

TECNOCULTURA Y DESEMPLEO: LAS TECNOLOGÍAS DEL ENTRETENIMIENTO BASE PEDAGÓGICA DE LA GLOBALIZACIÓN

Luis Felipe Jiménez Jiménez*

Resumo

Com o avanço extremo do processo de globalização e a consolidação dos programas econômicos do neoliberalismo, o desemprego, a aposentadoria forçada, a contratação temporária e a evasão escolar causaram um efeito imediato: a criação de uma massa social marginalizada e ociosa, convertida num problema latente para qualquer organização política. A solução aparente está num dos fatores que determinaram a expansão da globalização: a tecnologia. Esta tecnologia, por meio da televisão e do espaço cibernético, propõe-se a ser um meio de educação e entretenimento dessa imensa massa, cujos resultados não somente podem ser funestos para a autonomia do indivíduo, como também ameaçam levar a cultura a um colapso.

Palavras-chave: Tecnocultura; Globalização; Desemprego; Educação.

Ciertos propagandistas de la globalización se empeñan en demostrarnos que hay un sentido y un destino en aquel fenómeno histórico, es decir, que el proceso de la globalización es irreversible. De modo que entendiendo por irreversible lo necesario e inevitable, se evidencia que mientras estemos bajo las leyes del mercado, esa condición de necesario se diluye en un fondo donde lo que reina en verdad es el azar. Ningún economista puede garantizarnos hoy en día la regularidad y previsibilidad a largo plazo de los procesos económicos. Todo lo contrario, por desgracia el azar como concepto es compatible absolutamente con la realidad que nos están planteando las diversas manifestaciones de la globalización¹.

En esta forma, si atendemos a la idea de que la globalización o los procesos globalizadores son de suyo, procesos irreversibles donde no interviene la voluntad colectiva ni individual, de lo que estamos hablando es de procesos contradictorios, relaciones de fuerza en lucha, de los cuales nada podemos definir más que la incertidumbre. Y entendemos por incertidumbre en este caso, la total falta de previsión, o la imposibilidad de determinar con exactitud la ocurrencia espacio-temporal de un hecho. Así, toda acción realizada u organizada por las voluntades colectivas o

individuales se efectuará sobre la imposibilidad de no poder nunca apelar a un momento de verdad o de certeza absoluta, por lo menos en materia social, filosófica o política.

Esto sólo sería posible relativamente en las matemáticas, pues ni las ciencias naturales como la física garantizan hoy en día la total precisión². Y con más veras, en el ámbito de las humanidades, toda verdad será objeto de duda y de revisión. La globalización como problema cultural, que ressignifica el *kosmos*, es ante todo un problema de “humanidad”, no de lógica, ni de matemáticas. La globalización, en su proceso cultural, se evidencia como una realidad, pero como una realidad ambigua, reconocida hasta por sus detractores y desconocida por cada uno en sus particularidades. Esa es la tarea de la filosofía, disipar algunas de las ideas que han hecho de la verdad de la globalización un sinónimo del futuro ideal, pero al mismo tiempo denunciar las ideas que se mantienen como verdaderas y evidentes sobre el desarrollo de este proceso.

En primer lugar, observemos que lo que básicamente está en riesgo dentro de los diversos procesos de globalización, no es ni la ciencia ni la tecnología, ni la economía o la política en sí mismas. Lo que está radicalmente en peligro es la cultura en la que hemos sido criados, nos hemos habituado y dentro de la cual hemos pensado y construido nuestro estilo de vida, es decir, nuestra cosmovisión, la idea de lo que creemos es el orden de las cosas. En breve, en los últimos veinte años hemos visto como el acrecentamiento del proceso llamado globalización ha hecho trizas ideas y símbolos adquiridos en el hogar y la escuela, en los que afincamos la guía de nuestra existencia y por lo cual vemos amenazado nuestro futuro.

* Colombiano, abogado, Universidad Libre de Colombia; Filósofo, Universidad Colegio Mayor del Rosario (Colombia). Doctor en Filosofía y Ciencias de la Educación, Universidad Complutense de Madrid (España). Actualmente es profesor-investigador en la Universidad Autónoma de Zacatecas (México). E-mail: lufenez@botmail.com.

Si en este orden de ideas, imagináramos a un arqueólogo que dentro de unos siglos quisiera reconstruir la vida cultural de nuestro tiempo, observaría fácilmente que ésta estuvo determinada por dos factores principalmente: la masificación y la tecnología. Ambas se interrelacionan y se impulsan mutuamente. El mundo contemporáneo dejará así como símbolos culturales a la posteridad, entre otras manifestaciones del espíritu, los aparatos de televisión y las computadoras con que se divertían y educaban la mayoría de los hombres del nuevo orden mundial.

Estas son apenas algunas manifestaciones de lo que otrora Aldous Huxley denunciaba, hace más de cuarenta años, cuando establecía la perfecta conexión que había entre masa, tecnología y organización³. En una sociedad superpoblada, la respuesta ante la presión por la obtención de alimentos y sobre los recursos disponibles, encuentra en la tecnología su estímulo de crecimiento y su mecanismo de control. Así el orden social tiende a ser mantenido por máquinas de producción masificada más eficientes y costosas, imposibles de permitir el acceso a hombres modestos con insuficiente capital para hacerse a alguna de esas máquinas de producción a gran escala. El poder económico y político se centraliza en unas manos y pone en peligro la idea de democracia.

Vemos aquí la primera y principal gran amenaza cultural que vivimos con el desarrollo desmesurado del capitalismo en el siglo 20, y este peligro lo vemos confirmado en estos últimos quince años, pues el proceso de globalización ha sido ante todo un proceso económico, en el que el neoliberalismo hace uso de una idea de democracia *sui generis*, donde uno de sus conceptos pilares la “persona” se pone en entredicho, y en su idea de debilitar el sistema de Estado intervencionista, procura la reducción de los controles administrativos, y busca dejar en manos del gran capital el destino de las antiguas naciones.

Estamos ante una nueva fase del Mundo Feliz, en la que la seguridad del capital no está en el monopolio de control estatal, sino en los monopolios privados. Lo que a la larga significa, que los hombres modestos viven en teoría en una sociedad libre

pero cada vez más uniformada en la práctica, con la amenaza permanente de la extinción de sus formas de trabajo y de vida, si estos ya no son rentables ni competitivos.

La literatura social de finales del siglo 20 nos ha dejado algunos testimonios al respecto, por ejemplo, la historia de un personaje de la novela de José Saramago, *La caverna*, el alfarero Cipriano Algor, nos puede servir para ilustrar la forma de cómo un modo de vida tradicional se extingue de un momento a otro a consecuencia de las políticas económicas de la globalización. Su trabajo de alfarero ante la aparición de un nuevo producto más eficiente y competitivo, “*unas piezas de plástico que imitan el barro, y lo imitan tan bien que parecen auténticas, con la ventaja que pesan menos y son mucho más baratas*”⁴, prueban que la situación del individuo en su totalidad está amenazada: “*...imaginar lo que sería quedarse de repente sin trabajo, alejarse de la casa, la alfarería, del horno, de la vida*”⁵. El sistema económico, según algunos analistas, en la medida que ha sido acelerado por los progresos tecnológicos no sólo ha dejado a la vera del camino a hombres como al artesano de Saramago, sino a granjeros, obreros, industriales y trabajadores de servicios por máquinas, productos de la era de la comunicación y de la información. El trabajo es ya el privilegio de unos pocos y el desempleo permanente parece ser el destino de la mayoría⁶. Esto no es una expectativa, esto es realidad inmediata.

En este orden de ideas, la cultura de la distracción se hace más apremiante y necesaria que nunca. ¿Qué hacer con estos desempleados, jubilados, potenciales vagos o revoltosos a la orden de estados psicológicos de depresión o de ánimos encendidos de inconformidad social? ¿Qué hacer con esos jóvenes que el sistema educacional excluye y que el ámbito laboral condena a contratos temporales o inestables, quedando a merced de un “tiempo libre” ocupado por la frustración, sin sentido ni fin? En primer lugar la estrategia de una sociedad que pone todas sus esperanzas en la eficiencia y en la producción, tiene que pensar en homogenizar a sus miembros. La función de la ética social o de las éticas empresariales juegan un papel indispensable, su finalidad es conseguir que un individuo angustiado por perder el sustento de su vida y muy seguramente de su familia, trate de sostenerse en forma abyecta al trabajo.

Cipriano Algor tiene siempre que enfrentar a jefes y subjefes de compras educados bajo estos principios: “*Para el Centro, señor Algor, el mejor agradecimiento está en la satisfacción de nuestros clientes, si ellos están satisfechos, si compran y siguen comprando, nosotros también lo estaremos.*”⁷, le responde despectivamente el subjefe del centro comercial a este hombre que está a punto de perder el sentido de su vida con la descalificación definitiva de su trabajo. Hombres como él, convencidos de que el destino de la empresa es el mismo que el de ellos; hombres de empresa, “ajustados”, “adaptados”, con sentido de pertenencia, que trabajan en grupo, poseen lealtad de grupo, que exhibe una “conformidad dinámica”, como señala Huxley, constituye un tipo especial de individuo con una caracterología propia: el gregario, el subordinado, el funcionario que nunca queda mal, que siempre se inclina ante sus superiores y que, ahora bajo la amenaza del desempleo, se arrodilla⁸. Empleados que engrosan la cadena infinita del ser jerárquico, hombres que mandan, mandados a su vez por otros,



hasta no poderse reconocer de donde viene la orden ni quien dirige al mundo.

Pero un orden así, tan sórdido, no está ni mucho menos garantizado de tener tarde o temprano sus rebeldes, sus desestabilizadores. En estas condiciones tan agobiantes, en las que un trabajador sólo es un engranaje, pero que tarde o temprano – en tanto siga siendo hombre – puede reaccionar. Se requiere de medidas de control más sutiles que la amenaza del desempleo. Se requiere que no provoquen conflictos. Huxley preveía un mecanismo: la libertad sexual y las drogas. Habría que añadir a éstos instrumentos los *mass media* en sus versiones más sofisticadas, la televisión y la informática, que amplifican el deseo y la ilusión individual en forma masificada, facilitando formas de control mucho más efectivas que cualquier mecanismo represivo o de vigilancia tradicional.

LA TELEVISIÓN: EL ENTRETENIMIENTO COMO MUNDO

En esa medida, las herencias culturales del siglo 20, herencias tecnológicas en lo fundamental, fueron diseñadas en proporción a esa masa. Por lo tanto, la televisión, la informática y los espectáculos masificados cumplirán la función de distractores, junto con los demás condicionantes que crecen a su alrededor (drogas, alcohol, educación condicionada, pornografía, esoterismo etc.).

Desde la última mitad del siglo pasado, asistimos a un desarrollo inusitado de la llamada industria del entretenimiento. No hay nada de malo en ello. Pero por Marshall McLuhan sabemos que lo que importa cuando enfocamos la vida social en su conjunto, no es tanto el contenido del mensaje, sino más bien el modo de transmisión utilizado, es decir, el *medium*, el sistema técnico que asegura la difusión del contenido⁹. En otra forma, la cultura difundida se ve transformada por el órgano de difusión. Lo que trae como consecuencia que el cambio en los sistemas de comunicación es esencialmente el hundimiento de todos los hábitos de vida educacionales, sociales, morales, estéticos y políticos directamente ligados a la antigua cultura.

Digámoslo de una vez, la televisión anuncia la nueva cultura y le ayuda a crear las condiciones para su territorialización. Desde los años cincuenta, generaciones enteras han tenido como maestro o como amigo fiel a la televisión. Sabemos que la televisión no se limita a informar, también persuade. En un principio la repetición de la información en diferentes formas, podía favorecer la comunicación y el discernimiento por parte del telespectador. Podía entenderse el papel político que jugaba, permitiendo consolidar las creencias y los valores oficiales, a disimular las tensiones y a legitimar el orden establecido. Su finalidad se identificaba con el reflejo de las orientaciones de la sociedad, posibilitando que esa sociedad se hiciera más crítica.

Pero del mismo modo que ésta era su finalidad cultural y democrática, la televisión sugiere qué otros sistemas utilizar, qué tipo de teléfonos, de discos, de libros podemos consumir. Organiza nuestro entorno de comunicaciones de un modo que ningún otro medio – ni siquiera la computadora – tiene el poder

*Esa aceptación de la televisión
como un objeto natural,
nos demuestra hasta que
punto nos ha adaptado
a ella. Y la consecuencia
directa de ese hecho es que
hemos aceptado sus verdades
relevantes o irrelevantes como
absolutamente razonables*

de hacerlo. A lo largo del siglo, la televisión se convirtió en una forma de comprender el mundo, de un modo no problemático, del cual sus usuarios se hicieron poco conscientes, e inclusive se le acepta con toda naturalidad. El televisor así dejó pronto de ser sorpresa. Invadió nuestras habitaciones, pocos dudan de la realidad de lo que se ve en ella. De modo que hoy es indudable afirmar que la televisión moldea la cultura. Aún más, la ha moldeado hasta tal punto que se acepta como natural.

Esa aceptación de la televisión como un objeto natural, nos demuestra hasta que punto nos ha adaptado a ella. Y la consecuencia directa de ese hecho es que hemos aceptado sus verdades relevantes o irrelevantes como absolutamente razonables. Mas no se puede pasar por alto, que la base de la fascinación que ejerce la televisión sobre el público, es su capacidad de novedad, de provocar curiosidad por todo lo que salga de la rutina. De ahí que su finalidad de reflejar las orientaciones sociales, casi nunca se cumpla y más bien tiende cada vez menos a mantener los valores establecidos y a desarrollar el conformismo social. En breves palabras, la televisión por su estructura misma, por su papel dentro de un orden social basado en una sociedad conformada por individuos privados de satisfacciones y gratificaciones materiales importantes o que no alcanzan los objetivos que justifican la actividad económica, o que simplemente están quedando al margen del orden social, como un sector ocioso, consigue transformar nuestra cultura en un vasto teatro al servicio de la industria del espectáculo.

En efecto, la televisión corresponde a una exigencia de la sociedad industrial que, sin ella, no sabría conseguir la integración de individuos poco favorecidos económicamente. La televisión necesitó inicialmente un medio social y político adecuado para su éxito, éste fue sin duda la democracia liberal y la señalada so-



*podemos preguntarnos en
qué medida la televisión
ha afectado los valores de
nuestra cultura, sobre los
cuales se ha supeditado el
equilibrio de la civilización*



ciudad industrial. En otros medios, con sistemas centralizados o autoritarios, el desarrollo de esta tecnología siempre fue limitado. En una economía de mercado relativamente libre, la televisión se hace necesaria. Y, sin embargo, fue por azar, pues la televisión no apareció porque se le necesitara. Apareció porque la inventaron y porque se pudo fabricar ese equipamiento, y su desarrollo resultó gracias a que correspondía a unas necesidades que en principio no eran forzosamente específicas de la sociedad en que apareció. Pero tuvo la suerte de ser un espectáculo hermoso, una delicia visual, que poco a poco se fue quedando hasta emitir en cualquier hora y en cualquier país que se dijera libre.

Decir que la televisión es entretenimiento, no es sino confirmar un lugar común. El problema radica en establecer, ¿por qué las emisiones televisivas pueden responder al deseo de evasión? Y la respuesta casi lógica no parece ser demasiado difícil. En un medio social expuesto a diversas presiones, tensiones y frustraciones, el escapismo parece ser la nota común de sus individuos, angustiados y deseosos de evadir la realidad. Así la televisión se ha ido constituyendo en el formato de la representación de toda experiencia. El mundo con que nos pone en comunión la pequeña pantalla, revela siempre todo acontecimiento como entretenimiento. Nuestra realidad si no toma la apariencia de interesante, sí debe hacerlo de espectacular y emocionante.

Podría decirse lo mismo de otros medios masivos de comunicación y de distracción, pero ni la radio ni el cine se prestan al ejercicio del pensamiento simbólico como la televisión. Su comunicación no es conceptual, sino audiovisual, esto significa que no requiere de la descodificación de los signos escritos, y repercute en la afectividad sin pasar por la mediación del intelecto. La fuerza de sugestión abarca todos los discursos y lo convierte, aún con la aparición del ordenador, en el principal modo cultural que tenemos para conocernos a nosotros mismos.

De manera que la televisión escenifica el mundo, se hace modelo de cómo se ha de organizar éste. Y a todos los que hemos visto televisión, nos consta qué es esa visión del mundo: desde el punto de vista informativo se presenta al público lo insólito, lo excepcional o lo anormal. Exactamente lo que otras culturas

hubieran considerado como lo maléfico, o lo que las culturas primitivas rechazaban por medio del tabú y de las purificaciones. Mircea Eliade nos recuerda que los ritos de paso son símbolos que permiten negar el cambio reinsertándolo en una red de reglas y repeticiones¹⁰. La inversión que ha logrado la televisión en nuestra cultura nos ha acostumbrado a las catástrofes, a los crímenes, a la corrupción de los jefes políticos, hasta el punto de adoptarlos como hechos naturales. Se ha generado la ilusión de dominar así el cambio o el devenir, de tener un control sobre la historicidad, cuando en realidad lo que se ha conseguido con esa inversión es la transformación de lo numinoso, de lo sagrado, en espectáculo.

Una vez dicho esto, podemos preguntarnos en qué medida la televisión ha afectado los valores de nuestra cultura, sobre los cuales se ha supeditado el equilibrio de la civilización. McLuhan ya había previsto que la televisión, al penetrar y acaparar la personalidad del sujeto receptor, en lo que ésta tiene de más íntimo, desgasta los valores del racionalismo y del universalismo, y favorece, por el contrario, los que conducen al compromiso individual, a la profundización de uno mismo y al particularismo¹¹. De modo que lo que pronosticaba Huxley, es apenas obvio: la turbación y la inquietud de la juventud contemporánea, y más concretamente de los fenómenos sociales tales como el uso de drogas, o la búsqueda de emociones fuertes, la primacía del acontecimiento brutal, no sólo son síntomas sino los efectos de la comunicación por la imagen y el sonido y, más especialmente, de la televisión.

Por lo tanto, la televisión genera sus propios valores, y estos son proporcionales a la economía de mercado, al neoliberalismo y a la mundialización a ultranza. Y parodiando a McLuhan, en esta nueva galaxia, tales nuevos valores los percibimos hoy:



*o joven con un proceso
educacional truncado la
imagen televisiva le aporta a
estos individuos una realidad
tranquilizante, evitándoles
la confrontación arriesgada
con el entorno. Creyendo que
estamos conectados con el
mundo, nos alejamos cada
vez más de él.*



todo lo que escapa a la regla; todo lo que viola la ley natural y social; todo lo que se aparte de las categorías y de los arquetipos definidos la televisión lo revierte en sus propios valores. Lo espectacular como valor supremo, como educador, orienta las elecciones de lo que merece atención, es el ideal de civilización que se reivindica desde esta tecnología.

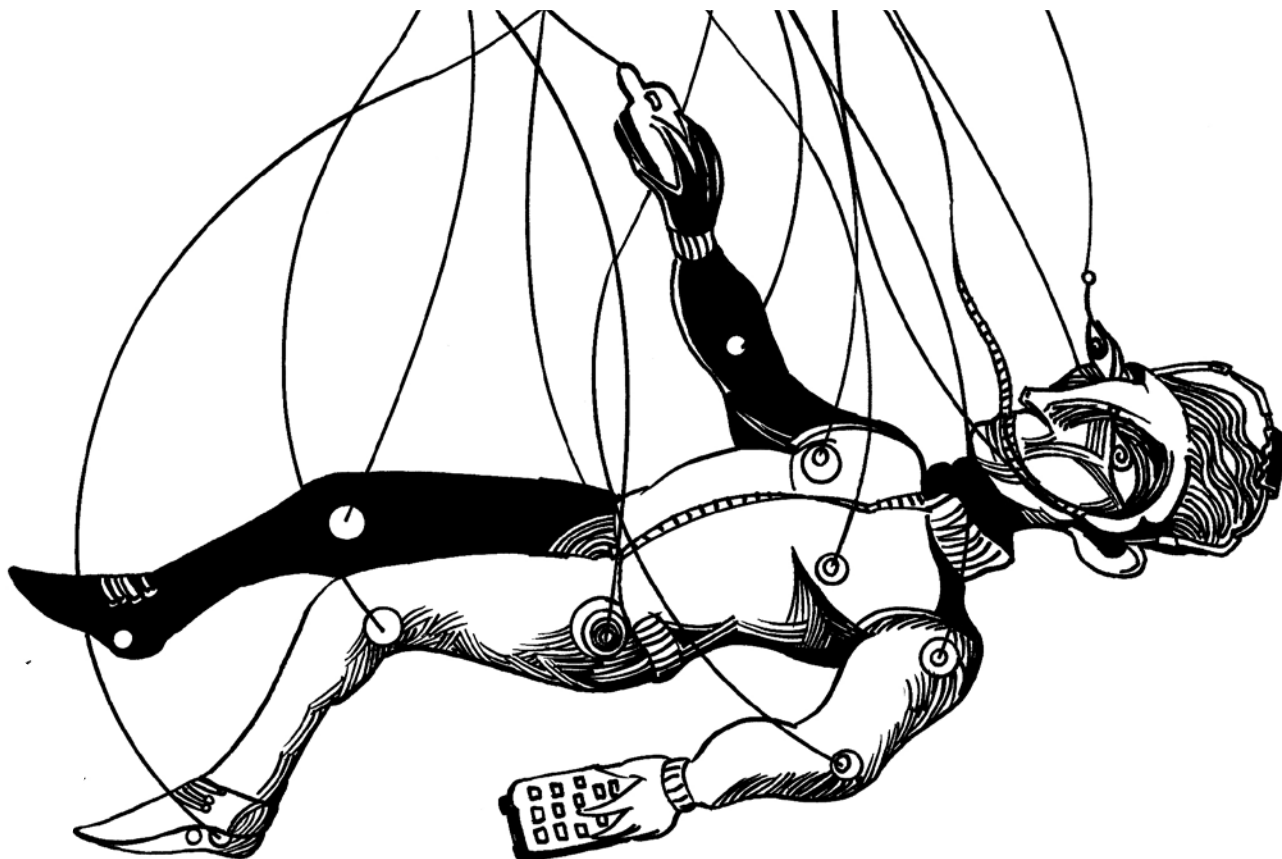
Las imágenes que nos emite, un espectáculo o una información de actualidad, sólo son duplicaciones, copias de la realidad. Saragamo, en la obra citada, siguiendo el mito de la Caverna de Platón, nos revela cómo aceptamos dejarnos arrastrar por las sombras, con la diferencia que nuestros cuerpos no requieren estar encadenados, sino que lo hacemos libremente. El individuo prefiere que lo contenten adormeciéndolo, que ser despertado bruscamente para demostrarle que es un desgraciado. Asimismo, Ernesto Sábato, en su lúcido ensayo *La resistencia*, lo destaca con total claridad: "*La televisión nos tantaliza, quedamos como prendados de ella*"¹².

Y si se es desempleado, jubilado o joven con un proceso educacional truncado la imagen televisiva le aporta a estos individuos una realidad tranquilizante, evitándoles la confrontación arriesgada con el entorno. Creyendo que estamos conectados con el mundo, nos alejamos cada vez más de él. Hemos perdido los espacios de ocio que nos conectaban con el mundo, reemplazándolos por los jolgorios espectaculares transmitidos por televisión en Navidad y Año Nuevo; perdimos el gusto por el trabajo artesanal, cuando tenemos tiempo libre; las nuevas generaciones están perdiendo el hábito de la lectura como placer; e igualmente, se va perdiendo la tranquilidad de los cafés que

han dejado de ser lugares de encuentro para ser sustituidos en centros de negocios virtuales.

La lógica del enano mental siempre dirá "todo tiene que cambiar" y el "progreso es inevitable". Pero cuando lo que se está poniendo en juego es la posibilidad de que el ser humano piense; cuando una población prefiere estar distraída en trivialidades transmitidas a toda hora por la tele; o, cuando se confunde cultura con entretenimiento; cuando la conversación pública se reduce al último partido de fútbol, la última telenovela, los escándalos de los *talk shows*, los últimos asesinatos seriales; cuando la vida de los hombres se convierte en un auditorio de testigos del espectáculo de la vida de otros, lo que está en peligro es la civilización, y la necesidad de adaptar el orden de los valores a una nueva sociedad que se dice despuntar. Se exigen urgentes revisiones, pues ésta – la televisión – no sólo es la base tecnológica, sino que es la nueva pedagogía sobre la que se ha construido la globalización.

Ahora bien, la televisión como parte de la tecnología no es neutra, sino ideológica, y así se concibe como una de las bases fundamentales del desarrollo de la mundialización, a la cual además de facilitar su éxito como medio de difusión masificada, consigue con sus propios avances técnicos introducirse, como el cable o la transmisión de los sistemas de satélite, en cuanta cultura particular exista (étnicas, religiosas, regionales, nacionales) hasta los intersticios más íntimos de la vida de cada individuo. Y en ese sentido, la globalización no uniforma, pero hace que los valores sagrados o los más elevados símbolos espirituales de un pueblo,



una etnia o una cultura particular, se transformen simplemente en mercado. Sin embargo, la televisión sólo ha sido el tamiz sobre el que se ha preparado la mente del hombre contemporáneo para ascender a un nuevo peldaño, a la más alta y refinada ilusión que ha conseguido la tecnología: el *ciberespacio*.

EL CULTO AL “CIBER”

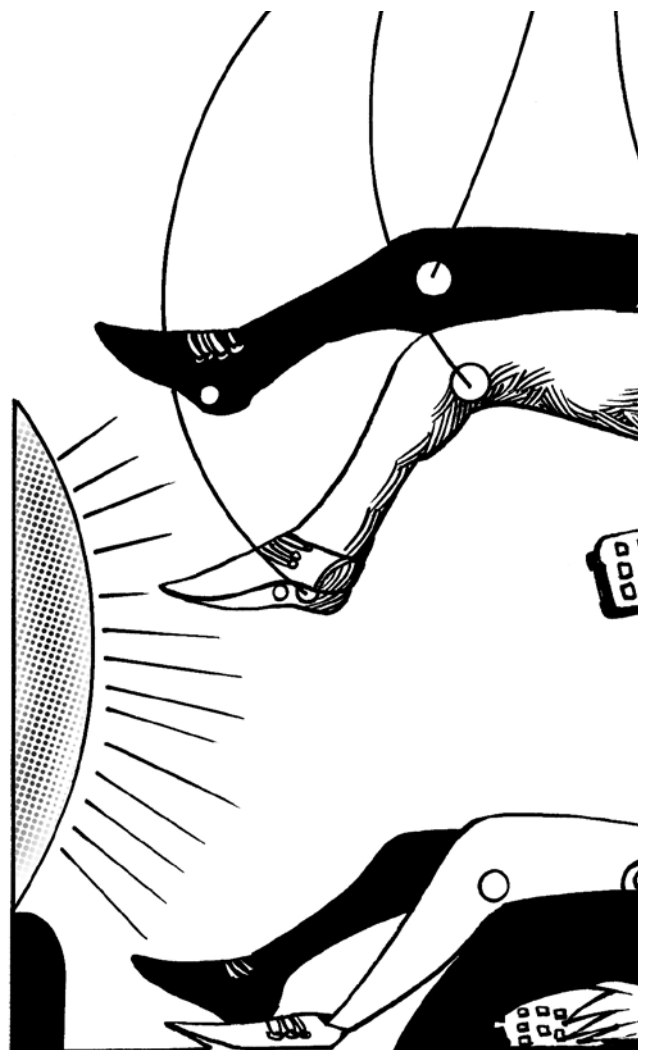
La llamada realidad virtual o “ciberespacio” nos prepara para vivir en un mundo que, de hecho, nos brinda cada vez mejores medicinas, nuevas herramientas para pensar, robots más inteligentes, edificios más seguros, mejores sistemas de comunicación, medios educacionales maravillosamente efectivos y una riqueza sin precedentes. Pero también, desde el punto de vista individual, inevitablemente ha cambiado nuestras formas de comportamiento, creando nuevos hábitos y modificando nuestro habitual modo de pensar. Inclusive, si un niño de hoy y del inmediato futuro ha sido educado en un medio absolutamente virtual, seguramente pasa la mayor parte de su tiempo conectado a un simulador activo, en el que tiene acceso no sólo a toda la información mundial posible, sino que puede tener a su disposición todos los puntos de vista de tal manera que los dinamiza y compara.

Al mismo tiempo, esta situación de “cibernauta” le permite a nuestros chicos evitarse ir al videoclub o a las salas de juegos de videos, pues desde su casa está conectados al sonido de alta fidelidad, los videos de largo metraje, o a los textos de cualquier modesta biblioteca de barrio hasta la del Congreso de los Estados Unidos. Y con él, nosotros mismos nos hemos hecho parte de una economía mundial nueva, conectada por miles de millones de máquinas capaces de planificar, comunicar y prever los extraordinarios réditos que obtendremos en nuestras operaciones. Lo mejor es que todo ello lo podemos realizar en “ambientes responsivos”, donde compartimos nuestras sensaciones con otros. Ambientes que, seguramente con la ayuda de los psicólogos, permiten que las juntas y congresos de empresarios, gobernantes, científicos, médicos, artistas, sean adecuados y suficientemente atractivos para una perfecta y límpida comunicación intersubjetiva, así los participantes se encuentren en los lugares más recónditos del planeta.

La solución de problemas aparentemente se hace más eficiente. Desde las parejas que se encuentran lejos, separadas por inmensos espacios geográficos, hasta las órdenes políticas y económicas superan la distancia y el tiempo. Gracias a ello se cree que se ha intensificado la creatividad y se ha hecho posible la comprensión. Algunos profesores han abandonado la clase tradicional y ahora se convence de las virtudes de la “asesoría en línea”. Sin duda, las comunicaciones en verdad enriquecen no sólo nuestra vida cotidiana, sino las relaciones sociales. La nueva sociedad ideal ya no es un estado o una ciudad convencional, sino la “comunidad virtual”. Y todo esto, muy probablemente, nos está cambiando y cuando la máquina correcta, más sofisticada y mejor programada logre franquear unas cuantas barreras, sin duda, logrará de nosotros un funcionamiento óptimo¹⁵.

Sin embargo, un creciente y más llamativo número de espacios virtuales se están diseñando para ser habitados y experimentados en su propio interior. El mejor ejemplo lo proporcionan los juegos virtuales, en los que se crean experiencias dramáticas espaciales que serían imposibles en el mundo físico. En ellos se puede volar a velocidades terroríficas, a través de un espacio tridimensional amueblado con objetos “sólidos”, en el que el usuario puede sentir la aceleración, los choques y el estremecimiento que producen sus estallidos y los rebotes de los objetos que obstruyen el paso¹⁴. Ahora, estos divertidos juegos son útiles también para diseños más convencionales, para propósitos más comerciales, educacionales o sociales. Y así nuestro ciberespacio aparece casi como una entretenida y eficiente herramienta, que sirve para diseñar ambientes lúdicos desde aulas virtuales hasta museos como el Guggenheim de Bilbao¹⁵.

En el fondo nos encontramos ante un *summum* de posibilidades que amplía y mejora procesos de trabajo a la vez que abarata costos. Una reorganización del orden de producción y de la industria, que al igual que lleva a la desaparición del lugar desde donde nos comunicamos o desaparecemos en el espacio virtual mientras estamos “inmersos”, la máquina a la que nos



conectamos no tiene autor ni patria, ha sido construida por partes, en fábricas distribuidas por todo el planeta. Locaciones anónimas que hablan también del anonimato de su creador, y promueven la idea de una colectividad mundial. La planificación del orden mundial aparece así sin centro específico, ni desde el punto de vista económico ni político, un orden que divide al mundo en especialidades, del mismo modo que se interconectan para producir un efecto “real” en cualquier parte del mundo.¹⁶

No obstante, identificar la nueva utopía con la “aldea global” a que aspiraba Marshall McLuhan, no es suficiente para reconocer en ella un conjunto de aspiraciones que contengan un modo ideal de vida. Como toda ilusión aspira a suplir la realidad, haciendo, en este caso, de la tecnología su metafísica y del “ciberespacio” su ética y su estética. Tanto los sectores ideológicos de la derecha como de la izquierda creen que con la entrada del ciberespacio todos los problemas de la realidad podrán ser resueltos desde las proyecciones hechas en la virtualidad. Se olvida desde el principio que la tecnología no es un simple conjunto de herramientas útiles y manipulables para el hombre, sino que se accede a un nuevo medio – como bien lo había señalado McLuhan¹⁷ y lo han comprendido los creadores de la realidad virtual –, se accede a una nueva cosmología, a un ambiente que impone sus reglas y su sentido al que se arriesga a vivir en su interior. En ese sentido, la tecnología igualmente nos circunscribe a sus propias reglas. Por consiguiente, ese tejido electrónico no es un principio de moral, ni bueno ni malo, sino un contexto de vida, un *ethos*, que implica un orden que influye sobre la realidad.

Por lo demás, cantidades ingentes de información se han encauzado a través de programas científicos y técnicos que los dirigen. Pero lo grave es que la eficiencia de esa planificación de la información, lleva a sobrevalorar los datos respecto a las ideas, por lo que en muy poco tiempo la percepción social ha llegado a creer que todo lo que aporta la computadora es mucho más que información¹⁸. Confunden ideas con información, y le dan a esta última la confianza de ser absolutamente cierta y veraz. La empresa, las organizaciones científicas y tecnológicas, pronto asumen esta ilusión de infalibilidad como una realidad. El ordenador a través de sus reglas lógicas y matemáticas, se convierte en una especie de tribunal de la razón que pondera y cualifica el mercado, la moral y los gustos de los consumidores.

Con esa especie de “acondicionador psíquico”, a finales del siglo 20, la tecnología, la sociedad y la cultura se consideraron maduras para dar un paso más en una operación de ingeniería que nos permitiría atravesar la pantalla, vivir más allá del cristal, en el “ciberespacio”, el término que acuñara – ¿casualmente otro escritor? – el novelista de ciencia ficción William Gibson¹⁹ como

forma de enunciar una nueva fantasía, un nuevo *u-topos* en el cual, esta vez sí, estaríamos todos en capacidad de experimentarlo y vivirlo juntos como una “alucinación consensual”.

Plasmado el espacio cultural en el cual era posible la realidad virtual, había sólo que establecer sus mecanismos de atracción. Unida la pasividad del televidente con la actividad del usuario de ordenadores, se trataba de que quien traspasara el cristal de la pantalla, no sólo fuese un visualizador sino un actor. Así, en esa pérdida de la distancia y del tiempo radica la gravedad de esa asociación de la pantalla de televisión y la de la computadora, unida a un sistema electrónico de sensores, permitiendo que la distancia entre el ojo y la pantalla se cierre en la “inmersión”. Ya no hay espectador, ahora se es actor, el usuario siente que es una

amplificación del dominio de su visión y, cree en la apariencia de moverse *a través de...* un espacio que puede ordenar y controlar. Experiencia que es el perfeccionamiento de la caverna platónica, pues ahora una serie de “esclavos sin cadenas” pueden compartir con otros usuarios en las mismas condiciones, divisarlos y dejarse divisar a voluntad, e inclusive – en proyectos más sofisticados como la nanotecnología o las prótesis electrónicas –, estamos próximos a ver transformados nuestros cuerpos en un interfaz, una conexión amplificada de nosotros mismos²⁰.

En esos ambientes virtuales, un Cipriano Algor ya no perderá el sentido anonadado por las sofisticaciones tecnológicas del centro comercial al que tendría que ir a vivir, sino que en los nuevos avances vivirá con ellos, estará “inmerso”. Con todo, tales adelantos de la realidad virtual aún no han abando-

nado, sino que retoman previamente las coordenadas de la *res extensa* cartesiana. Si se observa con atención, el espacio “ciber” sigue conformado por un plano que somete a una especie de materia inerte, la cual es movida bajo la dirección de las leyes de la mecánica, es decir, las matemáticas y la lógica. Sólo que el mundo mental del usuario, que es el objeto de la ciencia y la tecnología virtual, la *res cogitans*, ya no está en manos de los moralistas y teólogos, sino de los ingenieros informáticos. En la metafísica cartesiana, el cuerpo es máquina y dependiente del alma. Cosa semejante parece inspirar a los constructores del ciberespacio.

Sin duda, el cuerpo puede situarse en la silla y en los dedos que sostienen el guante informático, pero desconectado del mundo, navega a través del paisaje cibernético o del internet, la localización del “yo” deja de estar presente en el espacio físico. Al pasar el portal del módem, atravesamos el espacio-tiempo, reapareciendo, violando las leyes físicas y la localización en un espacio geométrico euclidiano o las propias coordenadas cartesianas, en “otro mundo”, en un universo paralelo fuera del concebido como nuestro entorno físico natural. Las máquinas

■

Ya no hay espectador, ahora se es actor, el usuario siente que es una amplificación del dominio de su visión y, cree en la apariencia de moverse a través de... un espacio que puede ordenar y controlar.

■

*¿Qué hacer? ¿Cuál es
la función y la
responsabilidad de
los profesionales de las
ciencias sociales y los
humanistas ante esa
perspectiva que se acerca
y que parece abocarse
hacia el colapso?*

*Dos alternativas parecen
surgir en el horizonte
histórico: una es la educación;
la otra es la estética.*

abstractas, productoras del ciberespacio, por un momento dan la impresión de estar en capacidad de producir una nueva separación entre “psyche” y “soma”, donde casi como experiencias extáticas, la primera puede ser transportada hacia niveles insospechados, en tanto que si no logra prescindir totalmente del cuerpo, lo reduce a un mecano amplificador de los sentidos²¹.

La realidad duplicada se convierte en espacio anulado por la velocidad de las comunicaciones, el tiempo es el instante y el individuo pierde el sentido de lo que ocurre a su alrededor y acepta como “natural” y “verdadero” lo que ocurre a la distancia, convencido aún de ser dueño y señor del control de reino virtual con el que interactúa y consigue sus mayores satisfacciones. Esto es lo que se conoce como la telestesia, una especie de percepción a distancia: televisión, telefax, telepresencia, telesexo²². La imagen que nos llega a través de los media o del internet de una realidad distante, distorsiona y disloca nuestra percepción produciéndonos la fascinación de lo otro bajo el revestimiento de imágenes de guerra, de sufrimiento o de pornografía acompañadas generalmente de avisos publicitarios, música y ambientaciones próximas al cine. Sin embargo, son verdades sobre una realidad, pero abstracta, exangüe, formalizada por ese torrente de imágenes que nos hacen tan insensibles a lo que nos transmiten como indiferentes.

Encerrada la mirada en esa nueva estructura, la ilusión vuelve a suplantar la realidad, pero lo que es peor, ya no puede diferenciarse con una experiencia alternativa o un extrañamiento de la conciencia, conectadas nuestras percepciones a la pantalla de televisión, a la de la computadora y al interfaz sensorio-electrónico, pelagra totalmente nuestro sentido de discernir y de deliberar. En definitiva, la dimensión virtual no sólo nos separa del paisaje y lo desaparece, como dice Virilio²³, sino que cada vez más se hace imposible mantener la separación clásica entre lo real y lo ideal. Formando una infraestructura, semejante a rutas de transporte y bases de distribución de información y de imágenes, se producen intersticios en el que lo real y lo virtual se confunden. El marginado social, desempleado o vago, no está aquí al margen. Por el contrario, los productores del mundo virtual como espacio de evasión abaratan cada vez más sus costos y lo ponen en forma masificada en manos de cualquiera. El desempleado, el muchacho sin escuela ni trabajo, tiene aquí siempre una puerta abierta al consumo – no importa con qué medios lo consiga –, al mismo tiempo que se estrechan sus posibilidades en el medio productivo.

Por lo demás nuestros fundamentos culturales se convierten en zonas de inflexión donde lo real queda sujeto a fluctuaciones continuas. No basta con salir del *display* para volver a la realidad. Es más, hoy en día ni siquiera hay que estar ante un interfaz o conectado a internet, la infraestructura electrónica, pletórica de programas de comunicación, anuncios, medios escritos, teleconferencias, transporte, comercio, juegos y todos los demás elementos que componen la base de la sociedad mundializada o globalizada, construyen la nueva sociedad ideal bajo ese nuevo horizonte.

Como se ha intentado mostrar en esta muy esquemática descripción, la utopía ha devenido en estos tiempos de globalización y virtualidad en ingeniería social y sus simulaciones que le dan el efecto de realismo, constituyen la cumbre de una nueva cultura, el ámbito donde filósofos, educadores, escritores y artistas pondrán sus obras, sus conceptos estéticos en función a familiarizarnos o desfamiliarizarnos con ese orden social. Y es ahí donde el hombre culto, tendrá que preguntar: ¿Qué hacer? ¿Cuál es la función y la responsabilidad de los profesionales de las ciencias sociales y los humanistas ante esa perspectiva que se acerca y que parece abocarse hacia el colapso?

Dos alternativas parecen surgir en el horizonte histórico: una es la educación; la otra es la estética. Ambas están absolutamente involucradas, ambas en la medida que tienen como esencia la creatividad, sabrán usarla como enlace entre la tradición y la innovación. Serán ellas fundamentalmente quienes tendrán la responsabilidad de proponer nuevas alternativas desde una rematerialización del mundo o una nueva forma de recuperar la conexión sensible del yo con el entorno. Una rematerialización del mundo y una recorporeización del yo evitarán que el individuo termine en una situación autista, absorto por las agradables máquinas abstractas. La tarea es restablecer el sentido de lo “humano”, posibilitando que el tiempo de ocio del marginado creado por el proceso económico confinándolo a ambientes de inconciencia y conformismo, se transforme en posibilidades cre-

ativas y en reconocer – a pesar de los acontecimientos azarosos que lo obstaculizan – la capacidad de decidir libremente hacia dónde y cómo afrontar su destino.

NOTAS

- ¹ Piénsese en lo que ha pasado en las últimas crisis económicas como la de la Argentina, o poco antes en las crisis de los países orientales, o la inminente recesión con que al parecer terminaremos la primera década de este siglo.
- ² Debemos pensar en ese sentido el papel del “principio de incertidumbre” en la física cuántica o los cálculos hipotéticos a través de “números imaginarios” de la historia de una partícula en el espacio-tiempo, donde lo que se establece es el conjunto de probabilidades que permiten ubicar la producción de un fenómeno, no su certeza.
- ³ HUXLEY, Aldous. **Nueva visita a un mundo feliz**. Buenos Aires: Editorial Sudamericana, 1960. cap. 2.
- ⁴ SARAMAGO, J. **La caverna**. Bogotá: Alfaguara, 2001. p. 28.
- ⁵ **Id. ibid.**, p. 44.
- ⁶ RIFKIN, Jeremy. **El fin del trabajo**. Barcelona: Paidós, 1998. p. 56.
- ⁷ SARAMAGO, J. (2001), **op. cit.**, p. 169.
- ⁸ HUXLEY, Aldous. (1960), **op. cit.**, p. 32.
- ⁹ Véase, MCLUHAN, Marshall. **La galaxia Gutenberg: génesis del homo typographicus**. Madrid: Aguilar, 1972.
- ¹⁰ ELIADE, Mircea. **Lo sagrado y lo profano**. Barcelona: Labor, 1992. p. 70 y ss.
- ¹¹ HUXLEY, Aldous. (1960), **op. cit.**, p. 75.
- ¹² SABATO, E. **La resistencia**. Bogotá: Seix-Barral, 2001. p. 13.
- ¹³ Véase, RHEINGOLD, Howard. **Realidad virtual**. Barcelona: Gedisa, 1994; BENEDIKT, Michel. **Ciberespacio, los primeros pasos**. México: Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología, 1993.
- ¹⁴ MITCHELL, William J. Antitectonics: the poetic of virtuality. En: BECKMANN, John. **The virtual dimension, architecture, representation, and crash culture**. New York: Princeton Architectural Press, 1998. p. 217.
- ¹⁵ Véase OSTWALD, Michel J. Virtual urban futures. En: HOLMES, David. **Virtual politics: identity and community in cyberspace**. London: Sage Publication, 1997. p. 125 y ss.
- ¹⁶ Véase a este respecto el prefacio de la obra de WARK, McKenzie. **Virtual geography: living with global media events**. Bloomington and Indianapolis: Indiana University Press, 1994.
- ¹⁷ Véase MCLUHAN, Marshall (1972), **op. cit.**; WEXELBLAT, Alan. **Paradise significado al lugar: espacios semánticos; MORNINGSTAR; CHIP y RANDALL FARMER, F. Las lecciones del Lucasfilm's habitat**. En: BENEDIKT, Michel. **Ciberespacio, los primeros pasos**. México: Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología, 1993.
- ¹⁸ ROSZACK, Theodore. **El culto a la información**. Barcelona: Crítica, 1988. p. 152.
- ¹⁹ GIBSON, William. **Neuromancer**. New York: Ace Books, 1984. p. 51. Gibson extrae el término *ciber* del griego *kyber*, que significa *dirigir* o *gobernar*. Término que John Walker, uno de los promotores de la RV, consideró más adecuado que el oximoron “realidad virtual” o “realidad artificial”.

²⁰ Véase, BRANWYN, Gareth. The desire to be wired y MASSUMI, Brian. Stelarc: the evolutionary alchemy of reason (an excerpt). En: BECKMANN, John. **The virtual dimension, architecture, representation, and crash culture**. New York: Princeton Architectural Press, 1998. p. 324-332 y 338-341.

²¹ Véase a este respecto los radicales planteamientos de uno de los más animados entusiastas del futuro virtual: MORAVEC, Hans **Mind children**. Cambridge: Harvard University Press, 1995. p. 124.

²² Véase WARK, McKenzie (1994), **op. cit.**, p. 43.

²³ VIRILIO, Paul. **El cibermundo: la política de lo peor**. Madrid: Cátedra, 1999. p. 41 y ss.

ABSTRACT

Luis Felipe Jiménez Jiménez. *Technoculture and unemployment – entertainment technologies as the pedagogic basis of globalization.*

With major advances of the globalization process and consolidation of neoliberal economic programs, unemployment, forced retirement, temporary hiring, and school dropout caused an immediate effect: the creation of a marginalized and idle social layer of people converted into a latent problem for any political organization. The apparent solution is to be found in one of the factors that determined globalization expansion: technology. Through television and cyberspace, this technology is proposed as a medium to educate and entertain that huge mass of people, with results that could not only be disastrous to individual autonomy, but also threaten to rush culture toward collapse.

Keywords: *Technoculture; Globalization; Unemployment; Education.*

RESUMEN

Luis Felipe Jiménez Jiménez. *Tecnocultura y desempleo: las tecnologías del entretenimiento base pedagógica de la globalización.*

Con el avance extremo del proceso de globalización y la consolidación de los programas económicos del neoliberalismo, el desempleo, la jubilación forzosa, la contratación temporal, la deserción educacional conforman parte de un efecto inmediato: la creación de una masa social marginada y ociosa convertida en un problema latente para cualquier organización política. La aparente solución se encuentra en uno de los factores que determinaron la expansión de la globalización: la tecnología. Ésta, mediante la televisión y el espacio cibernético se propone como medio de educación y distracción de esa inmensa masa, cuyos resultados no sólo pueden ser funestos para la autonomía del individuo, sino que amenazan con llevar la cultura al colapso.

Palabras Clave: *Tecnocultura; Globalización; Desempleo; Educación.*