

# La Societat de la Informació.

## Anàlisi i reptes actuals

*Immersion en una època recent dominada per l'hedonisme personalitzat, la comunicació, la immediatesa i la globalització que anomenem Societat de la Informació, el ciutadà digital, prototip de l'individu d'aquest període, destaca pel seu aïllament social, el seu alt coneixement i participació de les tecnologies de la informació, un inquietant nivell de sedentarisme i una substitució creixent del món natural per l'univers virtual.*

Actualment ens trobem en l'inici d'una era impredecible que alguns anomenen *Societat de la Informació*. Aquest model sociocultural es caracteritza per compartir la informació que uns altres generen. La famosa predicció dels anys seixanta, en la qual es va denominar el món com *una aldea global*, és avui una realitat gràcies als mitjans de comunicació social que fan possible la gegantina eliminació de distàncies i temps, tot fent la comunicació immediata i convertint el planeta en una immensa xarxa de comunicacions immediates. El ciutadà d'avui, d'acord amb els recursos i mitjans tecnològics de què disposa per a obtenir i utilitzar la informació dels altres, és anomenat *ciutadà digital* i sembla ser que serà el model del primer terç d'aquesta centúria. No obstant això, no tots els ciutadans d'aquest món són *ciutadans digitals*. Malgrat la globalització, actualment continuen existint grans desigualtats socials, educatives i econòmiques, per la qual cosa no existeixen les mateixes oportunitats ni mentalitats en l'accés a la informació que la popularització i massificació de la Tecnologia de la Informació i la Comunicació (TIC) proporcionen. De tota manera, segons un estudi sobre *La Societat de la Informació a Espanya 2004*, elaborat per l'empresa multinacional Telefònica, un *ciutadà digital* forma part de la *Societat de la Informació* si és capaç de realitzar les funcions següents:

- Establir una comunicació electrònica.
- Buscar informació a Internet.
- Visitar una pàgina *web*.
- Descarregar un programa.
- Dialogar i discutir a través d'Internet.
- Comprar en línia ("*on line*").
- Accedir a mitjans de comunicació.
- Pagar amb el mòbil.
- Disposar de signatura electrònica.
- Gestionar davant les administracions públiques.

### I

L'època contemporània neix a mitjan segle XVIII amb la creació de la societat industrial, fonamentada en el sector secundari a través del qual hom té accés als béns produïts per uns altres; s'inaugura la Modernitat, que arriba fins al segon terç del segle passat. La postmodernitat, fonamentada en el sector serveis, que promou l'accés als serveis prestats per uns altres, apareix en la dècada dels anys seixanta amb la finalitat de coexistir i rellevar la modernitat amb la creació d'un model de societat postmoderna amb paradigmes, valors i actituds clarament dispars. En les albors d'aquest segle, i ja immersos en aquesta nova Era, sorgeix amb força el model de la *Societat de la Informació*, per la qual es té accés a la informació generada per uns altres. És un model que no sabem què ens oferirà, encara que, d'una manera silenciosa, una part important de la humanitat ja hi estem immersos, sense saber exactament en què consisteix aquesta pertinença activa. Existeix una anomenada "bretxa digital", que insospitadament pot servir per a engrandir l'abisme que hi ha entre els grups socioculturals existents o, al contrari, es pot presentar com una ocasió (històricament imprevisible) per a escurçar distàncies socials, culturals i fins i tot econòmiques, entre grups humans i països. Ens enfrontem a un procés de transformació personal, col·lectiu i institucional, inimaginable en qualsevol altra etapa de la nostra història (per la seva immediatesa i profunditat) que en principi ha de derivar –si som benintencionats i redemptors del gènere humà– cap a la transformació en una nova Era: la *Societat del Saber*. Com a meta d'una societat més igualitària, solidària, lliure i equitativa, el progrés de la qual es fonamenti en una ètica global comuna, en un diàleg i comprensió entre civilitzacions, en la igualtat d'oportunitats per a tothom, en una millor distribució de la riquesa i en la sensibilitat mediambiental amb un desenvolupament sostenible globalitzat que abordi els problemes, desafiaments i realitats humanes des d'una perspectiva transnacional i intercontinental, és a dir, planetària.

A la *Societat de la Informació* hi podem distingir els factors externs i contextuals que l'embolcallen i la fan possible, i els factors interns que constitueixen el seu procés d'interrelació i funcionament intrínsec mitjançant una complexa estructura que teixeix una enorme teranyina global. Els elements externs conformen l'entorn, que està integrat per l'economia, la legislació, la cultura, la formació, la promoció o les actituds. En els elements interns observem tres àrees: la dels usuaris, la de les infraestructures i la dels continguts; en la primera hi distingim els ciutadans, les empreses i associacions i les administracions públiques; en la segona, els servidors, les xarxes i els terminals; i en la tercera, els serveis i la infomediació amb continguts tangibles i intangibles.

Davant d'aquest panorama, com afecten aquests canvis les diferents Institucions que conformen el nostre entramat sociocultural, l'anomenat ciutadà digital i el conjunt de valors, sabers i gustos que afecten i determinen el seu comportament quotidià? Una de les conseqüències més rellevants d'aquest model social i virtual és que els actuals terminals suporten serveis complexos a través dels quals distribueixen continguts multimèdia i combinen l'accés a aquesta informació amb la mobilitat quotidiana. Són els continguts els que s'acosten al ciutadà mitjançant múltiples accessos a l'usuari per la qual cosa condicionen i incideixen de manera notable en les seves conductes i hàbits personals. És difícil que el ciutadà pugui resistir-se davant d'aquesta invasió perquè ve de la mà d'una tecnologia amigable que influeix i s'escola de forma imperceptible en el món del nen, de l'adult i de la persona gran.

Independentment dels canvis que la societat experimenti, per damunt de tot hi ha la persona. Sempre hem defensat un entorn social i cultural que consideri i valori l'individu crític, per sobre de valors abstractes, gregaris i excloents; però integrat en una societat progressista, respectuosa amb l'entorn mediambiental i equitativa entre els seus membres, que promou polítiques de desenvolupament personal i facilita la igualtat d'oportunitats. L'individu de la *Societat de la Informació* es troba mediatitzat per tota el deversall de continguts d'informació que li arriben constantment per múltiples vies investides de modernitat i que ha de transformar en coneixement per tal de poder decidir amb criteri i conquerir la persona que duu a dintre. S'adverteix en aquest procés d'enorme individualització, la necessitat d'humanitzar l'entorn "info" i rehumanitzar la persona. Cal humanitzar la infofamília, la infoescola, la infoeducació (mitjançant la reconsideració de l'*e-learning*, o sigui, la capacitat i autonomia per a accedir eficaçment als aprenentatges electrònics) i, en general, la infosocietat; però també rehumanitzar l'individu per tal d'ajudar-lo a ser una persona autònoma, amb capacitat per a desenvolupar lliurement un projecte vital en harmonia amb l'entorn i capacitat crítica per a defensar la seva individualitat i transformar tant com sigui possible el seu entorn més immediat. Aquests són alguns reptes pendents de solució que cal abordar per a reconvertir també l'actual *Societat de la Informació* en una societat humanitzada i amb millors condicions de vida personal i col·lectiva que en les etapes anteriors.

## II

Alguns aspectes que podem advertir d'aquesta nova època de la *Societat de la Informació* són els següents:

### *Des del punt de vista general*

- En aquesta Era, la informació és una via preeminent de relació individual, social i institucional.
- La tecnologia és un element consubstancial en les nostres vides, que ens facilita l'existència, però que ens allunya de la naturalesa.
  - La revolució informàtica i les tecnologies de la informació i la comunicació estan transformant la família, l'escola, el sector laboral, el món empresarial, el lleure, els espectacles i l'esport, entre altres coses.
  - Estem immersos en una època d'enorme individualització que ens duu a un procés de personalització que provoca un cert autisme social i una creixent dependència de les tecnologies de la comunicació. La dependència de l'individu de la tecnologia genera entre els més joves noves addiccions que es manifesten cada vegada en edats més primerenques.
  - En un món que gaudeix de grans recursos econòmics i tecnològics (malgrat les guerres, misèries i desigualtats existents, mai abans no havia existit un període tan pròsper en la història de la humanitat) el consumisme s'ha convertit en la religió laica dels nostres dies i en l'eix econòmic fonamental de la societat actual.
  - En una societat basada en l'individualisme hedonista, el temps d'oci i el consumisme com a font de plaer immediat; el sector del lleure i el turisme és el més emergent i la primera font econòmica del mercat en el qual es fonamenta l'economia global.
  - La *Societat de la informació* ha trencat amb la rigidesa del punt de treball, atès que el potencial dels ordinadors, la versatilitat del mòbil i els accessos a les connexions permeten que el treballador pugui desenvolupar perfectament el seu treball des de casa seva o des d'altres llocs distints. (Als EUA hi ha 30 milions de ciutadans que treballen des de casa seva.)
    - A causa de la importància i omnipresència de les Tecnologies de la Informació i la Comunicació, els estats d'ànim, opinió i audiències massives són d'una immediatesa decisiva, cosa que determina, de fet, la presa de decisions dels ens dirigits, tot prioritant polítiques de present més que no pas de futur.
    - Gràcies a les tecnologies de la comunicació s'escurcen les distàncies entre persones, territoris i institucions; es tendeix a una forta urbanització de les urbs i a una concentració de la població en nuclis urbans ben dotats de serveis, però

cada vegada més allunyats de l'entorn natural. Es construeix i es viu allò que és local en un món globalitzat, telecablejat i interconnectat.

- Les noves tecnologies al servei dels menors poden provocar un ús desmesurat dels videojocs, Internet o la utilització del mòbil, que repercuteixen en menys hores de son, una reducció de la concentració escolar, més sedentarisme i obesitat i aïllament social.

- Al contrari, el bon ús de les noves tecnologies de la informació permet de vivenciar lúdicament realitats virtuals, proporciona un accés directe a les fonts d'informació, promou una capacitat d'interconnexió i d'interactivitat de caràcter planetari, facilita un procés de formació autodidacta, esdevé una eina eficaç per a millorar el rendiment acadèmic, es postula com un excel·lent mitjà per a aconseguir l'autoocupació i contribueix a la creació d'una nova generació de ciutadans amb consciència universal.

#### *Des del punt de vista educatiu*

- L'Escola ja no té l'exclusiva del coneixement. La major part del coneixement s'adquireix a través dels diferents mitjans de comunicació i informació als quals té accés el ciutadà en la seva vida diària.

- L'ordinador és un dels símbols referents de la nostra època. Al principi de la seva existència era un símbol de poder; després, el signe diferencial d'un expert; avui, gràcies a la cultura digital i a les característiques de fàcil comprensió i utilització dels sistemes operatius i del programari, s'ha convertit en una eina d'ús general i *quasi* obligatòria en el medi escolar.

- L'estudiant digital és una realitat en l'entorn escolar. Davant d'aquest fet, el sistema educatiu vigent, l'escola i el col·lectiu docent no tenen processos pedagògics previstos, ni recursos didàctics adequats, ni procediments satisfactoris per a abordar aquest repte acadèmic dels nostres dies.

- El procés d'ensenyament-aprenentatge tradicional es troba qüestionat i en vies de substitució per altres models, influïts ben segur per *e-learning*.

- La formació "*on line*" no presencial s'ha potenciat extraordinàriament, bo i generant tot un mercat de cursos que obliga a un model pedagògic diferent i a una orientació i exigència completament distintes.

- S'ha abandonat la pedagogia de l'esforç fonamentada en un corpus unitari de coneixement objectiu i racional i orientada cap a la col·lectivitat, que va ser bàsica en el període de la Modernitat, i ha estat substituïda per una pedagogia constructivista fonamentada en el relativisme cultural i construïda des de la informació cap als sentiments i orientada cap a un individualisme hedonista en un entorn globalitzat.

- L'Escola d'avui es troba determinada i pressionada per l'increment del fenomen de la immigració, la multiculturalitat i les diferències ètniques i religioses que plantegen realitats escolars distintes per a les quals no tenim respostes.

- L'assignatura d'Educació Física continua sent, en la majoria de centres docents, una matèria *maria*, menyspreada pels altres col·legues docents, relegada per les direccions dels centres, poc vivenciada pels nostres alumnes i incompresa pels pares, davant la indiferència social i institucional.

- Tanmateix, cada vegada es veu més l'Educació Física en els fòrums intel·lectuals sobre educació general i en les recomanacions de les institucions internacionals, com una matèria imprescindible, i fins i tot nuclear, per a contribuir eficaçment a l'abordatge dels grans desafiaments que té plantejats l'educació en l'escola d'aquesta Era.

- En el temps de lleure en l'àmbit de l'escola, les pràctiques motrius espontànies de caràcter lúdic, expressiu i/o competitiu han quedat relegades i en part substituïdes, per iniciativa dels mateixos alumnes, per altres hàbits sedentaris relacionats amb la tecnologia que agraden més i investeixen de post modernitat.

#### *Des del punt de vista de la motricitat*

- El domini i l'accés de la Tecnologia de la Informació i la Comunicació en l'entorn sociocultural facilita, directament, el sedentarisme, i indirectament, l'obesitat entre la població infantil.

- El nen ha substituït en gran mesura el joc motriu popular i les pràctiques motores tradicionals en el seu temps lliure i d'oci (patis, temps lliure, caps de setmana i vacances) per jocs i activitats amb mòbils, consoles de vídeo, ordinador, televisió, plataformes lúdiques de caràcter tecnològic (Play Station) i altres artefactes electrònics que l'atreuen més i li atorguen un halo de postmodernitat i prestigi.

- Assistim a una reducció substancial de la motricitat quotidiana de l'individu. El nen, tenallat per múltiples activitats voluntàries extraescolars de caràcter sedentari, no disposa de prou temps motriu diari per al seu desenvolupament harmònic físic i psíquic.

- El carrer, com a espai lúdic i motriu, ha desaparegut pràcticament i les seves hores i activitats no han estat substituïdes per altres activitats del mateix caire, sinó que han estat ocupades per activitats relacionades amb les Tecnologies de la Informació.

- En el cicle vital d'un individu, l'adult disposa de molt de temps per a ser adult i el nen disposa de poc temps per a ser

nen. No obstant això, en la nostra època, sovint el nen actua, juga i es manifesta més com un petit adult que com un nen; cosa que comporta una formació infantil desnaturalitzada, que porta uns certs desequilibris per a la seva formació.

- La motricitat és un mitjà de desenvolupament fonamental per al nen. Durant els primers dotze anys de vida el nen, mitjançant les conductes motrius, desenvolupa el seu cos, coneix el món que l'envolta, es relaciona amb els altres, descobreix el món físic, reconeix i controla les seves emocions i sentiments, conviu amb els seus fantasmes, millora la seva autoestima i construeix la seva identitat personal i col·lectiva. Qualsevol alteració, insuficiència o manca en aquest sentit comporta greus problemes per a la seva formació.

- La classe d'Educació Física, dues hores per setmana, és totalment insuficient per a proporcionar les experiències motrius que el nen necessita per a un desenvolupament harmònic i complet, per la qual cosa proposem una entusiasta tasca de conscienciació i mentalització d'alumnes, professors d'altres matèries, direcció del centre i pares, de la importància i necessitat de la pràctica motriu sistemàtica i diària dels nostres nens i nenes.

- S'aprecien processos d'especialització motriu primerenca del nen en detriment de la motricitat bàsica i espontània en el període de zero a dotze anys, que priven al menor de la possibilitat d'un desenvolupament integral i harmònic de la seva motricitat.

- El nen participa sovint en activitats extraescolars de caràcter esportiu i d'altres manifestacions motrius obligat pels pares amb la finalitat de "compensar" la falta d'activitat motriu, però assisteix a aquestes activitats com si anés a una classe més, sense gaire entusiasme, cosa que contrasta amb la naturalesa pròpia del nen que, per naturalesa pròpia, hauria d'anhelar la pràctica motriu de caràcter lúdic.

- El sedentarisme rampant, la sobrealimentació i la falta d'entusiasme motriu per part del nen i de la nena afavoreixen l'obesitat, les malalties degeneratives, els desequilibris corporals, el retard motriu i la malaptesa motriu.

- En una societat multiètnica i multicultural, el joc, les activitats d'expressió i l'esport escolar poden esdevenir activitats molt recomanables per a assolir la cohesió social i la integració cultural.

- Les pràctiques en el medi natural poden contribuir a la formació d'una consciència de coneixement i respecte del medi ambient i a una educació mediambiental.

- Les pràctiques introjectives contribueixen de manera eficaç al coneixement propi, a l'acceptació d'un mateix i a la superació personal. Són fonamentals per a la construcció de la personalitat des de la realitat pròpia acceptada.

- Sigui com vulgui, cal desenvolupar, des del principi del cicle vital, una motricitat congruent amb les nostres capacitats filogenètiques com a espècie, d'acord amb les nostres expectatives i necessitats personals i que constitueix la nostra herència més preuada i la base fonamental de la nostra existència.

### III (Epileg)

Immersos en *la Societat de la Informació*, hem analitzat algunes de les seves característiques més notòries i hem anotat els elements que la caracteritzen des del punt de vista general, educatiu i motriu. Coincidim que estem parlant d'un període de gran canvi, per la immediatesa i profunditat de les seves transformacions, plenament tangibles en el ciutadà i en la societat d'avui. Les estructures i institucions actuals es debaten entre l'adaptació al canvi, la transformació o la desaparició. D'altra banda, podem presentar el *ciutadà digital*, que posseeix un nivell d'informació i de recursos tecnològics únics en la història de la humanitat, que li permet pertànyer a la generació més ben preparada de la nostra trajectòria, però també a l'home més allunyat de la pròpia naturalesa corporal i motriu en un context cada vegada més virtual i menys natural.

*L'homo digitalis* es caracteritza pel seu sedentarisme, promogut en part per la revolució informàtica de caràcter audiovisual que facilita aquesta conducta; mostra poc entusiasme per la pràctica motriu perquè li agraden més altres opcions lúdiques més lligades als nous entreteniments propis d'aquesta Era; considera l'esport *praxi* i altres manifestacions motrius com a simples opcions de l'espectre de possibilitats extraescolars; tendeix a l'elecció d'opcions motrius no esportives en el seu temps lliure, i tria altres models corporals menys exigents i normatius però més divertits o personalitzats; posseeix nivells d'autoestima motriu baixos o indiferents i presenta nivells de capacitat motriu inferiors als de generacions anteriors.

La motricitat, element comú i consubstancial de tots els éssers humans que componen la nostra espècie, instrument vital per al desenvolupament total del nen, laboratori d'experiències personals, mitjà d'integració social, procés necessari per a la construcció de la identitat individual i via de recuperació de la nostra naturalesa corporal i humana; s'ha de constituir com un nou i imprescindible humanisme pedagògic dels nens i nenes de la nostra època, que pot contribuir i ho ha de fer al procés de rehumanització del *ciutadà digital*.

**JAVIER OLIVERA BETRÁN**

*jolivera@gencat.net*