

# Información, conocimiento, entretenimiento: reflexión en torno a tres prácticas

Por María Teresa Quiroz

Doctora en Sociología. Profesora e investigadora en la Universidad de Lima. Ex decana de la Facultad de Comunicación. Presidenta de Felafacs. Coordinadora de la Asociación Civil Transparencia. Miembro del Tribunal de Ética del Consejo de la Prensa Peruana. Autora de: *Jóvenes e Internet. Entre el pensar y el sentir* (2005); *Aprendizaje y Comunicación en el siglo XXI* (2003); *Aprendiendo en la era digital* (2002); *Todas las Voces. Comunicación y Educación en el Perú* (1999).

El estudio de los cambios derivados de las nuevas maneras de apropiación del mundo, generadas a partir del acceso y el uso de tecnologías del conocimiento y de la comunicación, inciden en las formas de entender, participar y “sentir” en el mundo. El tema de la tecnología, su impacto y sus aplicaciones, es estudiado actualmente desde diferentes disciplinas y con objetivos muy diversos. Desde la comunicación el tema adquiere particular relevancia en la medida que se trata -superando la visión meramente instrumental de la tecnología- de enfocar su relación con las formas de pensar-sentir, más allá de la antinomia razón vs. emoción.

## *Consideraciones previas*

La importancia de los medios masivos de comunicación -llámense prensa escrita, cine, radio y especialmente televisión- en la formación de las opiniones, los valores y las expectativas sociales, así como en la socialización en general, es un hecho evidente. A estos medios se han incorporado las tecnologías de la información que afectan la forma en que sentimos y pensamos, lo cual ha creado un nuevo ambiente comunicacional que modifica nuestra manera de percibir y vivir en el mundo. *El aula sin muros* de Marshall McLuhan es la gran metáfora que expresa que la explosión de la información y la distri-

bución del saber social han desbordado a las instituciones formales de educación. Pero éste no es exclusivamente un proceso intelectual de adquisición de conocimiento e información, lo es también de entretenimiento y disfrute. Se trata de un campo que vincula a los sujetos, produciéndose un intercambio entre la racionalidad y la comprensión, la acción y la socialidad. En ese sentido, para comprender lo que viene ocurriendo se requiere, además de superar el moralismo, el dogmatismo y las ideas ilustradas de la educación, pensar en las tecnologías no como “fierros” sino como “diálogos”.

Hay diferencias profundas en el paso del umbral que separa el siglo XX del siglo XXI, marcado por la transformación de una sociedad basada en las relaciones materiales a otra que se apoya en las relaciones comunicativas. Mientras el contacto físico ha dominado la mayor parte de la historia de la humanidad, a fines del siglo XX e inicios del XXI predomina la dimensión comunicativa. No es que desaparezcan las relaciones físicas, sino que pierden peso, y adquiere densidad el universo mediático-relacional, el universo de los lenguajes, el tiempo de la comunicación. El espacio educativo-cultural sufre cambios muy importantes por las nuevas mediaciones, los nuevos lenguajes y las nuevas competencias (Pérez Tornero, 2000).

Durante el siglo XX se atravesó por etapas de desarrollo social bastante diversas que marcaron la vida cotidiana, la cultura, la educación y la economía a través de la emergencia de la industrialización, la producción masiva de bienes de consumo y la consolidación de mercados cada vez mayores y más interconectados. Los principios de la organización industrial se basaban en la mecanización de la producción. Se adoptó la producción en masa como mecanismo para abaratar los productos de consumo y la división y organización del trabajo que provenía de la adopción del modelo fabril de organización, consistente en la aplicación lineal y consecutiva de la mano de obra en el proceso de produc-

ción, sistematizado según principios de tiempo/productividad. Se alcanzó así un proceso de concentración de empresas y capitales sin precedentes en la historia de la humanidad, y al mismo tiempo se globalizaron los procesos mediáticos y financieros.

Sin embargo, a lo largo de los últimos años del siglo XX, la cultura masiva sufrió considerables cambios. El desarrollo de la tecnología ha propiciado una progresiva erosión del efecto excluyente y hegemónico de los medios de masas y de su imaginario específico. Es el paso de un medio tradicional a un medio interactivo de nueva generación. Se trata de una tendencia a la personalización de la oferta y de servicios comunicativos cada vez más individualizados, lo que genera que en la función cotidiana de los medios -y específicamente de la televisión- se produzcan cambios significativos. La televisión abierta y generalista era vertical y paternalista: se mostraba, se enseñaba, se informaba. Estamos pasando de un sistema en el que el telespectador era un apéndice instrumental de una televisión todopoderosa y centralizada, a otro en el que el telespectador parece empezar a operar la instrumentalización personal de la televisión. Estamos en plena etapa de cambios que se profundizan a través de la digitalización (Pérez Tornero, 2000).

Con la extensión de la nueva televisión y con el éxito y crecimiento de Internet, surgió a finales del siglo XX un nuevo paradigma mediático y cultural. A este fenómeno se le conoce como la multimedia-tización. Es el fruto de la integración del sistema clásico de medios con el mundo de las telecomunicaciones de la informática y, en definitiva, con los avances producidos con la digitalización de la información. Es un proceso sociocultural que ha derivado en la sociedad-red (Castells, 1999).

#### Tecnología y cultura

Manuel Castells se vale del concepto de sociedad informacional, distinguiéndolo del de sociedad de la información. Asegura que la información -en

su sentido más amplio- ha sido fundamental en todas las sociedades y que el término informacional indica un atributo de la sociedad en el que la generación, el procesamiento y la transmisión de la información se convierten en las fuentes fundamentales de la productividad y del poder. Esta sociedad informacional es ante todo una sociedad-red.

Eduardo Berricat (1996), un estudioso de las relaciones entre tecnología, cultura y sociedad, inspirándose en el pensamiento de Niklas Luhmann y Jürgen Habermas, sustenta la idea de que está surgiendo una nueva cultura del conocimiento y de la expresión. Manifiesta que en la sociedad de la información hay tres fuerzas presentes: la tecnológica, la cultural y la social. El paradigma tecnológico mediatiza la cultura social, recreándola según nuevos modos de pensar, sentir, percibir y expresarse, así como nuevos modos de relacionarse. Si las computadoras y las redes son los vectores tecnológicos de la nueva sociedad, el conocimiento y la expresión pueden considerarse sus vectores culturales. Esto implica que junto a las modificaciones en el orden instrumental y técnico se producirán otras -y no de menor trascendencia- en el orden intersubjetivo y simbólico. Esto significa que la cultura será un producto híbrido e indisoluble tanto de la instrumentalidad de la razón como de la racionalidad no carente de sentido; racionalidad simbólica e intersubjetiva que inducirá, en última instancia, tanto el desempeño de los sistemas sociales como las conductas y los sentimientos individuales.

Como parte de esta reflexión, interesa en particular hacerse cargo del papel de la imagen. Actualmente la experiencia se alimenta de nuevos espacios y tiempos que han sido inaugurados por la televisión, y continúan a través del computador, Internet y el hipertexto multimedia. Esto supone que la visualidad electrónica facilitada por estos medios implica una visualidad cultural.

En el debate sobre el papel de la imagen -en particular en los medios audiovisuales- se tiende a

vaciarla de sentido por su vinculación con la diversión y el espectáculo. Es decir, la imagen termina siendo “banalizada” frente a la escritura. Serán, sin embargo, la historia del arte, la semiótica y el psicoanálisis, así como la fenomenología y la epistemología, quienes reubicarán la imagen en la complejidad de sus relaciones con el pensamiento.

Pero resulta conveniente precisar las diferencias entre la imagen y la escritura. *Leer* un texto enfrenta al lector a un mundo abstracto de conceptos e ideas, que pasa por difíciles operaciones analíticas y racionales de comprensión, interpretación y memorización, que potencia la capacidad de pensamiento lógico, lineal, secuencial, de distanciamiento, en el cual el lector controla el ritmo y/o la experiencia, pero que requiere de un esfuerzo por penetrar en el texto. *Ver* imágenes en una pantalla enfrenta a la persona a un universo concreto de objetos y realidades, demanda una decodificación automática, instantánea, que se cuele sin dificultades y que potencia el pensamiento visual, intuitivo y global. Esto implica emotivamente al televidente en una experiencia cuyo ritmo es controlado por el medio y donde no hay que hacer mayor esfuerzo, salvo contemplar la imagen (Ferrés, 1994).

Raffaele Simone desarrolla la idea de que si bien nuestra cultura y nuestra mentalidad tienen una deuda incalculable con el alfabeto, hoy día, la cantidad de cosas que sabemos porque las hemos leído en alguna parte es *mucho menor* que hace treinta años. Las hemos podido simplemente “ver” -en la televisión, el cine, en un periódico o cualquier soporte impreso-, quizá las hayamos “leído” en la pantalla de una computadora, o las hayamos podido “escuchar” de viva voz de alguien, en una radio o cinta magnética. “En la actualidad el sentido mismo de la palabra *leer* es mucho más amplio que hace veinte años: ya no se leen sólo cosas escritas. Es más, la lectura de cosas escritas en el sentido usual del término no es ni el único ni el principal canal que utilizamos para adquirir conocimiento e infor-

mación” (Simone, 2001). En ese sentido, afirma que se estaría produciendo un cambio técnico y otro mental. Técnico, en el sentido de los diversos instrumentos y soportes que van desde la pluma a la computadora; y mental porque el tránsito de la oralidad a la escritura, y de la lectura a la “visión” y a la escucha ha transformado los modos de pensar. Se trataría de tecnologías del conocimiento que no resultan exteriores, sino que se vinculan directamente con el pensamiento.

La imagen cumple un papel muy importante en la historia de la cultura. Alejandro Piscitelli explica que en la sociedad informacional se provee de un acceso flexible a la información a través de una base de datos que describe imágenes textuales, visuales y auditivas. A través de estas representaciones de contenidos es posible organizar el conocimiento. Así, la imagen deja de ser lo visto para convertirse en lo construido. Más aún, al definir un nuevo régimen de discursividad, la imagen numérica inaugura una nueva epistemología, perfilándose así una estética de los procedimientos en donde el proceso predomina sobre el objeto de la forma. “Para comprender la imagen hoy debemos abandonar la metafísica de lo imaginario e ingresar en una *antropología cultural de las superficies*, capaz de dar cuenta de las mediaciones visuales, técnicas, semánticas y estéticas que organizan la producción y la reproducción de los sujetos sociales” (Piscitelli, 1995).

Jesús Martín Barbero (1997) se plantea una serie de preguntas a propósito del tema: “¿Qué significa saber y aprender en el tiempo de la economía informacional y los imaginarios comunicacionales movilizados desde las redes que insertan instantáneamente lo local en lo global? ¿Qué desplazamientos epistemológicos e institucionales están exigiendo los nuevos dispositivos de producción y apropiación cognitiva a partir de la interfaz que enlaza las pantallas hogareñas de televisión con las laborales del computador y las lúdicas de los videojuegos? ¿Qué sabemos sobre las hondas modifica-

ciones en la percepción del espacio y el tiempo que viven los adolescentes, insertos en procesos vertiginosos de desterritorialización de la experiencia y las identidades, y atrapados en una contemporaneidad que confunde los tiempos, debilita el pasado y exalta el no-futuro *fabricando un presente continuo*, hecho a la vez de las discontinuidades de una actualidad cada día más instantánea, del *flujo* incesante y emborrachador de informaciones e imágenes?”.

Preguntas fundamentales que suponen que aún no contamos con respuestas suficientes al hecho de que la televisión primero y las tecnologías del conocimiento y de la comunicación luego han hecho estallar las fronteras espaciales y sociales que la televisión introduce en el hogar, des-localiza los saberes y des-legitima sus segmentaciones. Ello modifica tanto el estatuto epistemológico como institucional de los lugares del saber y de las figuras de la razón (Martín Barbero, 1997).

Otro estudioso y crítico del tema, Paul Virilio (1997), afirma que estamos viviendo una mundialización del tiempo y la velocidad a través de la imagen. Más aún, siguiendo a Fukuyama, estaríamos asistiendo efectivamente al fin del tiempo histórico, de la larga duración, del tiempo local de las sociedades inscritas en los territorios dados, de las alternancias diurnas y nocturnas, de los usos horarios, de las generaciones. El tiempo mundial, el de la inmediatez, la instantaneidad y la ubicuidad, destruye los fundamentos de la historia al suplantar las temporalidades locales. La historia se vuelve estadística. Y este nuevo régimen del tiempo astronómico o universal carece de referencias en cuanto al destino del hombre.

#### Internet y la comunicación

Sobre Internet se escribe todo el tiempo. Interpretaciones de todo tipo, desde la educación y la política, la ingeniería y los negocios, pasando por el

entusiasmo sin límites hasta la crítica y la desesperanza. Manuel Castells (2001) manifiesta que Internet es el tejido de nuestras vidas. No es futuro, es presente, es un medio para todo, que interactúa con el conjunto de la sociedad. Es más que una tecnología, es un medio de comunicación, de interacción y de organización social. Las proyecciones sobre el número de usuarios de Internet en los próximos años alcanzan cifras impresionantes. Es decir, se trata de un fenómeno que crece a un ritmo vertiginoso y cuyos efectos son parte de la historia presente.

Frente a la existencia de toda clase de mitologías y de actitudes exageradas sobre Internet, Castells responde señalando lo siguiente: “Internet se desarrolla a partir de la interacción entre la ciencia, la investigación universitaria, los programas de investigación militar en Estados Unidos y la contracultura radical libertaria”. A pesar de lo que se cree, el mundo de la empresa no fue en absoluto la fuente de Internet, la que se desarrolla a partir de una arquitectura informática abierta y de libre acceso desde el principio, autogestionaria informalmente. Los productores de la tecnología de Internet fueron fundamentalmente sus usuarios, y en contra de la idea de que Internet es una creación estadounidense, manifiesta que “ésta se desarrolló desde el principio a partir de una red internacional de científicos y técnicos que comparten y desarrollan tecnologías de cooperación. El acceso a sus códigos ha sido y sigue siendo abierto, y ello se encuentra en la base de la capacidad de innovación tecnológica”. Asimismo, añade que “Internet es algo incontrolable, libertario, que está en la tecnología misma, porque ésta ha sido diseñada, a lo largo de su historia, con dicha intención”.

Es un hecho que los usuarios están concentrados en el mundo desarrollado. En promedio Internet alcanza en los países ricos un 25 a 30%, mientras que en la mayoría del planeta está en menos del 3%. Esta geografía diferencial tiene consecuen-

cias en la medida en que llegar más tarde que los demás genera disparidad de usos, y los que llegan tarde tendrán menos que decir. Se produce, además, una concentración mayor de la industria proveedora de contenidos de Internet en las grandes áreas metropolitanas de los principales países del mundo. Si bien muchos afirman que Internet permite que las personas trabajen desde su casa, Castells sostiene, por el contrario, que lo que en realidad se facilita es el trabajo desde cualquier sitio, es decir desde distintos puntos físicos del espacio.

Una de las ideas que me parece más sugerente tiene que ver con el argumento de que Internet está creando un mundo dividido entre los que tienen y los que no tienen acceso, tal como ha sido ampliamente sostenido. Para Castells, hoy en día se observa un desarrollo considerable de la conectividad. Toma como ejemplo que en Estados Unidos el número de mujeres usuarias en la red es muy alto, lo cual supone que la conectividad como expresión de la división social estaría disminuyendo rápidamente. Si bien ésta es una afirmación que no se aplica de igual modo en América Latina, sí permite analizar ciertas tendencias futuras. El autor sostiene que se observa un segundo elemento de división social más importante que la conectividad técnica: la capacidad educativa y cultural de utilizar Internet. Y esto resulta fundamental porque se plantea que una vez que toda la información está en la red y el conocimiento está codificado, importa esa capacidad de aprender a aprender, qué hacer con lo que se aprende. Esa capacidad es socialmente desigual y se encuentra ligada al origen social y familiar, al nivel cultural y de educación. Es ahí donde está, empíricamente hablando, la divisoria digital en estos momentos. Esto toca doblemente a nuestros países, en la medida en que las diferencias en el acceso y en las condiciones sociales y culturales de los usuarios potencian aún más la desigualdad.

Para Alberto Melucci (1999) la información es un recurso simbólico y reflexivo. No es cualquier

bien, porque para ser producido e intercambiado se requiere de capacidad de simbolización y decodificación. Asimismo, resulta crucial controlar los códigos a través de los cuales la información, que es mutable, se organiza. “El conocimiento es cada vez menos conocimiento de contenidos y cada vez más capacidad de codificar y decodificar mensajes (...) El control sobre la producción, acumulación y circulación de información depende del control de los códigos. Este control, sin embargo, no está distribuido uniformemente, de tal modo que el acceso al conocimiento deviene territorio en el que aparecen nuevas formas de poder, discriminación y conflicto.

En esta misma línea de reflexión, somos herederos de la modernidad porque venimos de una cultura que establece la posibilidad de que la gente se piense a sí misma en términos individuales, junto con el reconocimiento de sus vínculos sociales y relaciones. Pero esto cambia en el sentido de que actualmente “es un plusvalor la posibilidad de construir una identidad autónoma. La disponibilidad de recursos crea un nuevo nivel de diferenciación social y nuevas formas de desigualdad social, pues los recursos no están distribuidos uniformemente en la sociedad. Hoy debemos pensar en la desigualdad y en las clases sociales más en términos de acceso desigual a los nuevos recursos de individuación que simplemente en términos materiales (Melucci, 1999).

Así planteado, el tema abre nuevos interrogantes. No es un problema solamente de acceso, se trata de enfocar el problema considerando las características de los sujetos que se convierten en usuarios de las nuevas tecnologías de comunicación. Para Sherry Turkle (1997), el sistema de redes cambia la forma con la que pensamos, la naturaleza de nuestra sexualidad, la forma de nuestras comunidades, nuestras verdaderas identidades.

Por su parte, Alejandro Piscitelli (1998) comenta: “Nos gusta hablar de la Internet porque estamos ante una nueva cultura, que además es una clase

híbrida de cultura en la que se encarnan las formas de la resistencia cognitiva a la monopolización y al punto de vista único, justo y privilegiado". Para el autor, Internet no tiene un signo único: es por un lado una *amenaza* que corroe la posibilidad de creencias universales y eternas, pero también un *virus* potencial de estandarización muy poderoso. "Internet permite una comunicación muchos-a-muchos, que modifica radicalmente la forma en la que se constituyen relaciones, amistades y comunidades. La comunicación entre ciudadanos y sus representantes se ha visto afectada por la globalización. En las últimas décadas, la argumentación racional propia de la esfera pública ha sido diezmada por la (in)comunicación masiva. Interactuar con los otros permite perderles miedo, dejar de creer que nuestra aldea es el ombligo del mundo. La Web es un nuevo soporte cognitivo tan o más importante que la imprenta. Si la aprendemos a usar y multiplicamos su acceso lo más posible, podremos recrear un nuevo espacio público informacional tan necesitado".

Creo que tenemos que admitir que éstas son algunas de las grandes preguntas, cuyas respuestas preocupan a muchos: ¿Cómo y de qué manera las máquinas y en particular Internet afectan a los más jóvenes? Hay quienes piensan que estas tecnologías facilitan nuevas experiencias, lo cual es indudablemente cierto. Pero el interrogante es, entonces, ¿estas nuevas experiencias suponen o producen transformaciones perceptivas, cognitivas, estéticas y afectivas en los jóvenes que pasan buen tiempo con las máquinas? ¿Inciden estas nuevas experiencias en su socialización? Asimismo, ¿se crean nuevas redes a distancia que compensan o llegan a sustituir las redes primarias de la familia y los amigos?

Piscitelli señala que Internet tiene tres características: la ubicuidad, la instantaneidad y la inmediatez. ¿Estos tres atributos no les proporcionan a los usuarios ciertos "poderes" que les permiten "intervenir" en la realidad con nuevos recursos? Definitivamente se producen nuevos contactos con el

mundo, que en palabras de Virilio significan que Internet es un aporte al cosmopolitismo bien entendido, a la ciudadanía del mundo.

### ¿Un nuevo espacio social y de comunicación?

¿Qué significa afirmar que vivimos en un entorno comunicacional, mediático, un espacio comunicativo o un ecosistema de comunicación? Para Lorenzo Vilches (2000) estamos ante un nuevo espacio social de comunicación. Sugiere que el ciberespacio no está circunscrito ni originado por las tecnologías y la informática, sino que es un nuevo espacio social de comunicación que afecta a la concepción del yo y del otro. Este nuevo espacio de pensamiento (ubicuidad informática) y de percepción (la realidad virtual tanto lúdica como científica) de la dimensión humana está siendo constantemente afectado por el discurso de los medios de comunicación tradicionales, en una forma que bien podríamos llamar un nuevo espacio de construcción social de la realidad (o hiper-realidad).

Pérez Tornero avanza planteando que la sociedad red introduce nuevos valores que afectan al propio ecosistema comunicativo. Se produce un tránsito de la centralización de la información a la dispersión; de la rigidez de la programación a la flexibilidad y optatividad; del modelo difusionista a modelos interactivos; de la estandarización de productos a su diversificación y personalización; de la regulación nacional de la información a la globalización; de la pasividad del consumidor a la búsqueda de interacción y participación.

Martín Barbero (1999) se vale del concepto de *ecosistema comunicativo* y lo compara con el ecosistema ambiental. Manifiesta que a través del ecosistema comunicativo se expresan nuevas sensibilidades, producto de la velocidad y la sonoridad de las imágenes, del discurso televisivo, de la publicidad, los videoclips, y los relatos audiovisuales. Sostiene que se trata de un sistema descentrado y di-

fuso, de saberes múltiples que se enfrentan al entorno educacional cuyo centro es la escuela y el libro.

Más aún, para Javier Echeverría (2000a) estaríamos ante la emergencia de un nuevo espacio social, lo que él denomina un "tercer entorno", informacional, que difiere del entorno natural y del entorno urbano en los que tradicionalmente han vivido y actuado los seres humanos. El tercer entorno no es sólo un nuevo medio de información y comunicación, sino también de interacción, memorización y entretenimiento. La diferencia más importante entre el tercer entorno y los otros dos estriba en la posibilidad de relacionarse e interactuar a distancia.

Echeverría (2000b) establece diferencias entre los tres entornos. La naturaleza y la ciudad son entornos materiales (compuestos por cosas físicas), territoriales (limitadas a un espacio), presenciales (se requiere la presencia corporal de sujetos y objetos), proximales (se percibe y se actúa a corta distancia), sincrónicos (se requiere la coincidencia temporal para la interacción) y pentasensoriales (el ser humano se ha adaptado a ellos utilizando y desarrollando todos sus sentidos). Frente a estas características, el tercer entorno es informacional (funciona mediante representaciones electrónicas de bits), desterritorializado (sin límite de espacio), representacional (los sujetos y los objetos no son cuerpos, sino representaciones tecnológicamente construidas), distal (los agentes pueden interactuar a gran distancia), multicrónico (no se requiere la simultaneidad para la interrelación) y bisensorial (audiovisual, aun siendo multimedia).

Lo importante del entorno telemático es que permite que las personas interactúen. Se trata de concebir, entonces, al mundo digital y telemático como un nuevo espacio de la acción social. Es decir, el usuario -en este caso el educando- niño y adolescente tendrá que aprender a moverse, jugar, representarse, diseñar, leer y escribir en los sistemas multimedia, manejando elementos hipertextuales, para

más adelante poder trabajar en ellos. Esto demanda una necesaria transformación de los actuales sistemas educativos a través de los cuales se enseñó a los más jóvenes a andar, jugar, leer y escribir, para formar parte de los espacios naturales y urbanos. En la medida en que la sociedad de la información y, lo que es más, la sociedad del conocimiento se desarrollen y consoliden en el tercer entorno, las personas habrán de *saber ser y actuar en los tres entornos*.

"Este nuevo espacio social de entretenimiento y conocimiento se convierte en un nuevo campo de expresión sensorial. Las pantallas de la televisión y la computadora, los teléfonos móviles, los infojuegos, los discos digitales multimedia y los aparatos de realidad virtual son la interface con el nuevo espacio social. Por el momento sólo afectan a dos sentidos: la vista y el oído, pero las investigaciones sobre el tacto, el olfato e incluso el gusto digital avanzan rápidamente. El cuerpo humano precisa de una serie de prótesis tecnológicas para acceder y conectarse al tercer entorno, y ello afecta nuestro modo de percibir, sentir y entender" (Echeverría, 2000b).

Este nuevo espacio social no es exterior a la identidad de las personas ni a sus mecanismos de disfrute y entretenimiento. No tiene que ver sólo con un proceso intelectual de adquisición de nuevos saberes o de toma de decisiones. La televisión segmentada a través del cable, el uso del correo electrónico, la posibilidad de crear la propia página web, vender por Internet, o participar como avatar en un lugar virtual, implica un nuevo modo de ser y estar en el mundo, en este caso en el tercer entorno. El mundo digital genera nuevos conocimientos, tanto teóricos como prácticos, y por ello se convierte en parte de los cambios culturales y de una nueva forma de cultura.

Todo esto supone que si se producen modificaciones en los modos de percibir y sentir, tenemos que aventurarnos a entender qué transformaciones

se dan en el entendimiento y en los sentimientos de las personas. Para muchos autores, dentro de ellos Echeverría, el mundo digital es una nueva circunstancia para el desarrollo de nuestros conocimientos, pasiones y sentimientos. Dicho de otra manera: implica otro modo de expresarnos y de conocernos a nosotros mismos. Por ello hace surgir de nuevo todos los grandes problemas de la filosofía.

En este sentido, es conveniente puntualizar que Internet nos asoma a temas políticos, de democratización en el acceso a las tecnologías del conocimiento y del manejo de nuevas competencias comunicativas. Si se trata de un espacio social en el que es posible actuar, si se trata de un espacio de acción social, es preciso transformar los actuales sistemas educativos y preparar a los más jóvenes en nuevas competencias que les permitan desenvolverse en los tres entornos.

#### *El sujeto en la red*

Para Anthony Giddens (1995), las instituciones modernas difieren de todas las formas anteriores de orden social. Se producen no sólo transformaciones externas, sino otras de carácter interno y subjetivo que cambian de manera radical la naturaleza de la vida social cotidiana y afectan los aspectos más personales de nuestra experiencia. “Uno de los rasgos distintivos de la modernidad es, de hecho, una creciente interconexión entre los dos ‘extremos’ de la extensionalidad y la intencionalidad: las influencias universalizadoras, por un lado, y las disposiciones personales, por el otro”.

El desarrollo y la expansión de las instituciones modernas van directamente ligados al enorme incremento de la mediatización de la experiencia que implica estas formas de comunicación. Se trata de cambios profundos en la organización del tiempo y el espacio, la falta de certidumbre, en las que las nociones de confianza y riesgo son de especial aplicación en circunstancias de incertidumbre y elec-

ción múltiple. En particular la separación del espacio y el tiempo supone la coordinación de las acciones de muchos seres humanos, físicamente ausentes entre sí. A esto se suma el concepto de reflexividad, que mina la certeza del conocimiento (Giddens, 1995).

El sujeto se enfrenta hoy en día a un volumen de información, de transacciones, de mensajes, imágenes e innovaciones tecnológicas que lo rebasan y que le plantean nuevas opciones de autorrealización, por otras vías no tradicionales. En la subjetividad se recombinan nuevas formas de ser activo y pasivo, una nueva percepción del tiempo y la distancia; nuevas representaciones del diálogo y la comunicación, una nueva relación con la información y el conocimiento. Surgen jerarquías de lo bueno o malo, lo útil e inútil, entretenido y aburrido. Por un lado, hay una serie de puntos de vista que se vuelven poco “útiles” como al mismo tiempo aparecen actitudes y defensas fundamentalistas. El pragmatismo reduce los conflictos ideológicos y hay una clara pérdida de memoria histórica, frente a una mayor destreza en el manejo de la anticipación y actualización de la información para tomar decisiones. Se trata, en suma, de más plasticidad de espíritu y más inconsistencia valórica (Hopenhayn, 1999).

Respecto al debate sobre las posibles transformaciones de la identidad de las personas por efecto del nuevo espacio social, Turkle (1997) considera que si el mundo digital es una nueva circunstancia para el desarrollo de nuestros conocimientos, pasiones y sentimientos, se podría afirmar que constituye otro modo de expresarnos y de conocernos a nosotros mismos. El incremento exponencial de los contactos culturales, directos o mediales, ofrecería una gama inusitada de alternativas para dar sentido a nuestra existencia. En este sentido, la globalización se podría plantear además como la diversificación de nuestros mundos de vida. “Términos como ‘descentrado’, ‘fluido’, ‘no lineal’, ‘opaco’ con-



trastan con el modernismo, la visión clásica del mundo que ha dominado el pensamiento occidental desde la Ilustración. La visión modernista se caracteriza por términos como 'lineal', 'lógico', 'jerárquico' y por tener 'profundidades' que pueden ser dilucidadas y comprendidas (...) La tecnología está trayendo un conjunto de ideas asociadas con el postmodernismo, la inestabilidad de los significados y la falta de verdades universales y que se pueden conocer en la vida cotidiana”.

Frente al interrogante de si la tecnología ha cambiado la manera en que vemos el mundo, este autor responde tomando el caso de la pintura y la fotografía, que a través de la expresión se han apropiado de la naturaleza. Afirma que cuando, por ejemplo, miramos a los girasoles o a los lirios, los vemos a través de los ojos de Van Gogh o Monet. En el caso de la computadora podemos simular la naturaleza en un programa o dejar la naturaleza de lado y construir segundas naturalezas limitadas sólo por nuestros poderes de imaginación y abstracción. Los objetos en la pantalla no tienen un referente físico simple, en este sentido, la vida está en la pantalla sin orígenes ni fundamento. Es un lugar en el que los signos tomados de la realidad sustituyen a lo real y su estética tiene que ver con la manipulación y la recombinación. A esto habría que añadir que lo producido a través de la pantalla, la simulación, se asocia cada vez más con formas de pensamiento negociativas y no jerárquicas, creándose espacio para personas con una amplia gama de estilos cognitivos y emocionales.

La pantalla en la que se conoce, se juega, se inventa y se experimenta, supone la posibilidad de explorar, hacer ejercicios elementales y conexiones. Así planteado, lo interesante es que se admite una diversidad de respuestas, todo lo cual facilita una nueva manera de aprender que enfrenta los conceptos y los modos y caminos de la educación tradicional. Es decir, el sujeto puede tomarse la libertad de emprender -incluso sin control- caminos di-

ferentes, así como de intercambiar ideas, de dialogar, de asumir personajes creados por cada uno, vincularse con gente diferente, de lugares muy alejados, establecer nuevas comunidades virtuales, superar la barrera física de las relaciones. Se está frente a la posibilidad de un yo múltiple, distribuido, descentrado que existe en múltiples mundos e interpreta múltiples papeles al mismo tiempo. A través de la red se puede ampliar y proyectar el intelecto de la persona, no sólo la información, sino la propia presencia física del individuo, vía enlaces de video a tiempo real y salas de conferencia compartidas, hasta encuentros sexuales.

El tema del bricolaje resulta sugerente. Claude Lévi-Strauss menciona al bricolaje para contrastar la metodología analítica de la ciencia occidental con la ciencia asociativa de lo concreto practicada por muchas sociedades no occidentales. Mientras para los planificadores los errores son pasos en la dirección equivocada, los *bricoleurs* navegan a través de correcciones a medio curso, se aproximan a la solución de problemas entrando en una relación con sus materiales de trabajo, más artesanales, que tiene más el sabor de una conversación que de un monólogo. En ese sentido, el bricolaje está vinculado al ensayo y al error. La revalorización del bricolaje en la cultura de la simulación incluye un nuevo énfasis en la visualización y en el desarrollo de la intuición a través de la manipulación de los objetos virtuales. En vez de tener que seguir un conjunto de reglas preestablecidas con anterioridad, se anima a los usuarios en la red a hacer bricolaje en micromundos simulados. En ellos aprenden cómo funcionan las cosas al interactuar con las mismas (Turkle, 1997).

Estaríamos ante una revolución en los sistemas de inteligencia cultural y lingüística. Han crecido y cambiado las capacidades relacionadas con la memoria social (el almacenamiento digital y los soportes informáticos), la posibilidad de recolectar, transmitir y procesar información a distancia, y la capacidad de solucionar problemas completos en fun-

ción de la automatización. El peso de los lenguajes de componente icónico-gráfico supone imágenes de tipo no tradicional. "Cualquier niño y casi cualquier adulto de hoy en día en casi todo el planeta es asediado diariamente por infinidad de situaciones de comunicación en que el lenguaje dominante no es el escrito y ni siquiera el verbal. Consume casi tres o cuatro horas de televisión al día, que combina con una atención casi neurótica por la música moderna. Asume cientos de miles de imágenes publicitarias. Se mueve entre lenguajes muy absorbentes como el diseño de objetos e interiores, los motivos de la moda y los ruidos de un espacio urbano saturado. Nos movemos además en situaciones de comunicación que han descartado lo concreto, local y personal, y se construyen a través de complejos telemáticos, telepresencias y virtualidades varias. Nos sentamos ante ordenadores y navegamos por redes de comunicación que tienen tendencia a privilegiar los entornos gráficos y los procesos icónicos. Cada vez están más lejos de nosotros los espacios comunicativos propios de la conversación o el encuentro verbal y dominan relaciones complejas que se generan mediante tecnologías muy sofisticadas" (Pérez Tornero, 2000).

#### Una nota final

¿Será posible una real interacción con el otro, la realización de la promesa de una nueva libertad, de una subjetividad que se ensancha y se multiplica y se comunica más y mejor? ¿Los sujetos intercambian sus percepciones y sensibilidades y aprenden realmente más del otro? ¿Es un nuevo camino a la tolerancia, la comprensión y la interacción con el otro?

Respuestas que vamos dando en medio del movimiento y de la vorágine de los cambios que se producen. Pero más allá de optimismos o pesimismo, necesitamos comprender y actuar con relación al mundo del conocimiento y el entretenimiento, de

la educación formal y de aquella que se recibe por infinidad de fuentes. La escuela tiene la gran responsabilidad de darle coherencia a la experiencia de los más jóvenes, contribuir a formar sujetos autónomos y a integrar sus experiencias. Frente a una sociedad que masifica estructuralmente, frente a una sociedad que tiende a homogeneizar -incluso cuando facilita la diferenciación- la posibilidad de ser ciudadanos es directamente proporcional al desarrollo de sujetos autónomos, es decir, de gente libre tanto interiormente como en su toma de decisión.

#### Bibliografía

- BERRICAT ALASTUEY, E. "La sociedad de la información. Tecnología, cultura, sociedad", en revista *Reis*, Nº 76, Universidad de Málaga, octubre de 1996.
- CASTELLS, M. *La era de la información*, Siglo XXI, México, 1999.
- \_\_\_\_\_ "Internet y la sociedad red. No es simplemente tecnología", en revista *Etcétera*, México, mayo de 2001.
- ECHEVERRÍA, J. "Conocimiento en el medio ambiente digital", en *Nueva Revista de Política, Cultura y Arte*, Nº 70, Madrid, julio-agosto de 2000a.
- \_\_\_\_\_ "La sociedad informacional. El impacto de las tecnologías de la información y las comunicaciones sobre la sociedad", en revista *Tripodos*, Barcelona, Facultad de Ciencias de la Comunicación, Belaterra, 2000b.
- FERRÉS, J. *Televisión y Educación*, Paidós, Barcelona, 1994.
- GIDDENS, A. *Modernidad e identidad del yo. El yo y la sociedad en la época contemporánea*, Península, Barcelona, 1995.
- HOPENHAYN, M. "La aldea global entre la utopía transcultural y el ratio mercantil: paradojas de la globalización cultural", en DEGREGORI, C.I. y PORTOCARRERO, G. (ed.). *Cultura y Globalización*, Lima, PUC/IEP/UP, 1999.

-MARTÍN BARBERO, J. "Heredando el futuro. Pensar la educación desde la comunicación", en revista *Nómadas*, Nº 5, Fundación Universidad Central, Santafé de Bogotá, 1997.

\_\_\_\_\_ "Retos culturales de la comunicación a la educación", en *Comunicación, Educación y cultura*, Santafé de Bogotá, Cátedra Unesco-Universidad Javeriana, 1999.

-MELUCCI, A. "Esfera pública y democracia en la era de la información", en revista *Metapolítica*, Nº 9, México, enero-marzo de 1999.

-PÉREZ TORNERO, J.M. *Comunicación y educación en la sociedad de la información. Nuevos lenguajes y conciencia crítica*, Paidós, Barcelona, 2000.

-PISCITELLI, A. *Ciberculturas. En la era de las máquinas inteligentes*, Paidós, Buenos Aires, 1995.

\_\_\_\_\_ *Post/televisión. Ecología de los medios en la era de Internet*, Paidós, Buenos Aires, 1998.

-SIMONE, R. *La Tercera Fase. Formas de saber que estamos perdiendo*, Taurus, Madrid, 2001.

-TURKLE, S. *La vida en la pantalla. La construcción de la identidad en la era de Internet*, Paidós, Barcelona, 1997.

-VILCHES, L. "Tecnologías del conocimiento. Las nuevas formas narrativas", en revista *Tripodos*, Barcelona, Facultad de Ciencias de la Comunicación, Belaterra, 2000.

-VIRILIO, P. "Hay que defender la historia", en revista *El Paseante*, Siruela, Barcelona, 1997.