



## Extrañamiento ecofeminista a la cibercultura como paradigma para una sociología de la educación del decrecimiento

Rosa Caramés Balo<sup>1</sup>; Bartomeu Mulet Trobat<sup>2</sup>

Recibido: 13 de noviembre de 2017 / Renviado para revisión: 7 de diciembre de 2017 / Aceptado: 26 de diciembre de 2017. [Open peer reviews](#)

**Resumen.** Con la convicción de que la sociología de la educación puede contribuir a la mejora de nuestras sociedades y de su necesaria transformación hacia el decrecimiento (Taibo, 2017), presentamos uno de los principales resultados obtenidos a través de la medición en escalas tipo Likert de las respuestas dadas por 108 jóvenes varones y mujeres veinteañeros de nuestros respectivos entornos culturales (A Coruña y Mallorca), que voluntaria y anónimamente respondieron a dos cuestionarios elaborados para recoger sus opiniones en torno a una de nuestras metáforas zombie (Lizcano, 2006) más actuales como es la de la cibercultura y, también, como ésta ha repercutido en el cambio de sus hábitos a través del uso de tiempos de su vida cotidiana en los últimos cinco años. El análisis de varianza revela que la variable género marca diferencias significativas en la comprensión del fenómeno de la cibercultura, pese a su global hegemonía.

**Palabras clave:** internet; socialización; tecnología.

### [en] Ecofeminist estrangement at the cyberculture as a paradigm to the Sociology of education of decrease

**Abstract.** With the conviction that the sociology of education can contribute to the improvement of our societies and their necessary transformation towards the decrease (Taibo, 2017), we present one of the main results obtained through the measurement in Likert scales of the answers given by 108 men and women in their twenties of our respective cultural environments (A Coruña and Mallorca), who voluntarily and anonymously responded to two questionnaires drawn up to gather their opinions around one of our most current zombie metaphors (Lizcano, 2006) such as that of cyberculture, and also how this has had repercussion in the change of their habits through the use of times of their daily lives in the last five years. The analysis of variance has revealed that gender variable maintains significant differences in the understanding of the phenomenon of cyberculture, despite its global hegemony.

**Keywords:** internet; socialization; technologies.

**Sumario:** 1. Introducción. 2. Marco teórico. 3. Objetivo. 4. Metodología. 5. Análisis de datos y discusión de resultados. 6. Conclusiones. 7. Referencias.

**Cómo citar:** Caramés Balo, R; Mulet Trobat, B. “Extrañamiento ecofeminista a la cibercultura como paradigma para una sociología de la educación del decrecimiento”: *Teknokultura*, vol. 15 (1) 2018, pp. 69-87.

<sup>1</sup> Universidad de A Coruña (España)

Email: [rosa.carames@udc.es](mailto:rosa.carames@udc.es)

<sup>2</sup> Universidad de Illes Balears (España)

Email: [tomeu.mulet@uib.es](mailto:tomeu.mulet@uib.es)

## 1. Introducción

La distinta posición social de mujeres y hombres implica que tienen distintas necesidades medioambientales y que experimentan de manera distinta los problemas medioambientales [...] todas ellas reconocen...los argumentos del mecanismo culturalista, particularmente en relación con el análisis del patriarcado (Mellor, 2002, p. 197, 199).

Amorós (1991) señala de que las mujeres han sido excluidas por la razón patriarcal de la ciencia desde los orígenes, por tanto, al haberles asignado otra posición social, mujeres y hombres reciben socializaciones diferenciadas cuyo resultado puede llevar a experiencias sensoriales y cognitivas diferentes de la realidad material e inmaterial, también de las estructuras ciberculturales.

Sabemos que las élites político económicas de distintos países del planeta están potenciando las crecientes ofertas y demandas de las tecnologías del ocio. Pensamos que es preciso reflexionar sobre cuáles son los costes y beneficios reales que dicha actividad productiva tiene sobre el entorno natural y/o social.

El ambiente aporta las huellas de la rampante alianza colusiva entre multinacionales internacionales y su repartición de ingentes recursos energéticos, científico-tecnológicos y alimentario. A la par, cada vez son más, las personas que padecen sed, desnutrición, insalubridades, enfermedades y desarraigos. La realidad apremia y todo indica que ha llegado el momento de una severa reflexión e intervención sociológica que sean escuchadas en las estructuras políticas que toman las decisiones sobre nuestro presente y futuro (Caramés y Mulet, 2013).

Volvemos a insistir en que no resulta aceptable que para nuestro desvencijado país, España, se haya destinado una de las actividades humanas que más estragos está haciendo entre la población infantil, juvenil y también adulta. Sabemos que son entornos relativamente recientes y, por tanto, desconocidos para un sector importante de la población más mayor y que están altamente potenciados por los diversos cauces del contagio publicitario. Además, resultan “escurridizos” ya que rápida, simbólica y sutilmente mutan en una brevedad espacio-temporal inusitada. Entonces, los entornos cibernéticos y cibernáuticos hacen difícil la previsión de repercusiones en la población. Sin ir más lejos, tenemos un ejemplo en los ciberataques globales recibidos por numerosas empresas y administraciones, incluso, hospitalarias, el viernes doce de mayo y martes veinte de junio de 2017 cuyas consecuencias son todavía incalculables. Tampoco son fácilmente detectables sus “utilidades” de impacto negativo para el acoso, la persecución, el hostigamiento, violencias varias, ludopatías, adicciones y otras patologías psíquicas y físicas esquelético musculares. Por ejemplo, tales tecnologías del ocio de las poblaciones, o no ocio para los rendimientos empresariales, están favoreciendo el fácil acceso a determinados contenidos altamente negativos mediante la socialización y re-socialización terciaria que todas estas tecnologías potencian, capturando tiempos y espacios que por naturaleza se estarían empleando para el aprendizaje y actualización de otros comportamientos (Caramés y Mulet, 2013).

Entendemos que urge tomar cartas en estos asuntos desde todos los ámbitos del conocimiento y, desde las ciencias sociales y jurídicas mucho más, por suponer el eje vertebrador de los quehaceres legales y legítimos de nuestras vidas cotidianas,

de nuestros recursos y entornos artificiales organizados dentro y a expensas de los recursos naturales también. Es preciso diferenciar para aceptar o rechazar las actividades de negocio de las actividades lucrativas. Insistimos en que etimológicamente, negocio, deviene del latín no-ocio, por tanto deviene de tiempos destinados a la laboriosidad productiva que necesariamente ha de redundar en unos beneficios económicos para su prosperidad. Consecuentemente tenemos que apreciar, distinguir claramente diferencias entre esas y otras actividades de lucro, de avaricia económica, que no tienen nada que ver con los negocios del no ocio.

El creciente impacto de la acción humana sobre los medios físico, biológicos y sociales exige de la capacidad de discernimiento, sobre todo por parte de responsables de la política, para llevar a cabo proyectos sociológicos y organizativos y a tomar decisiones que incluyan transformaciones para la formación de entornos positivos para la vida natural y social. Es momento de que la sociología deje de estar encantada con cantos de sirena y se dedique a lo que le es propio, esto es, intervenir en los medios sociales para su re-equilibrio y para la reducción de las desigualdades, puesto que el "...medio ambiente es un factor físico-biológico conformador de estructuras y comportamientos, así como de los impactos de la organización y el cambio social en el medio ambiente natural" (Rojo, 1991, p. 94). El futuro de la humanidad es una cuestión de ecosociología, por tanto, de intercomunicación entre numerosas ciencias y, tal vez, de otros saberes o de otras reorganizaciones y perspectivas epistemológicas de los saberes. Ya en 1909 el pensamiento weberiano alertaba de que de ningún modo una producción industrial es más eficiente en términos energéticos que una manual, tan sólo sería más eficiente en términos de coste dinerario.

Numerosos estudios de los últimos años se han dedicado a recopilar datos para calcular las reservas energéticas del planeta y proyectar el futuro de las máquinas (Zerzan, 2016) y en obtener patrones de uso de tecnologías digitales entre la comunidad universitaria (Duart, Gil, Pujol y Castaño, 2008). Además, hemos encontrado que, en general, la población española (y de otros lugares del mundo también), tiene su vida cotidiana actualizada por meros estudios de *marketing* y estudios de mercado que previamente han averiguado cómo se podría poner a especular el dinero (Reig, 2011).

Tan sólo con observar la publicidad y la realidad de nuestras aulas, calles, casas, centros comerciales, etc. donde desarrollamos nuestra vida cotidiana podemos comprobar que han aumentado los abundantes intervalos espacio temporales en el que la gente está conexas a un artefacto cibercultural. Como asegura Lemos (2016), en la inquietante y fascinante relación entre la cultura y la tecnología electrónica, vemos como estas últimas condicionan nuestro estilo de vida a base de estándares, creando hábitos y necesidades que no dan lugar a la superación de las desigualdades sociales y culturales, étnicas y de género. Fortaleciendo al patriarcado y el androcentrismo, globalmente, también en las sociedades denominadas avanzadas y democráticas.

Sabemos que las tecnologías del ocio son un filón especulativo que países de nuestro entorno próximo ya han descartado, como por ejemplo Reino Unido, pues prefiere invertir en tecnologías médicas y de protección y de recuperación medio ambiental. Y es que las cuestiones tecnológicas también están politizadas, ideologizadas, por tanto, el problema para identificar y desarrollar un punto de vista científico bien fundamentado tiende a agravarse. Además, en una proporción muy importante, se están derrochando efectivos de todo tipo en quimeras teleológicas de un posible más allá interestelar y, se actúa, en consecuencia, caminando tal vez, hacia el fin del

mundo, también programado por numerosas profecías, aunque con fechas erráticas. Multitud de juegos tecnológicos o no y contenidos *mass* mediáticos (denominados por Taibo, 2017 como medios de incomunicación) revitalizan dichas profecías aparejadas, como no, de desbordantes dosis de violencia (Giroux, 2012).

Según recoge el diario de Economía Digital de Galicia del pasado mes de diciembre de 2016, se han vivido cinco éxitos (o aciertos, según adjetiva la publicación en su subtítulo) tecnológicos que han producido, entre la población comprendida en un abanico de edades muy amplio, la “fiebre” *Pókemon Go*, que se basa en las transmisiones de acontecimientos de todo tipo en tiempo real. Otro de los grandes éxitos tecnológicos ha sido el lanzamiento de coches autónomos y la expansión de la realidad virtual hasta “cuajar” en fechas recientes de este mismo año en la realización de campañas electorales a través de hologramas que simultáneamente ponen a las personas candidatas en distintos contextos espacio-temporales simultáneamente y, de este modo, obtienen dos ventajas: su persona se hace omnipresente y no es susceptible de sufrir un ataque real mientras da un mitin de la campaña electoral.

Evidentemente las empresas que aportan energía, *software* y *hardware* a toda esta red de virtualidades también obtienen pingües beneficios económicos, puesto que, además de las novedades de conexión que proponen, estas aplicaciones suelen tener una suplementaria obsolescencia que hace interminable las necesidades de su actualización transformado nuestros deseos de relación social en necesidades de consumo de conexiones con la virtual realidad. O sea, que dentro de la teoría moderna de sistemas que entiende sobre el metabolismo de las sociedades, estamos viviendo la nueva realidad de la metáfora *zombie* o la naturalización ideológica del cuento de Hans Christian Andersen que lleva por título *El nuevo traje del emperador*.

¿Hasta qué punto somos conscientes de la transformación de nuestros deseos en necesidades de consumo de conexiones virtuales de todo tipo en nuestra globalizada casa de *Gran Hermano*? ¿Realmente podemos hablar de éxitos tecnológicos en nuestras hipermodernas y vigiladas y controladas y descontroladas, a la vez, sociedades virtuales? La ciencia moderna es una “ocurrencia” del patriarcado de la destrucción moderna, por tanto, es una ciencia que no entiende de sentido moral ni de responsabilidad y su tecnología está imbricada en la violencia. Las consecuencias de este sistema son la destrucción de la naturaleza, la generación de nuevas armas y la ingeniería genética que acaban con la vida y ha hecho incrementar la violencia contra las mujeres desde las distintas instituciones como la económica, la familiar, la religiosa, la política, los medios de comunicación, etc.

Exacerbándose las nuevas guerras a partir del 11 de septiembre (Mies, 2013) la cultura entiende que la violencia contra las mujeres es un efecto secundario “normal”, un “daño colateral”. La autora afirma que la diferencia está en la preparación que hoy día adquieren los jóvenes gracias a juegos de ordenador violentos que les enseñan a establecer un objetivo y matar a un enemigo. Los jóvenes se hacen mayores matando a enemigos en guerras virtuales y, luego, ejercen esta violencia en la vida real. La industria de los juegos de ordenador es una de las que más deprisa crece en el mundo. Sus defensores alegan que los niños son capaces de diferenciar entre realidad “virtual” y realidad “real”, pero sabemos que en la actualidad, las guerras las libran, en gran medida, una clase de personas que se sientan frente a un ordenador, pulsan un botón y mandan un misil o un dron a matar “terroristas”, sin sentir nada ni ser atacados. Estas guerras son tan virtuales como las de sus juegos de ordenador y forman parte de la formación militar de personas que no saben ni de la

relación afectuosa con personas reales ni con la naturaleza real. Según Mies (2013), estos procesos de socialización están sustentando la violencia real contra las mujeres, las minorías, los inmigrantes, etc. y todavía, hay quienes insisten en considerar que la violencia de los hombres está programada genéticamente y si no son “guerreros” no son hombres de verdad. Sin embargo, sabemos que esta violencia resulta ser un invento patriarcal que se viene desarrollando hace unos ocho mil años y en la actualidad se refleja, entre otros aspectos culturales, en que los trabajadores más baratos entre los baratos son, en todas partes, las mujeres jóvenes, es decir, las fotos de las más vulnerables tienen caras de niñas, después de niños.

La actualidad nos informa que Nintendo “salvó los muebles” el pasado verano con el juego de *Pokémon Go*. Este producto cibercultural propone transitar por las calles en una búsqueda virtual-real de más de doscientos pequeños monstruos de bolsillo. En Madrid se batió el récord en la organización de «pokeparadas» con más de cinco mil asistentes y hasta hubo empresas que ofrecieron servicios de guía turística para cazar pokemones. A la vez hubo numerosos accidentes en dicha cacería que incluyeron un amplio abanico de coste social e individual que tuvieron que hacer gasto de servicios sanitarios e, incluso, mortuorios.

Los accidentes menos graves llegaron aparejados de distracciones, otros, mucho más preocupantes llegan de la mano de vecinos que intentando ahuyentar de las proximidades de sus casas a «poke-fanáticos» llegaron a utilizar el percutor de sus armas de fuego. Sin embargo, al parecer, todavía quedan biempensantes optimistas, muchas personas solitarias, incluidas desde las de edades adolescentes hasta mayores de la tercera edad, que abandonaron sus aburridas existencias del sofá y salieron a caminar en busca de estos monstruitos virtuales, o quizás, no tanto. De todas formas, semanas después del verano de cacerías, las acciones de Nintendo se desinflaron. Este dato fue comunicado por el diario economía digital del 28 de diciembre de 2016.

Por otro lado, cuando se sabe que el mercado ya no tiene más capacidad para absorber ni un móvil más, Google junto con *Android* nos regalan la llegada del buscador Pixel, aparato que desarrolla *Nexus* y que pretende destronar a los recentísimos *iPhone* y *Samsung*. Además del desafío que para este Pixel supone su elegante diseño y una cámara de 12 megapíxeles, está el desarrollo de la “inteligencia artificial” para competir con el *Siri* de *Apple*. Esto ha llevado a bloqueos en su sistema operativo y problemas en los altavoces que se manifiesta entre su 5% de cuota de mercado que ha acaparado de entre la necesidad de conexión móvil que tenemos algunos seres humanos.

Sucumbir ante los aromas de estos brebajes conlleva el tener que compartir tragedias de carácter humanitario que estamos viendo actualmente. Tabernero, Aranda y Sánchez-Navarro (2010) informan de que casi totalidad de adolescentes tenían acceso a diversas tecnologías en sus bolsillos y domicilios (Internet, teléfonos móviles, etc.) que, a su vez, les ha propiciado el irse abasteciendo de herramientas y servicios que ofrecen estas tecnologías como pueden ser el conformar redes sociales on-line o manejar otras posibilidades técnicas de los teléfonos móviles que van más allá de las comunicaciones interpersonales, por ejemplo, hacer apuestas y obtener o perder dinero sin control alguno por parte de sus responsables adultos.

Hoy por hoy, también es posible saltarse el pequeño control familiar para la adquisición de videojuegos, cuyo contenido, también se sabe que repercute como factor coadyuvante en la realización de determinados comportamientos asociales, o insociales, incluso, que van contra la propia vida tal y como está sucediendo en la

más reciente actualidad con el fenómeno del juego de rol denominado “Ballena azul” que está induciendo al suicidio de personas en diferentes países.

Por tanto, nuestros responsables políticos, económicos y sociales, tomadores de decisiones han de ser los primeros y las primeras en conocer esta cara de la cibercultura y, además, comprender que la explotación indiscriminada de los recursos naturales, que todas estas tecnologías requieren, impacta sobre los ecosistemas locales, regionales y globales que actualmente alcanzan una gravedad que clama por el replanteamiento de las relaciones que la humanidad mantiene consigo misma y con el medio ambiente para dejar de vivir en la civilización del riesgo (Rivero, 1994). Es decir, es preciso seleccionar la aplicabilidad de las técnicas para las distintas facetas de la actividad cibercultural. Sólo así se posibilitará el dejar de esquilmar los recursos hídricos y recuperar la calidad del aire, reducir las emisiones de lluvia ácida y el deterioro de la capa de ozono y su efecto invernadero, todos ellos riesgos que emanan de la actividad humana, es decir, endógenos, por tanto, controlables. Paralelamente, habrán de anularse los cementerios de los desechos de la energía nuclear de los que normalmente los gobiernos intentan esquivar y trasladar a otros territorios que no son los que directamente se benefician de dicha producción. Si lo que toca de ahora en adelante es reducir el consumo de la humanidad y renunciar a los excesos del bienestar tal y como propone Taibo en 2017, éstos han de repercutir también en la avaricia de las multientpresas internacionales anteriormente mencionadas.

Por otra parte, y sabiendo que estamos en medio de un Pacto por la Educación (y esto se extiende a los contenidos curriculares de los distintos Centros Educativos), hay que tener en cuenta que la gente joven es población especialmente vulnerable a los riesgos que entrañan estas tecnologías puesto que se vertebran también a través de la inexperiencia personal que les es connatural en conjunción con accesos a contenidos y contactos indeseables, que les conduce, incluso, a la pérdida de salud y de la misma vida por su adicción a éstos últimos. Si bien, el medio familiar y no formal de la familia era el entorno en el que los jóvenes se introducían en el manejo de estas tecnologías, es preciso, tener en cuenta que en los últimos años, aproximadamente desde el 2007 también la Escuela, y en horas mucho más recientes todas las Administraciones Públicas también son contextos que obligan al manejo de estas tecnologías. Bajo preceptos de mejora de los aprendizajes que no se pueden negar en muchos casos de necesidades especiales y específicas, pero que sí están de sobra en otros, y de una mayor eficiencia y eficacia, se cuele el abuso de uso de mucha “chatarra” que resulta cuestionable en sus excesos.

A continuación se exponen algunos ejemplos que resultan extrapolables a prácticamente todos los abusos que implican el manejo de nuevas tecnologías y que la Administración se ha ido encargando de hacer obligatorio, al margen de las normativas de la voluntariedad con las que comenzó su uso. Estamos presenciando, en los últimos años, la reducción de plantillas a precio de saldo de ingentes cantidades de trabajadores y trabajadoras en todas las empresas. Teóricamente ya no hacen falta, porque las tecnologías hacen su labor, por tanto son prescindibles. ¿Cuál es el quimérico argumento que nos hace aceptar que es mejor tener una máquina cobrando en el peaje de una autopista o atendiéndonos en la recepción de un hotel que a un humano? Un argumento podría ser el que un empleado tiene unos costes empresariales insostenibles para la empresa, entonces, resulta menos gravosa una máquina. Sin embargo, pasando por uno de estos peajes, hemos podido comprobar como 5 cabinas de cobro que hace poco tiempo ocupaban a 5 trabajadores/as, ahora se han



visto reducidas a 4 cabinas de cobro automático telemáticas y solamente en una queda un humano cobrando el peaje. Los gastos empresariales por contratación de humanos se han reducido al 80%, sin embargo, el precio del peaje, en contra de lo previsible, ha aumentado al doble. Habrá que realizar el análisis de los costes humanos, energéticos y de mantenimiento y conexión de estas tecnologías de los centros educativos y empresariales, públicos y privados, en donde todo tipo de conexiones protagonizan gran parte del trabajo y las enseñanzas, y averiguar si realmente merece la pena seguir por esta deriva.

## 2. Marco teórico

Sobre la necesidad de conjugar la tecnología y la sociedad habla Ortega (2017), afirmando que los valores, los fines y las creencias de una sociedad marcan el paso y el tipo de desarrollo tecnológico, es decir, nos define las culturas como urdimbres ancladas en los fulcros materiales e inmateriales de las mismas. También pone de manifiesto algunos desajustes que ha provocado la ya constatada “burbuja tecnológica”, de la cual Zerzan (2016) augura su inflación, ésta será la causa del proceso “revolucionario” de autofagocitación que registró *El Crepúsculo de las máquinas* de manera connatural, siguiendo teleológicamente las claves de supervivencia de la naturaleza.

Desde una perspectiva ecofeminista y como docentes en la Universidad (centros de formación de intelectuales por excelencia, por tanto, con una buena dosis de potencialidad para cambiar nuestras sociedades), no podemos olvidarnos de la marcha del pasado 30 de abril en Washington, para conmemorar la Cumbre de París celebrada en enero de 2016, y que nos recuerda el cambio climático. Según Rivera (2011), este cambio está avalado por los datos presentados en la Cumbre de Copenhague celebrada a finales de 2009 de la que se concluye que desde hace al menos medio millón de años no se ha producido un cambio tan acelerado de las condiciones climáticas de la Tierra. Respecto de este tema Muñoz (2011) afirma que uno de los debates sociales más complejos a los que nos enfrentamos actualmente está situado en los problemas de salud y contaminación que provocan las radiofrecuencias de los dispositivos tecnológicos que actualmente utilizamos. Otro de los puntos candentes de nuestro futuro más próximo está según (Taibo, 2017) en la relación que hay entre globalización, cambio climático, crisis energética y sobrepoblación que tiene como resultado una sociedad en la que, mientras cuatro quintas partes de la población se ven avocadas a una lucha feroz por la supervivencia, una quinta parte pretende vivir en la opulencia dejando una huella ecológica insostenible.

Otra de las evidencias que encontramos en nuestra sociedad de la cibercultura es que la generalización del uso de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación ha ocasionado un impacto tan elevado, que conlleva a la preocupación social por la influencia que estas nuevas tecnologías están teniendo en el desarrollo y ajuste personal, especialmente cuando se trata de las etapas de la infancia, adolescencia y la juventud. El trabajo de un grupo de investigación de la Universidad de Sevilla afirma que cada vez existe mayor interés por conocer el uso que adolescentes y jóvenes hacen de las nuevas tecnologías, los factores de riesgo y qué mecanismos de protección adyacentes se pueden establecer, tanto en el ámbito personal como en los diferentes contextos en los que chicos y chicas crecen (Oliva, Hidalgo, More-

no, Jiménez García, Jiménez Iglesias, Antolín y Ramos, 2012). Más recientemente, el proyecto de investigación llevado a cabo por Muñoz-Miralles, Ortega-González, Batalla-Martínez, López-Morón, Manresa y Torán-Monserrat (2014) pone de manifiesto los peligros para la salud que el frecuente acceso “indebido” de las nuevas tecnologías está teniendo entre los jóvenes de enseñanza secundaria, siendo fundamentales las buenas relaciones familiares y con los entornos inmediatos de socialización como los centros educativos y de actividades extraescolares para prevenir adicciones a estos “nuevos artefactos”. Este estudio concluye que la adicción a internet y a teléfonos móviles es más frecuente en las chicas, mientras que los chicos tienen más problemas con el uso de videojuegos.

En el artículo publicado por ABC el 28 de octubre de 2015, Domecq, deja constancia de que los dispositivos audiovisuales son perjudiciales para un desarrollo sano de los menores de siete años porque el sistema nervioso central está acabando de formarse y toda la sobre estimulación que llegue por el sentido visual y el auditivo exclusivamente o muy predominantemente (y de manera parcial) —que es el que se realiza mediante estos artificios— interfiere en un desarrollo equilibrado, porque los tiempos de exposición a estas estimulaciones audiovisuales van en detrimento de la exploración sensorial que tendría que estar actualizándose en estas etapas de maduración a través de otros juegos y estimulaciones entre personas (yendo en descenso en nuestros hogares porque hay pocos miembros y porque los tiempos requeridos por otros quehaceres nos mantiene un gran número de tiempos fuera de ellos). El argumento central de la psicóloga es que cuanto más elevada sea esta exposición mayor será la desconexión sobre cómo funciona el mundo real y, además, pueden estar recibiendo mensajes contraculturales que dificulten su convivencia familiar, escolar, etc. Su recomendación se basa en que los menores de siete años no deberían ver la televisión y, en caso de que la viesen, sería sólo a partir de los cuatro años y no más de veinte minutos tan sólo tres veces por semana y bajo una supervisión de contenidos del adulto.

Domecq (2015) apunta que los *iPads* u otras pantallas son aún más perjudiciales porque con estos aparatos, son los propios niños los que manejan los tiempos de encendido, apagado, de ir hacia adelante o hacia atrás, con lo cual la situación de realidad es todavía menor. Y esto agudiza el efecto porque cuando son muy pequeños les da una sensación de inmediatez todavía mayor, lo que les lleva a quererlo todo con inmediatez, sin esfuerzo y con la impaciencia propia de la falta de realidad.

Más recientemente, según el CIS (2016), en España las redes sociales a través de las tecnologías se perciben como un grave problema educativo. El 24 de abril de 2017, en las noticias televisivas se ha dado cuenta de los peligros que encierra uno de los juegos macabros de estas conexiones de nuestra cibercultura llamado “Ballena azul”. Dicho juego de rol ha sido activado globalmente y, predominantemente, por la población de jóvenes incautos quienes han sido conducidos, en algunos casos, a través de micro compromisos sucesivos y crecientes a autolesiones graves, e, incluso suicidios. Recientemente en Barcelona, ha sido hospitalizada una joven con graves lesiones autoprovocadas y alteraciones de salud producto del hegemónico sadismo ejercido por la ignorante liberalidad con la que accedemos a estos pasatiempos burgueses. Al compás de una alta inconsciencia simplista sobre el ejercicio del poder exhibicionista al que nos estamos insensiblemente acostumbrando, es más, que gusta ejercer, cada vez más, en los tiempos que corren.

El ruido intenso y extenso de la desorganización organizada de las que nos habla Nieto (2012) y que ha seguido creciendo desde el último cuarto del siglo XX conlle-



va el detrimento del ejercicio de la reflexividad sobre el impacto ecosociológico de estas nuevas tecnologías mal denominadas de la información y de la comunicación y que ahora ya, siguiendo el concepto de Lizcano (2006) se han convertido en la metáfora *zombie* a través de vocablos cristalizados en la cotidianidad del lenguaje ordinario y que nos define como cibercultura. En este contexto la Educación y la socialización se ven altamente influenciadas, cuando no invadidas e impactadas, por nuevos artefactos que “emboban y acomodan”, a la par que mercantilizan las instituciones escolares y sus agentes de socialización. Favoreciendo, a la vez que anulan otras, la aparición de nuevas necesidades de transmisión y de relación comunicativa, que estas instituciones no están preparadas para encaminar con una visión crítica y superadora de las dependencias, las necesidades y las inquietudes que faciliten y amplíen el derecho a un enriquecimiento cultural en vez de ayudar a generar nuevas desigualdades socioculturales y sibilinas formas de control a nivel mundial y local.

Tal y como anticipaban Tejedor y García-Valcárcel (2012), el desarrollo tecnológico y las nuevas formas de comunicación están configurando un nuevo escenario para la investigación y, en concreto, para la investigación educativa. Con la modesta aspiración como intelectuales críticos de no tener que responder negativamente a la pregunta que recoge Taibo (2017): ¿Fuiste algo más que un funcionario del capitalismo?, también recelamos de la idea de que el capitalismo cognitivo no utiliza recursos materiales sino que sólo inmateriales. Al contrario, pensamos que se están produciendo también innecesarios e insostenibles gasto energético, movimientos, avalanchas y acumulación de materiales en los que urge reflexionar por el futuro de nuestras sociedades.

### 3. Objetivo

De la observación sistemática de todas las realidades ecosociales anteriormente enumeradas, entre otras, de nuestra actualidad, hemos iniciado un estudio exploratorio cuantitativo para ver posibles explicaciones y soluciones a estos distintos desajustes ciberculturales, retomando el interés reflexivo de Ortega y Gasset (1932) por la tecnología.

Como el estudiantado recién llegado a nuestras aulas universitarias suele ser hábil usuario de las herramientas que definen el contenido de la cibercultura y, además, la practican a través de sus teléfonos móviles con conexión a Internet, ordenadores y tabletas portátiles, se ha llevado a cabo, y después de varios años de participación etnográfica en estos contextos, el estudio cuantitativo con una muestra intencional, “etnográfica” (de nuestros respectivos entornos culturales) con 108 jóvenes, varones y mujeres, universitarios cuyas edades gira en torno a los veinte años y que entendemos que podría darnos pistas sobre el grado de comprensión y/o sensibilidad hacia el uso intensivo y extensivo de las nuevas tecnologías de la información y de la comunicación en red, así como, del impacto que su uso les ha provocado en la ocupación de sus tiempos de trabajo, estudios, ocio, relaciones personales, etc. Es decir, las consecuencias que perciben que el uso de estas tecnologías ha tenido sobre sus vidas cotidianas. Todo ello, para reflexionar hasta qué punto, y en base al impacto medioambiental y humano que estas tecnologías están teniendo, y para averiguar cómo se podrían ir conformando estrategias de re-educación que vayan orientando un cambio social hacia el empleo de lo estrictamente necesario para la sostenibilidad y supervivencia futura.

#### 4. Metodología

La parte empírica y cuantitativa, que se presenta en este artículo, se ha realizado a través de la recogida de información mediante el pase, a una muestra intencionada de 108 sujetos, de dos cuestionarios elaborados exprofeso para esta investigación y que se aportan, a continuación, a través de los Cuadros I y II. Dichos cuestionarios, constan de 41 y 16 preguntas, respectivamente. El primero se denomina “Cuestionario de opinión sobre cibercultura” y al segundo se designa como “Cuestionario de cibertiempos”.

Cuadro 1. Cuestionario de opinión sobre cibercultura. Fuente: elaboración propia

Danos tu opinión o valoración sobre el grado de acuerdo o no que mantienes con las siguientes afirmaciones sobre las nuevas tecnología de la información y de la comunicación (NNTTHICC) y la cibercultura.	Grado de desacuerdo o de acuerdo (señalando el total desacuerdo con un 1 y el mayor acuerdo con 5). Pon un aspa “x” encima del número que se ajusta a tu respuesta				
1.- Las (NNTTHICC) proporcionan una mayor igualdad entre las sociedades	1	2	3	4	5
2.- Las (NNTTHICC) suponen un coste medioambiental muy elevado	1	2	3	4	5
3.- Las (NNTTHICC) proporcionan un mayor bienestar social	1	2	3	4	5
4.- Bienestar social y comodidad son palabras sinónimas	1	2	3	4	5
5.- Soy una persona experta en el manejo de (NNTTHICC)	1	2	3	4	5
6.- Las (NNTTHICC) favorecen la globalización o mundialización del comercio, de los mercados	1	2	3	4	5
7.- Las (NNTTHICC) propagan la cibercultura	1	2	3	4	5
8.- Las (NNTTHICC) ayudan a disminuir las diferencias sociales	1	2	3	4	5
9.- Las (NNTTHICC) aumentan la cohesión social	1	2	3	4	5
10.- Las (NNTTHICC) están reemplazando a los medios de comunicación de masas tradicionales (prensa, radio, TV, etc.)	1	2	3	4	5
11.- Las (NNTTHICC) mejoran la obtención de información por parte de los individuos	1	2	3	4	5
12.- Las (NNTTHICC) ayudan a mejorar los aprendizajes académico-educativos	1	2	3	4	5
13.- Las (NNTTHICC) sirven para manipular la opinión de los individuos	1	2	3	4	5
14.- Las (NNTTHICC) aumentan el desempleo	1	2	3	4	5
15.- Las (NNTTHICC) ayudan a mejorar las relaciones interpersonales	1	2	3	4	5
16.- Las (NNTTHICC) están al servicio de las élites políticoeconómicas	1	2	3	4	5
17.- Las (NNTTHICC) ayudan a mejorar el rendimiento académico	1	2	3	4	5
18.-Las (NNTTHICC) son muy contaminantes	1	2	3	4	5
19.- Las (NNTTHICC) facilitan nuestra vida diaria	1	2	3	4	5
20.- Las (NNTTHICC) han transformado mucho nuestra sociedad del siglo XXI	1	2	3	4	5
21.- Creo que yo debería disminuir el uso de las (NNTTHICC)	1	2	3	4	5

Danos tu opinión o valoración sobre el grado de acuerdo o no que mantienes con las siguientes afirmaciones sobre las nuevas tecnología de la información y de la comunicación (NNTTHICC) y la cibercultura.	Grado de desacuerdo o de acuerdo (señalando el total desacuerdo con un 1 y el mayor acuerdo con 5). Pon un aspa “x” encima del número que se ajusta a tu respuesta				
22.- Las (NNTTHICC) han transformado el ocio de los individuos	1	2	3	4	5
23.- Las (NNTTHICC) favorecen la disminución del nivel de violencia social	1	2	3	4	5
24.- Las (NNTTHICC) son una buena posibilidad de ocio para la población infantil	1	2	3	4	5
25.- Las (NNTTHICC) dificultan nuestra vida diaria	1	2	3	4	5
26.- Estoy intentando reducir el consumo de (NNTTHICC)	1	2	3	4	5
27.- Las (NNTTHICC) son una buena posibilidad de ocio de la población adulta	1	2	3	4	5
28.- Las (NNTTHICC) hacen a la gente más consumista	1	2	3	4	5
29.- Las (NNTTHICC) aumentan el individualismo	1	2	3	4	5
30.- Las (NNTTHICC) consumen demasiada energía	1	2	3	4	5
31.- Las (NNTTHICC) son una buena posibilidad de ocio de la población anciana	1	2	3	4	5
32.- Las (NNTTHICC) tienen un coste económico muy elevado	1	2	3	4	5
33.- Las (NNTTHICC) proporcionan una mayor igualdad entre los individuos	1	2	3	4	5
34.- Las (NNTTHICC) han hecho aumentar el nivel de violencia social	1	2	3	4	5
35.- Las (NNTTHICC) favorecen la desintegración y la división social	1	2	3	4	5
36.- Las (NNTTHICC) empeoran nuestros valores	1	2	3	4	5
37.- Las (NNTTHICC) aumentan la solidaridad	1	2	3	4	5
38.- Las (NNTTHICC) aumentan la cooperación	1	2	3	4	5
39.- Las (NNTTHICC) facilitan mis estudios	1	2	3	4	5
40.- Ahora paso más tiempo de ocio con las (NNTTHICC)	1	2	3	4	5
41.- Uso mucho internet	1	2	3	4	5

Cuadro 2. Cuestionario de cibertiempos. Fuente: elaboración propia

¿Cuánto ha modificado y en qué sentido internet y las nnttiicc tu vida? pon un aspa "X" sobre el número que mejor se ajuste a tu respuesta	Si ahora haces menos la actividad propuesta (suponiendo que <b>5 es que permanece igual dicha actividad</b> ) gradúa tú mismo/a, si ha habido cambios y en que sentido han sido y con qué intensidad. Recuerda las puntuaciones <b>menores que 5 significa que han disminuido</b> y las puntuaciones <b>mayores que 5 significa que han aumentado tu tiempo de dedicación a la actividad enumerada.</b>								
1.- Visitas y reuniones familiares en persona	1	2	3	4	5	6	7	8	9
2.- Ir al cine	1	2	3	4	5	6	7	8	9
3.- Ir al teatro	1	2	3	4	5	6	7	8	9
4.- Ir a conciertos musicales	1	2	3	4	5	6	7	8	9
5.- Asistir a otras actividades culturales como visitas a museos, exposiciones, conferencias...	1	2	3	4	5	6	7	8	9
6.- Trabajar desde casa	1	2	3	4	5	6	7	8	9
7.- Estudiar desde casa	1	2	3	4	5	6	7	8	9
8.- Asistir al aula-clase	1	2	3	4	5	6	7	8	9
9.- Dormir	1	2	3	4	5	6	7	8	9
10.- No hacer nada	1	2	3	4	5	6	7	8	9
11.- Visitas y reuniones con amistades	1	2	3	4	5	6	7	8	9
12.- Ver la TV (sin ser por Internet)	1	2	3	4	5	6	7	8	9
13.- Escuchar la radio (sin ser por Internet)	1	2	3	4	5	6	7	8	9
14.- Leer la prensa o libros en papel	1	2	3	4	5	6	7	8	9
15.- Hacer viajes, excursiones, etc.	1	2	3	4	5	6	7	8	9
16.- Ir a las bibliotecas a leer o a buscar información	1	2	3	4	5	6	7	8	9

A continuación se han analizado los datos registrados a partir de una muestra intencionada compuesta por 108 jóvenes estudiantes universitarios de carreras de ciencias sociales y jurídicas del curso 2015-2016, con el objeto de averiguar qué percepción tienen sobre el impacto de la cibercultura y cómo esta digitecnología ha ido provocando cambios en sus vidas cotidianas, en su educación y/o se ha ido incorporando como elemento sustitutorio, complementario o aditivo, en su proceso propio de socialización.

Más concretamente, y circunscribiéndonos al objetivo del presente trabajo, se han planteado las hipótesis alternativas de que sí existen diferencias significativas entre varones y mujeres respecto de sus percepciones sobre la cibercultura y también mantienen comportamientos significativamente diferentes en cuanto al tiempo que dedican al consumo de las tecnologías electrónicas en su vida cotidiana.

Es preciso aclarar que con anterioridad a este abordaje cuantitativo se había estado realizando durante años un trabajo etnográfico de carácter cualitativo a través de observaciones participantes y grupos de discusión sobre estos temas con jóvenes (varones y mujeres veinteañeros que se consideran como muestras intencionadas

equivalentes a la que aquí presentamos) y siguiendo la estela de las primeras informaciones obtenidas a través del análisis de contenido de los distintos grupos de discusión previamente realizados, una extensa revisión bibliográfica y a partir de la reflexividad aportada por las lecturas con perspectiva ecofeminista, hemos elaborado los cuestionarios anteriormente expuestos.

## 5. Análisis de datos y discusión de resultados

Teniendo en cuenta que los datos recogidos a través de la aplicación de técnicas cuantitativas a través de escalas tipo Likert provienen de una muestra intencionada compuesta por un total de 108 estudiantes universitarios de primero de carreras universitarias de ciencias sociales y jurídicas (varones y mujeres de las Universidades de A Coruña y de las Illes Balears), se han aplicado análisis de la estadística inferencial. Por tanto, para averiguar sobre las posibles diferencias significativas entre los géneros, ante las diversas cuestiones planteadas a través de los dos cuestionarios anteriormente expuestos, hemos efectuado un análisis de varianza aplicando la prueba “t” de Student a las medias de las puntuaciones obtenidas entre los grupos conformados a partir de la variable sexo, a través del programa estadístico SPSS.

A partir de los análisis de los datos se ha podido comprobar que existen diferencias significativas entre algunas percepciones de las mujeres y de los varones en torno al impacto de la cibercultura y también existen diferencias sobre algunos aspectos de los tiempos que consumen usando las tecnologías electrónicas. Por lo tanto, se confirman, al menos parcialmente, las hipótesis alternativas planteadas en este trabajo.

En la siguiente Tabla 1 se exponen, a modo de resumen, los resultados de las diferencias significativas encontradas a las respuestas dadas entre mujeres y varones, respectivamente, sobre su distintiva percepción hacia estas nuevas tecnologías de la información y de la comunicación en nuestras sociedades y también a la transformación de sus propios tiempos y estilos de vida como consecuencia de su utilización. En dicha tabla se recogen las medias obtenidas en las respuestas valorativas que mantienen diferencias significativas entre el grupo de mujeres y de varones, obtenidas a través de las pruebas “t” de Student y sus niveles de significación o probabilidad “p”.

Los resultados de los análisis de varianza parecen indicar que las diferencias significativas entre mujeres y varones pueden interpretarse como ubicados en una misma dirección, es decir, como un aumento en el uso de las tecnologías electrónicas, en ambos sexos, pero con matices que parecen indicar una comprensión experiencial y una utilización de estos artefactos de maneras diferentes. Así pues, las mujeres manifiestan ser más sensibles que los varones al gran consumo energético que estas tecnologías electrónicas realizan, tal y como puede apreciarse a través de la puntuación  $t = -3,02$  con una probabilidad de  $p = .003$  del análisis de varianza entre las medias de las puntuaciones dadas por los grupos de varones y mujeres estudiantes respondiendo al ítem Cibercultura 30: “Las nuevas tecnologías de la información y de la comunicación consumen demasiada energía”. Los resultados de este análisis de varianza indican un nivel de significación bilateral menor o igual a 0,01.

También se recogen en la Tabla 1 las diferencias significativas entre las medias de las puntuaciones dadas por varones y por mujeres a dos ítems del cuestionario sobre Cibercultura. Concretamente, las mujeres dan puntuaciones inferiores al ítem

de Cibercultura 5: “Soy una persona experta en el manejo de las nuevas tecnologías de la información y de la comunicación” ( $t = 2,99$  y  $p = .012$ ); al ítem Cibercultura 7: “Las nuevas tecnologías de la información y de la comunicación propagan la cibercultura” ( $t = 2,25$  y  $p = .038$ ); al ítem Cibercultura 12: “Las nuevas tecnologías de la información y de la comunicación ayudan a mejorar los aprendizajes académicos-educativos” ( $t = 2,32$  y  $p = .032$ ) y al ítem Cibercultura 17: “Las nuevas tecnologías de la información y de la comunicación ayudan a mejorar el rendimiento académico” ( $t = 2,69$  y  $p = .015$ ). Los resultados de estos análisis de varianza indican un nivel de significación bilateral menor o igual a 0,05.

Asimismo, la Tabla 1 recoge las diferencias significativas entre las medias de las puntuaciones dadas por varones y por mujeres al cuestionario de Cibertiempos, expuesto anteriormente y que recaba información sobre el cambio en los estilos de vida y el uso de los tiempos que las nuevas tecnologías han podido provocar en estos jóvenes, concretamente, ante el ítem Cibertiempos 11: “Han modificado mis visitas y reuniones con amistades en persona” ( $t = 2,48$  y  $p = .023$ ). Paradójicamente, las mujeres, en comparación con los varones, dan puntuaciones medias inferiores con un nivel de significación bilateral menor o igual a 0,05. Es decir, las mujeres informan que las tecnologías electrónicas han variado más sus hábitos de vida que tienen que ver con la dejación de contactar personalmente con sus amistades, y según el sentido de la recogida de la información realizado a través del cuestionario de Cibertiempos empleado, las mujeres opinan que estos tiempos han disminuido significativamente estos tiempos de contacto en persona (media = 0,90), mientras que los varones informan que, aunque también han disminuido, opinan que en menor medida (media = 2).

Interpretando estos resultados en su conjunto, y a modo de síntesis para resolver la aparente paradoja apuntada anteriormente, los resultados indican, que las mujeres, en comparación con los varones, son más cautelosas a la hora de percibirse como expertas en el manejo de estas tecnologías electrónicas, también entienden que éstas suponen un gasto energético muy elevado y que en sí mismas, estarían propagando la cibercultura, es decir, acrecentando su consumo. Pese a ello, se dan cuenta de un consumo significativamente superior, frente a los varones, de estas tecnologías de la información y de la comunicación. Contextualizando estos datos en las pautas de socialización y sociabilidad diferencial ejercidas sobre varones y mujeres, se puede observar una mayor tendencia de las mujeres hacia una reflexividad ecofeminista, Estas jóvenes, al mismo tiempo, atribuyen, significativamente menores beneficios en los procesos de aprendizaje y rendimientos académicos vinculados al uso de estas tecnologías de la información y de la comunicación.

Sin embargo, las mujeres perciben de manera significativa y en mayor medida, que han visto muy reducidas sus visitas y reuniones en persona con sus amistades, frente a sus homólogos varones, que aunque también perciben una disminución en sus contactos en persona con sus amistades como consecuencia del uso que hacen de las tecnologías electrónicas, éstos perciben menos disminución. En este sentido, parece haber consonancia entre los resultados aquí encontrados y el estudio realizado por el proyecto de investigación de Muñoz-Miralles et al. (2014) que informa que la adicción a internet y a teléfonos móviles es más frecuente en las chicas, frente a los chicos quienes parecen ser más proclives a la adicción a videojuegos.



Cuadro 3. Análisis de varianza entre varones y mujeres sobre la cibercultura.

Fuente: elaboración propia

Pregunta	Mujeres	Varones	Estadísticos g.l. = 106
Cibercultura 5: Soy una persona experta en el manejo de las nnttiicc	Media = 2,74	Media = 3,5	t = 2,99* p = .012
Cibercultura 7: Las nnttiicc propagan la cibercultura.	Media = 3,75	Media = 4,26	t = 2,25* p = .038
Cibercultura 12: Las nnttiicc ayudan a mejorar los aprendizajes académico-educativos.	Media = 3,34	Media = 3,86	t = 2,32* p = .032
Cibercultura 17: Las nnttiicc ayudan a mejorar el rendimiento académico.	Media = 2,75	Media = 3,43	t = 2,69* p = .015
Cibercultura 30: Las nnttiicc consumen demasiada energía.	Media = 4,2	Media = 3,5	t = -3,02** p = .003
Cibertiempos 11: Han modificado mis visitas y reuniones con amistades en persona.	Media = 0,90	Media = 2	t = 2,48* p = .023

(\*) Significación bilateral con probabilidad menor o igual a (.05); (\*\*) significación bilateral con probabilidad menor o igual a (.01).

## 6. Conclusiones

Dando un paso más en la interpretación de los resultados, y entendiendo éstos como producto de la socialización diferencial, parece que las mujeres perciben con mayor facilidad la masificación consumista de estas nuevas tecnologías de la información y de la comunicación. Perciben que tan sólo son un epifenómeno del consumismo hiperliberalista y, por tanto, que éstas están influyendo demasiado en la disminución de sus reuniones y visitas realizadas en persona. Sin embargo, de manera contraria, puesto que tienen una media significativamente más elevada que los varones, consideran que estas nuevas tecnologías de la información y de la comunicación son responsables de un consumo excesivo de energía y que están contribuyendo a propagar la cibercultura, todo lo cual les llevaría a percibir más fácilmente el elevado coste y la huella ecológica que están dejando en el planeta.

Pensamos que podríamos estar ante un paradigma de extrañamiento ecofeminista ante la cibercultura que podría reconducir el futuro de esta, si abundamos en su transmisión a través de la educación. Es decir, que actualizando este paradigma se podría frenar, incluso revertir, los problemas que enumera Taibo (2017) respecto de que llevamos demasiado tiempo y con inusitada intensidad socavando el capital natural y viviendo a expensas de las despensas de las generaciones futuras. Con este extrañamiento ecofeminista se podría plantar cara a los problemas medioambientales que están ocasionando los hipermercados globales que funcionan sustrayendo recursos de una región del planeta que van a ser consumidos en otra y cuyos residuos se imponen en una tercera región, valiéndose de extremas necesidades reales o generadas para las poblaciones.

Una cultura ecológica no puede ser sino una cultura de los ritmos pausados (Riechmann, 2004) y los tiempos lentos, es más, la dominación del tiempo es una forma básica, tal vez, tan sólo, la forma básica del poder, del patriarcado, del machismo. Por tanto, se ejerce poder cuando se compra el tiempo de trabajo de los otros, máxi-

me, cuando estos se aceleran imprimiéndoles velocidades o retrasos ocultos, para no pagar trabajos ni esfuerzos efectuados, puesto que tan sólo se pagan, se intercambian, tiempos “a la vista”. También perdemos poder cuando permitimos que nos mantengan pegados a las pantallas tantas horas al día, insensiblemente, bien sea trabajando, y más aun entreteniéndonos. O sea, perdiendo el autodominio para gobernar nuestros propios tiempos vitales bajo la creencia de que en dichas pantallas se encuentran los contenidos de consciencia producidos por lo que realmente nos interesa saber, conocer.

En coincidencia con los argumentos anteriormente expuestos, pensamos que ha llegado el momento de establecer límites al “desarrollo” cibertecnológico de nuestras opulentas sociedades del llamado primer mundo. Entendemos que en una importante proporción estamos mal utilizando las nuevas tecnologías de la información y de la comunicación, y como algo parecido a un “asalto por sorpresa” estamos experimentando una fuerte cascada de terror que nos impide vivir con razonable y deseable sosiego. Hay que ponerle límites a determinados usos abusivos que se están produciendo dentro de estas redes internáuticas que facilitan y proponen la destrucción masiva de “estratégicos” enclaves urbanos protagonizados por personas muy jóvenes y mayoritariamente varones, esto es, que muy bien se pudieran considerar como la “punta de lanza” de un epifenómeno mucho más amplio que el de estas meras apariencias de los datos aportados por las pantallas.

Experimentos del siglo XX han demostrado que es difícil calibrar objetivamente el comportamiento de las audiencias de la radio, el cine o de la televisión a través su manipulación aquí (recordemos la inusitada sed con que salieron del cine los telespectadores y el incremento del consumo de Coca-Cola que se produjo a la salida del cine aquel día, o la estampida de humanos en estado de pánico que se produjo a partir de la noticia radiofónica de que estaban siendo invadidos por extraterrestres, o el masivo brote de ataques epilépticos sufridos por los espectadores de determinadas series de dibujos animados como los Pokémon). Estas nuevas tecnologías han invadido nuestras vidas, las impacta, hasta haberse convertido en verdaderos mecanismos de conspiración social (García, 1998). La generalización indiscriminada de Internet, de su vertiginosa evolución y reproducción incluso a través de su potente capacidad des-informativa (Taibo, 2017) ha generado una diáspora de descontrol que según Giroux (2012) está propiciando una escalada de desórdenes organizados, violencias y militarizaciones sin límites, incluso en los campus universitarios.

A partir de este ejercicio reflexivo, se nos ocurre que hay que replantear el uso extensivo e intensivo, que desde todos los ámbitos e instituciones de nuestras sociedades se está haciendo y que se denomina cibercultura. Es decir, planteamos la posibilidad de una re-educación en el uso de las nuevas tecnologías de la información y de la comunicación en las poblaciones más jóvenes, aunque no descartamos ninguna otra franja de edades. Y en este sentido, y a partir de la información trabajada con nuestros grupos de jóvenes, esta especie de “extrañamiento” o “distanciamiento” ecofeminista —de la igualdad de oportunidades lejos de la sociedad capitalista patriarcal, siguiendo la definición de Salleh (2013)— hemos encontrado que este estudio etnográfico de corte cuantitativo indica una alternativa. Estos hallazgos nos parecen una primera posibilidad para iniciar la nueva andadura de los centros de la educación, del conocimiento, es decir, de la Escuela, en toda su secuencia formal de socialización.

La alternativa mental ecofeminista entiende que nunca se es una persona experta en el uso de estas nuevas tecnologías de la información y de la comunicación, tan sólo, hasta cierto punto. En segundo lugar, hay que entender que estas tecnologías en sí mismas, propagan y potencian la cibercultura, sin más. Es decir, que por sí solas, extienden e intensifican su uso y tal vez, su abuso. En tercer lugar, se hace apreciación de que sólo con el uso de las nuevas tecnologías no se obtienen mejoras de los procesos de enseñanza-aprendizaje ni se mejoran los resultados académicos, idea que está en consonancia con lo afirmado por Tejedor y García-Valcárcel (2012) quienes aseguran que es muy importante saber documentarse y trabajar la información para la mejora de los resultados académicos y el conocimiento. En cuarto lugar, se opta por no disminuir los contactos humanos en persona, cara a cara. Por último, un dato central de todo este trabajo, las mujeres (al contrario que los varones) entienden que las nuevas tecnologías de la información y de la comunicación consumen demasiada energía, lo cual, entra dentro de una comprensión ecofeminista de la realidad del uso masivo de estas tecnologías.

Los jóvenes varones, probablemente emanando de su socialización, difieren significativamente, dando un sentido contrario a la ideología que acabamos de exponer respecto de su comprensión de lo que entienden por cibercultura. Nuestros jóvenes varones se consideran expertos en el manejo de las nuevas tecnologías de la información y de la comunicación. También piensan que el manejo de estas tecnologías ha permitido mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje y sus resultados académicos. No comprenden que el uso de estas nuevas tecnologías por sí solo propaga e intensifica la cibercultura y reducen sus tiempos de reuniones en persona con familiares y amistades. Además, tampoco perciben que el uso masificado de estos instrumentos suponga demasiado consumo energético, o al menos, piensan que suponen un consumo energético con una media significativamente inferior al grupo de mujeres.

Además de saber qué y cómo producir, también hay que saber qué y cómo producir sino que también hay que fijarse en cuánto es posible producir (Herrero, 2012). Por tanto, es importante introducir políticas de gestión también de la demanda, que se orienten a reducir el consumo en aquellos focos y sectores sociales que sobre consumen para conseguir una reducción neta de la cantidad de materiales y residuos del metabolismo económico. Queremos precisar que existe una gran diferencia entre utilizar la tecnología para ayudarnos en nuestros respectivos trabajos y quehaceres diarios, y otra bien distinta es que el quehacer tecnológico se convierta en el objetivo central de nuestro trabajo. Este último quehacer tendrá que ser distintivo de tan sólo algunas personas que se profesionalicen como especialistas en tecnologías, con la pretensión de mejorar la vida colectiva, de lo contrario, estaremos avanzando hacia la barbarie.

Pensamos que desde una perspectiva crítica, desde la sociología de la educación y desde el paradigma ecofeminista en el seno de todo el sistema educativo formal podrían establecerse mecanismos re-educativos que propicien la comprensión de este complejo tema muy actual que incardina, entre otros, conceptos de desarrollo, cibercultura, decrecimiento, sostenibilidad e igualdad. Es decir, tenemos que instaurar en el imaginario colectivo la inteligencia para conservar y curar, enraizando la humildad y responsabilidad ecológicas, descartando el ciego ejercicio del poder, el control y la violencia. En definitiva, desplazar de nuestro pujante imaginario capitalista del pasado que todo bienestar depende del crecimiento neoliberal patriarcal de

las fuerzas productivas, para no caer en las Redes de los señores feudales de Telépolis (Echeverría, 2004).

## 7. Referencias

- Amorós, C. (1991). *Hacia una crítica de la razón patriarcal*. Barcelona, España: Anthropos Editorial del hombre.
- Andersen, H. Ch. (1835-1877). El nuevo traje del emperador. En C. Ruiz, P. Campos, A. Castillo y N. Rodríguez, *Léeme un cuento*, (pp. 108-117). Madrid, España: Susaeta, S.A.
- Caramés, R. y Mulet, B. (2013). El pasatiempo burgués de la digievolución. En H. Cairo, *Crisis y cambio: propuestas desde la sociología*. Congreso de la FES (Federación Española de Sociología), Madrid, España.
- Caramés, R. (2015). Ecofeminismo urbán na educación de intelectuais de proximidade. En A. González, A.J. López y E. Aguado (Ed.), *Trazos de Xénero no século XXI* (89-98). Recuperado de [http://publicacions.uvigo.es/publicacions\\_gl/](http://publicacions.uvigo.es/publicacions_gl/)
- Castells, M. (2001). *La era de la información. Economía, sociedad y cultura. La sociedad red*. Madrid, España: Alianza.
- Cockburn, C. (1991). *In the way of women. Mens's resistance to sex quality in organizations*. Londres, UK: Macmillan.
- Domécq, C. (2015). Los niños no deben ver la television antes de los 7 años. En ABC. Recuperado de [http://www.abc.es/familia/padres-hijos/abci-ninos-no-deben-television-antes-7-anos-201510280138\\_noticia.html](http://www.abc.es/familia/padres-hijos/abci-ninos-no-deben-television-antes-7-anos-201510280138_noticia.html) (Consulta realizada el 28/10/2015).
- Duart, J.M.; Gil, M.; Pujol, M. y Castaño, J. (2008). *La Universidad en la sociedad red. Usos de Internet en Educación Superior*. Barcelona, España: Ariel, S.A.
- Echeverría, J. (2004). *Los señores del aire: Telépolis y el Tercer Entorno*. Barcelona, España: Ed. Destino.
- García, J.J. (1998). *Medios de Conspiración Social*. Pamplona, España: EUNSA.
- Giroux, H.A. (2012). The Post-9/11 Militarización of Higher Education and the Popular Culture of Depravity: Theats to the Future of American Democracy. *Revista Internacional de Sociología de la Educación RISE*, 1 (1), 27-53. doi: 10.4471/rise 2012.02. Recuperado de <http://rise.hipatiapress.com>
- Herrero, Y. (2012). Propuestas ecofeministas para un Sistema cargado de deudas. *Revista de Economía Crítica*, 13, 30-54.
- Lemos, A. (2016). *Cibercultura. Tecnologia e vida social na cultura contemporanea*. Porto Alegre, Brasil: Sulina.
- Lizcano, E. (2006). *Metáforas que nos piensan. Sobre ciencia, democracia y otras poderosas ficciones*. Madrid, España: Ediciones Bajo Cero y Traficantes de Sueños.
- Mellor, M. (2002). Género y medio ambiente. En M. Redclift y G. Woodgate (Ed.): *Sociología del medio ambiente. Una perspectiva internacional*, (pp. 193-204). Madrid, España: McGraw-Hill/Interamericana España, S.A.U.
- Mies, M. (2013). Prefacio. En M. Mies y V. Shiva: *Mujeres, Voces y Propuestas*, (pp. 29-40). Barcelona, España: Icaria Antrazyt.
- Muñoz, E. (2011). Prólogo. En C. M. Duarte: *Cambio climático*, (pp.7-10). Madrid, España: La Catarata, Debates científicos del CSIC.
- Muñoz, R.; Ortega, R.; Batalla, C.; López, J. Manresa, M y Torán, P. (2014). Acceso y uso de nuevas tecnologías entre los jóvenes de educación secundaria, implicaciones en salud. *Revista de Atención Primaria*, 46, 77-88.

- Nieto, A. (2012). *El desgobierno de lo público*. Barcelona, España: Ariel.
- Oliva, A.; Hidalgo, M<sup>a</sup>.V.; Moreno, C.; Jiménez, L.; Jiménez, A.; Antolín, L. y Ramos, P. (2012). *Uso y riesgo de adicciones a las nuevas tecnologías entre adolescentes y jóvenes andaluces*. Universidad de Sevilla, Sevilla, Editorial Agua Clara, S.L.
- Ortega y Gasset, J. (1932). *Meditación a la técnica. Obras Completas*, (vol. 5). Madrid, España: Tauro.
- Ortega, V. (2017). *Tecnologías y Sociedad de la Información*. Recuperado de <https://telos.fundacióntelefonica.com/telos/editorialgrabar.asp@rev=59.htm>. (Consulta realizada el 9/3/2017).
- Riechmann, J. (2004). *Gente que no quiere viajar a Marte*. Madrid, España: La Catarata.
- Reig, R. (2011). *Todo mercado. Contra la simplicidad del pensamiento crítico*. Barcelona, España: Anthropos Editorial Nariño S.L.
- Rivero, V. (1994). Impacto tecnológico ambiental. *ICM Consultora ambiental*. Recuperado de <http://www.monografias.com/trabajos94/impacto-tecnologico-ambiental/>
- Rojo, T. (1991). La sociología ante el medio ambiente. *Revista Española de Investigación Sociológica, REIS*, 55, 93-110.
- Tabernero, C.; Aranda, D. y Sánchez-Navarro, J. (2010). Juventud y tecnologías digitales: espacios de ocio, participación y aprendizaje. *Juventud y nuevos medios de comunicación. Internet Interdisciplinary Institute (IN3)/Estudis de Ciències de la Informació i de la Comunicació. Universitat Oberta de Catalunya (UOC)*, 2010.
- Taibo, C. (2017). *En defensa del decrecimiento. Sobre el capitalismo, crisis y barbarie*. Madrid, España: La Catarata.
- Tejedor, J. y García-Valcárcel, A. (2012). Sociedad tecnológica e investigación educativa. *Revista española de pedagogía*, 70 (251), 5-26.
- Salleh, A. (2013). Prólogo. En M. Mies y V. Shiva, *Mujeres, Voces y Propuestas* (pp. 11-16). Barcelona, España: Icaria Antrazyt.
- Subirats, M. (2015). Cuidar la vida, objetivo fundamental. *Revista Teknokultura*, 12 (1), 187-193.
- Weber, M. (1995). *Sociología del trabajo industrial*. Madrid, España: Trotta.
- Zerzan, J. (2016). *El crepúsculo de las máquinas*. Madrid, España: La Catarata.