

# LA GERMINACIÓN DE UNA NUEVA CULTURA EN EL ENTORNO DEL MUNDO DIGITAL

*Alejandro Loredó Álvarez<sup>94</sup>*

**Sumario:** Palabras Clave. Resumen. 1. - La tecnología en nuestras vidas. 2. - Los significados de la cultura. 3. - El mercado y la modernidad cultural. Bibliografía.

**Palabras Clave:** Tecnología. Modernidad Cultural. Sociedad de la Información. Cibercultura. Ciberespacio.

## **Resumen**

Hoy día la gran mayoría de los habitantes de este planeta lo primero que hacían al despertar en las mañanas era encender un cigarrillo o ir corriendo al baño. Hoy, estos hábitos cambiaron. Lo inmediato al cobrar conciencia es voltear al celular, revisarlo y ver si su vida o el mundo ha cambiado gracias a estar “conectado”. La vida sin teléfono celular o red social es no vivir o vivir a medias. Lo pensamos sin decirlo.

El uso de la tecnología pasa imperceptible en nuestros sentidos, sin percatarnos que incorporamos en el Internet parte de nuestra vida, rasgos de nosotros mismos. Lo hacemos crecer aportando información para que crezca ese mundo virtual. Nosotros alimentamos al Internet sin saber que lo sabemos. Hablar, interactuar, enamorarse u odiar, vestirse, transportarse y pensar, ya no es monopolio de nosotros, lo compartimos con la tecnología.

## **1. - La tecnología en nuestras vidas**

Estamos en el tiempo de la tecnología, es su espacio. La tecnología es una de las expresiones de la actividad del ser humano referida a la producción de métodos o artefactos. Corresponde a la dimensión de la actividad humana que los griegos llamaban

---

<sup>94</sup> Maestro en Derecho Empresarial y Fiscal por la Universidad Iberoamericana Puebla; Egresado de la Licenciatura en Derecho del I.T.A.M.; Miembro del Consejo Científico Internacional de la Federación Iberoamericana de Derecho Informática.

"*póiesis*", que podemos traducir como "hacer" y que se refiere a producir. Como tal, forma parte de la cultura. Proviene de la aplicación de la razón a determinados medios, en vistas a conseguir de manera eficaz algo útil. Como tal, está subordinada a las dimensiones más esenciales de la actividad humana, en la búsqueda de la verdad y del bien.

La incorporación de estos nuevos medios a la vida económica y social supone una serie de ventajas, como, por ejemplo, mayor eficiencia empresarial, aumento de elección de usuarios, así como nuevas fuentes de ingresos. Sin embargo, también se crean incertidumbres en el mundo jurídico, por desconocimiento mismo de manejo del propio fenómeno. Uno de estos aspectos es el uso que le damos los usuarios a nuestros datos personales, referencias de nuestra propia vida al mundo digital y que determinarán como la tecnología nos va a influir al recibir "instrucciones *ad hoc*" conforme a nuestro perfil de vida.

La tecnología en la época contemporánea ha adquirido dimensiones que plantean nuevos campos de conocimiento. Por lo que se refiere a la tecnología podríamos afirmar que *latu sensu* es un producto o solución conformado por un conjunto de instrumentos, métodos y técnicas diseñados para resolver un problema. Generalmente, se asocia la tecnología con el saber científico y la ingeniería; sin embargo, tecnología es toda noción que pueda facilitar la vida en sociedad, o que permita satisfacer demandas o necesidades individuales o colectivas, ajustadas a los requerimientos de una época específica; cabe considerar lo expresado por el científico irlandés John de Bernal, al hacer referencia a los primeros utensilios y herramientas de la época primitiva en su obra *La Ciencia en la Historia*: "Los utensilios son una extensión de los miembros del cuerpo humano: la extensión del puño y de los dientes, con la piedra, del brazo, con el garrote, de la mano o la boca con el saco o la sesta; o un nuevo tipo de extensión por la proyección del cuerpo, como cuando se arroja una piedra con determinado propósito".<sup>95</sup>

Cabe recordar el estudio visionario del jurista Marcos Kaplan, en la década de los ochenta del siglo pasado, en su obra *Ciencia, Sociedad y Desarrollo*:

La cultura asume las funciones de conservación, de la multiplicación y complejización del saber, del saber hacer y del lenguaje. Se presenta como una serie inmensa y diversa de

---

<sup>95</sup> De Bernal, John. *La Ciencia en la Historia*. UNAM. México 1979. Pág.84.

pautas mentales y esquemas conceptuales, algunas generales y de orden superior, otras específicas y de orden inferior, todas ellas en cambio e interpretación constantes, que se elaboran y aplican en diferentes niveles de generalidad, en relación a diferentes campos de experiencias y de problemas. Ya en este aspecto técnico-cognitivo la cultura se presenta como forma de acción simbólica. Pautas mentales y esquemas conceptuales están en relación simbólica con la experiencia de grupos e individuos y de las sociedades respectivas, a las que expresan, influyen y modelan.<sup>96</sup>

Interpretando al autor, es un enriquecimiento permanente de conocimiento que permite problemas concretos.

La sociedad de la información es una sociedad en la que las condiciones de generación de conocimiento y procesamiento de información han sido sustancialmente alteradas por una revolución tecnológica centrada sobre el procesamiento de información la generación del conocimiento y las tecnologías de la información.

## **2.- Los significados de la cultura**

La cultura, declara Harari, “tiende a aducir que solo prohíbe lo que es antinatural, pero desde una perspectiva biológica, nada es antinatural.”<sup>97</sup> Todo lo que es posible es, por definición, también natural. Y un comportamiento antinatural no existe.

La recomendación de la Comisión Europea sobre digitalización y accesibilidad en línea y preservación digital de material cultural (2011/711/EU) “es el único instrumento europeo que aborda todo el ciclo de vida digital del patrimonio cultural desde la planificación, monitorización y financiación de la digitalización hasta el acceso en línea y la reutilización y la preservación digital.”<sup>98</sup> Esta recomendación es una invitación a los estados miembros para que incrementen sus esfuerzos, busquen recursos e impliquen al sector privado en la digitalización del patrimonio con el objetivo de aumentar la accesibilidad en línea del patrimonio cultural europeo, conseguir la implicación de los ciudadanos y el crecimiento de las industrias creativas. Además, los materiales

---

<sup>96</sup> Kaplan Marcos. *Ciencia, Sociedad y Desarrollo*. UNAM. 1887. Pág.70

<sup>97</sup> Harari, Yuval, Noah. *De animales a dioses*. Edit. Debate. México 2018. Pág. 168

<sup>98</sup> Recomendación de la Comisión Europea de 27 de octubre de 2011 sobre la digitalización y accesibilidad en línea del material cultural y la conservación digital.

digitalizados deberían ser accesibles a través de la plataforma cultural europea que da acceso a contenidos digitales provenientes de bibliotecas, archivos y museo.

En su numeral 8, se consigna su fin:

(8) La digitalización es un medio importante para ampliar el acceso al material cultural y fomentar su uso. La acción concertada de los Estados miembros para digitalizar sus respectivos patrimonios culturales daría mayor coherencia a la selección de este material y evitaría duplicaciones en la digitalización. Además, ofrecería un entorno más seguro a las empresas inversoras en tecnologías de la digitalización. Una perspectiva general de las actividades de digitalización en curso y previstas, así como la fijación de objetivos cuantitativos de digitalización, ayudarían a conseguir esos objetivos.<sup>99</sup>

Se complementa el Parlamento Europeo con la nueva Directiva de Derechos de Autor, al expresar en su considerando 3:

“(3) La rápida evolución tecnológica transforma sin cesar la manera en que se crean, producen, distribuyen y explotan las obras y otras prestaciones. Siguen surgiendo nuevos modelos de negocio y nuevos agentes. La legislación aplicable debe mantener un carácter estable frente a futuras innovaciones, de forma que no limite el desarrollo tecnológico.”<sup>100</sup>

El diccionario para juristas de Palomar de Miguel, define a la cultura como “el resultado de cultivar los conocimientos humanos y de afinarse las facultades intelectuales del hombre por medio del ejercicio.”<sup>101</sup>

Carlos Aguirre, inicia el debate de la cultura al explicar, en palabras de Morin, “hoy la sociedad enfrenta una pugna entre quienes promueven el cambio a lo desconocido, hacia lo abstracto, hacia algo distinto de lo trabajado, pero con la certeza de saber que más que un futuro cercano, nos referimos a un presente inminente”,<sup>102</sup> ya que ellos por temor a lo desconocido los científicos, se encuentran en su etapa de esplendor. Nuestra realidad no pasa.

---

<sup>99</sup> *Ídem.*

<sup>100</sup> Directiva (UE) 2019/790 del parlamento europeo y del consejo de 17 de abril de 2019 sobre los derechos de autor y derechos afines en el mercado único digital y por la que se modifican las Directivas 96/9/CE y 2001/29/CE

<sup>101</sup> Palomar de Miguel, Juan. *Diccionario para juristas*. Ediciones Mayo, México, 1981. Pág. 357

<sup>102</sup> Aguirre, Carlos. *Apuntes de la nueva economía y gobernanza en internet, para comenzar a entender la nueva realidad*. Edit. Lex. Córdoba. Pág. 73.

Ocurre que cuando las formas tradicionales de pensar y resolver cuestiones cambian y las nuevas formas logran imponerse al modelo dominante, nos encontramos ante un cambio de paradigma. Ahora bien ¿Por qué se producen estos cambios de paradigma?, “la historia de la ciencia se caracteriza por contar con largos periodos de estabilidad a los que se denominan ciencia normal. Estos periodos de estabilidad finalizan cuando son desequilibrados por cambios explosivos que abren paso a nuevas teorías. A estos cambios explosivos de Kuhn, los ‘llama revoluciones científicas’. Esto es los cambios de paradigma son motivos de las revoluciones científicas.”<sup>103</sup>

Una nueva realidad es que se va manifestando día a día, el mundo de hoy está revolucionando, avanza a pasos agigantados, sin respeto de los generadores del conocimiento o “dueños del saber”, que se resisten. Niegan una nueva realidad por mala fe.

Para Castell, “la sociedad de la información es una sociedad en la que las condiciones de generación de conocimiento y procesamiento de información han sido sustancialmente alteradas por una revolución tecnológica centrada sobre el procesamiento de información la generación del conocimiento y las tecnologías de la información.”<sup>104</sup>

Nuestra realidad, reflexiona Aguirre, “no pasa sólo por lo tangible, sino que la plataforma de conocimiento también se ha trasladado a lo virtualidad, al ciberespacio, una nueva realidad diferente con nuevos paradigmas.”<sup>105</sup>

Castells, entiende por cultura “el conjunto de valores y creencias que dan forma, orientan y motivan el comportamiento de las personas. El propone una nueva sociedad, la sociedad red, global y trabaja con una multiplicidad de culturas ligadas a la historia y geografía de cada área del mundo. Lo que caracteriza a la sociedad red es la contraposición de la lógica de la red global y la afirmación de la multiplicidad de identidades locales.”<sup>106</sup>

Una sociedad red es aquella cuya estructura social, nos dice Castells. “está compuesta por redes activadas por tecnologías digitales de la comunicación y la

---

<sup>103</sup> *Ibidem* pág. 81

<sup>104</sup> Castell, Manuel. La dimensión cultural de Internet. <https://www.uoc.edu/culturaxxi/esp/articulos/castells0502/castells0502.html>

<sup>105</sup> Aguirre, Carlos. *op. cit.* Pág. 88

<sup>106</sup> Castells, Manuel. *Comunicación y poder*. Edit. Siglo XXI. México 2012. Pág. 65

información basadas en la microelectrónica, entendiendo la estructura social como los acuerdos organizativos humanos en relación con la producción, el consumo, la reproducción, la experiencia y el poder expresados mediante una comunicación significativa codificada por la cultura.”<sup>107</sup>

En este sentido Giddens, señala que “en las sociedades premodernas coincidían el espacio y el lugar puesto que las dimensiones espaciales eran dominadas por la presencia, el estar ahí en el lugar físico y en la modernidad se separa el espacio del lugar al fomentar las relaciones entre los ausentes localizados a distancia de cualquier situación de interacción cara-a-cara.”<sup>108</sup>

La cibercultura un término concebido por Lévy “designa el conjunto de las técnicas (materiales e intelectuales, de las practicas, de las actitudes, de los modos de pensamiento, y de los valores que desarrollan conjuntamente en el ciberespacio.”<sup>109</sup>

Tres principios, nos dice Levy, han orientado el crecimiento del ciberespacio<sup>110</sup>:

La interconexión, capacidad de transmisión, el provocar una mutación en la física de la comunicación al pasar de la noción de canal y red a un espacio englobante. Todo espacio se convierte en canal interactivo y dirige la cibercultura a una telepresencia generalizada se constituye la humanidad en continuo sin frontera. El segundo principio es el desarrollo de las comunidades virtuales las cuales se constituyen sobre afinidades de intereses, proyectos y de cooperación, las comunidades virtuales que exploran formas nuevas de opinión pública como el debate democrático y la critica a los gobiernos, esta acompaña al desarrollo de las comunidades virtuales acompaña al desarrollo general de los contactos y de las interacciones de todos los órdenes. la imagen del individuo “aislado delante de su pantalla” tiene que ver más con un fantasma que con la encuesta sociológica. En realidad, los abonados a internet (estudiantes, investigadores, universitarios, comerciales siempre en desplazamiento, trabajadores intelectuales independientes, etc.) viajan probablemente más que la medida de la población.<sup>111</sup>

El tercer principio de la cibercultura es la inteligencia colectiva, trasforma las obligaciones a las ciencias de la gestión, constituye más un campo de problemas que una solución, es un campo abierto de problemas y búsquedas prácticas.

---

<sup>107</sup> *Ídem.*

<sup>108</sup> Giddens, Anthony. *Consecuencias de la modernidad*. Alianza editorial. México 2004. Pág. 30

<sup>109</sup> Lévy, Pierre. *Cibercultura. La cultura de la sociedad digital*. Edit. Anthropos-UAM. España, 2007. Pág. 1

<sup>110</sup> El carácter irrelevante del espacio físico ha llevado a acuñar el termino ciberespacio, creado por el novelista William Gibson, en un relato breve llamado Burning Chrome, posteriormente fue desarrollado en la novela neuromante en 1984, y se refiere a una alucinación mediante la cual se podía sentir como real un espacio que en realidad es generado por un ordenador y no tiene una correlación con la realidad física.

<sup>111</sup> Lévy, Pierre., *op. cit.* p. 99-103

La cibercultura es universal sin totalidad, pues la interconexión debe ser no sólo mundial, sino que quiere además alcanzar la compatibilidad o la interoperabilidad general. Universal, puesto que, en el límite ideal del programa de la cibercultura, cualquiera debe poder acceder desde cualquier lugar a las diversas comunidades virtuales y a sus productos.<sup>112</sup> Universal, finalmente, puesto que el programa de la inteligencia colectiva se aplica tanto a las empresas como a las escuelas, y tanto a las regiones geográficas como a las asociaciones internacionales. El ciberespacio aparece como la herramienta de organización de comunidades de toda clase y de todas las dimensiones en colectivos inteligentes y que permite articularse entre ellos.

Carrasco, nos dice que “en las últimas décadas se han producido cambios económicos y tecnológicos que puedan calificarse de trascendentales. Tales cambios tienen una profunda incidencia sobre la realidad del trabajo, que afecta la posibilidad misma de trabajar y las formas concretas en que el trabajo se desarrolla y organiza.”<sup>113</sup> Por lo tanto, cuando la mecanización ha sido sustituida por las nuevas tecnologías de la información y de las comunicaciones, se imponen también formas nuevas de organización del trabajo.

Es difícil concebir una cultura indiferente a la eternidad, que rechaza lo durable. Es igualmente difícil concebir una moralidad indiferente a las consecuencias de las acciones humanas, que rechaza responsabilidad por los efectos que esas acciones pueden ejercer sobre otros. El advenimiento de la instantaneidad lleva a la cultura y a la ética humanas a un territorio inexplorado, donde la mayoría de los hábitos aprendidos para enfrentar la vida han perdido toda utilidad y sentido. Según la famosa expresión de Guy Debord, “los hombres se parecen más a su época que a sus padres” y los hombres y las mujeres de hoy difieren de sus padres y de sus madres pro que viven en un presente “que quiere olvidar el pasado y ya no parece creer en el futuro”.

“La separación tiempo-espacio corta las conexiones que existen en la actividad social y su anclaje”<sup>114</sup>, por lo que se ésta cerca y a la vez a distancia, característica también muy propia de la nueva interrelación entre nosotros.

---

<sup>112</sup> *Ídem.*

<sup>113</sup> Carrasco Fernández, Felipe, *Derecho al trabajo y nuevas tecnologías*. Edit. Porrúa. México 2016. Pág. 20

<sup>114</sup> Guiddens, *op. cit.* pág. 31

Un escenario que plantea Hamelink sobre la cultura, “es el escenario de la disneyficación,”<sup>115</sup> la forma de pensar de la clase dominante se convierte en el pensamiento dominante: los productos mediáticos que mantienen un estilo y unos valores de producción estadounidense se convierten en el material genérico para todas las transnacionales, sea cual sea su proveniencia. La conquista cultural tipo Disney reduce es el propio espacio cultural y lo adecua a su interés mercantil. Se sube a la ola de Bauman.

### 3.- El mercado y la modernidad cultural

El advenimiento de la instantaneidad, declara Bauman, “lleva a la cultura y a la ética humana a un territorio inexplorado, donde la mayoría de los hábitos aprendidos para enfrentar la vida han perdido toda utilidad y sentido.”<sup>116</sup> Los hombres y mujeres de hoy quieren olvidar el pasado y ya no creen en el futuro.

Nuestro mundo según nos dice Humberto Eco:

Nace con el acceso de las clases subalternas al disfrute de los bienes culturales y con posibilidad de producir estos últimos mediante procedimientos industriales. Vivimos en una sociedad de masas media (medios de comunicación de masas) y la situación conocida como cultura de masas se produce en el momento histórico en que estas entran como protagonistas de la vida social. Las masas han impuesto su lenguaje y su estética propias. Sin embargo, su manera de divertirse y su modo de vida no vienen de las capas inferiores de la sociedad, sino que proceden del código de modelos culturales burgueses. Que las masas luego capaces de discriminar sobre los modelos que les son ofrecidos es ya otro problema. De momento no puede decirse que la cultura de masas, provenga principalmente de las mismas; y los movimientos pop son un claro ejemplo de cómo la cultura y el arte de masas provienen de los modelos de la sociedad capitalista de consumo, puesto que el capitalismo es el que ha creado a la sociedad de consumo que proporciona los elementos en que se basan los conocimientos pop.<sup>117</sup>

A primera vista esto sugiere una transición hacia un tipo de economía completamente nuevo: la economía de los servicios.

La informatización implica la desaparición de la industria, y sin duda es cierto que en muchos países desarrollados (así como en algunos en vías de desarrollo) el sector de los

---

<sup>115</sup> Véase Hamelink, Cees en la *ética del ciberespacio*, subtema de la cultura.

<sup>116</sup> Bauman, Zygmunt. *Modernidad líquida*. FCE. México 2019 Pág. 137

<sup>117</sup> Eco, Humberto. *Los movimientos pop*. Salvat Editores S.A., Barcelona 1973. P. 41

servicios contribuye considerablemente a la economía nacional. Sin embargo, muchos servicios están vinculados inextricablemente con la producción y la distribución industrial, y no podrían sobrevivir en una economía desindustrializada. No hay muchos indicios de que la importancia de la producción industrial está decreciendo significativamente. La tesis posindustrial afirma que la cantidad de los ahí llamados trabajadores de la información ha aumentado considerablemente. Independientemente del problema de definir quiénes son estos trabajadores de la información y de medir su multiplicación, la pregunta clave es si este cambio conlleva una inversión radical de poder en las relaciones laborales.

Las TIC ofrecen el potencial tanto del cambio social positivo como de grandes costos sociales.

El reto para la gobernanza del ciberespacio es tomar decisiones sociales que ajusten el potencial tecnológico a las necesidades del desarrollo humano. El problema inmediato que esto plantea es que perspectiva analítica debería guiar la búsqueda de dichas soluciones, lo que resulta particularmente importante en vista de que el “paisaje digital” es caleidoscópico. A principios del siglo XXI existían enormes expectativas de que las implicaciones sociales y económicas de las tecnologías digitales crearían un futuro sumamente brillante. También existían predicciones negativas y pesimistas que pronostican serios problemas económicos y sociales. Estos escenarios siguen siendo complicados por el hecho de que la realidad empírica no parece confirmar por completo ni la proyección utópica ni la distopía. La pregunta es, entonces, como podemos prepararnos para tomar decisiones morales justificadas en un panorama tan confuso como este.

La sociedad de hoy es de consumo, en ella la cultura, al igual que el resto del mundo experimentado por los consumidores, se manifiesta como “un depósito de bienes concebidos para el consumo, todos ellos en competencia por la atención insoportablemente fugaz y distraída de los potenciales clientes, empeñándose en captar esa atención más allá del pestañeo.”<sup>118</sup> Tal como señalamos al comienzo, la eliminación de las normas rígidas y excesivamente puntillosas, la aceptación de todos los gustos con imparcialidad y sin preferencia inequívoca, constituye la estrategia de comercializar el arte.

---

<sup>118</sup> Bauman. *op. cit.* Pág. 19

Nuestra civilización capitalista post-industrial se apoya en el consumo, y bajo este lema se halla cualquiera de sus manifestaciones. La cultura, el arte, la ciencia se consumen casi como si fueran comestibles.

La cultura que tiene adherida la idea del mercado libre tiende a valorar al ser humano únicamente por la capacidad de generar ingresos y tener éxito en los mercados, exagera el individualismo y la competencia, olvida los valores de la comunidad y tiende a la destrucción de su entorno natural, va en contra de una cultura humanista. El ser humano es irreductible al mercado, al Estado o cualquier otro poder que quiera imponerse sobre su voluntad, El mercado es algo que existe, ni se alaba ni se condena, es una relación humana que debe ser manejada a su favor.

Por su parte, el filósofo de la estética Teodoro Adorno, señala: “el mecanismo de la oferta y la demanda es desintegrador. Más lo que es nuevo es que los elementos irreconciliables de la cultura, del arte y la distracción, están subordinados a un fin y subsumidos a una falsa fórmula; la totalidad de la industria de la cultura, consiste en la repetición: Al sistema no le es ajeno que sus innovaciones características no son otra cosa que mejoras de la producción en serie.”<sup>119</sup>

El principio del elitismo cultural es la cualidad omnívora: sentirse como en casa en todo entorno cultural, sin considerar ninguno como el propio.

El progreso con base en las Tics para Bauman, ha dejado de ser un discurso que habla de mejorar la vida de todos para convertirse en un discurso de supervivencia personal, no pensamos el “progreso” en el contexto de elevar nuestro estatus, sino en el de evitar el fracaso.<sup>120</sup> Y enfatiza: “La única ayuda que nos pueden brindar es el consejo de cómo sobrevivir en nuestra propia e irremediable soledad y que la vida de todos está llena de peligros que deben enfrentarse y combatidos en soledad.”<sup>121</sup>

La sociedad de las redes está creando sistemas de comunicaciones paralelos: uno para quienes tienen ingresos, educación y —literalmente— conexiones, que les dan mucha información a bajo precio y alta velocidad; el otro para aquellos sin conexiones y limitados

---

<sup>119</sup> Adorno Theodor W. *Dialéctica de la ilustración*. Edit. Trotta, España. pag.180-181

<sup>120</sup> Bauman, Zygmund. *La cultura en el mundo de la modernidad líquida*. FCE, México 2019. Pág. 27

<sup>121</sup> *Ídem*. Pág. 41

por las barreras del tiempo, el costo y la incertidumbre, y dependientes de información obsoleta. Una de esas consecuencias inerciales es la de concebir una nueva ciudadanía digital

En este ámbito digital, señala Robles, es “en el que toma cuerpo la ciudadanía digital. Así, el reconocimiento de la validez del medio (Internet) abre la puerta para la consideración de las relaciones digitales como un ámbito regulado y legal para la constitución de una ciudadanía.”<sup>122</sup> Este estatus legal abarca un amplio abanico de acciones políticas y sociales: participación política, defensa de derechos y reclamaciones, procedimientos administrativos y legales, etc. Desde aquí, es posible pensar en isegoría e isonomía digital.

El verdadero escenario para la construcción de la ciudadanía digital surge desde el momento en el que tanto las administraciones públicas como las empresas privadas legitiman Internet como un medio legal y normalizado para llevar a cabo gestiones oficiales. En otras palabras, el carácter legal de las relaciones que se establecen a través de Internet es lo que convierte a este medio y a las interacciones que en él se producen en una vía social y política válida.

El reto para la gobernanza del ciberespacio es tomar decisiones sociales que ajusten el potencial tecnológico a las necesidades del desarrollo humano. El problema inmediato que esto plantea es que perspectiva analítica debería guiar la búsqueda de dichas soluciones, lo que resulta particularmente importante en vista de que el “paisaje digital” es caleidoscópico. A principios del siglo XXI existían enormes expectativas de que las implicaciones sociales y económicas de las tecnologías digitales crearían un futuro sumamente brillante. También existían predicciones negativas y pesimistas que pronostican serios problemas económicos y sociales. Estos escenarios siguen siendo complicados por el hecho de que la realidad empírica no parece confirmar por completo ni la proyección utópica ni la distopía. La pregunta es, entonces, como podemos prepararnos para tomar decisiones morales justificadas en un panorama tan confuso como este.

---

<sup>122</sup> Robles, José Manuel. *Ciudadanía digital. Una introducción a un nuevo concepto de ciudadano*. Edit. UOC. Barcelona. Pág. 65

La conclusión es que, como sucede con todas las tecnologías, las TIC ofrecen el potencial tanto del cambio social positivo como de grandes costos sociales.

La desterritorialización de la biblioteca a la cual asistimos hoy no es quizás más que el preludio de la aparición de un cuarto tipo de relación con el conocimiento. Por una especie de vuelta en espiral a la oralidad de los orígenes, el saber podría ser de nuevo llevado por las colectividades humanas vivas más que por soportes separados servidos por intérpretes o sabios. Solo que esta vez, contrariamente a la oralidad arcaica, el portador directo del saber ya no sería la comunidad física y su memoria carnal sino el ciberespacio, la región de los mundos virtuales

La cultura en este sentido, siguiendo a Vizer, puede concebirse como “el proceso y la estructura a través de las cuales se construyen y regulan los usos de los espacios y los tiempos públicos y privados, colectivos, físicos y también imaginarios.”<sup>123</sup> En todas las sociedades, la cultura ha sido la depositaria del tiempo, tanto del tiempo pasado-futuro como del presente, y por ende la fuente del reconocimiento del ser y de la identidad de cualquier sociedad. En el presente, la cultura ya no podría llegar ser la depositaria única de la memoria fugaz de una sociedad (y menos aún los individuos por si mismos), si no fuera por la ayuda de la tecnología los medios de comunicación y la información.

La cultura se identificaba en esencia con “la europeización y el hambre de colonizar a los salvajes a los no cultos. Concebir y erigir estructuras solidas que determinarían un nuevo ritmo de vida y moldearían la masa momentáneamente amorfa, introducir un orden social poner la sociedad en orden; y hoy, el no involucramiento y la distancia han pasado a ser la estrategia principal del poder. El derecho a ser diferente y el derecho a ser indiferente a la diferencia.”<sup>124</sup> Lo único que consigue es disfrazar la desigualdad social de diversidad cultural que cualquier lucha por el reconocimiento está condenada al fracaso si no se basa en la redistribución, y en un mundo que se individualiza a paso acelerado, dejando a los individuos librados a encontrar su propia manera de enfrentar los problemas creados socialmente.

---

<sup>123</sup> Vizer, A. Eduardo. *Las grandes transformaciones*. En Coord. *Sociedad mediatizada*, Denis de moraes. Edit GEDISA, España. Pág. 59

<sup>124</sup> Bauman. *op. cit.* Pág. 55

Es atractiva la hipótesis que maneja Vizer, de que “es factible construir tecnológicamente espacios y tiempos donde los seres humanos establecen interrelaciones mutuas en tanto actores y observadores. Es la construcción sociotécnica de la realidad humana.”<sup>125</sup>

Internet no modifica la forma en la que los ciudadanos se relacionan, sino que más bien, aumenta las posibilidades de comunicación entre ellos, dada la relación existente entre los miembros de esta comunidad y la amplia variedad de temas que les conciernen a todos, internet puede convertirse en un importante elemento de cohesión, pero al mismo tiempo de separatismo.

En la primer revolución tecnología del siglo XX los medios masivos de comunicación se caracterizaron por congelar la realidad y repetir indefinidamente los contenidos, por su parte la revolución digital del siglo XX y XXI, implica una tecnología en la que los contenidos simplemente fluyen en un tiempo indefinido. En nuestros días sigue presente la contradicción que se ha dado en los procesos de comunicación, entre el conocimiento y el individuo, figurando como antípodas la autonomía individual y la posibilidad de la manipulación del individuo a través de la comunicación que se genera y recibe. Y en medio de estas dos, se genera sin querer la forma de expresión y sentir del ser humano.

## **Bibliografía.**

- Adorno Theodor W. *Dialéctica de la ilustración*. Edit. Trotta, España.
- Aguirre, Carlos. *Apuntes de la nueva economía y gobernanza en internet, para comenzar a entender la nueva realidad*. Edit. Lex. Córdoba.
- Bauman, Zygmund. *La cultura en el mundo de la modernidad líquida*. FCE, México 2019.
- Bauman, Zygmunt. *Modernidad líquida*. FCE. México 2019.

---

<sup>125</sup> Vizer. *op. cit.* Pág. 59

- Carrasco Fernández, Felipe, *Derecho al trabajo y nuevas tecnologías*. Edit. Porrúa México 2016.
- Castell, Manuel. La dimensión cultural de Internet. <https://www.uoc.edu/culturaxxi/esp/articles/castells0502/castells0502.html>
- Castells, Manuel. *Comunicación y poder*. Edit. Siglo XXI. México 2012.
- De Bernal, John. *La Ciencia en la Historia*. UNAM. México 1979.
- Eco, Umberto. *Los movimientos pop*. Salvat Editores S.A., Barcelona 1973.
- Guiddens, Anthony. *Consecuencias de la modernidad*. Alianza editorial. México 2004.
- Harari, Yuval, Noah. *De animales a dioses*. Edit. Debate. México 2018
- Kaplan Marcos. *Ciencia, Sociedad y Desarrollo*. UNAM. 1887.
- Lévy, Pierre. *Cibercultura. La cultura de la sociedad digital*. Edit. Anthropos-UAM. España, 2007.
- Palomar de Miguel, Juan. *Diccionario para juristas*. Ediciones Mayo, México, 1981.
- Robles, José Manuel. *Ciudadanía digital. Una introducción a un nuevo concepto de ciudadano*. Edit. UOC. Barcelona.
- Savater, Fernando. *La aventura de pensar*. Edit. Penguin Random House
- Vizer, A. Eduardo. *Las grandes transformaciones*. En Coord. *Sociedad mediatizada*, Denis de moraes. Edit GEDISA, España.