

# El desafío de la cibercultura



Quinto Regazzoni



---

## Índice

---

§	<b>Introducción</b>	.....	<b>Pág.03</b>
1.-	<b>De la verdad absoluta a la metáfora</b>	.....	<b>Pág.04</b>
2.-	<b>Las metáforas de la cibercultura</b>	.....	<b>Pág.06</b>
3.-	<b>Los desplazamientos de la cibercultura</b>	.....	<b>Pág.09</b>
4.-	<b>La necesidad de estrategias</b>	.....	<b>Pág.13</b>

---

---

## INTRODUCCIÓN

---

**E**ste tercer aporte en el intento de "ver" la realidad cultural que rodea el mundo de los jóvenes es sin duda algo complejo y difícil para asimilar. La "Cibercultura" es una palabra y una realidad muy nueva. Aquí pretendemos solamente proponer el desafío que nos viene de esta nueva realidad tecnológica y cultural. Después de presentar 6 metáforas que ayudan a visualizar este tema, veremos una serie de "desplazamientos" y propondremos un cuadro de síntesis. De ahí cada uno podrá constatar el enorme desafío que afecta a todos los niveles de nuestra sociedad. Sólo nos atrevemos a una propuesta final que nos abra a la búsqueda de nuevas estrategias de acción.

---

---

## 1. DE LA VERDAD ABSOLUTA A LA METÁFORA

---

**H**ablar hoy de cibercultura, cada vez más globalizada en las complicadas tramas de las redes informáticas, significa reconocer como dato primario la ineludible presencia de esta nueva mediatización electrónica, tanto en la experiencia personal, especialmente de las jóvenes generaciones, como en las relaciones sociales.

Esta mediatización pasa a ser un elemento fundamental en la labor comunicativa. Ya Marshall McLuhan, hace más de 20 años había observado que las sociedades modernas son modeladas más por la naturaleza de los medios de comunicación que utilizan que por el contenido de lo que se comunica.

En las últimas décadas la cultura ha experimentado un cambio radical a medida que la tecnología cibernética ha ido invadiendo los distintos ámbitos de la vida pública y privada. La omnipresencia de las computadoras ha influido en todos los campos de la comunicación y representación: desde el concepto de texto, que gracias a la interactividad ya no es algo fijo sino fluido, hasta la foto que ha pasado de una reproducción objetiva e instantánea a una nueva imagen, fruto de combinaciones, recortes y mezclas sugestivas.

Se ha creado una estética electrónica basada en la simulación. A su vez, esta búsqueda de una realidad simulada ha llegado a su extrema consecuencia en la realidad virtual. Nuestros sentidos, más que ser engañados, son, lisa y llanamente, reemplazados y absorbidos por el sistema electrónico.

Esta revolución digital plantea algunos dilemas frutos de los desplazamientos provocados por los más recientes soportes tecnológicos. Más que un análisis técnico buscaremos encontrar en algunos de estos desplazamientos las características fundamentales que definan la cultura juvenil en esta era cibernética. Buscaremos emprender un viaje, un atento y asombrado itinerario en esta cultura emergente en este nuevo siglo.

Este viaje en la cibercultura nos hará descubrir que hay esferas de la realidad inaccesibles al método de la medida y del experimento. Ya los antiguos constataron que algunas realidades sólo se alcanzan por la intuición y en forma enigmática.

El conocimiento tradicional se basaba en una acumulación progresiva y una organización de los datos de la realidad entendida como verdad objetiva. El pensamiento occidental, acostumbrado a definir verdades absolutas ha generado conceptos como "Causa, Efecto, Objeto, Objetivo...". Según este pensamiento objetivo, el mundo está constituido de cosas (objetos) que tienen propiedades independientes de cualquier ser que los experimenta. El conocimiento se basa en la experiencia de los objetos y de sus propiedades; la ciencia propone una metodología de conocimiento que permite superar las limitaciones subjetivas en la percepción de la realidad. En este contexto, ser objetivo es algo bueno y saludable (racional), por el contrario todo lo que es subjetivo es irracional y puede ser peligroso porque aleja de la realidad.

Con el otoño de la modernidad ha vuelto a tomar importancia el mundo de las emociones, de la intuición y de la imaginación. El humanismo vuelve a tener su revancha sobre el pensamiento científico.

---

La estética y el arte se afirman como "verdades" superando el clásico debate de los antiguos griegos que enfrentaba la Verdad y el Arte, considerado como ilusión. Platón veía con sospecha la poesía y la retórica, porque no proporcionaba ninguna verdad real.

Aristóteles, por el contrario, consideraba el valor altamente positivo de la poesía y en particular el "juego" de la metáfora, que él define como "voz peregrina", que logra relacionar la razón y la imaginación.

Una metáfora es una figura en la cual es sugerida una comparación para representar o explicar algo. Pero las metáforas no son solamente para ilustrar o aclarar conceptos sino también para definir nuestros análisis: las metáforas que usamos pueden realmente darle forma a nuestras preguntas.

---

---

## 2. LAS METÁFORAS DE LA CIBERCULTURA

---

Frecuentemente la investigación es revestida no de un lenguaje literal sino de términos metafóricos. Cuando nos esforzamos por comprender un nuevo concepto, podemos intuitivamente entenderlo mediante el reraconamiento de algo que es más fácilmente visualizado. Esto ayuda a reducir la confusión y la incertidumbre. En física la estructura del tomo es explicada mediante la relación de éste con el sistema solar. Podemos fácilmente visualizar la estructura básica del tomo porque la hemos relacionado con algo cuya forma nos es familiar.

En la actual chive cultura, frente al sorpresivo avance de la nueva tecnología, se han multiplicado las metáforas para aprehender el fenómeno Internet.

1) Así en los primeros años de expansión de Internet a los inexpertos cibernautas les gustaba usar la metáfora del "navegar", subrayando claramente los rasgos de aventura y de misterio que el ciberespacio poda deparar.

Luego a medida que los cibernautas se iban familiarizando con el E-Mail y la World Wide Web y el alcance de la red se iba extendiendo, no tardaron en aparecer las empresas y las grandes instituciones que empezaron a usar la red como vidriera para ofrecer su información a un enorme mercado potencial. Sin saberlo y sin quererlo los románticos cibernautas de hace una d,cada se han convertido en clientes de un mercado virtual.

2) Otra metáfora ampliamente publicitada, sobre todo por la administración estadounidense, fue la de la autopista informática. Al Gore, actual candidato a la presidencia de Estados Unidos (hijo de un prospero constructor de carreteras) propuso esta denominación para proponer la construcción de una infraestructura nacional y mundial de la información con canales de fibra óptica que tengan un ancho de banda mucho más grande.

La metáfora de una supercarretera, relaciona lo nuevo, dificilmente comprendido como espacio cibernético, con algo cotidiano como el sistema de carreteras, conservando las otras metáforas correspondientes, que se refieren al tráfico abundante, a la velocidad de circulación, a los embotellamientos... etc.

3) Una tercera metáfora, relacionada sólo en parte con la anterior es la de la Red (the Net), que justamente da el nombre a Internet. No se trata simplemente de infocarreteras que se entrecruzan y conectan, sino de un nuevo laberinto en el que los caminos se anudan y desanudan en distintos puntos. La Red está conformada "por una pluralidad de puntos unidos por una pluralidad de ramificaciones (caminos)... La marcha puede pasar por tantos puntos como se quiera, y en particular por todos. No hay ninguno que sea lógicamente necesario:... el circuito m s corto puede eventualmente ser m s difícil o menos interesante (menos practicable) que otro m s largo". Michel Serres despliega las

ventajas de este modelo, con muchas entradas y conexiones múltiples, con respecto al modelo lineal.

La Red -afirma Serres- "rompe definitivamente con la linealidad de los conceptos tradicionales: la complejidad ya no es un obstáculo para el conocimiento o peor, un juicio descriptivo, sino el mejor auxiliar del saber y de la existencia". (Michel SERRES, La comunicación, Hermes I, Ed. Almagesto, Bs As 1996, p. 9).

Todo esto nos dice que esta metáfora desencadena nuevos paradigmas de la comunicación, del conocimiento y de la acción. Entre otras cosas, la Red "contribuye a una nueva categoría de ciudadanos, una especie de ciudadanía del ciberespacio". (Juan Luis CEBRION, La red, Taurus, Bs As 1998, p.26).

Se crea así un Estado virtual, con sus propios ciudadanos, sus propias relaciones de poder, sus leyes y su soberanía...

4) Esto nos da pie para introducir otra metáfora propuesta por Javier Echeverría para comprender el mundo de Internet. (Javier ECHEVERRIA, La revolución digital y sus dilemas" en la revista El paseante, Ed. Siruela 1995, p.6-7).

La actual estructura de Internet se podría pensar como una "Telépolis", un "ayuntamiento de redes, con sus telecalles, teleplazas, teleoficinas y telecasas".

Una página Web sería entonces como la fachada de un edificio de esta inmensa Telépolis. Por las televentanas y las telepuertas se puede entrar en distintos ambientes, más o menos abiertos, y de allí acceder a otros más, según la refinada estructura que el propietario de la Web ha elaborado para su página. La red es entonces no sólo una nueva estructura "arquitectónica". Más allá de los problemas técnicos de armado, de transmisión y de seguridad, Internet se está constituyendo en un nuevo espacio ciudadano. Ese sitio (cite) no es sólo un lugar, sino un espacio donde la vida privada y pública se confrontan: allí se construye un proyecto de sociedad, se establecen mediaciones... y sobre todo se construye una nueva conciencia cívica. Lo político, lo jurídico, lo político... aterrizan en la red, y esto va a constituir un importante y no fácil debate para los próximos años.

5) Tomada en su globalidad Internet y la cultura que en ella se va creando, constituye un espacio nuevo con respecto a las culturas dominantes en la modernidad. Seguramente un espacio-puente hacia lo desconocido, que se asoma lleno de incógnitas a la mente de todos. Así en Internet encontramos los "portales", lugares de acceso a la gran red.

Cada portal de la compleja Telépolis, se presenta como un umbral misterioso que para ser cruzado, necesita de un solo y decisivo paso. La ciudad se reduce a la metáfora de la puerta, lo mismo que para los arquitectos la entera arquitectura es una puerta. Gonzalo Abril ("Puertas" en Revista de Occidente, n.170-171, 1995, p. 75-97) sondea esta imagen sugestiva de la puerta y del umbral para aplicarla a la comunicación, a la cultura, a la entera sociedad. En realidad más que el puente, que une lo que está disociado, la puerta suma en sí la imagen de la unión y de la disociación. La puerta obliga a dar el paso, cierra y abre a la vez, une y separa.

---

No son pocos los rasgos liminares de la cibercultura que abre y cierra nuevas dimensiones, nuevos paradigmas.

6) Por último, John Perry Barlow, una de las figuras más representativas de la cibercultura californiana, llega a proponer otra metáfora algo extraña para definir la Internet de los próximos años: una venta de vinos sin botellas. La metáfora le da pie a este luchador de la libre expresión en la red, para sostener su teoría sobre la propiedad digitalizada. Según este autor lo que se puede patentar no es una idea sino la capacidad de volcarla en la realidad. El valor estaba en la transmisión (materializada en un libro, disco o cualquier otro soporte) y no en el pensamiento transmitido.

"En otra palabra se protegía la botella y no el vino. Ahora, a medida que la información entra en el ciberespacio, tierra natal de la mente, estas botellas están desapareciendo. Con la llegada de la digitalización, es posible sustituir todas las formas previas de almacenamiento de información por una meta-botella: modelos complejos -y muy líquidos- de unos y ceros". (John Perry BARLOW, "Vender vino sin botellas, la economía de la mente en la red global", en *El Paseante*, o.c., p.10-22).

Las nociones de propiedad, valor y posesión, o la naturaleza de la misma riqueza, están cambiando de una forma tan radical y tan rápida que todavía permanecen ocultas a la Mayoría. Se está creando una economía mundial cuya base fundamental son bienes que no asumen ninguna forma material.

Pasamos de una economía de tomos a una economía de bits. En una fibra del tamaño de un cabello humano se pueden transmitir hasta 1 billón de bits (una biblioteca entera) por segundo. Con semejante cantidad de datos electrónicos que se mueven por todas partes a la velocidad de la luz "el cambio de los tomos por los bits es irrevocable e imparable". (Nicholas NEGROPONTE, *Ser digital*, Ed. Atlántida, Buenos Aires 1995, p.31 y 12).

Pensar que los sistemas legales basados en el mundo físico (de los tomos) valdrán para el entorno totalmente distinto del ciberespacio (el mundo de los bits) es una locura que costará cara a todos los que hagan negocios en el futuro. Los grandes negocios y la economía de la cibercultura se basarán en la relación más que en la posesión.

---



---

### 3. LOS DESPLAZAMIENTOS DE LA CIBERCULTURA

---

La descripción de la realidad a través de estas 6 metáforas es algo inusual para el pensamiento racional. Para volver a la vieja costumbre del discurso claro y consecuente, podemos proponer aquí algunas consecuencias (deducciones) que indican algunos "desplazamientos" apócalas. El extraordinario desarrollo de las ciencias ha provocado un asiduo intercambio ellas. Se crea así un campo interdisciplinario en el que múltiples procesos, discursos y sentidos..., se anudan y desanudan constantemente. Una multiplicidad de indicios posibilitan el acercamiento a un universo más amplio del conocimiento, gracias a lecturas o enfoques parciales y provisorios. La práctica de la interdisciplinariedad tiende a modificar nuestra mirada unívoca con respecto a la realidad, haciéndola pasar por una serie de desplazamientos...

#### ▣ EL CONOCIMIENTO COMO ATLAS O MAPA

El arte del conocimiento se vuelve un arte del peregrinar entre preguntas posibles, que hay que descubrir en los textos o en las imágenes, en los hechos o en los discursos. Conocer es entonces "viajar", o como hoy se dice "navegar". El carácter itinerante del aprendizaje y de todo proceso cognitivo exige sin embargo una cierta guía, o mapa. Hoy se siente la necesidad de encontrar una pedagogía y una estrategia cultural que intente dotar al sujeto individual de una "brújula", una m s clara y profunda conciencia de su posición en el sistema global, y así mapear con más soltura por las intrincadas rutas del nuevo universo humano. Los comunicadores se convierten en 'cibernéticos', en el sentido etimológico del término, es decir en técnicos y expertos en kybernesis, el arte de timonear. El joven investigador de hoy se parece más a un piloto o timonero en búsqueda de una ruta, que a un experto instalado en el trono del saber.

#### ▣ TECNOLOGÍA Y NUEVOS MODELOS DE RACIONALIDAD

El crecimiento explosivo de mejores herramientas para la comunicación, de las conexiones a Internet, de los multimedios y de los entornos de software interactivo, están sentando las bases de una nueva era. Las transformaciones cognitivas en curso presuponen cambios en la representación del conocimiento mucho más radicales de lo que se pueda imaginar.

Estamos hablando de modelos de racionalidad, interacción y co-producción de identidades culturales inexistentes hace una generación atrás. Toda la comunidad científica está lista desde hace algunas décadas para dar el gran salto época y reformular sus paradigmas epistemológicos; el laberinto de Internet y de la red informática era la pieza que faltaba para el gran despegue.

---

## ▣ INTERACTIVIDAD ENTRE MÁQUINAS Y SERES HUMANOS

El avance tecnológico ha producido paradójicamente la "explosión de los sentidos". Máquina y seres humanos parecen fundirse en un nuevo "vivisistema", caracterizado por una sorprendente y novedosa interactividad. Los mundos-redes electrónicos y la cibercultura en general, representan la posibilidad de "una poderosa rearticulación entre humanos, animales y máquinas". (Alejandro PISCITELLI, "Enredados...tele-ciudadanos de la cibercultura" en E. Dabas y D. Najmanovich (eds.), Red de Redes, Ed. Paidós, Buenos Aires 1995, p. 72).

Asistimos a una verdadera revolución cibernética: los productos comunicacionales evolucionan desde los rígidos formatos del texto escrito (o "relatado" por el locutor) hasta llegar a convertirse en software adaptable (por ej. diarios editados a la medida de cada cual). La información se vuelve más accesible, los usuarios toman y eligen lo que desean, y cada uno de ellos es un creador de contenido. Los comunicadores cambian su tradicional postura de líderes autosuficientes para convertirse en guías.

Al conocimiento inductivo-deductivo se va sumando el conocimiento por simulación. Vuelve el concepto de aprendizaje práctico, a ritmo personal. El "juego" intelectual que nos permite entrar en el mundo de la programación de computadoras aplica estas nuevas formas de aprender. Jugando, simulando, haciendo cosas concretas con una computadora uno va aprendiendo. Trabajando con el programa, se aprende sobre la estructura de los datos y otros elementos del software.

## ▣ EL APRENDIZAJE "JUSTO A TIEMPO"

La teoría de "aprendizaje justo a tiempo" se explicita de la siguiente manera: todos lo que no sea justo a tiempo, probablemente sea inútil. La gente descubre, desarrolla una aptitud o adquiere un conocimiento en el momento que lo necesita. Es como aprender a manejar una bicicleta; si un niño se cae de ella, no necesita que sus padres le den una charla sobre los fenómenos físicos del movimiento y las leyes de gravedad. Lo que necesita es que le enseñen cómo mantenerse en forma correcta sobre la bicicleta. Puedo aprender sólo lo que necesito en este momento porque cuando necesite otro conocimiento más útil, siempre tendré la posibilidad de obtenerlo "justo a tiempo" en el ciberespacio.

## ▣ LOS MENTORES ELECTRÓNICOS

Las computadoras son "herramientas" sorprendentemente pacientes; pueden estimular el pensamiento creativo, promover emprendimientos y despertar curiosidad. Las computadoras podrían considerarse como mentores electrónicos, que proporcionan "expertos" incorporados que están disponibles en línea, observando y guiando la tarea de su cliente sobre sus hombros y que le permiten a su "dueño-operador" conseguir informaciones con una enorme facilidad. En lugar del modelo "moderno", en el cual un experto se ubica al frente de la sala y le habla a un grupo de gente, ahora se da lo

contrario: un usuario se sienta frente a una computadora con cientos de expertos dentro. (Nicholas NEGROPONTE, Ser digital, Ed. Atlántida, Buenos Aires 1995, p.122).

Se vuelve a un modelo educativo muy antiguo: el de aprendiz. Las computadoras permiten aplicar el modelo de aprendiz en reas en las que sería imposible hacerlo en la vida real, como por ejemplo aprender a pilotear un avión.

### ▣ LA MOVILIDAD Y EL CAMBIO CONSTANTE

La movilidad es otra de las exigencias de este nuevo arte del navegar en la era informática. Con las redes y el acceso móvil, las dependencias de tiempo y espacio quedan totalmente eliminadas. Actualmente, a través de la red, el intercambio y la distribución de mensajes es m s uniforme, y existe un periodo mucho m s breve entre el momento de distribución y el de utilización de la información. Un ejemplo m s familiar de esa nueva movilidad comunicativa es la "recepción accidentada" de la abundante producción televisiva. "La altísima posibilidad de elección, de hecho, induce al espectador a vivir el que ya se denomina 'síndrome de pulsador'. Es decir: el espectador no sigue ya de modo constante y unitario una transmisión, sino que salta de un canal a otro de modo obsesivo, reconstruyendo un propio programa individual hecho de retazos de variada medida de las imágenes transmitidas". La alegría del zapping es uno de las características de las jóvenes generaciones.

### ▣ LA ESTÉTICA DEL CAOS Y DEL EXTRAVÍO

"La percepción tradicional -estética- ya no basta... Es por esto, quizás, por lo que una estética del caos es más adecuada a las jóvenes generaciones, fisiológicamente dotadas del mecanismo necesario para su realización y comprensión". (Omar CALABRESE, La era neobarroca, Ed. C tedra, Madrid 1989, p. 145).

Una vez m s podemos entonces hablar de la red y del laberinto, imágenes complejas cuyo orden queda complicado y oculto. En estas figuras el "placer del extravío" se suma a la "satisfacción de salir" de la intriga con las astucias de la razón. En definitiva el mismo placer de perderse y reencontrarse.

Podríamos seguir enumerando muchos otros desplazamientos, pero en el cuadro que presentamos abajo podemos resumir algunas de las tendencias características de la cibercultura. No pretendemos formular un juicio sino simplemente comparar dos culturas. (Retomamos y adaptamos algunos esquemas de dos estudiosos de la postmodernidad: Joe HOLLAND, Varieties of postmodern Theology, Nueva YorK 1989 y Pablo CIFELLI, "El mundo de los jóvenes", Encuentro Clar, Montevideo 1998).

<b>Desplazamientos en distintos campos</b>	<b>Cultura moderna Escrita</b>	<b>Cibercultura Audiovisual</b>
<b>Lenguaje</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Palabra escrita</li> <li>▪ Racional</li> <li>▪ Palabra</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Imagen y sonido</li> <li>▪ Simbólico</li> <li>▪ Parábola, gesto</li> </ul>
<b>Imagen social e identidad</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Integración social</li> <li>▪ Colectiva</li> <li>▪ Realización heroica. Éxito</li> <li>▪ Se adulto respetado</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Inclusión-exclusión</li> <li>▪ Individual</li> <li>▪ Realización íntima</li> <li>▪ Bienestar</li> <li>▪ Ser joven</li> </ul>
<b>Modelos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ El trabajador</li> <li>▪ El ejecutivo</li> <li>▪ El comprometido</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ El autosuficiente</li> <li>▪ El "conectado"</li> <li>▪ El sabio (místico)</li> </ul>
<b>Historia</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Lineal y con quiebres (revoluciones)</li> <li>▪ "Grandes relatos"</li> <li>▪ Ideologías</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Global y en espiral (permanencias)</li> <li>▪ "Pequeños relatos"</li> <li>▪ Cotidianidad</li> </ul>
<b>Política</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Competitiva</li> <li>▪ Monolítica y estatal</li> <li>▪ Reguladora y centralizada</li> <li>▪ Transformadora</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Comunitaria</li> <li>▪ Recupera la sociedad civil</li> <li>▪ Carismática y descentrada</li> <li>▪ Administradora</li> </ul>
<b>Progreso</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Industrial</li> <li>▪ De explotación</li> <li>▪ De producción</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Ecológico</li> <li>▪ De conservación</li> <li>▪ De servicios</li> </ul>
<b>Máquinas</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Herramientas a dominar</li> <li>▪ Mecánica</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Sistemas interactivos</li> <li>▪ Cibernética</li> </ul>
<b>Conocimiento</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Instrumentalizado</li> <li>▪ Inductivo-deductivo</li> <li>▪ Dogmático, científico</li> <li>▪ Por enseñanza</li> <li>▪ Especializado</li> <li>▪ Estabilidad, claridad</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Por simulación</li> <li>▪ Intuitivo (mapa)</li> <li>▪ Por aprendizaje</li> <li>▪ Interdisciplinario</li> <li>▪ Búsqueda, incertidumbre</li> </ul>
<b>Comunicación</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ De los medios masivos</li> <li>▪ Escrita</li> <li>▪ Con soporte de " tomos"</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ De Internet</li> <li>▪ Electrónica</li> <li>▪ Con soporte de "bits"</li> </ul>
<b>Arte Religión</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Corrientes estéticas</li> <li>▪ Secularizada</li> <li>▪ Privada</li> <li>▪ Pietista</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Estética libre (del caos)</li> <li>▪ Sincrética (holística)</li> <li>▪ Pública</li> <li>▪ Mística</li> </ul>
<b>Espiritualidad</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Interior</li> <li>▪ Valora sólo lo espiritual</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Creativa</li> <li>▪ Valora también el cuerpo</li> </ul>
<b>Ética</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Del deber</li> <li>▪ Equitativa, formal</li> <li>▪ Comprometida (esfuerzo)</li> <li>▪ La ley fija</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Del disfrute</li> <li>▪ Autenticidad e instinto</li> <li>▪ Opcional (desdramatizada)</li> </ul>
<b>Familia</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Tradicional (machista)</li> <li>▪ Previsible, rígida</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Los valores</li> <li>▪ Pluralidad de role</li> <li>▪ Imprevisible, abierta</li> </ul>

---

## 4. LA NECESIDAD DE ESTRATEGIAS

---

**E**l cuadro anterior nos ayuda a visualizar la magnitud del cambio de poca.

Tendríamos que analizar cada sector con atención y pensar nuevas "estrategias" para lograr "sobrevivir".

Las redes tienen la información, pero el usuario común tendrá la necesidad de un guía. Así los "actores sociales" (comunicadores, profesionales, educadores...y también educandos), se convierten en colaboradores y promotores de recursos. La nueva civilización de la imagen exige una "interpretación" más que una mera transmisión. Ya hace más de 30 años, Umberto Eco en su "Apocalípticos e integrados" (Ed. Lumen, F bula 1995) advertía que detrás de toda dirección de lenguaje por imágenes, "ha existido siempre una ,lite de estrategias de la cultura educados en el símbolo escrito y la noción abstracta. La civilización democrática se salvar únicamente si hace del lenguaje de la imagen una provocación a la reflexión crítica, no una invitación a la hipnosis".

Pero ahora, Derrick de Kerckhove en su último best seller habla de "Inteligencia en Conexión", subrayando que la "conectividad" (o Webness) ser la nueva capacidad de acceder, gracias a Internet, "a un entorno vivo, casi orgánico de millones de inteligencias humanas".

La cultura moderna se había apoyado más en el individuo-héroe. Cada uno individualmente (en forma racional o heroica, según las escuelas) construía la cultura y lo social. Una de las preguntas frente a la cibercultura puede ser: ¿qué va a ser ahora del individuo, qué ser de la persona en esta cultura en conexión?

Es difícil redefinir una estrategia con respecto al futuro, pero estamos obligados a no quedar ni resignados, ni aterrorizados.

- Todos estamos llamados a tomar conciencia de que el aprendizaje depende no sólo de un proceso de investigación, sino también de una práctica profesional que nos abra al medio social, a la comunidad. Apuntar no sólo a la realización heroica pero tampoco quedarse en la realización íntima e individual.

- Todos somos exploradores, buscadores de sentido, más que funcionarios de un tesoro depositado en algún arca del saber. Nuestro lenguaje tendría que pasar de la palabra a la par bola, de la norma al símbolo, de la ley a la poesía y al canto; de una nostalgia del pasado a la aventura hacia la novedad de lo desconocido. Deberíamos pasar de la seguridad de metas, fines, más todos, a la búsqueda y al discernimiento continuo, siempre dispuestos a aprender.

- Vivimos en la inseguridad del tiempo, en la limitación del espacio y en la fragilidad de un presente social que necesita una constante mediación de todos los actores sociales. Pero esta inseguridad nos puede llevar al gran descubrimiento del otro; un descubrimiento que nos hace pluralistas y dialogantes; trabajando en lo que une, y no en lo que separa.

---

- Esto significa que el aporte todos los actores sociales, de toda persona "de buena voluntad", no ser simplemente soñar nuevas representaciones del mundo, sino crear "mundos de acción donde decir es hacer" (Alejandro PISCITELLI, Ciberculturas. En la era de las máquinas inteligentes, Paidós. Buenos Aires 1995, p. 251).

Entonces, la realización personal es pasar por la capacidad de coordinar acciones, de conectar con los demás y buscar con ellos el sentido de esta humana creación.

---