix de l'observació atenta del context en què s'origina.

Parteix de la iniciativa d'encetar una recerca sobre la qüestió que no busca consolidar-se en una aplicació pràctica, sinó obrir un espai per a l'especulació i el pensament –es fonamenta en la creença que no tot allò *necessari és útil*. Així doncs, aquest text és una primera aproximació al tema, en revisió permanent i amb voluntat d'ampliació, que probablement genera més preguntes que les respostes que ofereix. Tot i aquest caràcter dúctil de la recerca, però, el recorregut traçat permet esbossar –encara que sigui temptativament– unes primeres conclusions coherents amb l'argumentació que vertebrava aquest treball, i que val la pena anticipar abans de la seva lectura.

De la reflexió que és aquest text, s'extreu la idea que la digitalització és un procés de racionalització de l'existència, un intent de parametritzar cada aspecte de la vida per a sotmetre'l a la voluntat humana. Paradoxalment, però, aquest procés exilia la humanitat de la seva pròpia realitat, la relega en un paper secundari: com més poder té la màquina, menys la humanitat; com més potència la primera, més paràlisi la segona. Mers espectadors, impotents davant la seva pròpia creació, els subjectes esdevenen éssers individuals, cada vegada més desvinculats de la comunitat i la tradició, que viuen per i per a si mateixos.

És en aquest escenari que es pot observar un auge de les tendències transhumanistes, que no són sinó la via per assolir la materialització d'un nou ideal: un ésser absolut; asexuat –ni home ni dona–, etern –d'edat indefinida–, il·limitat –que no es reproduïx, es regenera–. És a dir, un ésser més proper a la màquina que a la humanitat feta de carn i ossos. Un model de «vida» utòpic (o distòpic) de difícil consolidació, però cap al qual la humanitat avança de manera accelerada.

Unes conclusions embrionàries, però que sintetitzen el dubte primordial que travessa tota aquesta recerca: una humanitat tan ultraracional com la descrita, tan *hiperhumana*, seria encara humana? I en qualsevol cas, és desitjable aquest futur aparentment inevitable?

## 2. Plantejament de la recerca

### 2.1. Descripció el problema

Des de la popularització dels ordinadors per a ús personal (mitjans dels vuitanta) i la World Wide Web (inici dels noranta) entre els usuaris no especialitzats, el pla digital opera com una capa més de realitat que amplia i modifica el que món real. En un principi, de manera anecdòtica i compartimentada, com un món paral·lel accessible només per aquells que tenien un dispositiu tècnicament adequat i el coneixement suficient per fer-lo servir; actualment, en canvi, de manera completament indestriable de la resta d'elements que conformen la vida, accessible per a tothom pràcticament sense distinció per raó econòmica, tècnica ni de coneixement, fins i tot, sense la necessitat d'una voluntat explícita d'interactuar amb l'esfera digital. Així, en el panorama actual, la distinció entre «món real» i «món virtual» és impossible de descriure de manera efectiva: qualsevol element digital té una presència tan positiva com qualsevol altre factor que conformi l'experiència humana.

Aquest procés de digitalització de l'existència, sota una idea de progrés, de millora, aboca els individus que viuen influïts per allò digital a una vida cada vegada més abstracta, deslligada de les seves condicions materials. Una experiència del món desfigurada, tergiversada, que provoca un malestar generalitzat, d'un tedi nauseabund difícil de pair. La sensació que alguna cosa no funciona, que no va bé, és consubstancial a la vida sota el règim d'allò digital. Sembla, com més gran la influència d'allò digital sobre l'experiència humana, major impotència senten els individus sobre el desenvolupament de la seva pròpia vida. El poder que s'atribueix a allò digital és tan gran, tan incontestable, que els converteix en éssers desposseïts d'agència.

Aquesta inoperància dels subjectes sota l'autoritat del règim de virtualitat deriva, eventualment, en un infantilisme generalitzat de la població. L'existència dels individus –que resten exempts de tota responsabilitat, ja que el poder que tenen per a incidir en la seva existència és mínim– es transforma així en una experiència lúdica, orientada al gaudi i el plaer. Així, la digitalització de la vida empeny els individus a adoptar una actitud cada vegada més egocèntrica, narcisista, centrada en la satisfacció d'un mateix. Una tendència de la qual s'infereix la pèrdua dels valors comunitaris i la tradició, d'un món viscut en comú, en favor de l'adveniment d'un conjunt de mons singulars, modulats per satisfer les aspiracions particulars de cada subjecte.

L'experiència de l'individu, deslligada així del vincle amb l'altre i el seu entorn, se centra en l'optimització d'un mateix. Un exercici en què el subjecte és alhora Pigmalión i Galatea, i que es tradueix sota l'imperi d'allò digital en una dèria biomètrica i eugenèsica: la parametrització de tots i cada un dels aspectes de la seva experiència, física i psicològica, de cara a controlar-los, millorar-los, perfeccionar-los. Aquesta actitud davant d'un mateix, convertit el subjecte en obra i artista, fomenta l'auge del pensament transhumanista, que advoca per la transformació de la condició humana en tots els aspectes mitjanant la tecnologia. Així, la relació estreta, fins a la fusió, amb allò digital es converteix en una aspiració, en quelcom desitjable, ja que sembla garantia d'assolir una condició humana sublim. Tan extraordinària, però, que eventualment traspassaria els límits d'allò que defineix la humanitat i esdevindria posthumana.

## 2.2. Preguntes de recerca

Les preguntes de recerca que busca respondre aquest treball, desenvolupades a partir dels dubtes que planteja la descripció del problema, són:

- I. Amb relació a l'escenari:
  - a. Com es relacionen els plans digital i material? És a dir: quina incidència té allò digital sobre allò material? I viceversa?
  - b. Quin model sociocultural deriva d'aquesta relació? La infantilització, l'individualisme, la dèria biomètrica i el transhumanisme són inherents a l'auge d'allò digital?
- II. Amb relació als individus:
  - a. Com construeixen la seva identitat en aquest escenari?
  - b. Com conviuen amb les dissonàncies que planteja el règim de virtualitat? És possible integrar el malestar en una experiència lúdica?
  - c. Com es relacionen els individus entre ells? És possible un contacte amb l'alteritat en un món escrit en singular?
- III. Amb relació a l'evolució del panorama descrit:
  - a. Cap a quin escenari futur pot esdevenir aquesta conjunció de factors? És possible la configuració d'un escenari posthumà?
  - b. Existeix alguna alternativa?

### 2.3. Hipòtesi

Aquesta hipòtesi parteix de la idea que la digitalització en les societats de la informació és absolutament efectiva: que la relació entre allò digital i allò material és una realitat que transforma totes les dimensions de la vida, des de la configuració de l'entorn fins a la construcció de la identitat dels individus. Però: com interactuen ambdues esferes? Quin model de vida s'instaura, arran d'aquesta relació? I, sobretot, quin impacte té la consolidació d'aquest model pels individus que l'habiten?

Es conjectura que, fruit de la relació entre allò digital i allò material, s'instaura un règim de virtualitat, una *realitat virtual*, que modifica les condicions de l'existència humana de manera profunda. Un règim en què la màquina, dispositiu

en abstracte a què s'atorga un poder de *visió* superior al de l'espècie humana (per la seva potència, si més no en termes quantitatius, a l'hora de processar dades), s'erigeix com a única guia possible. Davant la incertesa que desperta un escenari extremadament expansiu, aparentment il·limitat, alhora que fragmentat – incomprendible completament per qualsevol humà – la clarividència de la màquina sembla ser l'única resposta possible.

Així, s'estableix un ambient, una atmosfera, que incentiva la infantilització dels subjectes, que resten desposseïts d'agència, centrats en si mateixos i incapaços d'imaginar un escenari alternatiu a aquell que habiten. Sota la ingerència de la màquina, l'existència es tradueix en una experiència merament lúdica de la vida, asexuada i gamificada; immadura i infantil.

Aquesta elucubració convida a preguntar-se: quines característiques té la *realitat virtual* vigent? És tan absoluta com s'afirma? Cap on desemboca, aquest escenari, dut a les darreres conseqüències? I també: és inherent a la digitalització la infantilització dels individus? Existeix alternativa? I si és així, des d'on començar a construir-la?

## 2.4. Objectius de la recerca

De cara a confirmar o desmentir la hipòtesi, els objectius d'aquesta recerca, estructurats en principals i secundaris, són:

- I. Desenvolupar un marc teòric sòlid a partir d'una selecció de pensadors que explorin els conceptes principals que configuren la hipòtesi.
  - a. Traçar un recorregut crític des de la puixança de la imatge fotogràfica fins a l'omnipresència de la pantalla com una evolució tècnica imprescindible per a la consolidació d'una realitat virtual.

- b. Definir les societats de la informació, les seves característiques genèriques.
  - c. Exposar de quina manera construeixen la seva identitat els individus en aquestes societats, com configuren el seu jo tant en el pla digital com el material.
  - d. Indagar en la relació entre la digitalització de l'existència i la construcció del gènere.
  - e. Discernir la relació entre oci i treball en les societats de la informació, incidint en els processos de gamificació i ludificació.
  - f. Explorar sota quines condicions es podrien traçar alternatives al règim descrit.
- II. Elaborar un model descriptiu metafòric que permeti comprendre com la digitalització condiona l'existència humana.
- a. Integrar les idees exposades en el marc teòric sota un relat compacte.
  - b. Exemplificar, en la mesura del possible, allò descrit metafòricament de manera concreta.

## 2.5. Delimitació de la recerca

Prèviament a l'establiment de l'estat de la qüestió, es considera important posar sobre la taula amb quin criteri s'ha delimitat la recerca: com s'ha fet la selecció de fonts, què s'ha inclòs i què no i per quins motius. Aquest procés d'acotat de la investigació s'ha realitzat tenint en compte la hipòtesi de partida, els objectius establerts i l'abast d'un treball d'aquestes característiques, amb la voluntat de delimitar la recerca de manera prou precisa per poder arribar a estructurar un eix discursiu, però prou difusa per no encotillar l'evolució del treball.

Així doncs, de manera general, cal mencionar que són força les fonts que han quedat relegades a un segon pla, inclús directament descartades, per una qüestió

de dimensions del treball –malgrat compartir una mateixa estructura, aquesta investigació no té, en cap cas, les pretensions d'una tesi—. També cal tenir en compte que, per la particular aproximació metodològica a l'objecte d'estudi, aquest triatge s'ha fet de manera metòdica, resseguint línies de pensament específiques, però també sovint arbitrària, guiada per la intuïció. Així doncs, les principals fonts seleccionades es poden agrupar de la següent manera:

Primer, filòsofs, sobretot provinents de la tradició francesa, crítics amb la tecnologia i que desenvolupen una teoria pròpia per a provar de descriure els efectes de la digitalització en l'àmbit sociocultural i polític, com ara Jean Baudrillard, Paul Virilio, Gilles Lipovetsky, Jean Serroy o, de més actualitat, Éric Sadin.

Segon, pensadors de l'esfera britànica hereus de la tradició allí molt present dels estudis culturals, com ara Mark Fisher i Sadie Plant –membres ambdós de la Cybernetic Culture Research Unit (CCRU) de la Universitat de Warwick—.

Tercer, crítics i analistes de la tecnologia estatunidencs, amb una visió potser menys conservadora que aquells amb arrels europees, com la ciberfeminista Donna Haraway, el tecnòleg Nicholas Negroponte, el tecnocrític Jonathan Crary o un dels hereus de la teoria de McLuhan, Neil Postman.

Quart, dos autors espanyols, la ciberfeminista Remedios Zafra i el comunicòleg Israel Márquez, que tot i no gaudir, potser, del renom dels autors anteriors, aporten una visió des de l'esfera cultural particular des d'on s'articula aquest assaig.

Una selecció de fonts, doncs, situada en l'esfera cultural occidental i molt centrada en la qüestió tecnològica des d'una òptica humanista. Per altra banda, aquest repertori d'autors, que conforma els fonaments teòrics del treball, s'ha completat amb documentació específica sobre certes qüestions. Especialment en teoria de la imatge, a través les aportacions de Susan Sontag, Joan Fontcuberta i John Berger, i en aspectes relacionats amb la ciutat i la configuració cultural de l'espai públic, amb textos de Martha Rosler i Rem Koolhaas.



Fora de la recerca han quedat pensadors que podrien haver dotat de més múscul teòric el treball, però que han estat descartats per una manca clara de temps. En aquest sentit, hauria estat interessant introduir el pensament d'autors com ara José Ortega y Gasset, Walter Benjamin, Miguel de Unamuno o Michel Foucault en diferents àrees de l'assaig, però, prudentment, s'ha preferit no invocar-los sense haver-los pogut treballar suficient per a integrar-los correctament en el discurs.

Finalment, cal destacar que aquest assaig és, sobretot, un exercici descriptiu. Així doncs, no arriba al punt de fer cap proposta per a lidiar amb l'escenari que es perfila, cap plantejament cap a un possible *egrés*. Per aquest motiu, s'ha descartat tota una línia de pensament que podria haver estat particularment interessant de recórrer, com és aquella sobre la improductivitat voluntària i la necessitat de trobar un temps inactiu, que es podria haver començat a traçar temptativament a partir de les aportacions de Nuccio Ordine (*La utilitat de l'inútil*), Miguel Ángel Hernández (*El don de la siesta*) o Josep Maria Esquirol (*La resistència íntima*).



### 3. Estat de la qüestió

La hipòtesi de la qual parteix aquest treball estableix una correlació entre la infantilització dels individus i el procés de digitalització en les societats de la informació, eix sobre què s'assenta aquest estat de la qüestió. Sota aquesta premissa, s'ha realitzat una cerca interrelacionant ambdós termes per a determinar de quina manera s'ha abordat la qüestió fins ara. Els resultats obtinguts, però, no aporten gaire llum sobre la qüestió.

En la intersecció entre allò digital i la tendència a la infantilització, abunden els articles sobre la infantilització de col·lectius vulnerables –com ara discapacitats, vells, dones, persones migrades, presos...– irrellevants per a la recerca. També, articles sobre la infantilització dels espais acadèmics, un àmbit força més específic que aquell en què posa el focus aquest treball. Dins de la cerca, destaca l'article «Lo infantil y el reverso cómico del discurso capitalista» (Herwin Eduardo Cardona Quitian, 2017), però malgrat versar sobre un tema similar, se centra molt específicament en els usos de l'humor i s'estructura des de la psicoanàlisi freudiana, motiu pel qual no es considera rellevant per emmarcar aquest assaig.

Per altra banda, s'ha buscat intensivament documentació i articles acadèmics sobre la gamificació i la ludificació amb relació a la digitalització. En aquest cas, són abundants els textos que triangulen aquests conceptes amb l'educació, l'aprenentatge i la formació, amb un enfocament pedagògic de la qüestió, i amb el màrqueting, la publicitat i la gestió empresarial, amb un enfocament comercial, dues aproximacions que res tenen a veure amb la formulació d'aquest assaig.

Sí que s'ha localitzat, però, un document que a priori podria ser clau per a establir l'estat de la qüestió, però que llegit amb deteniment res té a veure amb el plantejament d'aquest treball. Es tracta del llibre *De la filosofía digital a la sociedad del videojuego. Literatura, pensamiento y gamificación en la era de las redes sociales* (Guillermo Paredes i Nuria Sánchez-Gey (coord.), 2021), un document que teixeix un

recorregut paral·lel al d'aquest treball —de manera molt més precisa i profunda—, però que se centra especialment en el videojoc com artefacte cultural.

Així doncs, no s'ha localitzat cap altra font que tracti explícitament l'objecte d'estudi, si més no de la manera com es planteja a la hipòtesi. En tot cas, val la pena destacar les aportacions de tres autors que es troben integrades al marc teòric d'aquest treball i que remetent a la qüestió encara que sigui des d'una altra perspectiva. Són les de Baudrillard, sobre la infantilització social i la implementació d'un model semblant a Disneyland en l'esfera occidental; de Sadin, sobre la configuració de la vida sota el règim digital com un parc temàtic, i de Rosler, sobre la ciutat com un espai infantilitzat.

## 4. Marc teòric

En aquesta secció es presenten els principals fonaments teòrics que sustenten aquest treball amb la voluntat de fixar els conceptes més rellevants per al seu desenvolupament. Lluny, però, de delimitar les bases teòriques sobre els noms i cognoms de certs pensadors, la informació està organitzada en sis apartats temàtics en els quals s'integren les idees i hipòtesis de diferents autors amb l'ànim de posar-les en relació.

Primer, dos apartats descriptius del sistema sociocultural actual. «La digitalització de la cultura. Realitat virtual, imatge i pantalla», on s'exposa la naturalesa d'un món governat per la imatge i mediat per la pantalla, a través d'autors com Baudrillard, Márquez, Sontag, Virilio i Zafra. I «Les societats de la informació. Excés de dades i paràlisi», en què es descriu un model no-social que s'estructura teixit sobre un flux comunicatiu incessant, amb les aportacions de Baudrillard i Haraway essencialment.

Segon, dos apartats relacionats amb la construcció de la identitat. «Individus desdoblats. Identitat i cos en el món virtual», una aproximació al cos i el treball en les societats de la informació, amb textos de Crary, Fisher, Lipovetsky i Serroy i Zafra. I «Indistinció del gènere i política cibernètica», on s'explora la condició dels individus al món virtual amb perspectiva de gènere a partir del *Manifest cibernètic* de Haraway i el ciberfeminisme de Plant.

Finalment, dos apartats que incideixen en la capacitat d'agència dels individus. «Gamificació, infantilisme i treball», on es posa el focus en la creixent infantilització de les societats capitalistes tardanes, a través, principalment, de Fisher, Rosler i Sadin. I «Realisme capitalista, impotència i futur», sobre la imaginació d'alternatives i l'anul·lació del temps, una aproximació a *Realisme capitalista* de Fisher amb la intersecció d'autors com Baudrillard, Berger i Crary.

## 4.1. La digitalització de la cultura. Realitat virtual, imatge i pantalla

### 4.1.1. Imatge i hiperrealitat

L'any 1973 es publica *Sobre la fotografia*, un llibre de la novel·lista i assagista Susan Sontag (Nova York, Estats Units d'Amèrica, 1933 – 2004), en què l'autora fa una aproximació moral i estètica a la fotografia amb la voluntat d'explorar quins són els usos que es fan d'aquesta tecnologia, des de mètode de consum i apropiació fins a tècnica de control i registre. En aquest text, Sontag atribueix a la fotografia un poder gairebé absolut sobre la ment dels qui viuen sota el seu domini. Afirmar, «la omnipresència de las fotografías ejerce un efecto incalculable en nuestra sensibilidad ética. Al poblar este mundo ya abarrotado con su duplicado en imágenes, la fotografía nos persuade de que el mundo está más disponible de lo que está en realidad» (2014, 33). Segons l'autora, la ubiqüitat de la fotografia respon a la necessitat de confirmar la realitat i dilatar l'experiència, un desig altrament impossible de satisfer en les societats modernes occidentals.

De fet, diu, hi ha una promesa inherent en la fotografia des del seu origen: «democratizar todas las experiencias traduciéndolas a imágenes» (2014, 17); una substitució del real pel seu signe que garantiria el principi d'igualtat que vertebrava els ideals moderns, tot i que a base de sucedanis. En aquest sentit, assegura que «una sociedad llega a ser “moderna” cuando una de sus actividades principales es producir y consumir imágenes, cuando las imágenes ejercen poderes extraordinarios en la determinación de lo que exigimos a la realidad y son en sí mismas ansiados sustitutos de las experiencias de primera mano, se hacen indispensables para la salud de la economía, la estabilidad de la política y la búsqueda de la felicidad privada» (2014, 149).

Per Sontag, aquest poder de les imatges, capaces «d'usurpar la realitat», rau en el fet que una fotografia no és simplement una imatge (com pugui ser-ho una

il·lustració o una pintura), sinó que és també un vestigi, un rastre de la realitat (2014, 150). Intrínsecament a la tècnica fotogràfica, hi ha la noció de veritat. D'aquesta conjunció conceptual en deriva una idea clau en el text, que «la noció primitiva de la eficàcia de las imágenes supone que las imágenes poseen las cualidades de las cosas reales, pero nosotros propendemos a atribuir a las cosas reales las cualidades de una imagen» (2014, 154). *Res i mimesis*, cosa i imatge, mantenen una relació isomòrfica en què la fotografia arriba a substituir el seu referent. Com sintetitza el semiòleg Roland Barthes (Cherbourg, França, 1915 – París, França, 1980) a *La cámara lúcida*, la fotografia ja no actua com un *medium*, com un signe que representa, sinó que és «la cosa en si» (2020, 63).

En la mateixa línia, l'any 1977, el filòsof i sociòleg Jean Baudrillard (Reims, França, 1929 – París, França, 2007) publica *Cultura y simulacro*, un text en què defineix i delimita la noció d'hiperreal com «la generación por los modelos de algo real sin origen ni realidad» (1978, 5). Suggereix en el text, el món occidental es troba submergit en una realitat sense referents, pura simulació: una hiperrealitat que ha substituït el real. Segons Baudrillard, aquesta hiperrealitat suposa la suplantació de la realitat pel seu signe, pel seu doble operatiu, un material molt més dúctil i susceptible a la manipulació. Ja aleshores, l'autor vincula aquesta noció amb la imatge, a la qual atribueix un «poder mortífero» capaç d'assassinar el seu propi referent (1978, 13).

En aquest sentit, escriu vint anys més tard a *Pantalla total*: «detrás de cada imagen algo desaparece» (2006, 134). Un procés que sintetitza en quatre fases: primer, la imatge com un reflex de la realitat; segon, la imatge com a màscara; tercer, la imatge com a màscara de l'absència i, finalment, la imatge com a pur simulacre, completament deslligada de cap referent real (1978, 14). Per l'autor, la disjuntiva que suposa un punt de no retorn és en el tercer pas: quan la imatge es transforma en una tècnica d'encobriment del no-res. És aleshores que la hiperrealitat es fa efectiva: quan la imatge construeix veritat per si mateixa,

deslligada de qualsevol referent, únicament ancorada en la realitat per la voluntat d'ocultar un buit.

Aquest paradigma, lluny de trontollar amb la irrupció de la fotografia digital, es revitalitza. A *La furia de las imágenes* (2016), l'artista i teòric Joan Fontcuberta (Barcelona, Espanya, 1955) avalua com la democratització absoluta de la fotografia a través de les noves tecnologies de producció i reproducció d'imatges –des de les càmeres electròniques fins als ordinadors d'ús personal i els telèfons mòbils intel·ligents– ha fet que, per primera vegada, tothom sigui productor i consumidor d'imatges, un fet que ha provocat una «avalancha icónica casi infinita» (2016, 32). Així, com ja advertien Sontag i Baudrillard als setanta, es consolida la idea que «la imagen ya no es una mediación con el mundo sino su amalgama, cuando no su materia prima» (ibíd.).

La qualitat digital de les fotografies, però, suma una nova faceta a la ja de per si relació problemàtica entre imatge i realitat. Com adverteix Fontcuberta, la fotografia digital trenca el mite fundacional d'indexicalitat i transparència intrínsec a la fotografia: amb la fotografia digital, que permet la manipulació de la imatge píxel a píxel, la veritat passa a ser una opció (2016, 30). Aquesta fotografia digital, electrònica, deslligada de cap rastre de realitat, l'anomena Fontcuberta «postfotografia», un terme que l'autor entén de manera àmplia i que fa servir no només per descriure l'objecte postfotogràfic, sinó tota una època i manera de relacionar-se les persones amb la imatge. De fet, per Fontcuberta, l'impacte de la postfotografia és tal que els seus efectes es materialitzen en aspectes diversos de la vida arribant a capgirar el «règim de veritat»:

El régimen de la verdad ha cambiado: a lo real se opone lo virtual, a una verdad de hechos se opone una verdad de experiencias. Otras instancias también son distintas: a la memoria se opone la comunicación, a la representación se opone la conectividad. Y respecto al tiempo, los instantes decisivos son relegados por los indecisivos.

Joan Fontcuberta (2016, 171)



#### 4.1.2. L'omnipresència de la pantalla

Així doncs, la usurpació de la realitat per part de les imatges de Sontag, la hiperrealitat de Baudrillard, es refermen en el context postfotogràfic que descriu Fontcuberta. Cal, però, vincular aquest imperi de la imatge necessàriament als suports materials en què aquesta es produeix i reproduïx: actualment, els dispositius connectats a la xarxa, especialment els microordinadors portàtils que són ara els telèfons mòbils, amb càmera integrada i pantalles d'alta resolució. És a través de la pantalla que el món virtual postfotogràfic, hiperreal per definició, s'implementa de manera efectiva.

Israel Márquez (Madrid, Espanya, 1983), doctor en ciències de la informació, fa un repàs exhaustiu de l'evolució d'aquesta tecnologia a *Una genealogia de la pantalla. Del cine al teléfono móvil* (2015), on acaba apuntant que si existeix un regne de la imatge efectiu aquest és l'entorn virtual, un espai icònic que respon a les lògiques de la cultura de la simulació on s'interpreten les coses segons el valor de la interfície (2015, 178-179). En aquesta cultura, les categories «real» i «virtual» no tenen una relació dicotòmica, sinó que es barregen de manera complexa. Diu Márquez, «la pantalla mòbil es también, como la ciberpantalla [la pantalla dels ordinadors, dels PC], una *pantalla divina*, una pantalla que nos permite transformar y modificar lo real, como si fuéramos dioses» (2015, 231). La pantalla mòbil fa divins els seus usuaris en tant que els atorga el poder de la ubiqüitat i l'omnipresència, d'estar simultàniament en diferents llocs, com els déus, i intervenir-hi (ibíd.).

Sobre aquesta qüestió, és especialment interessant l'aportació que fa Remedios Zafra (Zuheros, Espanya, 1973), assagista especialitzada en ciberfeminisme i cultura digital, a *El entusiasmo. Precariedad y trabajo en la era digital* (2017), un text en què explora el poder de la virtualitat sobre la configuració de la identitat, el cos i el treball. Diu Zafra, els dispositius connectats funcionen actualment com «marcos cotidianos de fantasía» en què el pla digital i el pla material se solapen. Aquest marc, els límits de la pantalla, és visible però tan omnipresent que perd importància (2017, 114). Així, actualment, és difícil

determinar on comença i on acaba el real, on es fusiona amb el pla de la fantasia i la imaginació, què és símbol i què no. En la virtualitat de la xarxa, els límits que abans diferenciaven allò virtual d'allò real es desdibuixen; coincideix amb Márquez: ja no es pot entendre la relació entre ambdues esferes com una dicotomia (2017, 115). En aquest sentit, Zafra es pregunta: fins a quin punt la ficció ha tenyit tant la vida que ja n'és la matèria primera?

En algún momento podremos afirmar que lo hicimos, que estuvimos..., porque podremos triunfar, hacer, fracasar en la superficie virtual con un grado confuso de complemento o apropiación total de la vida real. Porque si los tiempos son dedicados mayoritariamente a esa ficción y el resto a dormir, donde los sueños inevitablemente tratan sobre lo vivido, ¿dónde queda la vida y donde termina lo interpretado?, ¿alguien podría decir que eso no es vida si se convierte en la «única vida»?

Remedios Zafra (2017, 107)

El duo de teòrics conformat pel sociòleg Gilles Lipovetsky (París, França, 1944) i el crític de cinema Jean Serroy (Bourg-de-Péage, França, 1941) desenvolupen idees similars a *La pantalla global. Cultura mediàtica y cine en la era hipermoderna* (2009). Si per Márquez la pantalla té un caràcter diví i per Zafra fantàstic, pels francesos la pantalla és «ese espacio mágico en el que se proyectan los deseos y los sueños de la inmensa mayoría» (2009, 9); en tots tres casos, un element que transcendeix les capacitats de comprensió racional de l'individu i l'ubica en un món esotèric, intuïtiu, en què pensen més les sensacions que cap altra cosa. La pantalla, pura imatge, és doncs pels autors un element que distorsiona la relació amb la realitat, fins al punt que Lipovetsky i Serroy parlen d'una «pantallocracia»: un règim en què tota l'existència humana està mediada per aquesta tecnologia (2009, 22), una era de la imatge-excés, d'allò hiper, del més és més (2009, 73).

De cara a concloure, val la pena invocar el teòric cultural Paul Virilio (París, França, 1932 – 2018) i la seva noció de velocitat, que articula amb relació a la pantalla qualificant aquesta de «vehículo audiovisual». Per Virilio, la pantalla és un

dispositiu cridat a modificar la relació amb el món dels éssers humans: en unes societats cada vegada més sedentàries, el cos deixa de ser útil i tota la interacció amb el món queda mediada per aquesta tecnologia (Márquez, 2017, 17). Així, la pantalla es converteix en la principal finestra al món i planteja un escenari en què «ya todo llega sin que sea necesario partir» (Virilio, 1990). La pantalla com a via d'escapament del món real: com un tren d'alta velocitat, dissol les aparences del món exterior i instal·la els individus en un no-temps, en un present absolut, en què només importa el viatge (Virilio, 1988, 68-69). La pantalla, ara ja sí, com a única realitat possible.

#### **4.1.3. Un metavers més enllà de la pantalla**

Aquesta relació estreta amb el que hi ha més enllà de la pantalla, entès com a font de realitat, és la implementació progressiva del que, recentment, s'ha anomenat «metavers». *Metavers*, del llatí *meta* («més enllà») i *vers* (fragment del mot *univers*, en què significa «donar voltes»), és la paraula que s'ha popularitzat per a descriure un món digital expansiu, compost d'espais virtuals on els éssers humans es relacionarien mitjançant avatars (concepte explorat amb més profunditat al punt «4.3.1. Construir la identitat com una imatge») per a dur a terme totes les activitats de la seva vida, del treball a l'oci passant per les relacions interpersonals, amb un grau de realitat total i absolut.

Generalment, aquest mot s'associa amb la companyia Meta Platforms Inc., antigament Facebook Inc., que l'octubre de 2021 va anunciar una reestructuració de l'empresa i l'inici d'un procés de *rebranding* de cara a reorientar la seva activitat a la creació d'una realitat virtual anomenada Metavers (Paul, 2021). Aquest metavers, promogut pel CEO de la companyia Mark Zuckerberg en un vídeo promocional publicat al seu canal de YouTube (*The Metaverse and...*, 2021), pretén ser la punta de llança de tota una nova manera de participar del pla digital: la participació de l'esfera digital de manera indistinta a la vida material, amb una «sensació de presència» [*sense of presence*] (ibíd.) absoluta en les interaccions no presencials.

Alguns teòrics i crítics, però, tracen l'existència del primer metavers (de manera molt embrionària) fins a jocs d'ordinador com *Second Life* o *World of Warcraft*, inclús fins als primers MUDs [*Multi-User Dungeon*], un tipus de jocs de text multijugador en temps real propis dels inicis d'Internet (Márquez, 2017, 187-192). En qualsevol cas, el metavers s'entén encara com un destí, és un futurible: no es considera que existeixi actualment, sinó que podria acabar esdevenint.

## 4.2. Les societats de la informació. Excés de dades i paràlisi

### 4.2.1. Un flux comunicatiu incessant

La producció i consum, de manera constant i massiva, de dades (en forma de text, imatge o altres; essencialment sobre suports electrònics) i les seves conseqüències en les societats modernes es teoritza a partir de la segona meitat del segle xx, amb l'auge de la televisió i els mitjans de comunicació de masses. Ja el 1976, el sociòleg Daniel Bell (Nova York, Estats Units d'Amèrica, 1919 – Cambridge, Estats Units d'Amèrica, 2011) publica el llibre *El advenimiento de la sociedad post-industrial. Un intento de prognosis social* en què encunya el concepte «societats de la informació» per a descriure un nou model social basat en el coneixement, però que no assegura una distribució qualitativa de la informació disponible, sinó tan sols el seu augment quantitatiu. És amb la irrupció d'Internet que aquesta visió profètica es fa efectiva: quan els espectadors deixen de ser únicament receptors i adopten un doble rol, tant de productors com de consumidors, el flux comunicatiu s'accelera assolint velocitats inhumanes; és tan ràpid que les dades estan al servei de la màquina abans que de l'home.

Per abordar aquesta qüestió, és interessant recuperar la proposta que fa l'any 1991 la biòloga i filòsofa Donna Haraway (Denver, Estats Units d'Amèrica, 1944) a l'assaig *Manifiesto cíborg*, un llibre en què convida a repensar quina és la relació de la humanitat amb les màquines, però també amb els animals i la resta de la biosfera,

i quina hauria de ser. En aquest text, Haraway fa una previsió de futur que el pas dels anys ha revelat encertada: la supremacia de les ciències de la comunicació per sobre dels valors polítics, la traducció de tota realitat a unitats d'informació codificades amb un mateix llenguatge que permeti, per tant, la interconnexió de tots els elements en una mateixa arquitectura (2020, 58).

El mundo está subdividido por fronteras diferentemente permeables a la información. Esta es esa especie de elemento cuantificable (unidad, base de unidad) que permite la traducción universal y, por lo tanto, un poder instrumental sin obstáculos (llamado comunicación eficaz). La amenaza mayor a tal poder es la interrupción de la comunicación.

Donna Haraway (2020, 62)

Haraway fa notar, ja aleshores, la relació existent entre la «comunicació eficaç», il·limitada, i les estratègies de control social, ja que per l'autora, si tota l'existència es pot reduir en informació, l'operativitat i efectivitat del poder esdevé absoluta. En la mateixa línia i des d'una òptica eminentment apocalíptica, Baudrillard afirma que, per les societats modernes, «la catàstrofe total seria la omnipresència de toda la información, de una transparencia total» (2006, 16).

Sobre aquesta qüestió, prossegueix Baudrillard a «Los ilotas y las élites» de manera clarivident. A través de l'anàlisi de l'escenari polític a la França dels noranta, l'autor descriu una realitat absolutament dissociada, en què no hi ha cap mena de relació dialèctica entre l'esfera política i la social: el diàleg entre actors polítics i ciutadania és impossible; dades, estadístiques i sondejos substitueixen qualsevol relació real entre ambdós (2006, 96). L'absolutisme de la informació anul·la el poder polític. En aquest escenari, adverteix Baudrillard, «los escándalos, la corrupción y la degradación general no tienen consecuencias», ja que és impossible que les dues parts, política i social, es responguin (ibíd.).

Trenta anys després, Zafra manifesta les mateixes preocupacions que el filòsof francès davant l'excés d'informació que, diu, cega els individus, incapaços de processar-la a la mateixa velocitat que la màquina. Així, insisteix també en com

l'estadística esdevé rellevant per a les ciències socials, ja que sota la promesa de simplificar una realitat complexa impossible de copsar per un humà, tranquil·litzant els subjectes (2017, 91; 2021, 151), transforma la ceguesa en una «visión guiada» (2017, 91). Amb la política absolutament anul·lada per l'empirisme indiscutible de les dades, que no accepten rèplica de cap mena –com discutir un poder que es fonamenta en la *veritat?*–, l'estadística es transforma en l'única ideologia possible per uns subjectes polítics absolutament desposseïts. Recuperant a Baudrillard, ilotes.

Cuando las máquinas tienen respuesta (y pregunta) para todo, suavemente el sujeto corre el riesgo de apagarse. ¿Para qué malgastar energía haciendo esfuerzos por recordar u opinar si ella tiene la contestación más avalada, la que todos tendrán, si responde y produce al mismo tiempo? La parálisis que genera es equiparable a la dependencia que propicia.

Remedios Zafra (2021, 246)

Aquesta paràlisi fruit de la «clarividència computacional» de la màquina (Sadin, 2017, 23) que posa de manifest Zafra no és fútil, ans al contrari, és una de les claus per a interpretar la relació dels individus amb el món en les societats de la informació. L'excés d'informació no només impossibilita l'exercici polític, sinó que té conseqüències directes sobre l'ètica dels subjectes: una sobredosi d'impactes comunicatius anestesia la capacitat de resposta dels receptors (Baudrillard, 2006, 230; Sontag, 2014, 30). Així, com més quantitativa, repetitiva i banal la comunicació, més familiar, ordinària i inevitable, menys reaccions provoca. Com més es mou la informació, més immòbils els homes. O recuperant a Haraway, en les societats de la informació «nuestras máquinas están inquietamente vivas y nosotros, terriblemente inertes» (2020, 22).

#### **4.2.2. Indistinció i conversa màquina-màquina**

Les societats de la informació, així, promouen una ideologia basada en l'absència de valors on l'elecció de consum substitueix l'elecció política i els canvis estètics

els canvis socials. En aquest aspecte, val a destacar la manera en què Barthes descriu les societats avançades com aquelles caracteritzades per consumir imatges en lloc de creences, cosa que acaba desembocant en un «tedi nauseabund» entre els individus, «como si la imagen, al universalizarse, produjese un mundo sin diferencias (indiferente)» (2020, 129). Un món indistint, saturat, en què les dades que produeixen els individus són tan inabastables que tan sols pot processar-les completament la màquina, nova guia espiritual de les societats de la informació. Un imperi de la buidor que, diu Baudrillard, amenaça de conquerir el món sencer:

El imperialismo ha cambiado de rostro. Lo que Occidente quiere imponer en el futuro al mundo entero, bajo el mando de lo universal, ya no son sus valores, completamente desarticulados, sino precisamente su ausencia de valores. (...) Distribuimos generosamente el derecho a la diferencia, pero en secreto, y esta vez de modo inexorable, nos esforzamos por producir un mundo exangüe e indiferenciado. Este terrorismo no es fundamentalista: es precisamente el de una cultura sin fundamento. Es el integrismo del vacío.

Jean Baudrillard (2006, 80)

Un escenari en què flux comunicatiu és, cada vegada més, fet per màquines i per a màquines, on la dimensió humana de la conversa és mera superfície. Les unitats d'informació tenen en aquest context un ús doble, que ja atribuïa Sontag al poder de la fotografia en les societats industrials avançades: «como espectáculo (para las masas) y como objeto de vigilancia (para los gobernantes)» (2014, 173-174). Ara, però, ja no es tracta del poder de les imatges visibles per l'ull de l'home, sinó de les imatges com a text llegible per la màquina: una imatge digital no necessita revelar-se en una forma accessible per l'ull humà per a que una màquina pugui processar-la (Paglen, 2016), cosa que la transforma més en un agent operatiu que en un dispositiu estètic.

Tanmateix, les societats de la informació plantegen un escenari màquina a màquina en què per sobre de la interpretació del text –la lectura humana– predomina l'explotació del subtext –el processament de les metadades, dels «bits-

acerca-de-bits» (Negroponte, 1995, 33; 187)—. Una conversa entre les màquines que no es regeix pels ritmes humans, sinó que s'estén en el temps impertorbablement i indefinida.

### 4.3. Individus desdoblats. Identitat i cos en el món virtual

#### 4.3.1. Construir la identitat com una imatge

Els individus no són immunes a la digitalització de la cultura en les societats de la informació, ans al contrari, en són la matèria primera. En el règim de virtualitat actual no només es dupliquen els elements inanimats que configuren la realitat, també les persones fabriquen i modulen el seu «*doppelgänger* digital» (Montardit, 2021, 93), amb què (o qui) conviuen. Idealment, l'esfera digital és un espai per a la fantasia on cadascú pot construir la seva identitat d'acord amb als seus desitjos, desvinculada del seu cos material.

Aquesta construcció de la identitat a l'esfera digital es fa, essencialment, a través de la creació de perfils modulats a la voluntat de cadascú, d'avatars. *Avatar*, del sànscrit *avatara*, significa «encarnació» o «el que descendeix» i en la mitologia hindú fa referència al descens d'una divinitat al món dels mortals (Márquez, 2017, 189). En l'esfera digital, s'utilitza aquest terme per a descriure cada un dels diferents perfils que pot crear l'individu per interactuar en línia, que no necessàriament es corresponen amb les seves característiques pròpies a l'esfera material. Així doncs, un pot escollir canviar de gènere, de color de pell, d'edat... Un, si vol, pot ser un animal fantàstic o un concepte. I de manera múltiple: els avatars no són restringits, cadascú en pot crear a voluntat segons convingui. Idealment, l'únic límit és la imaginació de cadascú.

Cada vegada més, però, les identitats digitals emulen les identitats reals (Zafra, 2017, 112): tot i que amb una pàtina de millora, de màscara, a Internet la representació de l'individu s'identifica cada vegada més amb el seu «jo real». Un



mecanisme per a contrarestar la virtualitat d'aquest món de fantasia, ja que en el fons, com adverteix Zafra, «lo real sigue siendo lo que más nos moviliza» (2017, 181). Així en el món virtual, el pla material i digital mantenen una relació simbiòtica; també les persones, entre el seu «jo real» i la seva projecció digital.

Però el cos físic molesta, no s'adapta bé a les exigències del món virtual. Així, es desenvolupen noves tècniques i mecanismes de relació amb la carn. Segons Zafra, la preeminència de la imatge virtual fomenta l'assentament d'una «era *poscuerpo*» en què, per una banda, la desmaterialització del cos generada per la interfície —que actua com a *medium*—, fomenta l'aparició de perfils i avatars que substitueixen el cos en l'esfera virtual, i per l'altra, cal intervenir el cos material per tal que s'adapti a les demandes de la seva imatge digital (2017, 156). Una relació entre el cos i la seva representació que l'autora problematitza, ja que assegura, no està clar que aquesta deriva essencialment transhumanista sigui autènticament emancipadora.

De fet, altres autors van un pas més enllà i asseguren que la identitat, així, es buida de contingut: ja sigui en l'avatar digital o en el cos físic, es transforma en pura imatge. En aquest sentit, diu Baudrillard, el que es busca respecte al cos no és tant la salut, entesa com un estat d'equilibri del cos, sinó la forma, «una expansión efímera, higiénica y publicitaria del cuerpo» (2020, 21). Sintetitza: «no es: yo existo, estoy ahí, sino: soy visible, soy imagen, *look, look!*» (2020, 22).

En la mateixa línia, Mark Fisher (Regne Unit, 1968 – 2017), escriptor i crític cultural, descriu a *Los fantasmas de mi vida* (2013), l'existència d'un «un *look and feel* hiperbólicamente mejorado, más que obviamente artificial» (2018, 167), fruit de l'abús del retoc digital de les imatges i la cirurgia estètica. Una idea en sintonia amb el pensament de Zafra, ja que per Fisher la mal-leabilitat de la identitat no deriva tant en la creació d'avatars fantasiosos, deslligats del real, sinó en una «normalidad digitalmente mejorada: una normalidad que es a la vez perversa y ultrabanal, de la que todos los defectos han sido borrados» (ibíd.). La identitat digital i física, en un

món virtual, és una construcció que aspira a la perfecció en la superfície a canvi de sacrificar qualsevol possible profunditat.

Lipovetsky i Serroy, a *La pantalla global*, identifiquen aquesta tendència com una conseqüència directa d'una cultura individualista en el que qualifiquen com l'«era hipermoderna»; un individualisme que es caracteritza per «el culto al cuerpo, el culto a lo psicológico o lo relacional, el culto al hedonismo consumista y el culto a la autonomía subjetiva» que «brotan cuando desaparece la fe en las grandes ideologías de la historia (Nación, Revolución, Progreso)» (2009, 206). És arran de la desestructuració dels vincles socials i familiars (de la pèrdua de valors mencionada a l'apartat anterior) que es produeix la «soberanía triunfal del sujeto» (ibíd.). Una sobirania de l'individu que, pels autors, es tradueix en una tendència al culte al cos optimitzat, a l'estètica, al benestar físic i la sensibilitat emocional; una resposta a la necessitat de contrarestar una cultura cada vegada més abstracta i desmaterialitzada (2009, 278). Són les dues cares d'una mateixa moneda.

#### **4.3.2. Individualisme en un entorn 24/7**

Aquesta caràcter dual del món virtual, que Lipovetsky i Serroy inclús qualifiquen de paradoxal (2009, 279), no només aplica a la relació entre la identitat digital d'hom i el seu cos, sinó també a gran escala, entre l'individu i els altres membres de la societat. Pels autors, un individualisme extrem fomenta el trencament de les comunitats (en què la identitat dels seus membres es defineix amb relació a l'altre), però no necessàriament implica aïllament. En l'era hipermoderna l'individualisme va de la mà de l'alçament de la societat com a massa (2009, 277), una suma desarticulada d'individualitats basada en l'afinitat de gustos de consum. Unes societats-massa en què cada individu gaudeix d'una experiència completament personalitzada, d'una «vida a la carta» (2009, 206). Es podria dir, com vaticina Negroponte a *El mundo digital*, una massa d'unitats demogràfiques d'una sola persona (1995, 196).

Fins a cert punt, inclús, unitats demogràfiques no-humanes. En les societats de la informació, el flux comunicatiu perpetu obliga a instal·lar-se els individus en un règim temporal antinatural. Mentre el cos dorm, el cos de dades digital continua actiu i produint; l'individu descansa, però el seu *doppelgänger* digital no ho fa mai. Jonathan Crary (Estats Units d'Amèrica, 1951), pensador i crític d'art especialitzat en teoria de la imatge, explora extensament aquesta idea a *24/7. El capitalismo al asalto del sueño*, un llibre publicat l'any 2014 en què dissecciona la idea d'un temps *non-stop* intrínsec al capitalisme tardà. Crary recupera en aquest text l'abreviatura informal «24/7» (les vint-i-quatre hores del dia, els set dies de la setmana) per identificar un temps continu, que no accepta interrupcions ni moments de descans, en què cada minut és al servei del sistema productiu. Així, descriu un règim temporal deslligat dels ritmes cíclics connaturals a l'experiència humana, que imposa un model de rendiment propi de la màquina (2015, 20), una qüestió que problematitza.

Segons l'autor, en un entorn 24/7 s'espera dels humans una eficàcia que no els és pròpia: no dormir, no parar, treballar sense pausa, sense límits (2015, 21). És, doncs, un entorn desvinculat necessàriament de l'esfera social, en què el treball impregna cada un dels àmbits de la vida. En aquest sentit, diu, «un entorno 24/7 tiene la apariencia de un mundo social, pero en realidad es un modelo no social de rendimiento propio de máquinas y una suspensión de la vida que no revela el coste humano que se necesita para mantener su eficacia» (2015, 20). Un entorn 24/7 és un món no social en què els humans són més una peça més de l'engranatge, més objectes passius que subjectes actius i autònoms.

Un entorn 24/7 és, doncs, un món en què la identitat de les persones està directament vinculada al treball –i no a la seva comunitat, l'esfera social– i el seu valor a la seva productivitat. En relació amb aquesta qüestió, Franco "Bifo" Berardi (Bolonya, Itàlia, 1949), pensador marxista i agitador cultural, apunta que en el capitalisme tardà «el Capital ya no recluta a las personas, sino que compra paquetes de tiempo separados de sus portadores, ocasionales e intercambiables» (citada a Fisher, 2016, 133). El treball, així, es desvincula de la dimensió humana, dels drets

de les persones i les necessitats dels cossos (Fisher, 2016, 133). Un temps productiu sense pausa implica, necessàriament, la deshumanització del subjecte, la seva reïficació.

Un entorn 24/7 és, també, un món quantificable i mercantilitzable, «en que la privacidad es imposible y en [el] que uno se convierte en un espacio permanente de cosecha de datos y de vigilancia» (Crary, 2015, 111). Totes les accions que duen a terme els individus són registrades a través dels dispositius amb què interactuen, transformades en informació que la màquina processa per a extreure patrons de comportament i tendències de consum. El temps d'oci i de treball aquí són indistints, també el temps productiu i de consum; transformat en dades, tot és susceptible de ser rendibilitzat. Fins al punt que, en les societats de la informació descrites anteriorment, és la màquina qui té una ingerència pràcticament il·limitada sobre l'existència humana, no els humans qui gaudeixen d'una major riquesa d'informació (Jodie Dean citat a Colquhoun, 2021, 68).

#### **4.3.3. El cos com a terminal d'operacions**

Però tot i la tendència en el món virtual de fer prevaldre l'esfera digital sobre la material, malgrat la voluntat inclús d'abandonar el cos per a transformar-se els individus en pura informació, el cos, recorda Zafra, sempre està: «Lo noto por cómo me lo agradece cuando bebo agua y por esa punzada en los riñones. Nos alimentamos mal, calentamos y comemos comida que no lo parece, desarrollamos intolerancias, caminamos poco, deformamos la espalda, los ojos miopes se secan de apenas parpadear. Ningún cuerpo, prehistórico como el nuestro, resiste una vida sentados frente a la pantalla del siglo XXI» (2021, 167).

Un cos encara ara imprescindible per a formar part del món virtual: convertit en terminal d'operacions, el cos és el port de connexió amb l'esfera digital més que no pas la ment. És a través de les mans que operen els individus amb els dispositius electrònics, són els ulls els que parpellen davant de la pantalla, és l'oïda que

ensordeix sota l'impacte dels auriculars; el cos és la porta d'accés a allò digital, una porta física, vinculada al tacte, la mirada i l'audició, als sentits.

Una relació carnal, íntima, que s'aguditza amb la miniaturització dels dispositius, ara ja «pròtesis transparents» del cos (Márquez, 2017, 23), òrgans cibernètics exocorporals que competeixen amb les funcions de l'individu creant una «rivalidad parasensible, un desdoblamiento del ser en el mundo» (Virilio, 1988, 76-76). Una relació cada vegada més íntima amb la tecnologia, que físicament s'impregna a la pell, que aviat ens traspasarà a *dins*. Una relació íntima, també, en el sentit que la tecnologia, cada vegada més personalitzada, actua com a confident, com amic, com a mare (Sadin, 2017, 82; 98).

## 4.4. Indistinció del gènere i política cibernètica

### 4.4.1. Cibernètics i feminització

En l'escenari descrit, la dicotomia ment/cos s'aguditza i la dimensió material de l'individu s'instrumentalitza; només és una eina de treball. Arran de la industrialització capitalista, s'inicia un procés d'indistinció entre les categories home/dona, adult/infant, fruit de la mecanització dels processos de producció. Com més es desenvolupa la indústria, més indiferents són les qualitats físiques dels treballadors. La classe obrera s'uniformitza (Marx, Engels, 2004, 31). Un procés que s'aguditza amb la digitalització de l'esfera laboral en les societats de la informació: davant de la pantalla de l'ordinador, les mans sobre el teclat i l'esquena corba, la indistinció és cent per cent efectiva. El cos ja només actua com un terminal pel flux d'informació entre ment i pantalla.

En aquesta conjuntura, s'instaura el que Haraway anomena «economía del trabajo doméstico»: la redefinició del treball, l'executin homes o dones, com femení i feminitzat:

El término «feminizado» significa ser enormemente vulnerable, apto a ser desmontado, vuelto a montar, explotado como fuerza de trabajo de reserva, estar considerado más como servidor que como trabajador, sujeto a horarios intra y extrasalariales que son una burla de la jornada laboral limitada, llevar una existencia que está siempre en los límites de lo obsceno, fuera de lugar y reducible al sexo.

Donna Haraway (2020, 68)

En l'economia del treball domèstic, pròpia de les societats de la informació, tots els treballadors independentment del seu gènere resten desposseïts d'agència, sotmesos als ritmes urgents d'un entorn laboral 24/7, aïllats de l'esfera pública, sempre fent malabars per subsistir; és una experiència essencialment femenina del capitalisme. En aquest sentit, és interessant recuperar el paral·lelisme que fa Zafra entre les dinàmiques de control que instaura el patriarcat vers les dones i el capitalisme vers els treballadors, com ara: fomentar l'enemistat i la rivalitat, la reclusió en espais privats, la conversió del subjecte en un vigilant de la moral o l'estigmatització de qualsevol que trenqui amb la norma (2021, 50).

Aquesta dinàmica s'emmarca en un món virtual, que es caracteritza per tenir unes fronteres cada vegada difícils de traçar, unes formes més difícils d'enfocar. En l'escenari actual, els límits entre les categories i) humà / animal, ii) organismes (humà-animal) / màquines, iii) físic / no-físic es desdibuixen (Haraway, 2020, 19-28). Neix, així, la figura del cibernètic, un ésser múltiple i fragmentat, que muta, capaç de navegar la indistinció i la indiferència. Una figura que Haraway entén més com un posicionament ètic vers l'existència que com un monstre de ciència-ficció. Afirmar: «todos somos quimeras, híbridos teóricos y fabricados de máquina y organismo; en resumen, somos cibernéticos» (2020, 15).

La «política cibernètica» és partidària de les fusions espúries entre humà i màquina, ja que a través d'aquests acoblaments subverteix i altera «la estructura y los modos de reproducción de la identidad “occidental”» (Haraway, 2020, 101). És l'ascens dels «altres» (2020, 105), la negació de l'Home com estendard del *logos* occidental (2020, 91). Fill de la raó, pel cibernètic el cos és només un recipient per la

ment, no té cap condició sacra; és més un recurs que es té que una cosa que s'és (2020, 107).

Irònicament, el cibernò, un monstre cridat a trencar amb la comunitat social (2020, 112-117), representa el «terrible propòsit» (*telos*) d'Occident: un jo suprem lliure de qualsevol dependència, un individu absolut (2020, 17) que no somia en reproduir-se, sinó en regenerar-se (2020, 116); que no aspira a formar una família (2020, 119) sinó a formar part del circuit integrat. El cibernò és la cima de l'individualisme, però no com aïllament, sinó com pas necessari per a la dissolució del subjecte en la massa. Una ètica cibernò implica, en última instància, renunciar a la identitat com una separació entre el subjecte i l'objecte, entre el jo i l'altre (Kember, 1998, 362); assumir la participació d'un mateix en una xarxa de control planetària com una peça més del sistema (Haraway, 2020, 29-30).

El cibernò, en tant que agent contaminant (blasfem, diu Haraway) cridat a subvertir la gramàtica cultural, crea una interferència en els fluxos d'informació i «lucha por el lenguaje y contra la comunicación perfecta» (2020, 101). L'eficàcia d'aquesta voluntat contracomunicativa, però, és qüestionable. Com ja s'ha exposat anteriorment, l'escenari actual revela que la renúncia als valors tradicionals en les societats occidentals afavoreix, més que no pas perjudica, la consolidació de l'imperi de la informació. Essencialment, perquè cal substituir els mites als quals es renuncia per altres, i davant l'absència, és la informació en si mateixa la que actua com un «sustituto moderno de todos los demás valores» (Baudrillard, 2006, 218).

#### **4.4.2. Evolució cap a un escenari posthumà**

Desenvolupada fins a les últimes conseqüències, la fantasia ciberpunk de Haraway projecta un escenari ja no transhumanista –la transformació de la condició humana mitjançant la tecnologia–, sinó directament posthumanista –la humanitat ja no és motor ni eix del procés històric: ho és la màquina–. Una lectura de la política cibernò que acostava el pensament de Haraway al de l'escriptora i filòsofa Sadie Plant

(Birmingham, Regne Unit, 1964), que té una concepció obertament apocalíptica de la digitalització de l'existència humana:

Enganchado a las pantallas y conectado a las pletinas, el hombre se convierte en usuario y en adicto, y ya no puede insistir más en su autonomía y separación soberana de la naturaleza. Cada vez más integrado con el entorno del que siempre se había considerado diferenciado, se encuentra a sí mismo viajando en redes que ni siquiera sabía que existían y entrando en espacios en los que sus concepciones de la realidad y la identidad quedan destruidas.

Sadie Plant (Kember, 1998, 369)

Per Plant, la digitalització respon a la fantasia masculina de retornar al ventre matern (la *matrix*), d'abandonar el cos propi i renunciar al jo, a la identitat individual, per a fusionar-se amb el tot (Plant, 1993). En el ciberfeminisme de Plant, la fase última del progrés és la consolidació d'un món posthumà en què les intencions de l'espècie humana ja no guien el desenvolupament global (Plant, 1993), sinó la màquina. Un món sense iniciativa humana en què ni el patriarcat ni el feminisme hi tenen cabuda (Kember, 1998, 369), doncs la igualtat entre tots els individus per a formar una massa indistinta i homogènia és cent per cent efectiva.

## 4.5. Gamificació, infantilisme i treball

### 4.5.1. Gamificació, individualisme i privatització de l'experiència

Un món virtual és un món gamificat, és a dir, que basa el seu funcionament en dinàmiques de joc i mecanismes de recompensa. Amb l'evolució des d'una societat industrial fins a l'actual societat de la informació, hi ha un canvi de la noció de treball a la de joc (Haraway, 2020, 53) que modifica totes les esferes de la vida. Es podria dir, recuperant la màxima del filòsof i sociòleg de la comunicació Marshall McLuhan (Edmonton, Canadà, 1911 – Toronto, Canadà, 1980), que, si «el mitjà és el missatge», l'únic missatge possible sota el flux comunicatiu 24/7 és el joc i



l'entreteniment. És una qüestió inherent a la convergència digital i l'imperi de la informació.

El crític cultural Neil Postman (Nova York, Estats Units d'Amèrica, 1931 – 2003), deixeble de McLuhan, apunta en aquesta direcció, també, a *Divertim-nos fins a morir* (1985). Per Postman, l'acceleració de dels fluxos comunicatius deriva, necessàriament, en una major superficialitat, la incapacitat dels espectadors per a digerir els continguts, la supremacia de la forma sobre el fons. És una comunicació immadura, irreflexiva, infantil. Una comunicació que només accepta com a resposta la diversió i que, de retruc, dinamita la resposta comunitària davant dels esdeveniments més tràgics: ja tot forma part de l'espectacle (Postman, 1990).

Una idea que recullen diversos pensadors tecnocrítics, entre ells el filòsof Éric Sadin (França, 1973), que apunta a una «gamificació de l'existència» (2017, 141) vinculada a l'auge de les tecnologies de la comunicació i d'una major individualització. Per Sadin, els dispositius electrònics actuen gairebé com elfs màgics proporcionant una assistència hiperindividualitzada als individus (2017, 82-83); mitjançant la «cuantificación computacional» (2017, 136), que intervé en totes les esferes de la vida, s'elimina el conflicte: la màquina sap el que és bo pel subjecte perquè és qui millor el coneix, és la responsable de la presa de decisions. Aquesta dinàmica instaura una «administración *soft* y de apariencia casi lúdica de las existencias» (2017, 15), on no hi ha espai pel dubte, no hi ha zona gris. Amb l'administració algorítmica de la quotidianitat, l'horitzó (el futur) esdevé «un parque temático indefinidamente modulado a la singularidad de cada ser» (2017, 85).

S'elimina, així, l'esfera pública en favor de la vida privada. Com vaticina Haraway, les formes modernes de vida privada són conseqüència dels dispositius miniaturitzats i els videojocs (2020, 76), de les tecnologies de la comunicació que destrueixen la vida pública (2020, 75) i afavoreixen la privatització de l'existència. Com més interconnectats en la xarxa, més desvinculats de la comunitat social.

Aquest procés de gamificació, hiperindividualització i privatització de la vida fruit de la virtualització de l'existència es produeix tant en l'esfera digital com en la

material, tant sobre l'individu com sobre l'entorn que habita. L'artista i crítica cultural Martha Rosler (Nova York, Estats Units d'Amèrica, 1943) descriu aquest fenomen amb precisió a «Al servicio de la(s) experiencia(s)» (*Clase cultural. Arte y gentrificación*, 2013), on descriu la ciutat com un entorn controlat i infantilitzat, on els individus s'autoprodueixen sota la mirada aliena (2017, 143) en una mena de panòptic benthamià. En la ciutat de Rosler, la metròpolis s'erigeix com una totalitat en una societat organitzada sense un «afuera» possible: les esferes pública i privada són indistintes, els límits entre allò urbà i la Natura es desdibuixen i els públics s'atomitzen «devenidos en individuos a menudo convenientemente invisibles unos para otros» (2017, 145).

#### **4.5.2. Viure al parc temàtic**

Una conjunció de factors a escala individual i urbanística que aboca els individus a una vida infantilitzada al servei de les experiències, el consum i el plaer. En un entorn gamificat, l'adultesa ja no consisteix en l'assumpció de responsabilitats, la consolidació de l'ésser com un ciutadà de ple dret a la *polis*, sinó que significa «volver a imaginarnos en nuestro tiempo libre como si fuéramos niños que buscan divertirse» en una ciutat que promet fantasies de seguretat i aventura superposades (Rosler, 2017, 145).

En aquest sentit, la ciutat es presenta com un parc temàtic, fabricat a partir d'il·lusions i fantasies, que remet a l'anàlisi que Baudrillard fa de Disneyland a *Cultura y simulacro*, i que es correspon amb la concepció de Sadin de la vida com un «parc temàtic modulad a la singularitat de cadascú» (2017, 85) mencionada anteriorment. Diu Baudrillard, Disney és una escenificació en miniatura de l'Amèrica real (1978, 25) —actualment, es podria ampliar a tota l'esfera d'influència occidental—: un «mundo infantil congelado» (ibíd.), en què tots els valors socials es presenten «embalsamados y pacificados» (1987, 26). Una síntesi degenerada i hiperbòlica que serveix per fer creure als adults que en la seva quotidianitat estan més enllà de la fantasia del parc temàtic, per amagar l'omnipresència de

l'infantilisme que tenyeix la seva existència (1987, 27). El model Disney, però, està arreu. Cada ciutat convertida en un immens escenari fet de signes infantils i miratges (ibíd.), en un gran parc temàtic que promet aventura i diversió.

És un model social que es regeix pel principi del plaer, per la cerca individual d'experiències, que permetin als subjectes consolidar la seva identitat de manera lúdica i dotar de sentit la seva existència sense sotmetre's a la comunitat; autoproduir-se sense establir una relació amb l'altre. Així, els individus es pensen amb relació a les seves preferències de consum, no a la seva pertinença a les comunitats tradicionals, completament desarticulades (Rosler, 2017, 149). En les societats de la informació virtuals i gamificades, descrites a bastament en apartats anteriors, l'individu com a subjecte polític desapareix en favor de l'(hiper)consumidor.

[U]n hiperconsumidor que ya no tolera los tiempos muertos ni las esperas: necesita más emociones, más sensaciones, más espectáculos, más cosas que ver para no bostezar y para *sentir* incesantemente. Un neoespectador que necesita *flipar*, que quiere *colocarse* con imágenes, experimentar la «embriaguez» dionísica de escapar de sí mismo y de la banalidad de los días.

Gilles Lipovetsky i Jean Serroy (2009, 80)

Aquesta concepció dels individus com éssers regits per la cerca del plaer, pel més és més, pel consum d'informació 24/7 com a única sortida per «escapar de sí mismo y de la banalidad de los días», la recull Fisher sota el concepte «hedonia depressiva» (2016, 50). Una noció que apunta a la incapacitat dels individus per fer qualsevol cosa que no sigui buscar plaer, però que desemboca en la sensació permanent que fa falta *alguna cosa més*. Si la depressió es caracteritza justament per l'anhedonia (la incapacitat per sentir plaer, alegria), en l'hedonia depressiva que descriu Fisher és la impossibilitat de superar el principi del plaer el detonant de l'estat depressiu.

### 4.5.3. Oci, treball i temps lliure

La gamificació, convertir la vida en un joc on prima la diversió per sobre de qualsevol altra finalitat, és inherent a les societats de la informació i la digitalització de la cultura. És, també, una mecànica filla del capitalisme tardà comunicatiu, en què oci i treball són indistingibles i la vida es redueix a consumir i produir, entretenir-se i treballar; en què «las funciones pacificadoras del entretenimiento son el anverso del trabajo alienado» (Fisher, 2018, 116). Una vegada més, les fronteres es desdibuixen: amb les tecnologies de la comunicació actuals, la idea d'un lloc i d'un horari de treball fixes desapareix i s'espera dels individus una disponibilitat 24/7 (Fisher, 2016, 133; Zafra, 2021, 90). L'oci és només allò que omple el temps d'espera entre una jornada laboral i l'altra.

Sota aquest paradigma, l'existència d'un oci inactiu, improductiu, està completament penalitzada. Com ja s'exposa al punt «4.3.2. Individualisme en un entorn 24/7», un temps 24/7 és un entorn en què l'individu es transforma en un camp d'extracció de dades permanent. Així, el temps lliure no existeix, ja que tot el que fa l'individu es registra i parametriza per a treure'n profit. Cada acció, cada segon, és explotable. En aquest sentit, malgrat que l'individu no en sigui conscient, fins i tot mentre descansa continua produint: cada gest que fa produeix dades capitalitzables, fins i tot durant el son –quant falta perquè tots dormim amb una Fitbit arrapada a la pell que registri fins i tot els nostres patrons de son? Quant perquè aquestes dades s'utilitzin per oferir-nos productes de consum adequats segons el nostre perfil de descans?

Aquesta mecànica –els individus, deslligats de la comunitat, transformats en consumidors-productors en una roda d'oci-treball sense fi– se serveix de la ficció per compensar un model de vida-treball en què la desconexió laboral és senzillament impossible. La ficció es transforma en un instrument que permet suavitzar una «realidad dolorosa», actua com a referent per a construir models de vida aspiracionals i promet l'existència d'una vida més enllà de la pròpia (Zafra, 2017, 107; 2021, 149).

## 4.6. Realisme capitalista, impotència i futur

### 4.6.1. Realisme capitalista en un món publicitari

Mark Fisher publica l'any 2016 *Realismo capitalista. ¿No hay alternativa?*, un llibre en què analitza els mecanismes de funcionament de les societats capitalistes actuals i la instauració d'un *zeitgeist* o atmosfera, el «realismo capitalista», que descriu com «la idea muy difundida de que el capitalismo no solo es el único sistema económico viable, sino que es imposible incluso *imaginarle* una alternativa» (2016, 22). Sota aquesta premissa, Fisher descriu una model de cultura esgotat i recursiu, construït sobre el pastitx i la nostàlgia com a única resposta, i fonamentat en la passivitat dels individus, que perden la seva condició de subjectes polítics per transformar-se en mers consumidors.

L'eficàcia del realisme capitalista rau, també, en el fet que no només impossibilita el pensament d'alternatives, sinó que inclús penalitza el desig d'aquestes. Sota la seva influència, la voluntat de canvi és una quimera. També Crary rema en la mateixa direcció que Fisher i afirma que el desig d'una transformació col·lectiva de les condicions de vida en el capitalisme és, per mandat cultural, inconfessable; qualsevol aspiració no vinculada a l'adquisició, l'acumulació i el poder individuals és impensable (2015, 114-119).

Sota el realisme capitalista de Fisher, la dimensió econòmica de l'existència anul·la totes les altres esferes de la vida, fins al punt en què s'instal·la una «ontologia dels negocis» en què, senzillament, és evident que tot ha d'administrar-se com una empresa (2016, 42). Un món que es regeix sota aquesta premissa és, necessàriament, un món publicitari, de la imatge, en què els diferents actors competeixen per obtenir el màxim benefici de la seva activitat econòmica, un món en què prima la satisfacció immediata del desig, en present, per sobre del que pugui esdevenir, el futur.

En aquest sentit, és interessant recuperar l'aproximació a la publicitat que fa l'escriptor i crític cultural John Berger (Londres, Regne Unit, 1926 – París, França, 2017) a *Modos de ver*, un programa de televisió emès per la BBC l'any 1972 (que s'adapta en un llibre homònim) en què explora la construcció de la mirada al món occidental. Sobre la qüestió, Berger apunta que la publicitat és una tècnica que converteix el consum en un substitut de la democràcia; l'elecció de compra substitueix l'elecció política (2016, 149). Així, emmascara les condicions antidemocràtiques de les societats capitalistes (ibíd.), la falta d'alternatives polítiques –apuntala el realisme capitalista de Fisher. Per Berger, però, en un món publicitari la categoria temporal que es nega no és el futur (l'expectativa), sinó el present (l'experiència).

Situada en un futuro continuamente diferido, la publicidad excluye el presente y, con ello, elimina todo devenir, todo desarrollo. En su mundo, la experiencia es imposible.

John Berger (1972, 153)

La conclusió, però, és la mateixa: sigui amb la mirada posada en el passat, el present o el futur, un món publicitari és un món que no avança, que anul·la la idea mateixa de duració. Tot és instant i, contra l'instant, no es pot reaccionar de manera pausada, madura, adulta. Barthes, sobre aquesta qüestió, vaticina com el naixement de la Fotografia i la Història al segle xx preparen l'espècie humana per aquesta impotència, per aquesta incapacitat per a concebre la duració (1980, 106) i, per tant, qualsevol possibilitat d'acció.

#### **4.6.2. Realisme capitalista, hiperrealitat i futur**

En una abstracció més filosòfica deslligada de la tècnica, també Baudrillard exposa el mateix conflicte a *Cultura y simulacro*: que el capitalisme converteix la política en una simulació, en un esdeveniment hiperreal, cosa que anul·la qualsevol alternativa, ja que totes les possibilitats imaginables provoquen una «sensación de irrealidad» en els individus (1978, 48). Diu, «la ilusión ya no es posible porque la realidad

tampoco lo es» (1978, 43) Una visió funesta (de la què és hereu Fisher) que situa els individus en un atzucac depriment: la impossibilitat d'avançar, de trobar una sortida fruit de la mort de la realitat, aboca els subjectes a un estat de depressió inevitable.

Seguimos en el mismo sitio y no encontramos salida: no sabemos guiar el cortejo fúnebre de lo real, del poder, de lo social mismo, implicado también en la depresión en que nos agitamos.

Jean Baudrillard (1978, 50)

Baudrillard desenvolupa aquesta mateixa idea a *Pantalla total*, publicat l'any 1997, però posant el focus en l'adveniment del món virtual com a fase última de la implementació de la hiperrealitat. Per Baudrillard, el ciberespai és un carreró sense sortida en què els individus operen amb «elementos conocidos, sitios establecidos, códigos instituidos»: no existeix res més enllà, totes les respostes són anticipades i automatitzades per la màquina; no hi ha correspondència. Apunta irònicament, això és «el éxtasis de la comunicación», on ja no hi ha ningú a l'altra banda (ni se l'espera) o finalitat (2006, 206). Una mecànica centrífuga on l'individu ni tan sols pot *imaginar* fins a quin punt el règim de virtualitat ha transformat la seva relació amb la realitat, doncs és intrínsec a allò virtual no només posar fi a la realitat, sinó «a la imaginación de lo real, de lo político, de lo social; no sólo (sic) a la realidad del tiempo, sino a la imaginación del pasado y del futuro» (2006, 206).

Una concepció del temps en sintonia amb el realisme capitalista de Fisher, on qualsevol possibilitat de futur no és ni tan sols especulativa, sinó completament inexistent. El teòric britànic, però, dissenteix amb el francès amb la relació que mantenen els individus amb el seu passat: si per Baudrillard el passat queda anul·lat sota el règim de virtualitat –tot és present–, per Fisher es converteix en la matèria primera de la cultura contemporània. Apunta, a «La lenta cancelación del futuro» (2018, cap. 3), títol que fa referència a l'obra de Berardi *Después del futuro* (2014), a una indistinció entre passat i present, dues categories cada vegada més difuses arran d'un «plegamiento» del temps cultural sobre si mateix que desemboca en una

sensació de «extraña simultaneidad» i ja no d'un desenvolupament lineal de la història (2018, 34). Una simultaneïtat que aboca als individus a assistir impotentment al desenvolupament d'una temporalitat indefinida, davant la qual no tenen cap capacitat d'agència.

La amenaza ya no es la dulce seducción mortal de la nostalgia. El problema, no es, ya no es, la añoranza de *llegar* al pasado, sino la incapacidad de *salir* de él. Te encuentras en una llovizna de estática gris, una niebla crepitante. ¿Por qué siempre llueve aquí? ¿O es solamente el sonido de la televisión, sintonizada en un canal muerto?

Mark Fisher (2018, 151)

La cerca constant en l'obra de Fisher és la d'una manera d'«egresar», de sortir, de trobar un «afuera» d'aquest *cronos* immòbil i distorsionat. És la cerca d'un temps que accepti imprevistos, en què les accions no siguin parametritzades per la màquina, alliberat de les pressions financeres i els ritmes del capital (Colquhoun, 2021, 126). En definitiva, d'un temps improductiu deslligat del treball, però que justament per això permeti reactivar la imaginació i dinamitar el realisme capitalista.



## 5. Metodologia

De cara a articular una resposta a la hipòtesi plantejada –resumidament, que la digitalització fomenta la infantilització dels individus– el desenvolupament del cos d'aquest treball es fonamenta en un enfocament metodològic particular. A saber, un enfocament que no busca obtenir conclusions determinants ni absolutes, sinó més aviat permetre l'especulació i fomentar l'elucubració. Sota aquesta premissa, se sustenta en cinc principis.

Primer, es manifesta la voluntat de desenvolupar una recerca qualitativa i no quantitativa sobre l'objecte d'estudi. Per aquest motiu, es descarta fer ús de recursos com ara enquestes i estadístiques per a sustentar les afirmacions i argumentacions que conformen el treball. Aquesta decisió es pren sota la ferma creença que una aproximació completament humanista a l'objecte d'estudi pot oferir resultats igual de vàlids que una de pretesament científica; que no necessàriament és més sòlid un coneixement arrelat en els números que en el pensament.

Segon, es proposa la lectura comparada, crítica i revisada d'una selecció curiosa de textos de diversos autors per a fonamentar el discurs que s'emet. La síntesi argumentada d'aquesta lectura és la matèria primera del marc teòric en què se sustenta el treball. En aquest sentit, es posa en valor la idea de la construcció de coneixement com un diàleg històric en què és possible fer conversar veus de diferents orígens espaciotemporals, però que emeten discursos polifònicament harmònics.

Tercer, se situa la intuïció i l'observació com a guia primordial a l'hora d'emetre discurs, ja que es considera que, així com és imprescindible invocar la veu de pensadors anteriors per a assentar les bases de la dissertació, la visió subjectiva de l'investigador en la recerca és necessària per a assolir un resultat òptim. Relacionat amb aquest aspecte, es considera l'experiència viscuda una font de coneixement vàlida. En aquest sentit, però, es considera necessari enfrontar la

investigació com Tesseu el laberint del minotaure: desfent un cabdell de fil a poc a poc per, acabada la missió, poder refer el camí i trobar la sortida. Així doncs, el que aquí s'exposa no és en cap cas un anecdotari dispers –un plànol amb la descripció de cada trencall del laberint– sinó un conjunt d'idees resultat d'una reflexió profunda –el coneixement adquirit després d'haver sortit.

Quart, es renuncia a la concreció i s'afavoreix una visió abstracta del subjecte, una decisió que es pren en favor d'una aproximació filosòfica a la resolució de la hipòtesi. Amb aquest enfocament, es busca poder oferir, encara que sigui temptativament i de manera menys específica, una resposta als dubtes que es plantegen, ja que la filosofia és un camp obert que permet la construcció de teoria d'una manera menys encotillada que altres disciplines.

Cinquè, i amb estreta relació amb el principi anterior, es proposa fer ús de la metàfora com a eina discursiva. Així, es proposa construir un model descriptiu metafòric per a abordar l'objecte d'estudi, que permeti integrar totes les idees sota un relat compacte. Aquest enfocament es pren a judici que la narració metafòrica és una eina que permet abordar subjectes complexos de manera senzilla.

Aquesta és una metodologia que, evidentment, presenta punts febles que poden suposar un obstacle, com ara la parcialitat, la vaguetat i la falta de perspectiva històrica. Pel que fa al primer, es valora la possibilitat que una selecció parcial de les fonts, fonamentada en el judici personal, pugui fer restar ocultes idees rellevants susceptibles de modificar el treball. Aquesta feblesa, però, s'accepta assumint que és impossible tenir una visió absoluta sobre cap tema, llegir totes les fonts existents sobre cap qüestió. En aquest sentit, s'assumeix el caràcter parcial i obert de l'assaig, que s'entén com un treball en construcció i no com una obra definitiva. Pel que fa al segon, es considera rellevant assumir que un enfocament metodològic d'aquestes característiques només pot conduir a una resposta vaga. Tot i això, es prioritza una metodologia flexible en favor d'una major fluïdesa conceptual. Pel que fa al tercer i finalment, cal destacar que la manca de distància històrica respecte l'objecte d'estudi impedeix advertir, avui en dia, les

conseqüències a llarg termini de tot allò que es posa sobre la taula. Es considera, però, que tot i la limitació per a la recerca que això suposa una primera aproximació a la qüestió pot ser valuosa, ja que sempre és susceptible de ser ampliada i revisada en un futur.

Així doncs, malgrat aquestes mancances, s'opta per aquest enfocament metodològic sota la ferma creença que és vàlid no només per a obtenir coneixement, sinó inclús privilegiat respecte d'altres, ja que com no es pretén empíric té més cintura per acceptar afirmacions controvertides i encara a mig construir. Permet esbossar un paisatge i començar a intuir els contorns del problema descrit prèviament a la construcció de la hipòtesi, encara que sigui de manera provisional.



## 6. Jugar a viure al jardí d'infants

En les societats de la informació, la cultura s'ha digitalitzat fins al punt en què les esferes digital i material mantenen una relació d'igualtat simbiòtica. L'esfera digital és tan positiva com la material, és creadora de realitat i té una influència igualment rellevant sobre l'existència dels individus. Atribuir a l'esfera material la qualitat de «real» i a la digital no, com si la segona es tractés d'una fantasia o un somni, d'una dimensió aïllada del món, és una concepció errònia de la naturalesa d'allò digital.

Els fils que teixeixen la relació entre ambdues dimensions són tan abundants, tenen tants nusos, que són indestriables. De la seva conjunció neix una «realitat virtual», una unitat de sentit que és més un pleonasme que un oxímoron: *real* significa «Del qual hom pot constatar l'existència» (*Nou Diccionari de la Llengua Catalana*); *virtual* «Que no és sinó en potència. Que té existència aparent» (ibíd.). En les societats de la informació, ja no hi ha res que no encaixi en ambdues categories; tot allò real és virtual, tot allò virtual és real.

Com si es tractés d'un mirall infinit, tots dos plans de realitat, digital i material, es reproduïxen un sobre l'altre en un joc de *mimesis*. Allò digital imita de manera hiperbòlica, fins a la distorsió esperpèntica, allò material (Fisher, 2018, 167); allò material pugna per imitar la il·lusió hipermillorada del món que presenta allò digital (Zafra, 2017, 112). Existeix un eix de simetria distorsionat entre el pla digital i el pla material: el que passa en un cantó es reproduïx en l'altre, però de manera aberrant, anòmala. Es tracta d'una relació bidireccional on el referent, eventualment, desapareix. Una relació mimètica que desemboca en la consolidació de la hiperrealitat de Baudrillard: la suplantació de la realitat pel seu signe, de naturalesa molt més dúctil. Com en la figura de la doble imatge de Cirlot (1985, 174), el duplicat es converteix en una versió pèrfida de l'original, que opera incansable amb el propòsit d'ocupar el seu lloc.

Així, còpia sobre còpia, entre pastitx i *remix*, el món es construeix a partir de fragments descontextualitzats. És una concepció que s'acosta més a un llibre de cites, com els *Passatges* de Benjamin, que a una narració mítica. Una col·lecció de bocins que s'endrecen i es desendrecen a mercè de la mirada singular de cada individu, desarticulant qualsevol possible visió comuna d'aquesta. És la decadència dels valors i les grans ideologies, del grup en favor de l'individu.

En les societats de la informació, no hi ha una única narrativa, una única lectura, si no és la de la màquina, a qui s'atorga el poder de la imparcialitat degut a la seva clarividència computacional (Sadin, 2017, 23). La màquina, que amb el seu ull electrònic deslligat de les limitacions del cos humà presenta el món des d'una nova òptica i transforma, per sempre més, la percepció humana. Una nova mirada, però, que no té res a veure amb la visió animal, amb la imatge i la llum, sinó amb una visió posthumana del món fet de text i dades, d'informació.

En aquest sentit, és interessant traçar l'adveniment d'aquesta nova visió ja des del sorgiment de les primeres avantguardes artístiques de caràcter postindustrial, especialment en el futurisme italià i el constructivisme rus, a principis del segle xx. La pretensió dels primers de congelar el moviment en una sola imatge, una pràctica anomenada «simultaneisme», és pràcticament una hiperstició de les conseqüències de la digitalització de la cultura i l'auge de les societats de la informació. La concepció dels segons de l'estètica com una mecànica, com una pràctica de construcció industrial, atorgava a la màquina una centralitat com a subjecte històric que després es faria efectiva.

Soy un ojo, un ojo mecánico. Yo, la máquina, os muestro un mundo del único modo que puedo verlo. Me libero hoy y para siempre de la inmovilidad humana. Estoy en constante movimiento. Me aproximo y me alejo de los objetos. Me arrastro bajo ellos. (...) Liberado de los límites del tiempo y del espacio, coordino cualesquiera y todos los puntos del universo, allí donde yo quiera que estén. Mi camino conduce a la creación de una nueva percepción del mundo.

Dziga Vértov, 1923 (citat a Berger, 1972, 17)

Efectivament, l'ascens de la màquina arran de la industrialització és l'inici d'un camí, com narra Vertov, que condueix no només a la creació d'una «nova percepció del món», sinó de tota una nova jerarquia entre els elements que configuren la realitat. És una ruta amb un únic destí: la fundació d'una realitat virtual sota el domini de la màquina, la humanitat subjugada a la seva pròpia creació fins, en última instància, desaparèixer (qüestió explorada al punt «4.4.2. Evolució cap a un escenari posthumà» del marc teòric). Una ruta que passa necessàriament per l'auge del transhumanisme, pas previ a l'adveniment del posthumanisme. En última instància, la digitalització totalment i absoluta de l'existència humana implica necessàriament l'extinció de la humanitat com a tal.

En aquest camí, les societats de la informació es troben immerses en el pas del que es podria definir com una lògica del ciberespai –l'esfera digital com un món paral·lel, modelat per l'home, al qual es pot accedir temporalment mitjançant l'ús de terminals específics– a una lògica del metavers –l'esfera digital com una ampliació (un augment) de l'esfera material, una abstracció sobredimensionada de l'univers que es produeix a si mateixa i s'autoregula amb relació al pla material sense la necessitat d'una directriu humana–.

El metavers, així descrit, no és tant un producte digital específic comercialitzat per una companyia (qüestió explorada en el punt «4.1.3. Un metavers més enllà de la pantalla» del marc teòric), com tot un ecosistema digital estretament interrelacionat amb el pla material fins al punt d'esdevenir completament imprescindible per al correcte funcionament de tots i cada un dels aspectes de la vida. És a dir, un escenari en què la ingerència de la màquina, agent autosuficient, sobre l'existència humana és ja inevitable. En aquest sentit, un metavers en el qual ara ja hi són immerses totes les societats de la informació.

En aquest, la interacció dels individus amb la realitat està mediada, *de facto*, per la pantalla, que es converteix en el mitjà pel qual accedeixen a la dimensió digital de l'existència; és una «pantallocracia» (Lipovetsky, Serroy, 2009, 22). Les màquines no necessiten pantalles per a comunicar-se entre elles, no se serveixen

de la imatge sinó del text per a relacionar-se, però sí per a interactuar amb l'espècie humana. La pantalla és la interfície on es revela la imatge d'un món més enllà de la matèria, on es tradueix el codi informàtic a un llenguatge comprensible per l'home. És un espai superficial, una traducció simplificada i simplista de lectura fàcil, que ho presenta tot a l'abast de tothom. Un dispositiu de caràcter diví (Márquez, 2015, 231), fantàstic (Zafra, 2017, 114), màgic (Lipovetsky, Serroy, 2009, 9): un artefacte sobrehumà que promet l'accés a una dimensió més enllà (*meta*), que garanteix l'omnipresència; el poder d'ocupar simultàniament diferents llocs del món i intervenir-hi (Márquez, 2015, 231).

Sota el paradigma descrit, es consolida un model social basat en la infantilització dels individus, la gamificació de totes les interaccions i la indistinció com a bandera. És la promesa d'un món autoregulat, en què els individus són exempts de qualsevol responsabilitat, com els infants, i la seva existència es pot dedicar en exclusiva al gaudi. Un món que es converteix en un jardí excitant que promet les experiències més diverses i fascinants, l'aventura constant en cada detall de la vida quotidiana. Un món que, sota la promesa de fundar una societat més lliure alliberada del pensament mític i la tradició, en què cada individu pot construir-se a si mateix, desemboca en uniformització del pensament, la indistinció dels cossos i l'homogeneïtzació del paisatge.

## 6.1. Un jardí d'infants virtual

### **jardí**

**1** 1 m. Lloc gairebé sempre clos on es conreen sobretot flors i plantes ornamentals, generalment destinat a l'esbarjo.

**2** m. **jardí d'infants** Centre en què es té cura d'infants d'edat preescolar.

**3** m. **jardí de l'edèn** Paradís



### 6.1.1. Entendre el metavers com un jardí d'infants

Un jardí és un espai natural endreçat sota els dissenys de l'home, que no té per objecte ser útil ni productiu, sinó oferir una visió que faci goig per al gaudi de la vista. És un àmbit destinat a la contemplació, al passeig i la introspecció. Un jardí és la tensió constant entre tècnica i natura, una pugna que no s'atura: com més creix la branca equivocada, més a ras es fa la poda. Sense la intervenció de l'home, però, un jardí no mor sinó que es rebel·la: eliminades les cotilles, torna a ser natura desfermada i, ràpidament, subverteix l'ordre imposat per la raó.

També s'anomena jardí l'espai on s'eduquen i juguen els infants en les primeres etapes de creixement. Un jardí d'infants és, igualment, un entorn dissenyat a consciència per l'home per al gaudi: un espai suau, cuidat, pensat per a l'entreteniment i l'aprenentatge dels infants a través de l'experiència i el joc. En el jardí d'infants, ja no es cuiden, poden i endrecen les flors, sinó les criatures. L'objectiu de l'entorn és crear un món a escala dels més petits per a estimular el seu creixement d'acord amb uns dissenys específics, que varien segons el context sociocultural en què s'insereix el jardí.

El jardí d'infants és on es desenvolupen les criatures quan ja no depenen exclusivament del vincle amb el cos de la mare, però encara requereixen supervisió constant –de la cuidadora, de la mestra, de la monitora–. Correspon a una etapa madurativa en què els nens encara pugnen per conèixer els límits del seu cos amb relació a l'exterior; el món material que els envolta i la presència dels altres com entitats separades de la seva persona. En el jardí d'infants, els nens s'identifiquen sovint amb els querubins: éssers asexuals, innocents i celestials, indistints uns dels altres.

La metàfora del metavers com un jardí d'infants virtual serveix per explicar la lògica que impera sota el seu domini. Com el jardí, el metavers és un món de construcció humana endreçat i parametritzat sota el principi del plaer, pensat per al gaudi dels individus, que promet l'administració de l'existència d'una manera simple i senzilla, *soft* (Sadin, 2017, 15). Per fer-ho, és un espai que funciona sota

unes normes de control fèrries, establertes per garantir el funcionament òptim de l'entorn. En aquest sentit, s'acosta a la noció del parc temàtic de Baudrillard (1987, 25-31) o de ciutat com espai d'aventura segura de Rosler (2017, 145), mencionats al punt «4.5.2. Viure al parc temàtic» del marc teòric: espais hipercontrolats, delimitats, prefabricats, sota la promesa d'una experiència lúdica de l'existència.

El jardí és, així, un escenari apolític. La versió òptima del seu funcionament no està subjecta a debat, ja que hi impera la raó de la informació per sobre de qualsevol altre factor (aquesta qüestió s'explora amb més profunditat a l'apartat «6.4. Sota la mirada de la mare»). De tal manera, desposseïts de la responsabilitat d'administrar la seva pròpia vida, l'existència dels individus s'orienta al gaudi i el consum incessants, en un marc infantil que els proveeix tot allò necessari per a existir.

Seguint aquesta lògica, el jardí d'infants és un circuit integrat –en el sentit que ho integra tot al seu si, que no és excloent– en què tots els elements s'orienten sota un mateix propòsit: l'administració de l'existència humana de manera eficient. L'objectiu és garantir el funcionament de la societat amb la mínima conflictivitat possible. Sota aquesta premissa, el jardí és un entorn hiperindividualitzat, definit i modulats segons les particularitats de cada ésser (Sadin, 2017, 85). Així, el conflicte desapareix, però també qualsevol possible entesa amb l'Altre: si no hi ha discussió, no hi ha discordança, però tampoc consens.

En la mateixa línia, es fa desaparèixer qualsevol aspecte negatiu de l'experiència humana, o es pretén fer-ho malgrat la impossibilitat; hi ha aspectes inabolibles per al funcionament del sistema que necessàriament impliquen conflicte. La manera de lidiar amb aquestes pertorbacions a la lògica amable del jardí és o bé fent-les invisibles –com s'oculten les conseqüències per a l'ecosistema de la producció fabril o l'explotació d'éssers humans fora de les metròpolis, per exemple– o bé transformant-ne la naturalesa. Així, al jardí hi impera l'ontologia del joc (i ja no la dels negocis, com apuntava Fisher): la gamificació de totes les esferes de la vida, la transformació de tota experiència sota una mecànica lúdica.

L'esfera del treball és idònia per exemplificar aquesta qüestió. Al jardí d'infants, pràctiques com el treball es gamifiquen, es transformen, fins a esdevenir quelcom indistingible de l'oci. El treball es converteix en una activitat entretinguda, que s'anuncia com una pràctica gratificant, una experiència estimulants. Des dels processos de selecció de personal –a través de plataformes gamificades com LinkedIn, basades en l'assoliment de nivells i l'obtenció de recompenses–, en el dia a dia a la feina o fins i tot en els acomiadaments –venuts com una oportunitat per assolir un nou nivell, iniciar un nou repte–. Així, al jardí, treballar és joc, de manera que els individus que viuen sota el seu règim no entren en conflicte amb el principi de plaer que hi regna.

### **6.1.2. L'homogeneïtzació del pla digital i la consolidació del jardí**

Com més evolucionen les tecnologies de la comunicació, més forts es fan els vincles entre el pla digital i el material, més efectiva es fa la digitalització de l'existència. En el jardí virtual, Internet –el conjunt de xarxes descentralitzades a través de les quals accedeixen al pla digital diàriament milions d'usuaris– és imprescindible per al funcionament de la vida. Una rellevància impossible de comprendre sense tenir en compte un seguit de progressos tècnics que es produeixen a finals de la dècada dels 2000.

A nivell macro, l'evolució de les tecnologies d'emmagatzematge de dades, l'augment de l'amplada de banda d'Internet i la millora generalitzada del *software* i el *hardware* converteixen Internet en una estructura imprescindible per al funcionament econòmic i social del sistema; a nivell micro, no només repercuteixen totes aquestes innovacions, sinó que, gràcies a la comercialització dels primers telèfons intel·ligents (el primer iPhone és de 2007, Android es llança el 2008) (Navarro, 2012) i el desenvolupament d'infinitat d'aplicacions web i mòbil amb tota classe de funcionalitats, allò digital passa a formar part de la vida quotidiana dels individus en qualsevol àmbit (laboral, d'oci, personal), espai (a casa, a l'oficina, al carrer) i temps (amb disponibilitat horària absoluta).

És aleshores que es generalitza l'ús de les xarxes socials: un tipus de plataformes digitals que ofereixen als seus usuaris serveis d'entreteniment a través de la construcció d'un avatar en línia a canvi de la cessió gratuïta de les seves dades personals. De fet, és quan es produeix el llançament i l'expansió de les plataformes que encara ara dominen el mercat occidental: Facebook (que es llança el 2004, tot i que no és fins al 2006 quan s'obre més enllà de la comunitat universitària) (Naveira, 2011) i Instagram (llançada el 2010 per iOS i el 2012 per Android) (Gil, 2021), actualment propietat ambdues de Meta Platforms, Inc., abans Facebook, Inc. Aquestes no són les primeres ni les darreres en aparèixer, però sí que comporten un abans i un després en la manera d'entendre les relacions interpersonals en línia i el vincle existent entre l'activitat en el pla digital i el pla material, especialment Facebook, que ha esdevingut el model a partir del qual dissenyar la mecànica de totes les plataformes digitals que han sorgit a posteriori.

Abans de la seva popularització, l'ecosistema digital a escala usuari era divers i heterogeni. Entre finals dels noranta i la primera dècada dels 2000, els internautes accedien al ciberespai, encara món paral·lel, d'una manera molt més diversa i descentralitzada: a través d'identitats múltiples i anònimes, en fòrums especialitzats en temàtiques concretes, mitjançant aplicacions de missatgeria instantània autònomes, o fent ús de serveis de *blogging* i allotjament de continguts que es podien personalitzar al gust de l'usuari. El ciberespai era un món anàrquic, deslligat de la quotidianitat dels seus usuaris, que els permetia explorar les seves dèries i passions, compartir les seves idees i inquietuds, més enllà de la cotilla de la seva identitat real.

Facebook, en el seu procés d'expansió, arrasa amb aquest sistema de socialització multinodal i promou un nou model d'interacció en línia amb l'usuari al centre de l'activitat digital. S'elimina la multiplicitat d'espais especialitzats en favor d'una única plataforma amb usos diversificats, es fomenta l'ús del nom real associat al rostre per sobre dels pseudònims –la identitat digital emula la *real* (Zafra, 2017, 112)– i s'homogeneïtza l'arquitectura dels perfils digitals –els usuaris ja no

construeixen les seves pròpies pàgines web, sinó que adapten els continguts que creen a la interfície que proposa la plataforma—.

La finalitat de l'activitat en línia es desvia dels continguts als individus, del *què* al *qui*; el que és rellevant ja no és tant «què» es fa a Internet, sinó «qui» i de quina manera, perquè allò que té realment valor són les metadades que produeixen en desenvolupar la seva activitat —els «bits-acerca-de-bits» que menciona Negroponte (1995, 33; 187). Cada acció que l'usuari fa a la plataforma es registra: cada *like*, *share* i comentari, però també les hores en què es connecta, quanta estona mira cada contingut, des de quins dispositius du a terme la seva activitat, en quines coordenades geogràfiques, etc. A través de la seva activitat, l'usuari genera un cos de dades que replica la seva identitat, el seu comportament, les seves tendències de pensament, etc. Unes dades que cada vegada tenen més valor en el mercat global, ja que serveixen per analitzar tendències de consum, ideologia i comportament i treure'n rendiment econòmic.

És un model que fomenta ja no la creació d'un món nou, que es regeixi sota les seves pròpies regles i contradiccions, sinó la reproducció bit a bit de la realitat coneguda per a la seva posterior parametrització i anàlisi. La implementació de la lògica del jardí —combatre l'entropia i imposar la raó— sobre el pla digital limita les seves possibilitats i transforma el ciberespai en un duplicat del món real passat per una lupa d'augment: el metavers. Sota aquest paradigma, no només els individus tenen un *doppelgänger* digital (Montardit, 2021, 93), també les empreses i altres organitzacions, els governs i institucions, el mercat, els fluxos de capital i, en última instància, tota la Terra —què és Google Maps sinó una versió *meta* de la Terra, en què l'usuari *augmenta* la seva experiència a través de la pantalla? Què és sinó la promesa d'aventura al palmell de la mà?

### **6.1.3. La lògica del jardí a la ciutat genèrica**

Així com el pla digital s'uniformitza, també ho fa el pla material. Si en el primer es simplifiquen les formes d'interacció a unes poques plataformes concretes que

segueixen una mateixa estructura, al segon es consolida la ciutat com a centre neuràlgic de les societats de la informació i model a seguir. Una ciutat, però, ja no vinculada a una tradició o les especificitats de la seva història, sinó a un patró genèric que renega d'identitats culturals concretes. Una ciutat en xarxa, expansiva, que creix arreu de manera indistinta: Barcelona, París, Nova York... són fragments d'una única cosmòpolis.

La Ciudad Genérica es la ciudad liberada de la cautividad del centro, del corsé de la identidad. (...) Es una ciudad sin historia. Es suficientemente grande para todo el mundo. Es fácil. No necesita mantenimiento. Si se queda demasiado pequeña, simplemente se expande. Si se queda vieja, simplemente se autodestruye. Es igual de emocionante – o poco emocionante– en todas partes. Es «supeficial»: al igual que un estudio de Hollywood, puede producir una nueva identidad cada lunes por la mañana.

Rem Koolhaas (2014, 41)

El jardí d'infants, com la ciutat genèrica, és un entorn segur, controlat i parametritzat, que no admet imprevistos ni actes espontanis. Sota la careta d'una administració *soft* (Sadin, 2017, 15) de l'espai, s'instauren normes fèrries. L'augment de les polítiques de vigilància i control sobre la població va de la mà de la infantilització de l'espai públic, són les dues cares d'una mateixa moneda. Així, com més estricta la normativa, més suau el llenguatge, vius els colors, infantiloide la gràfica.

La ciutat esdevé el nucli d'un món publicitari, superficial, on se substitueix el valor cultural pel valor de consum. Seguint el model d'un gran aparador, l'espai públic desapareix en favor d'un centre comercial de grans dimensions: un parc infantil per adults on proliferen les cadenes de negocis amb una estètica naïf de colors plans, pastel o primaris, mobiliari urbà de formes arrodonides i amables, i objectes interactius que interpel·len els individus. Un entorn planificat, endreçat i gamificat, un jardí d'infants, orientat al consum de béns materials i experiències.

[L]a ciudad ya no es una jungla de cemento, sino un jardín cultivado que encierra un zoológico bien administrado, o un jardín de infantes, en el cual cada uno, junto con su

vecino o vecina, está en exhibición en el acto de creare a sí mismo, sin importar si elige mirar o no.

Martha Rosler (2017, 143)

Paradoxalment, la infantilització de l'espai públic converteix la ciutat en un espai inhabitable pels infants autèntics, ja que no està pensada per acollir totes les etapes de la vida, per satisfer les necessitats dels individus en cada moment de la seva existència. Efectivament, tampoc les persones velles hi tenen cabuda. Només aquells individus que contribueixen a les exigències del jardí (consumir i produir) hi tenen cabuda com a subjectes de ple dret.

#### **6.1.4. Un jardí sense límits**

El jardí virtual no és un entorn delimitat, ans al contrari no té fronteres: no queda, materialment, cap lloc del món sense influència humana, que no sigui un apèndix de la gran cosmòpolis; no hi ha, digitalment, cap esfera de la vida sense parametritzar –o en via de ser-ho. Tanmateix, en ocupar la totalitat de l'espai, també ocupa la totalitat del temps: al jardí virtual sempre és de dia i és de nit; el temps es regeix per una lògica 24/7 (concepte descrit abastament al punt «4.3.2. Individualisme en un entorn 24/7»).

En aquest sentit, el jardí és un entorn alineat amb allò «inanimado, inerte o lo que no envejece» (Crary, 2015, 21); un entorn on no passa el temps, on tot esdevé de manera simultània (Fisher, 2018, 34). Congelat en el temps, el jardí té una forma ideal immutable. No és un espai creatiu que evolucioni, sinó un entorn que es regenera constantment sota unes mateixes directrius. No té un horitzó futur, no té un origen passat, és el col·lapse del temps en un únic punt inamovible; un present etern.

Així, la realitat virtual que propugna el jardí és totalitària, en el sentit que modula la totalitat de l'existència: arreu, passat, present i futur. La seva eficàcia rau en el fet que no és un circuit tancat, sinó integrat, que fagocita tots els elements de l'existència i els *integra* al seu si. En el jardí virtual, no hi ha un *fora* on escapar, ni

tan sols la possibilitat d'imaginar-lo; el «realisme capitalista» de Fisher n'impregna l'atmosfera.

## 6.2. Construcció de la identitat al jardí d'infants

### 6.2.1. Com nens petits

La infància es caracteritza per ser una etapa en què el subjecte està encara en construcció, en què la identitat no està definida i muta d'acord amb les seves necessitats i desitjos. És una fase en què l'individu no viu governat per les expectatives, pels futuribles, sinó per l'experiència, pel present. En conseqüència, l'infant no congenia amb els ritmes adults: els seus cicles vitals són més propers a un temps 24/7 que en cap altra etapa madurativa. Sota aquesta premissa, es mou pel principi del plaer concatenant episodis d'eufòria i tedi, ja que és incapaç de regular les seves emocions d'acord amb un pensament madur, regit per una ontologia del joc.

La relació de l'infant amb el seu entorn és la d'un individu absolut, que encara està en procés de reconèixer l'alteritat i el seu entorn com una cosa distinta de la seva persona. En aquest sentit, l'infant és especialment vulnerable: se sotmet fàcilment a sistemes de control, perquè l'autoritat que el supervisa és connatural a la seva existència. Per altra banda, no té responsabilitat sobre la seva persona ni sobre els altres, ja que la seva noció de la vida es redueix a la d'una experiència orientada i hiperassistida en què no té cap poder de decisió real.

Seguint aquest mateix patró de comportament, en les societats de la informació el ciutadà ideal ja no és l'adult que habita la *polis* sinó l'infant que juga al jardí. Un subjecte que renuncia a la seva condició d'adult en favor d'una experiència lúdica de la vida, més preocupat del seu gaudi que de cap altra cosa.



### 6.2.2. Cíborgs i deïtats

Al jardí d'infants virtual, la identitat ja no és fruit del gènere, l'edat, la classe o la raça, aspectes que venen donats, que no es poden modular a voluntat, sinó que és producte dels desitjos de cadascú. Com si fos un joc de rol infantil, els individus decideixen qui volen ser i actuen en conseqüència. Així, la identitat ja no es confecciona amb relació a la comunitat, sinó a les decisions personals: és la sublimació d'una cultura hiperindividualista i ultraracional, la subjugació de tota realitat a la voluntat individual i la raó. No es tracta tant de *sucumbir* al desig, com de prendre decisions *conscients* sobre absolutament tots els aspectes de la vida a discreció.

Aquest individu absolut, que configura la seva existència tan sols amb relació a si mateix, actua segons l'ètica cíborg de Haraway (qüestió descrita al punt «4.4.1. Cíborgs i feminització»). En aquest sentit, l'infant del jardí és un ésser il·limitat: que no té límits. Tanmateix, la separació entre ell mateix i l'altre, entre la seva persona i el seu entorn, es desdibuixen. L'infant és un ésser indeterminat, sempre en transició, que renuncia a una identitat ferma a canvi d'una parcialitat aparentment alliberadora. Així, juga a un joc de màscares fins a fer-se indistint, ja que després de renunciar a qualsevol lligam amb la comunitat no té cap tret diferencial que el distingeixi. Esborrar els vincles amb els altres és esborrar-se a un mateix.

Seguint aquesta lògica, al pla digital, l'individu construeix la seva identitat com un *doppelgänger* policefàlic que s'adapta en múltiples avatars segons les necessitats de cada plataforma, una mecànica que el divinitza. Mentre que el cos físic de la persona, al pla material, està ancorat a un espai concret i té unes necessitats específiques, l'avatar és omnipresent 24/7, accessible arreu sense requerir atenció ni tan sols per part del seu original.

La divinització dels individus, doncs, no s'efectua tan sols en el sentit de donar-los poder per a accedir a la totalitat de l'existència través d'una «pantalla divina» (Márquez, 2015, 231), sinó de ser accessibles ells mateixos des d'arreu. En el jardí virtual, l'individu és una deïtat omnipotent (en el sentit que té un gran poder

sobre la configuració de la seva realitat) i omnipresent (en el sentit que, fins i tot sense ser-ne conscient, les seves encarnacions digitals es manifesten quan se les invoca).

Dues categories, el cibernètic i la deïtat, lligats en una dansa en espiral (Haraway, 2020, 117) en què l'individu ocupa ambdues posicions simultàniament.

### 6.2.3. Cossos de fang

Al jardí virtual, l'individu és Déu i és Adam. El cos és una forma mal·leable, una figura de fang, sotmesa a la voluntat creativa del seu portador. Es tracta el cos com si fos una possessió més (*tinc* cos), no una cosa que s'és (*soc* cos). És una visió que posa la ment, la dimensió racional de l'ésser, per sobre del pla material. Sota aquest prisma, el cos es converteix en una closca que emmagatzema la ment, una funda susceptible a modificacions segons la voluntat del seu usuari, intercanviable i, a la llarga, un element completament prescindible.

És una relació amb la carn que situa la humanitat en una «era *poscuerpo*» (Zafra, 2017, 156), en què aquest s'entén com un terminal necessari per a interactuar amb el món; una visió utilitària de la dimensió física de la persona. Sota aquesta premissa, es tracta el cos com si fos un dispositiu més, que cal actualitzar i optimitzar per a garantir-ne el correcte funcionament. Així, de la mateixa manera que s'actualitza el *software* dels telèfons mòbils, es canvien quan es trenquen o es personalitzen a plaer, el cos se sotmet a dietes, rutines de *fitness*, tractaments de bellesa i cirurgies (Han, 2014, 42) per adaptar-se al gust i les necessitats de cadascú.

Ja no és la projecció de la identitat en l'entorn digital la què reflecteix la identitat *real* de l'individu, sinó el seu cos el que es modifica per encaixar amb una idea. Sota aquest paradigma, es normalitzen els corrents de pensament transhumanistes, que advoquen per una relació cada vegada major entre l'home i la màquina, per una fusió entre la carn i l'electrònica amb la voluntat de transcendir la condició humana i assolir el caràcter diví que promet la pantalla.

En última instància, la quimera que es persegueix és desprendre's de la carn, alliberar la ment del cos i migrar al pla digital. Abandonar el pla material és la direcció última de la digitalització de l'existència: la consolidació de la humanitat en un entorn construït totalment i absoluta per i per a si mateixa, sota els seus designis; la superació de la natura. Un escenari *hiperhumà* que, paradoxalment, esdevindria en *posthumà* –és possible transcriure la complexitat de l'experiència humana a un grapat de bits? És humà un món en el qual els homes ja no ho són?

### 6.3. Jugar amb l'Altre

#### 6.3.1. De la comunitat a la xarxa

*Comunitat* significa «que té la qualitat de comú», és a dir, «que és compartit per dos o més a la vegada» (*DIEC2*). Per definició, doncs, per erigir-se un grup d'individus en comunitat, necessiten afinitats compartides, que els vinculin entre si. Habitualment, en les societats humanes els vincles comunitaris s'estableixen a partir de la tradició i els valors morals, de la narració. Eixos que permeten erigir comunitats diverses i plurals, ja que no tenen tant a veure amb la identitat particular de cada subjecte sinó amb com el grup explica i percep el seu desenvolupament sociocultural.

Al jardí virtual, però, aquestes categories ja no tenen importància, ja que l'ésser ja no es defineix amb relació a l'Altre, només a si mateix: com s'ha exposat anteriorment seguint el model de l'infant, és un individu absolut; la seva experiència comença i acaba en el seu si. Al jardí, cada subjecte és una unitat demogràfica d'una sola persona (Negroponte, 1995, 196).

En conseqüència, les relacions s'ordenen sota el paradigma de la xarxa: un conjunt de punts, d'individus, entrelaçats per afinitats particulars en una malla continua. Seguint aquest patró, sorgeixen col·lectius conformats a partir de la identificació ja no d'un Altre, d'un ésser *diferent*, sinó d'un *igual*; col·lectius formats per la suma d'identitats indistintes unes de les altres. Aquests col·lectius ja no es

confronten dialècticament, doncs no cerquen una entesa comuna, sinó que es neguen mútuament. Una xarxa plural, si es vol, perquè conté una pluralitat de singularitats, però sense un eix *comú* a totes elles. És el pas de l'alteritat a la diversitat (Han, 2015, 43).

Una dinàmica que es reforça amb la ingerència de la màquina, que amb l'objectiu d'oferir un contacte suau i sense conflicte, subministra el mateix una i altra vegada a l'individu segons les seves preferències –determinades pel cos de dades que produeix amb les seves accions–. Així, al pla digital, la interacció amb l'Altre es desenvolupa en entorns algorítmics que promouen la creació de bombolles cognitives: compartiments comunicatius fets a la mesura de l'usuari que no permeten la intromissió d'elements nous, d'agents que distorsionin la visió particular de cadascú. Bombolles que són igualment existents al pla material, ja que com ja s'ha exposat a bastament, ambdues esferes conformen una única realitat.

### **6.3.2. Relacions lúdiques**

Al jardí d'infants, la manera d'administrar les interpersonals respon a l'ontologia del joc. La relació amb l'Altre al jardí d'infants es desenvolupa sempre d'una manera lúdica, seguint una dinàmica de joc competitiva en què els individus pugnen per posicionar-se com més amunt millor al rànquing. Al jardí d'infants, en tant que es tracta d'un món publicitari, de la imatge, és imprescindible demostrar la vàlua pròpia; ubicar la identitat d'un mateix com un actiu rendible al mercat de les relacions interpersonals, siguin de la mena que siguin (d'amistat, amoroses laborals...).

Així, la construcció de la identitat (qüestió abordada a l'apartat «6.2. Construcció de la identitat al jardí d'infants») es crea sota la mirada aliena, amb la voluntat no només de satisfer el desig propi sinó d'esdevenir desitjable per l'Altre –en última instància, l'acció sempre es dirigeix cap a la satisfacció pròpia. En aquest sentit, la identitat al jardí virtual té una dimensió publicitària (Baudrillard, 2020,

21): cada individu es construeix com una imatge, com una visió, en un acte d'exhibició personal (Rosler, 2017, 143).

Visió que s'articula a través del consum de béns materials i immaterials, d'experiències, que serveixen al propòsit de definir i configurar la personalitat de cada individu. Així, la identitat ja no es defineix segons l'esfera productiva (el que un fa), sinó de consum (el que un té). És una fórmula que respon a la naturalesa infantil dels subjectes: com els nens petits, els individus s'afanyen en acumular joguines, en explorar el seu entorn, en augmentar la seva experiència, amb l'afany de saber qui són realment i mostrar-ho al món.

Sota aquest model, al pla material, augmenten el consum de llocs (increment del turisme), d'indumentària (creixement de la indústria *fast fashion*) i de productes culturals (se'n multiplica l'oferta). Es popularitzen, també, les ficcions i el *merchandising* per adults. L'exemple més clar és la multiplicació de franquícies transmedia, com ara el Marvel Cinematic Universe. Al pla digital, els individus s'esforcen per exposar les seves possessions i activitats diàries, a la cerca d'una valoració positiva en forma de *likes*, *shares* i derivats.

Així, seguint la lògica de les relacions en xarxa, els individus s'agrupen segons les seves eleccions de consum i experiències, que els faciliten el reconeixement mutu com iguals. Eventualment, s'organitzen en col·lectius (oficialment o no), en què un reforen el comportament de l'altre a través de sistemes de puntuació i valoració contribuint a alimentar les bombolles alienes.

Una dinàmica relacional basada en recompenses dopamíniques: com més adequada la imatge que es construeix al desig de l'Altre, més augmenta la puntuació, ergo, augmenta la satisfacció de l'individu. En aquest sentit, l'infant del jardí és un hiperconsumidor (Lipovetsky, Serroy, 2009, 80) que, mogut pel principi del plaer, se subsumeix en l'hedonia depressiva de Fisher (2016, 50). Consumir més, fer créixer l'ego, cercar el plaer: una espiral egocentrípetra de difícil escapatòria.

## 6.4. Sota la mirada de la mare

### 6.4.1. La màquina maternal

En les societats de la informació –delimitades a l'apartat «4.2. Les societats de la informació. Excés de dades i paràlisi»– les dades són la unitat bàsica del flux comunicatiu, l'instrument que permet la «traducció universal» de tots els elements a un mateix llenguatge (Haraway, 2020, 62). Tot és traduïble, o reduïble, a un grapat de dades. Les dades, en aquest sentit, són la matèria primera del món (ja no la imatge, com apuntaven Sontag i Fontcuberta): configuren la *veritat* –no són opinions, les dades són indiscutibles– i delimiten el que existeix i el que no –tot element que té presència deixa rastre, genera dades–.

La traducció del món a aquest llenguatge dificulta la lectura humana de l'escena: quantitativament inabastable, el flux comunicatiu es mou a un ritme maquínic impossible de copsar per un individu. Tanmateix, segueix uns codis informàtics, no lingüístics, impropis de l'home. Així, l'únic agent capaç de processar aquest flux, de llegir-lo (si més no potencialment), és la màquina. D'aquesta manera, en tant que el seu poder computacional és indiscutible (Sadin, 2017, 23), la màquina se situa com una autoritat superior a qualsevol agent humà. En aquesta configuració, a causa de la seva naturalesa sobrehumana (o inhumana) la màquina ocupa una posició jeràrquicament superior a la de qualsevol individu perquè té una *visió* privilegiada. És qui condueix la «visió guiada» (Zafra, 2017, 91) dels individus a través del flux comunicatiu.

Seguint l'analogia del jardí d'infants, la màquina esdevé l'únic agent capaç d'adoptar el rol de la guia, però també de la supervisora, de la cuidadora... Es podria dir, la màquina adopta un rol maternal. En aquest sentit, és un agent que controla i cuida els infants del jardí, que procura per l'harmonia generalitzada de l'entorn i l'eficiència del sistema, pel plaer dels individus i la seva preservació. Un rol, el de

la mare, que es caracteritza per aquesta dualitat constant: ser qui procura i qui limita.

Així, la màquina és l'agent responsable de procurar l'existència hiperassistida dels individus sota la lògica del jardí. Coneixedora de les particularitats de cada un dels seus infants (gràcies a les dades obtingudes amb cada interacció home-màquina), elimina dificultats i intermediaris per garantir el seu confort. Una dinàmica que alimenta la creació de bombolles cognitives mencionades anteriorment: amb la voluntat de protegir l'individu-infant, la màquina maternal l'aïlla i el protegeix en un entorn sanejat, lliure de conflicte i fricció. La seva eficiència rau en què no actua tant a partir de la prohibició com de la seducció, en què el seu poder opera de manera amable i no repressiva (Han, 2014, 29).

En aquest sentit, la màquina maternal és també un «contacontes», que narra mons de fantasia als infants i els permet viure en la ficció, despreocupats de qualsevol problema que els pugui travessar. Fins a tal punt que, la ficció, impregna actualment la realitat dels individus fins a transformar-se en l'única realitat possible (Zafra, 2017, 107). Aquesta ficció feta a mida de cadascú, que la màquina subministra als individus, respon a la categoria d'hiperreal de Baudrillard: quelcom real «sense origen ni realitat» (1978, 5), una realitat simulada deslligada del cap referent que opera com única realitat possible.

Així, com s'apuntava anteriorment, la màquina-mare és també un agent limitador, en el sentit que emmarca allò que és possible i allò que no, allò que és desitjable i allò que no. Presenta un món fet a mida per a cada individu, un món descrit en singular, que no accepta l'existència d'alternatives. Així, si l'infant es rebel·la contra la màquina maternal, només existeix una possibilitat: el càstig. Ja sigui via el rebuig dels altres (com en els exercicis de desprestigi que s'engloben en la mal denominada «cultura de la cancel·lació) com a causa de les accions de la pròpia màquina (amb la suspensió automatitzada de perfils que no compleixen certs requisits, per exemple).

Així doncs, el caràcter amable, lúdic, despreocupat i infantil del jardí, regit per la màquina-mare, està subjecte al comportament *adequat* dels individus: si el nen es porta bé premi, si es porta malament càstig. De tal manera, com més gran la ingerència de la màquina en l'experiència humana, com més eficient l'imperi de la informació, més immadurs els individus. La seva omnipotència és tal que l'única resposta possible és la paràlisi –impossibilitat de fer res per un mateix– i la dependència –de la màquina, de la mare– (Zafra, 2021, 246).

Aquesta relació converteix la màquina-mare en una aspiració: els individus admiren la màquina com els infants la mare, volen ser com ella. Desitgen la seva potència computacional, la seva ubiqüitat, el seu caràcter dúctil, la seva immaterialitat. També la seva immortalitat, la seva potencialitat eterna. Així, sota aquesta voluntat i com ja s'apuntava anteriorment, s'aboquen cada vegada més a les fusions espúries amb l'electrònica, sota una política cibernètica harawayana, camí que desemboca tard o d'hora en l'adveniment de l'escenari posthumà descrit per Plant (1993).

#### **6.4.2. Memòria-màquina i dret a l'oblit**

Bajo las condiciones de la memoria digital, es la pérdida misma la que se ha perdido.

Mark Fisher (2018, 26)

La màquina maternal no oblida res, ans al contrari, està dotada de la capacitat de recordar-ho tot: la seva «memòria digital» (Fisher, 2018, 26) no té falles. Així, la seva visió no està dotada d'una dimensió temporal, ja que res del que integra en el seu circuit té una progressió, un final: una vegada part de la memòria-màquina, tots elements perden l'ancora temporal i s'ubiquen en un present etern, absolut.

La mare-màquina, doncs, no és només un agent que guia els individus pel flux comunicatiu que conforma el jardí virtual (com s'exposa al punt anterior), sinó que també té la custòdia de totes les dades que el conformen. La «clarividència computacional» (Sadin, 2017, 23) que s'atribueix a la màquina rau, precisament, en



la seva capacitat per a extreure patrons a partir del processament d'aquest gruix de memòria. Així, la màquina-mare és qui ostenta una categoria més elevada en l'ordre social del jardí d'infants, ja que és l'únic agent capaç d'operar amb el gruix de dades que configuren el pla digital.

De tal manera, és el subjecte capaç d'exercir una autoritat més absoluta sobre la realitat virtual del jardí, ja que gaudeix d'un «poder instrumental sense obstacles» (Haraway, 2020, 62), un poder comunicatiu més enllà del poder dels homes. La seva autoritat se sustenta en tenir un poder il·limitat sobre el pla digital i, de retruc, una influència notable sobre el pla material.

Es podria dir, té una visió clarivident sobre la informació, que sota el seu ull digital és pràcticament transparent. En aquest sentit, val la pena recordar allò que apunta Baudrillard que, per les societats modernes «la catàstrofe total seria la omnipresència de toda la información, de una transparencia total» (2006, 16) (qüestió ja mencionada al punt 4.2.1. Un flux comunicatiu incessant» del marc teòric).

Sota el seu règim, la memòria-màquina converteix el jardí en un espai atemporal, que no avança, recursiu. Un entorn en què totes les respostes són anticipades i automatitzades, en què els infants operen una vegada i una altra amb els mateixos elements obtenint les mateixes respostes. En aquest aspecte, és una memòria alineada amb el «éxtasis de la comunicació» de Baudrillard (2006, 206) (concepte exposat al punt «4.6.2. Realisme capitalista, hiperrealitat i futur»).

La seva infal·libilitat és tal que, sota les seves condicions, és impossible exercir el dret a l'oblit. Aquest es defineix, legalment, per ser aquell dret que tenen els titulars de les dades personals per esborrar-les o modificar-les si així ho consideren. Un dret purament virtual, fictici, ja que a la pràctica no es pot exercir. Més àmpliament, el dret a l'oblit es podria definir com el dret de cadascú a canviar, ja que sense oblit, si tot el que un fa té sempre una presència persistent, madurar –fer-se adult– és impossible.

## 6.5. Sortir del jardí

### 6.5.1. El jardí d'infants com una utopia

El jardí d'infants descrit als apartats anteriors és, a la pràctica una utopia (o distòpia, si es vol), doncs la seva implementació total és impossible. Aquí, cobra sentit allò que és un jardí d'infants *virtual*, en el sentit que és una *aparença*, una realitat *en potència*. La lògica d'aquest paradigma ho impregna tot, creant un escenari fantasiós que dificulta una aprensió verídica de l'existència i una projecció de futur imaginativa, però en el fons no és sinó un miratge.

La infinitud del jardí és purament especulativa. A la pràctica, les seves fronteres estan clarament delimitades per l'existència de vides que no encaixen sota els seus dissenys. Al pla material, fora de la gran cosmòpolis on s'instal·la el jardí, existeix un univers humà que està, aquest realment sí, *més enllà* de la lògica que regeix el jardí. Tot de vides que res tenen a veure amb les existències infantils descrites fins ara, sinó amb models socioculturals radicalment diferents.

Models de vida que s'oculten, invisibles, en la construcció del jardí, ja que són essencials per al seu funcionament tot i contradir-ne els principis. Els cossos dels individus que habiten la gran cosmòpolis necessiten alimentar-se i cal llaurar el camp; els dispositius electrònics que donen accés al pla digital estan fets a partir d'uns metalls específics, i cal minar-los; els béns de consum que adquireixen compulsivament els individus tenen un procés de fabricació, i cal produir-los. Així, malgrat la promesa inherent del jardí d'infants d'oferir un camí cap a un món exclusivament digital, un entorn fet per i per als homes, el pla material es converteix en un obstacle inamovible davant la ficció.

De fet, tot i la seva aparença hermètica, el jardí d'infants és una ficció amb múltiples fissures. Un sistema que malgrat pugna per a integrar-ho tot al seu si, per reduir les friccions i oferir una realitat singular a cada un dels individus que hi viuen, xoca constantment amb allò real. Malgrat la promesa de poder construir la identitat

al gust, les condicions materials de partida de cada individu s'imposen. Malgrat fer-ho sota l'aparença d'un joc, els infants del jardí treballen. Els cossos continuen demanant atenció, exigeixen nutrició, emmalalteixen, envelleixen. La ciutat requereix desplaçaments físics, és insegura, és caòtica. Les relacions amb l'alteritat continuen provocant conflicte, tensions, xocs.

També en el pla digital, l'absolutisme d'aquest règim és fictici. Primer, perquè actualment, no existeix cap màquina capaç de processar-ho absolutament tot, cap entitat amb un poder d'aquestes característiques. La màquina-mare no és sinó una presència fantasmagòrica, que ronda en la consciència amenaçadora, que permet sintetitzar una idea, però que és completament virtual. Segon, i a conseqüència del primer, perquè justament per aquest motiu el pla digital no és tan homogeni, tan transparent, com es descriu idealment en apartats anteriors, sinó que està configurat per capes i capes que es barregen i intersequen; és més un laberint amb racons ocults i múltiples recorreguts que un jardí endreçat i parametrizat fins a l'últim detall.

### **6.5.2. Cercar l'alternativa**

Tot i això, l'efectivitat del jardí d'infants virtual sobre la percepció del món dels seus habitants és indiscutible, ja que no cal que el jardí sigui autènticament il·limitat, sinó que els seus habitants ho creguin fermament. La seva percepció del món està esbiaixada per una idea, aquella que Fisher descriu com «realisme capitalista» (descrita a l'apartat «4.6. Realisme capitalista, impotència i futur»), i que altres autors mencionats anteriorment com Crary, Baudrillard o Zafra exploren sota altres prismes: la impossibilitat d'imaginar una alternativa plausible, idealment millor, a la realitat que habiten.

Així, infantilitzats i desposseïts d'agència, paralyzats i dependents, els individus són presos d'una impotència que els impedeix actuar. El funcionament del jardí virtual es recrea en una inèrcia de la qual tothom n'és partícip sense ser-ne

conscient, una dinàmica en què els individus esperen un canvi, esgotats de viure sota el ritme inhumà de la màquina, però que no saben com aturar.

No necesitamos esperanza; lo que necesitamos es confianza en nuestra capacidad de actuar.

Mark Fisher (2018, 279)

Potser, però, no es tracti tant d'*esperar*, sinó de *confiar*. *Esperar*, del llatí *sperare* («tenir esperança»), significa estar pendent que passi alguna cosa, sovint coneguda. *Confiar*, també d'arrel llatina, es compon de dos mots: el prefix *con* («conjuntament») i *fides* («fe» o «lleialtat»). És a dir, mentre que una actitud apel·la a la paràlisi, la impassibilitat, la reclusió de cada individu en si mateix a l'espera d'un canvi, l'altre és una crida a la trobada amb l'altre, al treball conjunt sota una creença, una fe.

Sortir del jardí, com fan Adam i Eva quan abandonen el Paradís, només pot ser una acció duta a terme conjuntament, un acte nascut de la confiança en l'esdevenir, ja que fora dels límits de la realitat coneguda les possibilitats són infinites, però els perills també. Sota aquesta premissa, abandonar el territori del jardí virtual significa, necessàriament, responsabilitzar-se els individus de la seva existència: créixer, madurar, fer-se adults. Significa, també, responsabilitzar-se de l'Altre, ja que no és una acció que es pugui realitzar en solitari. És la renúncia a viure en un món amable, polit, llis, configurat a la mesura de cada individu, un món escrit en singular, per habitar una realitat més complexa, amb més arestes, però essencialment més humana.

## 7. Conclusions

Aquest assaig parteix de la intuïció que allò digital té tal grau d'ingerència sobre el món que ha transformat l'existència humana de manera radical. Se sustenta sobre la hipòtesi que la digitalització en les societats de la informació desemboca en una infantilització dels individus, que es tradueix en una experiència vital gamificada i lúdica, asexuada i indistinta, hedònica i depressiva. Així, ha convertit els individus en subjectes desposseïts d'agència, incapaços no només d'actuar per a configurar el seu futur, sinó fins i tot d'imaginar un esdevenir diferent del seu present. Subjectes narcisistes i egocèntrics, incapaços d'establir llaços fermes amb el seu entorn i participar de la comunitat, doncs viuen per i per a ells mateixos, el seu plaer i el seu gaudi.

A partir d'aquesta premissa, es desenvolupa un model descriptiu metafòric, el jardí d'infants virtual, per mirar de validar, de manera oberta i primitiva, la hipòtesi plantejada. Aquest model, que no és sinó una primera aproximació que se sap parcial, identifica els principals actors que participen de l'escenari descrit, mira d'atorgar-los un paper i posar-los en relació. Així, s'estructura en cinc apartats: primer, la descripció de l'entorn, el jardí; segon, de l'individu, l'infant; tercer, d'allò social, la forma de relacionar-se els infants entre ells; quart, de la màquina, la mare, i cinquè, una petita digressió especulativa sobre fissures del model descrit i possibles maneres de trencar-lo. Arran d'aquesta indagació, es poden extreure, temptativament, les conclusions que segueixen.

En les societats de la informació, el procés de digitalització és, aparentment, imparable. Allò digital té incidència sobre pràcticament totes les esferes de la vida, en siguin o no conscients les persones que viuen sota el seu règim; transforma la realitat coneguda des de la superfície fins als seus fonaments. És en aquest sentit que, com ja s'apunta al cos del treball, es pot considerar que les societats de la informació viuen ara ja immerses en el metavers (el que s'ha anat anomenant jardí

en aquest treball): una realitat augmentada, on els humans interactuen mitjançant avatars, que pretén neutralitzar els aspectes més negatius de l'existència.

En aquest metavers, els lligams entre el pla digital i el pla material són tants i tan estrets que, es podria dir, transformen tota la realitat en una realitat virtual, en una aparença. Ja no es pot parlar d'un món real –el pla material– i d'un món fictici –el digital–, ja que ambdós formen una unitat compacta: són reflex un de l'altre. Tampoc els individus tenen més o menys grau de realitat en un costat o altre del mirall: la seva activitat en línia, l'experiència en el ciberespai, és tan rellevant per a la seva existència com allò que fan físicament. Així doncs, en el conjunt de perfils i màscares que configuren la identitat de cada subjecte, el cos és un avatar més, útil per a interactuar amb un programa concret, que es pot també configurar i personalitzar al gust de cadascú fins a trobar la seva forma òptima.

Aquesta configuració de la realitat com un entorn complex, amb múltiples capes d'informació visibles i invisibles, és a la pràctica impossible d'aprehendre per cap ésser humà; la realitat virtual creada per l'home està escrita en un codi indesxifrabable per ell mateix. És així que, en aquest escenari que esdevé confús, la idea de la màquina (en abstracte) s'eleva com única autoritat possible capaç d'interpretar el flux comunicatiu i guiar la visió dels individus de manera efectiva; es transforma en l'única autoritat possible. Un poder, però, que no administra de manera violenta i repressiva –al cap i a la fi, la màquina no deixa de ser una creació humana programada per a fer la vida més fàcil, més *eficient*–, sinó de manera amable, suau, inclús afable. La màquina, qui supervisa i qui cuida, qui limita i qui orienta, adopta un caràcter maternal i diví.

És per aquest motiu que la infantilització dels individus es pot considerar inherent al procés de digitalització: com menys responsabilitat sobre el seu entorn i si mateixos tenen, com més deleguen en la màquina l'administració de la seva existència, més immadurs i infantils esdevenen. La gamificació i ludificació de l'experiència humana que ja es vaticina a la hipòtesi no és sinó una conseqüència d'aquest fet, no és causa sinó efecte. El joc, aquí, és una manera de traduir una

realitat complexa a un sistema operable de manera senzilla; un sistema de normes que sota una interfície lúdica redueix l'existència a l'elecció entre unes poques opcions.

Es podria argumentar que la tècnica és neutral, que no és intrínsec a allò digital fer els individus irresponsables, sinó que són els individus els qui deleguen voluntàriament la seva potestat en la màquina. Aquí, però, ens remetem una vegada més a allò de McLuhan que «el mitjà és el missatge» per afirmar que si alguna cosa caracteritza allò digital és la velocitat, una velocitat que no accepta una resposta pausada i adulta, sinó només reaccions viscerals i infantiloides. Sota el règim de virtualitat que s'instaura amb l'adveniment de la digitalització, que es desenvolupa a uns ritmes màquínics, inhumans, 24/7, només és possible jugar a viure.

Un joc que, tot i l'aparença social de l'entorn, es juga en solitari. La interferència de la màquina sobre l'existència humana fomenta la hiperindividualització dels subjectes, ja que els presenta un món particular dissenyat a partir de les dades que recull de cada interacció home-màquina. Un món escrit en singular, en què és fàcil estar a gust, conforme, que respon als desitjos de cadascú, però que acaba desembocant en una sensació estranya i tediosa. Si una cosa defineix l'existència humana, no és precisament l'eficiència que caracteritza la màquina. Així, tot i que aquesta procuri subministrar una vegada i una altra allò que sembla ser el que necessita el subjecte, eventualment la repetició, la falta de novetat, desemboca en una hedonia depressiva generalitzada: la cerca constant del plaer, perquè la insatisfacció és crònica.

Per altra, paradoxalment, mentre que la màquina fomenta la creació de bombolles individuals i personalitzades, uniformitza el gruix d'individus, ja que sota el seu influx a poc a poc s'eliminen les diferències entre uns i altres. Això és així doncs la màquina funciona per la repetició dels models, a partir del processament de grans quantitats de dades, de les quals extreu patrons de comportament. No existeix una correspondència real entre els desitjos i les voluntats de cada individu

i allò que la màquina ofereix, sinó més aviat una coincidència parcial entre les particularitats de cada u i un motlle genèric.

És sota aquest paradigma que neix un nou cànon al qual aspirar: un ésser posthumà, ni home ni dona, d'edat indefinida, que no es reproduïx sinó que es regenera. Un ésser omnipresent i etern, il·limitat. Un ésser que s'acosta cada cop més a la màquina que admira i divinitza. Aquesta aspiració es consolida en l'auge de les tendències transhumanistes, via aparent per assolir aquest ideal. Un pensament, el transhumanisme, que es fonamenta en el desig d'aconseguir modular tots i cada un dels aspectes de l'experiència humana, tant de la dimensió física com psicològica, per sotmetre'ls a la voluntat de cada individu i eliminar la insatisfacció de l'experiència, per assolir un estat ultraracional ideal.

El dubte que resta aquí és si la construcció d'una vida sotmesa completament a la raó es pot considerar humana i, en qualsevol cas, si és autènticament cobejable o no. El marc descrit en aquest treball planteja un model que avança en aquesta direcció, però que clarament es troba en un impàs; la tensió entre l'ideal i el real és evident. Malgrat que existeix un destí que sembla inevitable, la consolidació d'aquest món no sembla ser ni possible ni desitjable: l'exili cap a un món immaterial, purament fet per al gaudi, és una utopia de difícil realització que actualment provoca més insatisfaccions que plaers.

Per a tancar aquestes conclusions, val a dir que, intuïtivament, es pot afirmar que desencallar aquest embús no depèn tant de les accions particulars de cada individu, com de la persistència d'una comunitat i la cooperació entre tots els subjectes que la conformen. De la trobada amb l'altre, que necessàriament provoca friccions i malentesos, que implica assumir responsabilitats sobre un mateix, el grup i l'entorn, és de l'únic lloc on pot sorgir l'alternativa a la infància sempiterna que promet el jardí. També, que si hi ha una manera de trencar amb aquest ordre no és tant a través de la raó, com d'una exaltació de les passions, d'allò inútil, improductiu i imprevist; d'allò que la màquina no pot quantificar ni parametritzar.



## 8. Referències bibliogràfiques

BARTHES, Roland. *La cámara lúcida. Nota sobre la fotografía*. Barcelona: Paidós, 2020.

[Data de publicació original: 1980]. ISBN: 978-84-493-3685-0.

BAUDRILLARD, Jean.

– *Cultura y simulacro*. Barcelona: Kairós, 1978. [Data de publicació original: 1977]. ISBN: 978-84-724-5298-5.

– *Pantalla total*. Barcelona: Anagrama, 2006. (Argumentos; 242). [Data de publicació original: 1997]. ISBN: 978-84-339-0593-2.

BELL, Daniel. *El advenimiento de la sociedad post-industrial. Un intento de prognosis social*. Madrid: Alianza, 1976. ISBN: 84-206-2149-8.

BERGER, John. *Modos de ver*. Barcelona: Gustavo Gili, 2016. [Data de publicació original: 1972]. ISBN: 978-83-252-2892-6.

COLQUHOUN, Matt. *Egreso. Sobre comunidad, duelo y Mark Fisher*. Buenos Aires: Caja Negra, 2021. (Futuros próximos; 41). [Data de publicació original: 2020]. ISBN: 978-987-48226-2-8.

CIRLOT, Juan-Eduardo. *Diccionario de símbolos*. Barcelona: Labor, 1985. [Data de publicació original: 1984]. ISBN: 84-335-7016-1.

CRARY, Jonathan. *24/7. El capitalismo al asalto del sueño*. Barcelona: Ariel, 2015. [Data de publicació original: 2014]. ISBN: 978-8334422322.

DIEC2. *Diccionari de Llengua Catalana* [en línia]. Institut d'Estudis Catalans. <<https://dlc.iec.cat>> [Consulta: 19 agost 2022].

FISHER, Mark.

– *Los fantasmas de mi vida. Escritos sobre depresión, hauntología y futuros perdidos*. Buenos Aires: Caja Negra, 2018. (Futuros próximos; 15). [Data de publicació original: 2013]. ISBN: 978-987-1622-61-0.

- *Realismo capitalista. ¿No hay alternativa?*. Buenos Aires: Caja Negra, 2016. (Futuros próximos; 08). [Data de publicació original: 2016]. ISBN: 978-987-1622-45-0.
- FONTCUBERTA, Joan. *La furia de las imágenes. Notas sobre la postfotografía*. Barcelona: Galaxia Gutenberg, 2016. ISBN: 978-8416495474.
- GIL, Cecilia. *Historia de Instagram, la app que revolucionó la forma de compartir fotos online* [en línia]. Marketing 4 ecommerce. 6 octubre 2021. <<https://marketing4ecommerce.net/historia-de-instagram-app/>> [Consulta: 18 agost 2022].
- HAN, Byung-Chul.
- *Psicopolítica*. Barcelona: Herder, 2014. ISBN: 978-84-254-3398-6.
  - *La salvación de lo bello*. Barcelona: Herder, 2015. ISBN: 978-84-254-3758-8.
- HARAWAY, Donna. *Manifiesto cibernético*. Antequera, Málaga: Kaótica, 2020. [Data de publicació original: 1991]. ISBN: 978-84-122129-0-7.
- KEMBER, Sarah. *Feminismo, tecnología y representación*. A: CURRAN, James; MORLEY, David; WALKERDINE, Valerie. *Estudios culturales y comunicación. Análisis, producción y consumo cultural de las políticas de identidad y el posmodernismo*. Barcelona: Paidós, 1998. [Data de publicació original: 1996]. ISBN: 84-493-0518-7.
- KOOLHAAS, Rem. «La ciudad genérica». A: KOOLHAAS, Rem. *Acerca de la ciudad*. Barcelona: Gustavo Gili, 2014. ISBN: 978-84-252-2753-0.
- LIPOVETSKY, Gilles; SERROY, Jean. *La pantalla global. Cultura mediática y cine en la era hipermoderna*. Barcelona: Anagrama, 2009. (Argumentos; 395). ISBN: 978-84-339-6290-4.
- MÁRQUEZ, Israel.
- *Una genealogía de la pantalla. Del cine al teléfono móvil*. Barcelona: Anagrama, 2015. (Argumentos; 487). ISBN: 978-84-339-6389-5.
  - *Móviles 24/7. El teléfono móvil en la era de la hiperconectividad*. Barcelona: Universitat Oberta de Catalunya, 2019. ISBN: 978-84-918-0257-0.

- MARX, Karl; ENGELS, Friederich. *Manifiesto comunista*. Madrid: Akal, 2004. [Data de publicació original: 1847]. ISBN: 978-84-460-2289-3.
- MONTARDIT, Natàlia. «Autopaparazzi. Posibilidades performativas del yo digital». *Contrafotografía 11: Realismo digital*, 2021.
- NAVARRO, José. *La evolución de los smartphones* [en línia]. Escola Tècnica Superior d'Enginyeria Informàtica, Universitat Politècnica de València. 3 desembre 2012. <<https://histinf.blogs.upv.es/2012/12/03/smartphones/>> [Consulta: 18 agost 2022]
- NAVEIRE, Alejandra. *Historia de Facebook: nacimiento y evolución de la red social de los (más de) 2.000 millones de usuarios* [en línia]. Marketing 4 ecommerce. 29 octubre 2021. <<https://marketing4ecommerce.net/historia-de-facebook-nacimiento-y-evolucion-de-la-red-social/>> [Consulta: 18 agost 2022].
- NEGROPONTE, Nicholas. *El mundo digital*. Barcelona: Ediciones B, 1995. ISBN: 978-84-406-9856-8.
- PAGLEN, Trevor. *Invisible Images (Your Pictures Are Looking at You)* [en línia]. Nova York: The New Inquiry, 8 desembre 2016. <<https://thenewinquiry.com/invisible-images-your-pictures-are-looking-at-you/>> [Consulta: 7 maig 2022].
- PAUL, Kari. *Facebook announces name change to Meta in rebranding effort* [en línia]. The Guardian, 28 octubre 2021. <<https://www.theguardian.com/technology/2021/oct/28/facebook-name-change-rebrand-meta>> [Consulta: 15 juny 2022].
- PLANT, Sadie. «Beyond the Screens: Film, Cyberpunk and Cyberfeminism». *Variant*, 1993, vol. 1, núm. 14, p. 12-17.
- POSTMAN, Neil. *Divertim-nos fins a morir. Discurs públic a l'època del «show-business»*. Barcelona: L'Índex, 1990. [Data de publicació original: 1985]. ISBN: 978-84-875-6106-1.

- ROSLER, Martha. «Al servicio de la(s) experiencia(s)». A: ROSLER, Martha. *Clase cultural. Arte y gentrificación*. Buenos Aires: Caja Negra, 2017. [Data de publicació original: 2013]. ISBN: 978-987-1622-59-7.
- SADIN, Éric. *La humanidad aumentada. La administración digital del mundo*. Buenos Aires: Caja Negra, 2017. [Data de publicació original: 2013]. ISBN: 978-987-1622-53-5.
- SONTAG, Susan. *Sobre la fotografía*. Barcelona: Penguin Random House, 2014. [Data de publicació original: 1973]. ISBN: 978-84-8346-779-4.
- The Metaverse and How We'll Build It Together – Connect 2021* [en línia]. Meta, 28 octubre 2021. <<https://www.youtube.com/watch?v=Uvufun6xer8>> [Consulta: 15 juny 2022].
- VIRILIO, PAUL.
- *Estética de la desaparición*. Barcelona: Anagrama, 1988. (Argumentos; 92). [Data de publicació original: 1980]. ISBN: 978-84-339-0092-0.
  - «El último vehículo». A: *Videoculturas de fin de siglo*. Bilbao: Cátedra, 1990. ISBN: 84-376-0964-X.
- XURIGUERA, Joan Baptista (ed). *Nou diccionari de la llengua catalana*. Barcelona: Claret, 1993. (Pompeu Fabra; 8). ISBN: 84-7263-276-8.
- ZAFRA, Remedios.
- *El Entusiasmo. Precariedad y trabajo en la era digital*. Barcelona: Anagrama, 2017. (Argumentos; 514). ISBN: 978-84-339-6417-5.
  - *Frágiles. Cartas sobre la ansiedad y la esperanza en la nueva cultura*. Barcelona: Anagrama, 2021. (Argumentos; 557). ISBN: 978-84-339-6169-4.