
EL ESCENARIO DIGITAL: VIRTUALIDAD Y CULTURA

Eduardo Escalante G.
Universidad de Playa Ancha
mescalan@aclaris.cl

RESUMEN

La universalidad del World Wide Web como plataforma para la comunicación y la interacción, ciertamente, se relaciona con sus aspectos técnicos y aparentemente con muchas de las características de sus funcionalidades disponibles. A través de todo el mundo, se han creado muchos lugares electrónicos, y el tráfico entre estos lugares incluye personas de diferentes países alrededor del mundo. ¿Significa esto, sin embargo, que la comunicación y la interacción sostenida por estos lugares electrónicos tendrán el mismo significado para las personas de diferentes culturas?. Este artículo identificará brevemente algunos de los temas claves relacionados con los cambios introducidos por las nuevas tecnologías. Se examinarán conceptos, tales como: “virtualidad”, “cultura cyborg”, “ciberespacio”.

ABSTRACT

The universality of the World Wide Web as a platform for communication and interaction relates certainly to its technical aspects and apparently to many characteristics of its available functionalities. Throughout the world, many sites have been created, and traffic among these sites includes persons from different countries around the globe. Does this mean, however, that communication and interaction supported by those sites will have the same meaning to persons from different cultures?. In this paper it will briefly identify some of the key issues related to the changes introduced by the new technologies. It will be examined concepts such as “virtuality”, “cyborg culture”, “cyberspace”.

Palabras Claves : Virtualidad, cultura cyborg, liberespacio, nuevas tecnologías, tecnófera, espacio virtual.

REALIDAD VIRTUAL

La noción de lo virtual, tan traída y llevada en relación con fenómenos informáticos como la «realidad virtual» o la comunicación por Internet, no es un sinónimo de lo falso o lo irreal. Como bien lo hace notar Pierre Lévy, «lo virtual no se opone a lo real sino a lo actual». De hecho, el avance de la virtualidad sobre la actualidad ha sido una característica permanente del proceso de desarrollo de la humanidad: nuestra especie se ha constituido *en y por una virtualización creciente*.

Considérese, por ejemplo, el lenguaje y el arte, grandes y poderosos logros del hombre primigenio: su carácter eminentemente simbólico los coloca de lleno en el orden de lo virtual. La literatura y la ciencia, productos maduros de la cultura, son también esencialmente virtuales, puesto que nos abren mundos insospechados muy diferentes a nuestro entorno físico y social.

En nuestro tiempo, por primera vez en la historia, lo virtual incluye también una dimensión inédita hasta la segunda parte de este siglo, asociada con la manipulación digital electrónica de textos, números y gráficos, y hecha posible por la gran revolución social que asociamos con la palabra informática. A esa dimensión, muchos podrían considerarla como el orden de lo virtual por excelencia. A pesar de los innegables aspectos sangrientos y abundantes cataclismos sociales de nuestro tiempo, es imposible no discernir en las fuerzas que operan sobre la sociedad, a las puertas del tercer milenio, una tónica general de avance en el proceso de hominización del hombre. Este avance está relacionado, precisamente, con el desarrollo del orden virtual.

En realidad, la cultura ha avanzado siempre, en cada uno de sus pasos, gracias a una transformación de la realidad desde un orden comparativamente más concreto, hasta un orden progresivamente más abstracto, simbólico o virtual, y por ello mismo también más poderoso, de mayor alcance y densidad de contenido. Piénsese en la diferencia en grado de abstracción entre el intercambio primitivo de bienes y servicios, y el comercio internacional moderno, basado en una moneda cada vez menos concreta y un sistema de precios que equivale a la capacidad abstracta de sustitución de todos los productos por todos los productos. Los separan varios órdenes de realidad construidos a lo largo de los milenios por la mente humana.

En el presente, el proceso de virtualización ha alcanzado una intensidad muy grande, dada la intervención de la informática en todos los procesos sociales y económicos.

Por ejemplo, el teletrabajo aleja al empleado de las oficinas de la compañía, para situarlo en su propia casa, en locales comunitarios compartidos por varias empresas, o simplemente, en la carretera o el avión donde puede realizar su

trabajo gracias a aparatos informáticos portátiles. Las compañías también relocalizan ciertas líneas completas de actividad en diversas partes del mundo, que quedan coordinadas entre sí por medio de redes telemáticas, como es el caso de servicios telefónicos de atención al cliente de varias empresas americanas –localizados ahora en Brasil–, o el de digitación de cupones de aviación –ubicados en Alemania.

Un grado superior de la virtualidad económica es el de carácter contractual, y no simplemente geográfico: una «empresa virtual», en este sentido, es la que subcontrata todas sus actividades con otras empresas; de modo que su entidad consiste simplemente en una lista de punteros hacia otras firmas, también virtuales, hasta llegar progresivamente a la empresa mínima no virtual que realiza una función concreta muy pequeña. Esta descripción es muy parecida a los enlaces en un hipertexto o en Internet.

En concreto, se trataría de una oficina con unos pocos empleados y unos cuantos teléfonos y computadoras. Desde este punto de vista, la virtualidad no es otra cosa que la misma división de trabajo que Adam Smith señaló como fuente de la riqueza de las naciones, pero llevada a su paroxismo, gracias a los medios de comunicación (virtuales y físicos) característicos de la sociedad contemporánea.

Tal vez, quién sabe, la virtualidad y racionalidad crecientes de la especie humana nos tengan reservadas algunas sorpresas agradables para el próximo siglo. Tal vez los asuntos públicos del mañana se lleguen a poder resolver por medio de una combinación de juntas de expertos planetarias y juntas de notables locales. Las primeras estarían formadas por miembros de las mejores academias y centros de conocimiento del mundo, que sólo gastarían unos minutos para evacuar una consulta especializada, enviada a ellos por un órgano canalizador de consultas de interés público. Y las segundas, por las personas más afectadas por las decisiones que se vayan a tomar, que serían las encargadas de recibir los dictámenes de los expertos y hacer una recomendación a los electores. Estos tomarían la decisión final votando directamente desde su computadora.

EL TEMA DE LA CONFIANZA

1
,
S
1

Pero como señala Francis Fukuyama en la revista argentina **Mercado**, febrero de 1998, «la confianza todavía cuenta». Para este académico - y con quien concuerdo - la confianza se convierte en un factor primordial en un entorno de alta tecnología. Por ejemplo, en este entorno, el empresario no terceriza productos y servicios sencillos, sino que procesos y componentes complejos y difíciles de evaluar.

La empresa virtual se puede desmoronar por falta de confianza. El autor señala que el origen de la confianza está en la reciprocidad moral - ser capaz de cambiar de ruta para llevar a nuestro socio comercial al aeropuerto - o en el descubrimiento de amigos e intereses en común. Pero también proviene de la experiencia: en los contactos con los otros descubrimos quienes cumplen en términos de tiempo y calidad.

Visto de esta manera, se puede afirmar que «la red de mayor ancho de banda no podrá sustituir a la interacción humana; las máquinas inteligentes no podrán por sí mismas reemplazar al criterio y al contacto humano «que constituyen en definitiva la base de la confianza».

Actualmente toda información se puede expresar digitalmente; toda forma se puede transmitir en forma digital; toda información se puede almacenar en forma digital; y la creación digital prevalecerá sobre las restantes formas de comunicación - la telefonía, la teletransmisión- en el lugar de trabajo y también en nuestra vida personal.

No obstante, debemos recordar que «los hombres no sólo comunican una cierta cantidad de información, sino que también intercambian significaciones», y éstas tienen que ver con aspectos no lingüísticos de la comunicación, que son los que tienen una menor presencia en los procesos apoyados con las Nuevas Tecnologías.

Cuando se habla de comunicación se entiende tanto «el soporte físico que traslada el mensaje hacia el interlocutor, como las condiciones ecológicas en las que se efectúa la comunicación». Por ejemplo, analicemos un proceso de comunicación vía satélite. El emisor se encuentra ubicado en una realidad concreta, muy distante físicamente del receptor, el cual se encuentra a sí mismo en otra realidad concreta que, por la distancia, es de suponer muy distinta de la del emisor, distinta tanto desde un punto de vista meramente físico (clima, hora, etc.) como desde un punto de vista más inmaterial y que tienen que ver con el entorno en el que se sitúa cada uno de los interlocutores.

Emisor y receptor conservan a lo largo de todo el proceso su realidad, no sólo desde la perspectiva de su conducta, sino que también mantiene su realidad de entorno situacional, el cual le transmite significados, conductas y actitudes.

En una teleconferencia intercontinental, en un mensaje por medio de correo electrónico, en una conferencia telefónica, cada uno de los comunicantes se ciñe a hablar cuando le corresponde, en la dirección que se le indica, moviendo lo adecuado a la capacidad técnica de la red y utilizando estructuras gramaticales que son las usuales para ese medio. La originalidad personal, los elementos comunicativos que se corresponden con el contexto social de cada uno de los sujetos, y que son los que en definitiva les diferencian, han de ser forzosamente anulados por la imposición de los condicionantes técnicos de los canales.

Si entendemos la cultura en el sentido que Malinowski propone, se puede deducir que, cada uno de los sujetos que intervienen en un proceso de comunicación, apoyado por las nuevas tecnologías, se encuentra dentro de una realidad cultural diferente, a la par que cada uno de ellos tendrá su propia cultura.

Esta diferencia cultural, unida a la no necesidad de transformar la propia por parte de ninguno de los implicados, ya que no es preciso el abandono de su realidad, hace que se establezca una situación de traslado de información, y se empleen, en la medida que se conozca, la cultura propia de las tecnologías empleadas, pudiendo por tanto sólo hablarse de un débil proceso de comunicación, ya que «las personas comunican mejor cuando se sitúan en el mismo universo simbólico y tienen los mismos marcos de referencia».

Y en este caso, sólo se emplea una serie de elementos comunicativos que vienen impuestos por las tecnologías y que en ningún caso podemos denominar como cultura en el sentido que se planteó anteriormente. En el mejor de los casos, podríamos hablar de una «cibercultura», una cultura propia del espacio técnico creado, que haría referencia, exclusivamente, a los criterios necesarios aceptados que permiten interactuar dentro del espacio creado por las nuevas tecnologías: *el espacio cibernético*.

Todo proceso de comunicación conlleva, junto a los elementos como el emisor y el receptor, el código y el canal, otros que tienen que ver con el espacio y el tiempo y con la realidad psicosocial de emisor y receptor. Son estos dos últimos grupos los más directamente influenciados por la incorporación de las Tecnologías de la Información (TI) y las Tecnologías de la Comunicación (TC).

Se parte de la idea de que «la comunicación neutra u objetiva es casi impensable» (Rimé, B, 1986,537)¹. Ésta está mediatizada por elementos materiales que tienen que ver con los medios técnicos o canales de comunicación que se utilicen y, tema de nuestro interés, con la realidad psicosocial de emisor y receptor.

Cuando se habla de comunicación, se entiende tanto «el soporte físico que traslada el mensaje hacia el interlocutor, como las condiciones ecológicas en las que se efectúa la comunicación» (Rimé, B, op.cit.,569).

Si trasladamos el concepto al entorno propiciado por las TI y las TC, la situación se traduce y concreta, tanto en los canales, redes de cable, redes hertzianas, satélites, como las condiciones situacionales, tanto del receptor como del emisor, y del espacio comunicativo en sí mismo.

¹ RIME, B. (1986). Lenguaje y comunicación, en Moscovice, S. *Psicología Social*, Barcelona: Paidós

Si analizamos un proceso de comunicación vía satélite, desde el concepto más restrictivo de contexto², la relación comunicativa se ha de examinar con valoraciones más restrictivas.

La presencia de las TI y las TC puede significar que nos encontramos ante un proceso de comunicación en el que cada uno de los implicados actúa desde su propia realidad, sin renunciar a ella y sin necesidad de conocer la del otro extremo del proceso.

La tecnología impone los condicionantes comunicativos a los cuales se han de adaptar los comunicantes, y permite un proceso de traslado de información. Se trata de una adaptación tecnológica y no de una adaptación de la aproximación al otro sujeto.

En una teleconferencia intercontinental, en un mensaje por medio de correo electrónico, en una conferencia telefónica, cada uno de los comunicantes se ciñe a hablar cuando le corresponde, en la dirección que se le indica, moviéndose lo adecuado a la capacidad técnica de la red, utilizando estructuras gramaticales que son las usuales para ese medio.

La originalidad personal, los elementos comunicativos que se corresponden con el contexto social de cada uno de los sujetos y que son los que en definitiva les diferencian, han de ser forzosamente anulados por la imposición de los condicionantes técnicos de los canales.

LA CULTURA EN LA MADEJA DE LAS COMUNICACIONES

Esta valoración nos da entrada para contemplar un tercer nivel de análisis en este tipo de procesos de comunicación. La cultura se nos aparece como el último estrato que se pone en entredicho la utilización de las TI y las TC.

Cada día más ciudadanos acceden al uso de las TI y tecnologías de la comunicación, y hacen un uso, cuando menos técnicamente correcto, de las mismas. La cuestión o la prevención debe estar en que, tal como plantea G.H. Mead (1982,35)³ «El espíritu es la presencia de símbolos significantes en la conducta, es la subjetivación, dentro del individuo, del proceso social de comunicación en que surge el significado».

De ahí debe partir nuestro planteamiento del uso consciente de la tecnología y, que la cibercultura, necesita de un proceso de sedimentación conceptual para poder llegar a transmitir símbolos significantes de esa categoría.

² Contexto entendido desde un análisis psicológico de los procesos de comunicación, como "una matriz que aporta a la relación un código, representaciones, normas de roles y rituales que permiten la relación y le dan sus características significativas" (Marc y Picard, op.cit.,91)

³ MEAD, G.H. (1.982). *Espíritu, persona y sociedad*, Barcelona: Paidós.

Las nuevas redes de comunicación superan las barreras físicas del espacio y crean un nuevo concepto de espacio en el que los factores físicos referentes a la distancia son superados. A éste se le está empezando a denominar de manera generalizada como «**ciberespacio**», entendiendo por tal «el entorno virtual, el no lugar, en el que se encuentran personas que se comunican por o con medios técnicos (Morse, M. 1994)⁴ y donde, como dice Rheingold, 1993⁵ «no hay ninguna necesidad de cargar con el estorbo de un cuerpo semejante al que poseemos en el universo físico».

Este concepto de ciberespacio significa que los sujetos implicados en un proceso de comunicación, de cualquier tipo de los planteados anteriormente, no abandonan el entorno personal que le es propio, lo que a su vez significa que no existe una aproximación «real» a la realidad de los restantes sujetos.

La distancia entre emisor y receptor como elemento físico, y por tanto material, está presente en todo proceso de comunicación humano. La comunicación sólo es posible en la medida en que los mensajes estén configurados de forma tal que sean capaces de superarla. Son los canales los instrumentos que permiten esa superación. Su capacidad, su velocidad y su fiabilidad permiten generar un nuevo concepto de espacio, en el que ya no es necesario hablar de dimensiones físicas, sino de posibilidades de interacción.

EL ESPACIO Y EL TIEMPO VIRTUAL : ¿UNA NUEVA CULTURA?

Desde que en 1986 William Gibson, autor de libros de ciencia ficción utilizó el término ciberespacio en su obra «*Neuromancer*», para hacer referencia a una red de comunicación global mediante computadores, éste se ha extendido por la literatura en forma acelerada. El ciberespacio es entendido como el espacio físico no real en el cual se tienden a desarrollar nuestras interacciones comunicativas mediáticas.

El ciberespacio se nos presenta como un espacio de comunicación caracterizado por una red de canales de información, que se encuentran organizados de tal forma que toda la información acumulada en cada uno los puntos, se encuentra a disposición de todos los puntos de la red, conformando un espacio abstracto de adquisición de información, del cual surge información y se recibe información.

⁴ MORSE, M. (1.994). *¿Ciberia o comunidad virtual? Arte y ciberespacio*, Revista de Occidente, n.152, FEBRERO, 73-90

⁵ RHEINGOLD, H. (1.993). *La Réalité virtuelle*, Paris: Dunod

También se ha explicado su significado, utilizando un símil de fácil comprensión. Se comienza su explicación llamando la atención al lector para que reflexione sobre el espacio físico en el que cree que se encuentra cuando realiza una conversación telefónica con otra persona.

En realidad, ninguno de las dos personas se mueve, por lo menos no físicamente, pero ambos desplazan una porción de sí mismos hasta un plano intangible, pero existente, en el que la comunicación, a pesar de la distancia, se hace posible.

Esta situación tan cotidiana, y diríamos que tecnológicamente elemental en el mundo actual, se verá potenciada e incrementada en un futuro, con las posibilidades que las nuevas tecnologías, las tecnologías avanzadas y los nuevos canales de la comunicación e información pueden tener para la sociedad en general y para el terreno educativo en particular. Así por ejemplo, nos comunicaremos no solamente con un tipo de código, sino que éste se verá ampliado con diferentes modalidades que van desde el sonido al dato impreso, desde la imagen fija a la imagen en movimiento, y desde la comprensión de la señales como la RDSI (Red Digital de Servicios Integrados) hasta la tecnología experimental del ATM (Modo de Transferencia Asíncronico), que permitirá la transmisión de señales visuales en movimiento con altos parámetros de calidad técnica.

Este espacio conceptual, físico, pero no real, es al que podemos denominar: *ciberespacio*; es decir, un espacio físico no real en el cual se tienden a desarrollar nuestras interacciones comunicativas mediáticas. De tal forma que emisores y receptores, establecerán en todas, pero en ninguna parte, espacios de encuentros para la comunicación, superando las limitaciones espacio-temporales que la realidad física nos impone. Esto implicará que podremos interaccionar con otras personas ubicadas dentro de la red global de comunicaciones, independientemente del lugar donde se ubique, facilitándose de esta forma el acercamiento entre las personas, y haciendo viable la idea de la aldea global que formuló en su momento el investigador de las comunicaciones Marshall McLuhan.

Ésta ha sido la idea de aquellos que han pensado la creación de redes informáticas educativas. Lamentablemente, se observa una baja efectividad en lo que se refiere a la «gestión de la innovación», quizás se deba a que no se ha profundizado los temas del impacto cultural y en los procesos de aprendizaje en los individuos que tiene este tipo de tecnología.

En el ciberespacio, para que la interacción y la comunicación se produzcan no sólo es posible abolir el espacio físico como elemento determinante, sino que también el tiempo físico en el que éstas se producen. Tiempo que puede ser el mismo, como también diferente para el emisor y el receptor, facilitándose

de esta manera, la flexibilidad en la comunicación, y permitiendo que las personas para comunicarse no tengan necesariamente que estar en el mismo momento temporal.

En la actualidad, para analizar la realidad virtual y las posibilidades que ésta ofrece en el terreno educativo, se ha formulado una clasificación tridimensional de la misma con tres grandes componentes: herramientas, simuladores y el ciberespacio.

EL NO LUGAR

Estas posibilidades que nos abre este **no lugar**, nos llevarán a establecer nuevas formas de comunicación, y también nuevas posibilidades en el terreno educativo, al entender que la enseñanza y la educación son modalidades inclusivas de todo fenómeno comunicativo, y que uno de los problemas fundamentales que en ellas se originan, es el que dice relación con las comunicaciones entre los que allí participan.

La cultura basada en las telecomunicaciones e informática está teniendo un crecimiento importante en el momento actual. Cada día más ciudadanos acceden a la utilización de nuevas tecnologías de la comunicación y hacen un uso, cuando menos técnicamente correcto, de las mismas. La cuestión o la prevención debe enfatizarse en el tema de que «El espíritu es la presencia de símbolos significantes en la conducta, es la subjetivación, dentro del individuo, del proceso social de comunicación en que surge el significado»; desde ahí se debe entender nuestro planteamiento del uso consciente de las nuevas tecnologías.

La cultura entendida como «el conjunto integral constituido por los utensilios y bienes de los consumidores, por el cuerpo de normas que rige los diversos grupos sociales, por las ideas y artesanías, creencias y costumbres» (Malinowski, B.,1970,42) ⁶ parece indicar que cada uno de los sujetos que intervienen en un proceso de comunicación, apoyado por las Tecnologías de la Información y las Tecnologías de la Comunicación se encuentra dentro de una realidad cultural diferente, y cada uno de ellos tiene su propia cultura.

Este proceso cultural, unido a la no necesidad de transformar la propia por parte de ninguno de los implicados, ya que no es preciso el abandono de su realidad, hace que se establezca una situación de traslado de información y se emplee, en la medida que se conozca, la cultura propia de las tecnologías

⁶ MALINOWSKI, B. (1.970). *Una teoría científica de la cultura*, Barcelona: EDHASA.

utilizadas, pudiendo, por tanto, sólo hablarse de un débil proceso de comunicación, ya que «las personas comunican mejor cuando se sitúan en el mismo universo simbólico y tienen los mismos marcos de referencia» (Marc y Picard, 1992, 29)⁷.

En este caso, sólo se emplean una serie de elementos comunicativos que vienen impuestos por las tecnologías y que, en modo alguno, podemos denominar como cultura, en el sentido que se planteó anteriormente. En el mejor de los casos, podríamos hablar de una «cibercultura», una cultura propia del espacio técnico, que haría referencia, exclusivamente, a los criterios necesarios aceptados que permiten interactuar dentro del espacio creado por las tecnologías de la información y las tecnologías de la comunicación.

Según lo planteado hasta el momento, podríamos definir la *Cibercultura* como una colección de culturas y productos culturales que existen y/o son posibles mediante el uso de Internet, además de las historias contadas acerca de estas culturas y productos culturales.

Las TI y las TC no son simplemente una conceptualización de la realidad, sino que todos tenemos la sensación de que reconvierten las cosas, los tiempos y los espacios físicos, pero también afectan a escala mundial los mercados, los sistemas de conocimiento, la homogeneidad de los estilos de vida y fomentan la conformación de culturas híbridas, en el amplio marco de las migraciones y la configuración de las sociedades plurales.

En 1992, en la conferencia anual de la American Anthropological Association se afianzan los conceptos de cultura cibernética y espacio cibernético o ciberespacio, y se define la **cyborg anthropology** como el estudio etnográfico de las relaciones entre los humanos y las máquinas a finales del siglo XX, en el que las TI y las TC sirven como agentes de producción social y cultural.

Los estudios sociológicos y antropológicos revelan que las nuevas redes de comunicación superan las barreras físicas del espacio y crean un nuevo concepto de espacio en el que los factores físicos referentes a la distancia son superados. A éste se le está empezando a denominar de manera generalizada como «**espacio cibernético**», entendiéndose por tal «el entorno virtual, el no lugar, en el que se encuentran personas que se comunican por o con medios técnicos, y donde «no hay ninguna necesidad de cargar con el estorbo de un cuerpo semejante al que poseemos en el universo físico. El hombre nace y vive dentro de él. Podríamos hablar de una «**tecnósfera**».

Este concepto de espacio cibernético significa que los sujetos involucrados en un proceso de comunicación no abandonan el entorno personal que les es

⁷ MARC, E. Y PICARD, D. (1.992). *La interacción social*, Barcelona: Paidós.

propio, lo que a su vez implica que no existe una aproximación «real» a la realidad de los restantes sujetos.

El espacio cibernético se nos presenta como un instrumento teórico que permite situarnos en una realidad materialmente inexistente, pero que tiene «realidad» en un espacio comunicativo con las nuevas tecnologías, ayudando a analizar los problemas inherentes a esta situación. Es la creación del «espacio virtual».

Cuando uno escucha o lee sobre la cultura cibernética se detecta que se desconoce el impacto de ésta sobre la percepción de la propia identidad. Sabemos desde hace tiempo que la identidad se construye a partir de identificaciones sociales. Somos hijos de, alumnos de tales o cuales colegios, pertenecemos a tal o cual barrio, club o grupo. «Somos» a lo que pertenecemos. Y todas estas instituciones, que dan sustento a nuestra identidad, se caracterizan por ser razonablemente estables.

Imaginemos por un instante que nuestros hijos asisten a clase –en el sentido tradicional de escolaridad– sólo una vez por semana, y el resto del tiempo permanecen en nuestras casas, vinculados al colegio por Internet. El colegio es, en realidad, un grupo amplio de colegios «compatibles» con la red, o varios colegios especializados, por ejemplo, en matemática, física, semiología, lingüística comparada o griego.

En este mismo sentido, imaginemos que realizamos nuestro trabajo para una empresa con sede en Oregón (Estados Unidos), cuyas operaciones están distribuidas en más de 200 localidades del mundo; que los sistemas sobre los cuales estamos trabajando en nuestra casa de Valparaíso, son probados primariamente en la filial de Oxford, secundariamente en Asunción y ampliados en Singapur; que nuestros salarios –variables según el valor agregado de nuestra contribución, medida en unidades de información– son regulados desde Oregón y depositados en un banco en Santiago; que la intervención quirúrgica de nuestra tía –que vive habitualmente en una parcela ubicada en Quillota– será realizada a distancia por un cirujano irlandés.

Podríamos seguir este relato, asumiendo el riesgo de quedarnos cortos acerca de lo que ocurrirá en los próximos 10 años, ya que seguramente el límite de lo accesible estará dado por aquello que podemos imaginar.

La sociedad actual se verá afectada, porque los sistemas de convivencia serán tanto reales como virtuales, y las personas, como sujetos, estarán expuestos a vagar en un mar de soledad o en «sitios donde las soledades coexistan».

Hoy aparece la idea de «no lugares» como concepto central del desarrollo de la cultura, entendida como los sistemas de valores, creencias y normas vinculadas a una nueva idea del espacio. No será sólo el «no lugares» de los

shoppings, de las autopistas, sino el «no espacio» de nuestros hogares, nuestras oficinas, nuestros clubes.

Junto a la idea de «no lugares», hoy estamos en condiciones de sustentar, por los indicios que pueden «leerse» en desarrollo de las nuevas tecnologías, una transformación de similar magnitud en relación con la noción y percepción del tiempo. Desde el pensamiento lineal, en el cual fuimos educados, podemos pensar la convivencia con el presente, pero nunca ni imaginarla con el pasado o con el futuro. En un futuro cercano, el pasado será presente; y no sólo en el territorio del pensamiento, sino que también en el mundo de las imágenes, en los diálogos y en nuestros propios intercambios. En tanto el nuevo código, la nueva lengua de la cultura cibernética, permita despojarnos de ataduras al presente, podremos acceder no sólo a un nuevo concepto de espacio, sino también a un nuevo concepto de tiempo, tal como el de «no tiempo» o «tiempo continuo».

Debido a la transformación de la idea de espacio y de tiempo como consecuencia de la cultura cibernética, la dispersión de las cosas adquirirá una magnitud hoy insospechada, de modo tal que «la visión centrista de la vida se convertirá en cosa del pasado» (Negroponte). Esta dispersión de las cosas provocará una dicotomización social entre aquellos «que pueden» y aquellos que «no pueden» acceder a la cultura de la informatización y de la post-informatización –es decir, al nuevo conocimiento.

En este contexto, algunos sujetos podrán encontrar el camino hacia un proceso de «repersonalización» que significará una restitución de la persona en un mundo signado por la turbulencia. Será un proceso en el cual los conocimientos y los afectos ganarán un importante espacio, como parte de una «resignificación» de un mundo que ha ido perdiendo sentido como consecuencia de la pérdida gradual de lo imaginario y lo simbólico.

La «interiorización con el otro» -la co-intencionalidad- será, desde nuestra perspectiva, una de las vías para rescatar al sujeto de la pérdida de identidad y del sentimiento creciente de soledad. Ello requerirá un trabajo personal solidario, es decir, un trabajo con otros que posibilite la preparación para un cambio de dimensiones aún insospechadas, en el que se preserve y se enriquezca el «sí mismo» como dimensión central del sujeto rescatado.

La cibercultura es una nueva grilla que cubre el planeta, representa inhibiciones y posibilidades, pero no se puede desconocer que existe la posibilidad de participar en conversaciones y grupos de trabajo que permitirán desarrollar nuevos proyectos educativos y culturales, y recrear o enriquecer los proyectos existentes.

Margaret J. Wheatley en su libro *El liderazgo y la Nueva Ciencia* comenta que el mundo computarizado ha creado nuevas imágenes con el concepto de ciberespacio, “término usado para describir el aire lleno de información que recuperamos electrónicamente.. invisible, pero esencial,

flotando en las ondas del aire, recuperable quién-sabe-dónde” y que “está haciendo del espacio algo más que un miembro activo en nuestras organizaciones” (1992:87). Ella continúa su texto desafiándonos a pensar las cualidades del espacio organizacional en este nuevo contexto. Seguramente en el futuro próximo escribiré algunas líneas sobre este tema, pero por el momento, como ella, dejo planteado el tema del espacio organizacional entramado por cables de fibra óptica.