

TEXTO

La tecnología domina nuestras vidas. Nos despertamos con ella y nos acostamos con ella. Las grandes empresas como *Facebook* o *Youtube* manipulan sus algoritmos para que los usuarios intensifiquen el uso de su producto y, de este modo, aumentan sus ganancias a través de la publicidad. Para los niños, el problema es mayor: debido al uso constante de dispositivos, el 50% de los adolescentes se considera adictos; el 48% de los que pasan más de cinco horas con su teléfono experimenta sentimientos negativos como depresión, aislamiento o suicidio.

Con esta perspectiva, un grupo de exempleados de estas empresas, que actualmente lideran en Estados Unidos una iniciativa para informar de las repercusiones sociales de la constante conectividad en la que vivimos, alertan sobre los peligros de la tecnología. «El objetivo de estas empresas es atrapar nuestra atención y convertirla en dinero a través de contratos publicitarios», señala Tristan Harris, exingeniero de Google e impulsor de la nueva campaña, lanzada en Washington. «Es hora de que se regule la industria tecnológica para que haya un equilibrio entre las ventajas y las desventajas del uso de los dispositivos digitales», afirma por su parte James Steyer, director y fundador de *Common Sense Media*, una ONG que promueve la seguridad en las redes.

En primer lugar, los datos son rompedores. La tecnología tiene efectos negativos a nivel individual, social y político. El 27% de los adultos se considera adicto; el 48% se ve en la necesidad de contestar inmediatamente a mensajes o alertas de sus redes sociales. Las cifras entre adolescentes son del 50% y el 72%, respectivamente. Además, en torno al 75% de los padres afirma que discute con sus hijos por el uso de los móviles.

En segundo lugar, más allá de las cifras, la dependencia de la tecnología conlleva otros efectos emocionales y culturales. «Vivimos en un ambiente diseñado por Samsung y Apple. Es un drama existencial. La tecnología nos separa de nuestros padres, de nuestros amigos y hasta nos quita horas de sueño», defendió Harris. El uso permanente de ordenadores, tabletas y teléfonos móviles también genera una pérdida gradual de habilidades como la capacidad de planificación o la toma de decisiones, y aumenta la impulsividad y el nerviosismo. El 67% de los estadounidenses obtiene sus noticias a través de las redes sociales. Y solo el 44% de los niños entre las edades de 10 y 18 años sabe diferenciar una noticia real de una falsa.

Por otra parte, los más jóvenes son los más vulnerables. La estrategia de *Youtube*, que encadena un vídeo detrás de otro, o el mecanismo *like* de *Instagram*, donde solo hay que tocar dos veces la pantalla, son herramientas destinadas a captar al consumidor. La solución para revertir este daño social es la regulación de las grandes empresas tecnológicas. Tras más de una década de popularidad, *Facebook* y otras empresas similares se enfrentan a este debate, que comienza a generar un alto grado de controversia en EE UU.

En definitiva, se trata de un modelo empresarial basado en engañar a los niños desde pequeños. Los niños no pueden ser parte del sistema. Debemos protegerlos. Por todo ello, necesitamos orientarnos hacia el bien común y exigir responsabilidades a la industria tecnológica porque, al igual que la del tabaco o la del alcohol, genera un producto adictivo que debe ser regulado como tal.

CUESTIONES

1. Señale el tipo de relación semántica que existe entre las siguientes palabras o expresiones (subrayadas en el texto). Razone la respuesta (1,5 puntos):
 - a) Entre la palabra *ventajas* y la palabra *desventajas* (0,5 puntos).
 - b) Entre la expresión *sentimientos negativos* y las palabras *depresión*, *aislamiento* y *suicidio* (0,5 puntos).
 - c) Entre las palabras *ordenadores*, *tabletas* y *teléfonos móviles* (0,5 puntos).
2. Indique el tipo de conexión que se establece entre los siguientes párrafos del texto; extraiga los correspondientes conectores y señale la función textual que se cumple en cada caso (1,5 puntos):
 - a) Entre los párrafos 2º y 3º (0,75 puntos).
 - b) Entre los párrafos 5º y 6º (0,75 puntos).
3. Enuncie la tesis o macroestructura global del texto (1,5 puntos: 0,5 solo asunto; 1,5 tesis).
4. Elabore un resumen del texto de acuerdo con las pautas establecidas. Solo se hará constar la segunda fase de reverbalización (2,5 puntos).
5. Atendiendo a las pautas establecidas, elabore un comentario crítico acerca del asunto tratado en el texto (3 puntos).