

## 16.

# El ocio mediático y la cibercultura. Una perspectiva entre la Sociología de la educación y de la cultura

Rosa Caramés Balo  
Universidade da Coruña

Bartomeu Mulet Trobat  
Universitat de les Illes Balears

### Resumen

El «impacto» cultural y educativo de la cibercultura es muy significativo a nivel general. Está afectando a fenómenos de la globalización a nivel macro-social, transnacional, transcultural, así como, a fenómenos micro-sociales como las relaciones sociales personales y de grupo, las formas de enculturación más tradicionales, provocando por ello, deslocalización cultural —ver el informe de Save the Children del año 2010—. Las relaciones interpersonales, ya sean formales o informales, quedan contagiadas por el ciberespacio y mediatizadas —o teledirigidas—, o como diría Giovanni Sartori (1998), virtualizadas, a través de los artefactos tecnológicos, ordenadores, telefonía móvil, televisión, etc. Todo esto afecta a nuestra socialización y educación, conformándose, cada vez más, como instrumentos básicos para incorporarnos a los modelos de dominación de las sociedades capitalistas y burguesas.

Nos encontramos ante un boom mediático y tecnológico, tanto en el marco de la sociedad en general, como educativo en particular. La era tecnológica y digital se impone en todos los ámbitos de la vida, lo que condiciona las formas de aprendizaje de la vida social a través de la educación y la socialización. Tanto la socialización secundaria o formal (de la Escuela, por ejemplo) queda subyugada por las formas de información y aprendizaje mediáticos, así como, la socialización no formal a través del ocio que se vuelve cada vez más mediático cibernético, incluso, robótico androide. Dicha dominación, hace impensable una socialización en ausencia de las «Nuevas Tecnologías» de la Cibercultura, aunque sea a costa de la deshumanización de la relación social y cultural de nuestros espacios más privados hasta los de las aulas y escuelas. Olvidándonos de que, en ocasiones, están actualizando un componente adaptativo a las nuevas formas de organización del uso de los tiempos de trabajo y conciliación vital.

La educación y la socialización se ven altamente influenciadas, impactadas, por nuevos artefactos que deslumbran, a la par que mercantilizan las instituciones educativas y socializadoras. Como en terreno abonado se hace negocio con la infancia, la adolescencia, la juventud, la tercera edad y un largo etcétera de sectores sociales. Favoreciendo estos modos relacionales la sustitución de los otros y haciendo brotar, más o menos previsiblemente, la aparición de nuevas necesidades de transmisión y de relación comunicativa, que han asaltado por sorpresa las instituciones que no estaban preparadas para encaminar con una visión crítica y superadora estas «nuevas» dependencias. Las necesidades y las inquietudes que podrían haber facilitado y ampliado el derecho a un enriquecimiento sociocultural han generado nuevas desigualdades socioculturales y sibilinas formas de control a nivel mundial y local. Así pues, la diversión y el entretenimiento se han confundido con la quimérica pócima mágica de la facilidad en los aprendizajes 'difíciles', dando un salto al vacío desde la facilidad y rapidez para obtener información, incluso confusión, que forman parte del entresijo de la socialización formal y no formal para ensanchar la clientela.

Sexismo, violencia, agresividad, competitividad individualista son los objetivos principales de una, cada vez mayor, cantidad de «pasatiempos», de entretenimientos (Caramés y Mulet, 2013) de ocio y aprendizaje en el ámbito de todos los niveles de edad, incluyendo la adultez necesitada de resociali-

zación. Todo lo que genera sufrimiento y violencia genera mercado, beneficios económicos y domina el quehacer y manejo de los mass media, incluidas todo tipo de pantallas (Giroux, 2012), y deja sin sentido o sin huecos a aquellos simbolismos, imaginarios o reflexiones críticas que rebajen o «rompan» con el placer a la deriva de estas experiencias formativo-informativas. Civilizándonos (Elias, 2010) por pantallas o sistemas virtuales, más que por reflexividad empática humana, profunda y solidaria a través de las experiencias vitales de la ecorrealidad.

**Palabras clave:** *socialización terciaria y mediática, tercer entorno, ocio cibernético.*

## Introducción

El «impacto» cultural y educativo de la cibercultura es muy significativo a nivel general, en su sentido antropológico y metafórico (Lévy, 1998). Afecta desde fenómenos de la globalización a nivel macro-social, transnacional, transcultural hasta fenómenos micro-sociales como las relaciones sociales personales y de grupo, las formas de enculturación más tradicionales. Todo esto afecta a nuestra socialización y educación (formal, no formal e informal), conformándose, cada vez más, como elementos básicos para incorporarnos a los modelos de dominación de las sociedades capitalistas y burguesas. Lo que no se incorpora a la pantalla no existe o se silencia cuando no es espectáculo o noticia de impacto periodístico de pantalla.

Jugar en la calle ya se ha sustituido, en gran medida, por jugar en Internet, ante una pantalla en casa o en la escuela (en vez de en el patio). Custodiados así por «nuevos» recintos, se pierde parte de la vida comunitaria y de relación directa de las personas. El cambio de «...jugar a la pelota en la calle con los amigos y molestando a los vecinos, se pasa a jugar a un juego de fútbol virtual en Internet con amigos de otro país. Globalización acompañada de los cambios tecnológicos...» (Hillar, 2001: 6). Es todo un cambio que condiciona la vida misma y la interacción humana.

A partir del análisis de folletos publicitarios de los artículos de juguetería elaborados para publicitar el consumo de las fiestas navideñas, mostramos (cf. Caramés y Mulet, 2014) cómo nuestra «civilización» del ocio (Elias, 2010) está discurriendo por pedagogías resbaladizas y pantanosas respecto de la normativa formal vigente de nuestras sociedades, discurrendo también estos contenidos por los medios digitales, ya incorporados en nuestra sociedad como medios de ocio dominantes (Bennato, 2011). Lo que hace que todas las personas que nos dedicamos a la educación tengamos que tenerlo presentes en nuestras reflexiones e intervenciones.

Así pues, con la particularidad contextual del sexismo, matar y morir son los objetivos principales de una, cada vez mayor, cantidad de pasatiempos infantiles, juveniles y también del mundo adulto. La violencia genera mercado, beneficios y domina el quehacer e instrumentalización de los mass-media, incluidas todo tipo de pantallas y dejan sin sentido o sin huecos a aquellos imaginarios o comentarios críticos que rebajen o «rompan» con el placer de la deriva de estas actualizaciones mentales. Se ha pasado de entender que «Los ricos también lloran» a demostrar que «Los miserables» también ríen y disfrutan. Tal vez nuestro bien-estático mundo haya encontrado la fórmula mágica para ir incorporando en los últimos treinta años a generaciones en espera, disponibles para lo que se necesite.

Sexismo, violencia, agresividad, competitividad individualista son los objetivos principales de una, cada vez mayor, cantidad de «pasatiempos» de entretenimiento de ocio y aprendizaje en el ámbito de todos los niveles de edad. Se genera mercado y beneficios económicos con todo lo que genera sufrimiento, y esto, domina el quehacer y manejo de los mass

media, incluidas todo tipo de pantallas (Giroux, 2012), lo que provoca la mercantilización de la vida y deja sin sentido o sin huecos a aquellos simbolismos, imaginarios o reflexiones críticas que rebajen o «rompan» con el placer a la deriva de estas experiencias formativo-informativas. Civilizándonos (Elias, 2010) por pantallazos extremos o sistemas virtuales, más que por reflexividad empática humana, profunda y solidaria a través de las experiencias vitales de la eco-realidad.

## 1. Cultura, socialización y educación en la modernidad líquida

Según Taylor (1871) «...La cultura o civilización entendida en un sentido etnográfico amplio, es un conjunto complejo que abarca los conocimientos, las creencias, el arte, el derecho, la moral, las costumbres y los demás hábitos y aptitudes que el hombre adquiere en cuanto miembro de la sociedad...» (Taylor 1976: 19). Aunque esta definición es un tanto descriptiva, resulta suficiente para pensar que es un fenómeno social humano adquirido socialmente y que individualmente nos hace copartícipes de una sociedad. Aunque sea un concepto de los más controvertidos y más complicados y ha hecho un intrincado devenir histórico en varios idiomas europeos y que ha sido usado contradictoriamente en diversas disciplinas sociales, tal y como recoge Williams (2003).

Afirma Williams (2003) que la cultura es el modo de vida global de una sociedad, clase, comunidad o grupo que, con versatilidad y al mismo tiempo que puede dar cohesión y continuidad aporta dinamismo, cambio y evolución. En la misma dirección Bauman (2007) entiende la Cultura, como cultura social. Es decir, como un conjunto de creencias, costumbres, valores, hábitos, actividades, patrones sociales, formas de producción, de la tecnología, que caracterizan una determinada sociedad o grupo. Entonces, sociológicamente hablando, una de las funciones sociales más significativas de la cultura es la transmisión por las diversas formas y agentes de socialización, facilitando la incorporación a nuestra personalidad de estos modelos de sociedad efímera y casi sin identidades ni tradiciones sólidas, sino maleables y efímeras, excepto, la violencia.

Pretendidamente, la socialización primaria quedaría parcialmente, al menos, delegada, es decir, sustituida (de la misma manera que en otros tiempos se reemplazaba el café por la achicoria o el chocolate por la cascarilla). A los recientes protagonismos de la socialización secundaria, les estaría pasando algo semejante. Es decir esta socialización terciaria (en sentido de socialización a través de artefactos o intermediarios tecnológicos) estaría reemplazando otros formatos materiales, a la par que actualizando y elidiendo otros contenidos, intereses, idearios, etc.

La socialización secundaria, durante la etapa infantil y juvenil, se lleva a cabo a través de diversas instituciones pero, en especial, de las educativas (donde, en la actualidad, se está desarrollando una gestión-organización de relaciones formales desde una perspectiva tecnológica para la construcción del conocimiento y, por tanto, de la sociedad). Pero esta educación se ve también condicionada y relegada por los nuevos escenarios, agentes socializadores y educativos como Internet, «Nuevas tecnologías», TV y multi medias, en general, que denominamos agentes de socialización terciaria. Estos aparatos tecnológicos no son sólo soportes materiales, sino que también actúan e inciden en la transmisión de los inmateriales de la socialización anclada en una relación casi siempre impersonal, virtual, distante y, sobre todo, con «sutiles» contenidos de preocupante artificiosidad, e incluso, violencia.

Estos «juegos» hacen que el medio quede imbuido con las características de una socialización informal y de ocio, incidiendo en la socialización primaria y secundaria de manera im-

perceptiblemente intensa y que hace que los elementos enculturadores básicos puedan simultáneamente implicar elementos aculturadores y transculturadores que folklorizan o hibridan las culturas y nuestra propia socialización. La socialización primaria, la más espontánea y llevada a cabo en el ambiente sociocultural más inmediato, con connotaciones más genuinamente naturales, próximas, cercanas y afectivas, se ha visto condicionada por la socialización secundaria Institucional y, más recientemente y por la doble vía que explicamos más arriba, por la socialización que llamamos Terciaria o cibermediática y robótica: no reglada y realizada a través de artefactos tecnológicos instrumentales que, a menudo, actualizan contenidos de efímera realidad virtual pero con perversa —en sentido boudoniano, imprevista—, pero también, en este caso, negativa «impronta» socializadora, es decir, conformadora de personalidades carentes de compromiso ético porque estamos en contextos virtualmente lúdicos «nada más» y también, «nada menos» que de entretenimiento.

A la par, a través de las «Nuevas Tecnologías de la Información y de la Comunicación» (NTICs), se desarrolla la transculturación de concepciones y estilos de vida externos a nuestra realidad cotidiana pueden asimilarse como propios, consciente o inconscientemente. Nos preparan para la nueva ordenación del trabajo y nos mutan hacia una visión de la división social según el uso del tiempo libre y ocio que hagamos, adquirida también su jerarquía a través de estos los medios Terciarios de la socialización.

## 2. La cultura tecnológica, la cibercultura y la cultura mediática

Tanto la cultura como la educación han de ser consideradas como fenómenos de socialización (y resocialización) y factores importantes de la construcción simbólica de la sociedad. Se entiende la cultura (culturas) como un conjunto de realidades sociales que se transmite a través de la socialización y la educación, cuestión que se aprende y se concretiza en los procesos de la acción social y procedimientos de acción educativa.

Esto nos lleva a reflexionar sobre las repercusiones de la incidencia cultural desde la dominancia en la sociedad «tecnológica», en el sentido de que pueden estarse «inventando» o «artificiándose» la generación de nuevas desigualdades culturales y educativas en un contexto catalizado por cambios sociales acelerados y, también en sus estructuras de poder en nombre de la globalización, y estarse efectuando una transculturación jerarquizada y asimétrica desde el impulso de la mundialización de las problemáticas. Así se consolida un capitalismo cultural, forjado entre problemáticas de identidad y pluriculturalidad transculturada, homogeneizada, que bloquea los caminos hacia una dinámica de sociedad más auténticamente igualitaria y pluricultural de la realidad cotidiana y que imbuje tanto la materialidad como la inmaterialidad de nuestras vidas en una maraña virtual de burbuja comercializada que pre-diseña nuestros destinos, tanto gubernamentales como de vestimentas o pasatiempos.

Las aparentes y reales comodidades que nos ofrece el desarrollismo de las sociedades modernas nos hacen perder de vista, de una manera acentuada, la problemática que entrañan las sutiles nuevas formas de control, propias de una sociedad burocratizada y compleja en su organización, que al mismo tiempo se vive en un ambiente precipitado de cambios acelerados y de realidades efímeras, mutantes con relaciones de poder sumamente jerarquizadas, forjadas en el más duro material de lo imperceptible. Donde lo que se manifiesta es sólo aparentemente real, sino superficialmente real, porque entran en juego nuevas formas de disuasión y persuasión, de manipulación que condicionan nuestros comportamientos, por tanto, organización social, de manera que se nos conduce a nuevas formas (usos de materiales) de adaptación social para no quedar excluidos de la dominante dinámica social, incluso,

a sabiendas, de que pelagra la sostenibilidad debido a la huella ecológica que están provocando, entre otras causas, debido a su obsolescencia material e inmaterial.

Sin embargo, la estandarización cultural, fruto de la modernización de la sociedad, la mundialización de las problemáticas, la aldea global, no ha conseguido que desaparezcan los desequilibrios geopolíticos y culturales, que se reflejen en las estructuras jerarquizadas de las multi-culturas. Es más, aparecen nuevas formas de estratificación social. Dependemos, cada vez más, de todos los medios de locomoción y sus infraestructuras, de los caducos ordenadores y costosos teléfonos móviles y progresivamente de formas también caducas y más sofisticadas de Internet, y de sus respectivas autopistas de la información y que conforman nuestras relaciones humanas y sociales, y que están conformando cada vez más poco que ver con las tradicionales, que propiciaban unas relaciones más directas, aunque tuviesen sus limitaciones espacio-temporales. Sin embargo, se introducen productivamente en nuestras vidas, capitalizándolas, valiéndose y lucrándose de ellas, a partir de perversas mascaradas más o menos organizadas.

El todo articulado y homogéneo al que se hace mención cuando nos referimos a las culturas tradicionales y no contaminadas hoy no se da, porque ya no hay culturas de sociedades simples. Es decir, que el concepto de cultura como hecho social común, que homogeniza, articula a la par que autonomiza ha entrado en crisis dado que su homogeneidad, uniformidad y armonía, se ve amenazada o presionada y en muchos de casos aplastada, por los procesos de estandarización y hegemonía de las culturas dominantes, como por ejemplo el «imperialismo» USA, chino, o los procesos transculturadores de la centro-norteña civilización europea actual, a la cual, nos van reinscribiendo y reajustando paulatinamente mediante transparentes escaparates ilustrativos de negocios.

La transformación de los aprendizajes formales a través de los formatos de las NTICs, así como su abono a través de la cibercultura parecen petrificarse con fuerza como única forma posible del máximo exponente del saber y del conocimiento. Afectando también a los aprendizajes no formales de una manera no estructurada que podríamos denominar transversalizada. El conocimiento no se adquiere ni se elabora ya sistemáticamente a partir del documento original, sino que se procede a hacer un acopio fragmentado e instrumental de la información encontrada casi de modo aleatorio por los buscadores cibernáuticos (Busquet, 2005) que puede llegar a la sub-información, incluso, de manera errónea. De tal manera que lo no encontrado por el buscador no existe o se aparta del hilo conductor que domina el proceso de construcción del conocimiento de la red, anulando, tal vez, a la par, la posibilidad de innovación y creatividad en la búsqueda del saber y del conocimiento.

Los enormes beneficios que en los últimos años han obtenido las multinacionales dedicadas a la telefonía y a la producción de software, sistemas operativos y navegadores, nos permite detectar los señoríos que construyen y mantienen Telépolis: tele-emigrantes, teleturistas e, incluso, telecientíficos/as y/o teleintelectuales que las utilizan exponiendo pensamientos y hallazgos. Jesús Echevarría (2004) ha definido Telépolis como un territorio con características feudales, al que califica de «NEOFEUDAL» (Echevarría: 353-354).

Podemos observar este Tercer Entorno, tal y como lo llama Echevarría (2004) como «medio ambiente» sustentador de una especie de pensamiento mágico postmoderno (aunque se crea que lo postmoderno sea superador de lo mágico), muy propio de los primeros intentos que siempre ha hecho la humanidad para interpretar el mundo en el que habita. Tal vez por su efecto sorpresa como por la velocidad de su propagación no es usual plantearse que estas tele-medio proporcionan entre muchas personas un quimérico o virtual plan relacional entre sujetos que muy probablemente no se vayan a materializar físicamente a través de ningún encuentro real. Por otra parte, de existir tal encuentro, los desengaños que se provocan en



numerosas ocasiones no están exentos de una fuerte carga de frustración que daña y violenta los ánimos. Algo así como sin meditar demasiado a modo de conversaciones y/o relaciones con cualquier otra deidad o espiritualidad, numerosas personas deciden no estar solas a través del Tercer Entorno.

En estos momentos, pocas personas se cuestionan la necesidad de estar conectados a Internet en sus hogares, porque no está de más tener algún servicio en los domicilios de particulares como hacer la compra, ir de compras, visitar un museo, etc; o porque entienden que es una preciada herramienta que puede flexibilizar sus tiempos de trabajo cuando quizá lo que hace es facilitarlos —es decir, proseguir en un suma y sigue laboral en tiempos que deberían ser de ocio y no de negocio—, incluso como instrumento para pasar los tiempos lúdicos y agudizar el sedentarismo. Pero también genera nuevas adicciones, como por ejemplo a: juegos electrónicos, juegos en línea, de apuestas, de compras compulsivas, ciber-relaciones, ciber-sexualidades, obsesiones y dependencias abusivas de las nuevas tecnologías (cf. Hillar, 2001).

Todo ello en detrimento de los entornos natural y social de los que hablamos antes, y a un elevadísimo coste sobre todo para muchas personas que precisamente se sabe que no utilizan estos mass media como complemento de sus vidas, sino que como sustitutos a modo de sucedáneo. Por tanto, en estos casos, estaríamos desde una perspectiva de economía básica ante productos de relación sustitutivos de peor calidad y no precisamente más económicos aunque sí más rentables para determinadas empresas líderes del mercado más o menos global.

Desde una perspectiva del metabolismo social resulta evidente ver que el Tercer Entorno se erige y sigue «engordando» a partir de los «nutrientes» esenciales del primero y elementos genuinos del segundo. Además se sirve de otros elementos culturales inmateriales, intelectuales e ideológicos para ponerse en marcha y agrandar su recorrido. Pensamos que urge llegar a un punto de reflexión galáctico-digital que nos obligue a repensar los graves costes que en muchas ocasiones provoca el abuso de estas tele-industrias y valorar las irreversibles pérdidas, pudiendo provocar una fagocitosis social, fin de una era, fin de siglo, fin de milenio, o ecatombe global en un sentido más o menos real o figurado, etc., que no se considera oportuno arriesgar.

### 3. El Sujeto CYBORG en el tercer entorno

Sin remontarse a algunos proyectos lejanos, como por ejemplo los relojes y los juguetes de los siglos XVII y XVIII o el autómatas ajedrecista del español Torres Quevedo, entendido como uno de los primeros intentos de fabricar ingenios capaces de imitar ciertos aspectos del comportamiento humano, pueden señalarse algunos antecedentes directos de la cuestión propia de la cibernética y por tanto del Tercer Entorno (E3). Así pues, los desarrollos de la tesis del álgebra booleana a los circuitos de computación y los trabajos sobre la teoría de los juegos y la computación automática podrían ser algunos cruces de camino de los circuitos programáticos, tanto a nivel de hardware como del software de sus estructuras, así como de las aficciones, los hábitos y los gustos que han ido asentando sus propios imaginarios culturales.

Pocos años antes de la II Guerra Mundial empezaron a reunirse en la Universidad de Harvard algunos científicos de diversos campos (matemática, ingeniería, estadística, neurofisiología, etc.) y pusieron las bases de la definición que actualmente se mantiene de la cibernética y fue uno de esos científicos, el matemático estadounidense Norbert Wiener quien

estableció la acepción moderna de la voz cibernética. De modo que la cibernética podría ser interpretada como una especie de antropología que se deduce a partir y conjuntamente a través del estudio de los sistemas que se autorregulan electrónica o electromecánicamente. Esto supone la existencia de Cyborgs que cohabitan entre nosotros, tal vez nosotros y nosotras, de manera insensible, hayamos hecho ya la metamorfosis.

A partir de la metáfora de sujeto Cyborg, partiendo de la definición de la cibernética como ciencia que «estudia» los sistemas de control y comunicación de los animales y de las máquinas, se pretende dar a entender que ésta es una ciencia que da unidad al comportamiento de los servomecanismos y sistemas de la ingeniería de telecomunicaciones, e igualmente a muchos fenómenos fisiológicos, neurológicos, psicológicos, sociológicos y económicos.

Los Cyborgs en una cantidad temporal nada despreciable, trabajan, conviven y se entretienen con medios cibernéticos de contenido bit, de entre los cuales los audiovisuales están muy evolucionados y que no falta tanto para el buen ajuste digital sensorial táctil, incluso comienzan a evocarse los olfativos y del sabor. Cabe pensar que todas estas sensaciones de racionalidad cyborg suponen un complemento vital, o un sucedáneo en no pocas ocasiones, desde una perspectiva netamente humana.

La metáfora cibernética se pone en marcha a través de dos presunciones. La primera es aquella que afirma que la estructura de un órgano de un ser viviente es semejante a la de una máquina, y por consiguiente sus deducciones son aplicables tanto a la máquina como al animal. Y la segunda premisa simplifica que lo esencial en una máquina o sistema automático y en un organismo vivo, y lo que éste último tiene de análogo a un sistema automático, es la transmisión de información a través de intercambios energéticos. Llegados a este punto, cada cual puede ya ir sacando sus propias conclusiones ante este hiper determinismo, producto seguramente de alguien con obsesiones de simple reduccionismo mecanicista a una función o ecuación matemática de las existencias humanas propia y ajenas.

Una de las consecuencias más «visibles» de la existencia cyborg es que prácticamente nadie niega que vivimos en una sociedad global de la información. Pero, ¿será cierta esta afirmación?

Si nos fijamos en la cantidad de mensajes que se desplazan de un lado a otro, en una densa red que se teje alrededor del globo, en apariencia estaríamos participando en una red informativa. Ahora bien, si nos adentramos en los contenidos de dichos mensajes nos damos cuenta de que un elevadísimo porcentaje de dichos mensajes son erróneos, falsos o inservibles (por inciertos, inseguros) para nuestro día a día y, sin embargo, les dejamos un «hueco» espacio-temporal en nuestras oficinas, casas, pasatiempos, etc., en definitiva, en nuestras vidas. Por tanto, podríamos entender que tan sólo estamos atrapados en un envoltorio cuya composición es una espesa telaraña de comunicación o de comunicaciones con mucho «ruido» puesto que altera con inmediatez asombrosa las dimensiones espacio temporales y de contenidos de la ordenación de nuestras percepciones, pensamientos, conocimientos, etc. Incluso nos lleva a tomar decisiones erráticas, a caminos sin salida porque nos despistamos e incluso a la cómoda inacción, y esto está caracterizando nuestro estilo de vida. Sin embargo, el grado de dominación aumenta ya que están quedando registrados millones de acontecimientos vitales que están emulsionando contenidos públicos, privados e incluso íntimos.

Según el Giddens (1999) lo que está sucediendo realmente en nuestros días no es la superación de la modernidad sino la alteración de las relaciones de intimidad y confianza que hasta estos momentos caracterizaban de otra manera nuestra realidad. Ya no existen institu-

ciones que garanticen las relaciones íntimas de confianza sino que ahora es la *auto-revelación*, entendida como la exposición voluntaria y de las personas, para así generar confianza en los demás, llegando incluso, en este tipo de transacciones relacionales a la fe ciega (como una consecuencia de interiorización psíquica del máximo riesgo). De manera que si nos encontrásemos en una sala de espejos temporales en los que la modernidad se situase, la imagen que reflejaría el espejo más reciente de ésta sería lo que Giddens denomina como **modernidad radicalizada**. Los inicios de tiempos modernos que podrían haberse explicado muy bien con vivencias quijotescas ahora se pueden estar financiando y rentabilizando con aventuras, experimentos y «juegos» cibernáuticos.

Siguiendo el hilo a la imagen de la modernidad radicalizada, Henry Giroux (2012) parece haber encontrado otra de las claves de la esencia Cyborg cuando expone los esquemas de valores que rigen una de las superpotencias mundiales y máximos referentes de la democrática civilización Occidental. El autor asegura que dichos esquemas se están viviendo, representando, facilitando y reforzando para su traslación a la praxis de la vida a través de las diferentes realidades virtuales de los mass media. A partir de este esquema actitudinal, se estaría en una especie de permanente paroxismo tribal y global (glocal) a la vez, que se pone en marcha y se retroalimenta con la revitalización de contenidos que parasitan permanentemente dentro de nuestras antropológicas sociedades. Así pues, casi sin sentir, se establecen relaciones mediáticas de muerte y violencia en los hogares, los centros de trabajo, las escuelas, las maratones y acontecimientos sociales del E1 (entorno natural) y del E2 (entorno social) de lo más diverso.

Para aclarar la exposición, echamos mano de uno de los ejemplos (entre muchos otros) que utiliza Giroux (2012) para explicar la situación y que consideramos esclarecedor. Trae a colación el premio en 2010 de la Academia de Hollywood a la película titulada «The Hurt Locker». Esta película detalla las andanzas de un experto americano en explosivos William James que se pone a sí mismo en riesgo una y otra vez para llevar a cabo la desactivación de las distintas amenazas de bomba. Según Giroux estos contenidos reafirman la existencia de conductas, incluso, más temerarias que las de los soldados hipermasculinizados e inmaduros que se pueden encontrar en la vida real.

Al igual que en aquella Francia y Alemania alto medievales, que nos relata Elias (2010), en las que la humanidad estaba dando pasos hacia la Modernidad, seguimos cobijándonos de la crítica social bajo el paraguas de la cultura Occidental y continuamos llevando a cabo opacas «convivencias» y connivencias en transparentes pantallazos que nos insensibilizan ante severas transformaciones de nuestras formas vitales. En aquellos días medievales la civilizada Francia progresaba en el refinamiento de sus manifestaciones de buen gusto a través del invento de otras formas de dominación que sustituyeran a la violencia física que todavía predominaba en la ruda y guerrera Alemania que se entretenía defendiendo su esencia cultural, no exenta de complejos ante la delicadeza de los brillos, maquillajes y perfumes de la corte de su vecina Francia.

Resultan muy significativas las sutilezas recogidas, tan sólo de barniz o maquillaje, que recubre la esencia de las relaciones de dominación que fluyen en el meollo de nuestra cultura. Todos aquellos elaborados encuentros en torno a las comidas y el lenguaje empleado sobre distintos temas de conversación, que se mantenían como ritos iniciáticos entre los artesanos en aquel irremediable proceso de inclusión de la burguesía en su élite. Derivaba éste determinante destino de sus mutuas necesidades: económicas por parte de los artesanos y de ascenso clasista por parte de la burguesía.

El eviterno proceso de civilización no tendría por qué interpretarse como una inevitable realidad unidireccional y sí como en constante re-construcción reflexionada. Conlleva a cam-



bios específicos en los sentimientos de vergüenza y de los escrúpulos que acaban alterando los límites del desagrado y del miedo de una sociedad, así como, de diferentes elementos de relación social como la sexualidad, la comida, el dormir, la desnudez, etc. Entonces, además de los distintivos gustos, las vergüenzas y los miedos irrumpen abruptamente como sustancia psíquica principal de los cambios sociales. Tal vez el miedo y su dominación puedan ser las variables principales en la Historia de las sociedades. Incluso podríamos llegar a pensar que la humanidad ha invertido muchos esfuerzos por mitigar, o despistar estos miedos, por ejemplo los infantiles, con mayor o menor acierto.

#### 4. Ocio y entretenimiento digitalizado

Las familias que antes llevaban a cabo en exclusiva la socialización primaria de sus vástagos, están dejando crecer el hueco de las digiteletécnicas para suplantar su labor. Esta formulación vital lo que está consiguiendo es metabolizar contenidos, tiempos y espacios familiares a favor de los mismos elementos de E3 (entorno digital). Por tanto, la socialización primaria se ve desplazada, mermada o sustituida por la labor de la socialización terciaria o de este tecno-entorno E3.

Lo mismo acontece con la socialización secundaria, llevada a cabo tradicionalmente a través de instituciones formales de educación y formación. Dichos espacios y tiempos también han cedido al encanto del canto de sirenas que irradian las Nuevas Tecnologías de la Información y Telecomunicación (NTICs) como formulaciones magistrales de los quehaceres pedagógicos catalogados como altamente innovadores, entre los cuales se encuentran proyectos de contenido ideológico de homogeneización cultural nada despreciable, a través de su fortalecimiento, con la excusa de poner en intercambio a las redes escolares.

Es decir, tanto la socialización primaria como la secundaria han cedido actividad a la socialización terciaria, incluso, haciendo prescindible la concurrencia a las aulas de numerosas instituciones de la educación formal para aprender y enseñar y el de tener que ir al centro de trabajo a producir, todo lo cual podría pensarse que supone un ahorro energético que, a la par, descontamina el Primer Entorno (E1) y mejora la calidad de vida en el Segundo Entorno (E2) evitándonos interminables aglomeraciones de tráfico en horas punta. Nada más lejos.

Tales costumbres también son rentables (por qué no) a través de sus pírricos «diezmos», sin embargo podrían no ser la opción más económica a medio y largo plazo, ya que suponen crecientes acomodados hábitos a los que dan forma y expresión nuestros gustos consumidores y, por tanto, procesos de supervivencia. Dichos hábitos están dejando en manos de un relativamente reciente Tercer Entorno (E3) la socialización de nuestras generaciones de reemplazo, y de las generaciones de antaño también que están en continua re-socialización.

En esta cesión de socialización secundaria por parte de los centros educativos, y de manera más o menos consciente, interesada o voluntaria por parte de sus diversos componentes, a favor de la socialización terciaria, y tal vez más que nunca, los centros educativos de civilización occidental de todas las etapas podrían estar todavía muy cerca de un paraíso cortesano francés de la alta Edad Media, como el que hemos resumido antes. La realidad que se vive en los últimos tiempos no permite reconocer los avances de la «civilización» occidental. Más bien parece oportuno tratar de desentrañar claves de los avatares de las civilizaciones y ver como reconducimos la situación.

Las «innovaciones» educativas no surgen a priori, sino directamente de unas condiciones objetivamente determinables que operan en la sociedad. Y entre estas condiciones, se incluye el sistema educativo, por tanto, no son producto del azar, sino del pasado. Tal y como asegura Durkheim (1975), el futuro no se improvisa; no se le puede edificar más que partiendo de los materiales que nos ha legado el pasado. Así pues, según el primer catedrático de Educación y Sociología, un método pedagógico nunca permanece en su pureza y sólo se puede llevar a cabo a condición de que se transforme, es decir, metabolizando lo anterior.

Parece relevante no perder de vista a aquella sociedad a la que el *Proceso de civilización* de Norbert Elias nos retrotrae a la Alta Edad Media y donde Durkheim sitúa el germen de nuestros actuales sistemas educativos formales. Los contenidos de aquella enseñanza se desarrollan a través de la Escolástica, a partir del empeño en el desarrollo y de la expansión más que espiritual del cristianismo. Emile Durkheim informa que los contenidos se fundamentaban en la gramática, la dialéctica y la disputa. Llegando a construir colegios multiétnicos de trato inhumano, a modo de recreación espartana.

Tal vez todo esto tan aparentemente lejano tenga algo que ver con nuestra actualidad más próxima, tanto espacial como temporalmente. Así pues, para Henry A. Giroux (2012): «...la violencia autorizada se asienta y la cultura formativa que hace ello posible ha aumentado, dejando su huella dentro de la educación superior [llama así a la universitaria, ya que]... se encuentran proyectos que sirven a un complejo industrial de militarización... a menudo ocultados de las miradas públicas [puesto que]... cuando estos proyectos se han hecho públicos... fueron objeto de protestas de oposición, especialmente por estudiantes de los años sesenta» (p.1). Este autor sigue su argumento afirmando que lo novedoso de la presencia de estos proyectos en la actualidad es que nadie, al menos aparentemente, parece inmutarse lo más mínimo, como si a nadie le interesasen estos proyectos más que por el dinero que van dejando en los diferentes bolsillos a través de su concatenación de «diezmos».

## 5. De la escuela de las competencias a la escuela digital

Recoge Echeverría (2004) un breve artículo escrito por Carpenter y McLuhan (1960) en el que sus autores afirman que «Hoy...la enseñanza tiene lugar fuera de la escuela...la prensa, las revistas, las películas, la televisión y la radio, exceden...la información comunicada por la instrucción y los textos en la escuela...ha derribado los propios muros de las aulas...repentino...que estamos confundidos, desconcertados» (Echeverría: 235).

Los mass media han configurado otro tipo de muros —de cristal líquido, de píxeles y de bites—. Han cambiado los materiales pero no la opacidad de sus cristalinas pantallas. ¿Cuál es el espacio generado por las tecnologías de las telecomunicaciones, también construido con materiales de E1 (entorno natural) y E2 (entorno social)? Algunas personas opinan que seguirá habiendo una escuela presencial que lleve a los niños y niñas a pasear por el campo, a jugar en el patio y a aprender en aulas cerradas que tendrán además de las puertas y ventanas que conectan con lo próximo y con lo local, también telepuertas y televentanas que permiten ver y actuar en E3 (entorno virtual o digital). Otras personas pensamos que sólo se han endurecido las apariencias de las espartanas formas académicas material y sutilmente.

Nuevas formas de interrelación docente y discente que se suelen comentar, brotan, incluso de una especie de telepatía confiada, por sentirse en la obligación de evaluar ejercicios escolares que «han sido enviados» y que sin embargo «nunca han sido recibidos». Además, parece esencialmente distinto enseñar a aprender matemáticas o geografía en un libro, en

un mapa o en una pizarra que hacerlo en pantalla a través de un software matemático o circulando por Internet. Más esencial es averiguar lo que se enseña y se aprende, es decir ¿qué es lo que se aprende, una matemática (de entre las posibles) o la matemática del software? No es lo mismo realizar una cuenta a lápiz y papel que hacerla directamente con una herramienta cyborg con lo que podríamos quedarnos reducidos a simios informatizados (Gubern, 1987) o a algo parecido a lo que se expone en un clásico del cine: «El Planeta de los Simios».

## 6. Magia y realismo perverso

Según Giddens (1997), tanto el espacio como el tiempo son dos dimensiones que vertebran las transformaciones y/o las reproducciones de la vida social. Los grandes cambios producidos pueden apreciarse en la transformación cultural que se ha puesto en marcha en los todos los ámbitos de la vida social cotidiana y también en las distintas ciencias y saberes como las filosofías, las antropologías, las sociologías, las artes, los urbanismos, las literaturas, las ciencias políticas, las teologías, etc. De tal manera que lo rápido aunque efímero, la fragmentación, la discontinuidad, lo contingente, es decir, el consumismo de la proyección vivencial o experiencial cortoplacista del espacio y del tiempo, sumergida en una especie de gas de cloroformo de quirófanos de «ensoñación», pretende suplantar virtualmente a los proyectos humanos de largo recorrido.

Más que nunca, la instrumentalidad de las transformaciones está administrada por empresas económicas o políticas, que son las que compiten entre sí en los mercados, convirtiéndose éstos en subjetividad pura, por tanto materia privada. Es decir, la plaza pública, el mercado ya no es un espacio de concurrencia libre de compra venta, está dominada por sólo aquellos que nos dan un salvoconducto para entrar, estar y para satisfacer nuestras necesidades, y ¿salir?

Hace como unos cuatro años ya se anunciaba que la Lotería Nacional habría de entrar a formar parte de las empresas que componen el IBEX de España, de repente esto se acalló. Hoy por hoy, a modo de puerta trasera y a modo de asalto se ha hecho realidad la virtualidad multiplicadora de beneficios y pérdidas monetarias del Gran Casino de ludopatías varias en el que se pretende que vivamos tranquila y azarosamente, sin planificación alguna de recursos. Sin embargo, las facturas que podamos generar para cuidar nuestra salud, que se entiende como un artículo superfluo en nuestras inciertas necesidades vitales no sirven para generar «riqueza», ni siquiera en caso de estar derivadas de adicciones al tabaco, cuyo consumo se grava con altos impuestos.

La digi-evolución es un pasatiempo, un trabajo, una ayuda, en definitiva, discurre por nuestros espacios hipotecados y cautiva nuestros tiempos. Imaginemos que deseamos seguir insistiendo en conjugar esta dinámica con la de compatibilizar la vida familiar y laboral cuando se puede estar avisando por las megafonías de los aeropuertos las llegadas y salidas de los vuelos desde nuestros domicilios cyborg y a la vez preparando la cena, la plancha, atendiendo a la dependencia de los domicilios, etc. Nos pagarían menos pero no necesitaríamos tanta asistencia doméstica y ahorraríamos un montón para seguir invirtiendo en telemáquinas que faciliten nuestro día a día. Cuando sea hora de descanso, las calles a las que podríamos salir a dar un paseo estarán hechas un hervidero, sería mejor quedarnos dentro y pasar el rato con algún telejuego o haríamos una televisita, etc.

Otra cuestión apuntada en las noticias de vaivén de estos días consiste en cambiar el anuncio matutino de la bajada de los tipos de préstamo de dinero por el de su subida en las inmediatamente horas vespertinas. A través de esto se continúa reconvirtiendo el futuro y en pocas horas los expertos y gurús de las tertulias aconsejan aumentar o bajar los tipos de inte-

rés de los préstamos dinerarios de la zona euro, entrar o salir de la zona o del euro, sabiendo que se puede estar en la zona sin tener euros pero sí libras o dólares o tener euros sin estar en la zona (ahora mismo se están sorteando varios Euroexit). Todo entra dentro de la lógica de la todavía existentes élites que saben valorar el dinero y la importancia de éste en los mercados, aún a riesgo de que Europa esté colapsando sus propios mercados internacionales de mercancías y derivados de estas entelequias financieras que pretenden dejarnos los bolsillos vacíos para tener todo nuestro recurso económico contabilizado en códigos numéricos de tarjetas, móviles, tabletas, etc, que darán cuenta instantánea de nuestros usos y costumbres a los proveedores y diseñadores de éstos.

## 7. Simbología

Se ha partido de que al igual que en el deporte, la interconexión entre cualquier juego y la realidad se confunden (Elias y Dunning, 1986). También en sus entrenamientos, que sirven de emoción preliminar para luego actuar sin miedos en los contextos reales de competición. Concatenando esta idea con la de la dominación actual de la estética de la depravación de la que nos informa Giroux (2012) llegamos a preguntarnos si podríamos estar ante los ensayos, preliminares de un inconmensurable (por las globales dimensiones espaciales que podría abarcar simultáneamente y en un solo instante) contexto bélico o tal vez, solo se trate de un pasatiempo quijotesco más de la burguesía dominada por afanes cortesanos. Por si acaso, y por aquello de que los efectos perversos de los entornos sociales son dispares y frecuentes, tampoco podríamos descartar que se pudieran estar germinando los dos sentidos (utilitaristas o instrumentalistas) a la vez.

La simbología que se «entrena» a través de las claves y normas de la inmensa mayoría de los juegos y pasatiempos de nuestra sociedad actual resulta ser de una crueldad y violencia que no son aptas para numerosas sensibilidades. Durkheim afirma que la educación actualiza y/o inhibe potenciales impulsos y que suscita estados físicos, intelectuales y morales. ¿No estaremos desde las «Escuelas» formales y no formales enseñando a reescribir bajo una imitación camuflada al más puro Antiguo estilo de la *Ilíada* y la *Odisea* y que se prolonga en el Antiguo Régimen y Modernidad y pretende perpetuarse más allá de nuestros tiempos y espacios con absoluta despreocupación de la acuciante realidad? Quizá haya llegado el momento de parar tanta barbarie. El desasosiego sobrecoge cuando a través de los informativos televisados del 26 de abril de 2013, hemos sabido que han aumentado todas las modalidades de violencia hacia y entre la infancia que somos capaces de reconocer.

A continuación pasamos a resumir el trabajo empírico que hemos mencionado en la introducción de este artículo, y que proponemos en nuestras aulas de magisterio en un intento más de vincular la investigación con la docencia, la teoría sustentada en la praxis, la experiencia. Partiendo de la idea de obligatoriedad formativa de intelectuales en la universidad y encaminada a propiciar y generar la creatividad y nuevos conocimientos, no sólo reproducirlos, realizamos talleres de análisis de contenidos lúdicos a partir de la observación, categorización y recuento de «entretenimientos» ofertados en diversos catálogos y folletos de juguetería. Las tablas 1 y 2, reflejan una aproximación cuantitativa (detectada en el año 2012) de la cantidad de objetos lúdicos que se ofertan en nuestra sociedad en uno de los períodos del año en que «tiramos la casa por la ventana» para celebrar la navidad.

Estas tablas han sido confeccionadas después de la observación y análisis de contenido de diversos catálogos comerciales traídos a las aulas «por encargo docente» al estudiantado. En dichas tablas se remarcan en negrilla aquellas cantidades de objetos que son susceptibles de tener parcial o totalmente contenidos de violencia simbólica, bien física o psíquica.

**Tabla 1**  
**Contenidos de objetos ofertados en la Navidad de 2012**

Catálogos (objetos categorizados en...)	Infantiles	Adultos
Preescolar	630 (22,7%)	
Muñecos/as	514 (18,5%)	
Manualidades	202 (7,2%)	
Movimiento	467 (16,8%)	
Video-juegos y construcciones	469 (16,9%)	
Música y teatro	56 (2,0%)	
Figuras de acción	279 (10%)	
Tecnologías	48 (1,7%)	107 (38,6%)
Textiles	61 (2,2%)	185 (66,8%)
Cultura y lecturas	43 (1,5%)	60 (21,6%)
Totales	2.769	352

**Tabla 2**  
**Contenidos de la juguetería infantil ofertada en la Navidad de 2012**

Catálogos infantiles	Catálogo C1	Catálogo C2	Catálogo C3	Catálogo C4	Catálogo C5 (bebés)	Total
Violencia	325	182	169	656	186	<b>1.518 (45%)</b>
Sexismo	34	231	85	20	0	370 (11%)
Otros valores	10	287	454	111	653	1.515
Total	369	700	708	787	839	3.403

## Conclusiones

Estos nuevos protagonistas, los agentes socializadores de socialización terciaria se superponen como fuertes y firmes competidores de la socialización primaria y también de la secundaria, y más concretamente, eliden algunas de las funciones socializadoras de la Escuela como son el dominio de las relaciones interpersonales en medios más formales y del trabajo en común, colaborador para la consecución de objetivos. Incluso podemos afirmar que la tecnificación y mass-mediatización a través del uso de Internet indiscriminado en la educación y socialización, condiciona las nuevas formas de transmisión de conocimientos donde la sociedad del conocimiento y de la información se convierte en un instrumento modelado que crea nuevas necesidades de diversificación educativa, en un sentido poli-tecnológico y mercantilizado bajo una falsa desideologización que puede entrañar la deshumanización.



Hemos constatado (ver Tabla 2) que la violencia (aproximadamente un 45%) y el sexismo (aproximadamente en un 11%) son contenidos habituales de los inmateriales lúdicos que nuestra cultura ofrece al colectivo infantil y juvenil. Ponen en marcha y acumulan, por lo menos un 66% de los objetos lúdicos, la actualización de la violencia. De entre los cuales, los formatos de Videojuegos para edades infantiles alcanzan, al menos en 2012, un 17% de contenido violento y este contenido, se ve apoyado por un 32% de juguetes en otros formatos no tecnológicos (ver Tabla 1). También en la Tabla 1, observamos que para las edades más adultas las Nuevas Tecnologías alcanzan un 38% de contenido violento, y que éste se ve apoyado por casi un 22% de violencia contenida en otros formatos lúdicos que se han etiquetado, categorizado como artículos de cultura y lectura.

Por último, sabemos, que además, hay que tener en cuenta que estos artículos de entretenimiento no siempre son utilizados siguiendo las indicaciones de la edad que traen en sus envoltorios, más bien suelen ser sistemáticamente desatendidas con el pretexto de que sólo son un entretenimiento y de que sabemos distinguir y respetar a la perfección los límites entre los juegos y las realidades.

## Bibliografía

- Bauman, Z. (2007). *Modernidad Líquida*. Buenos Aires, Fondo de Cultura Económica.
- Bennato, D. (2011). *Sociologia dei media digitali*. Roma, Edit, Laterza.
- Bourdieu, P. (1988). *La distinción. Criterio y bases sociales del gusto*. Madrid, Taurus.
- Busquet, J. (2005). *Escenaris de la cultura*. Barcelona, Catedra Ramon Llull.
- Caramés, R. y Mulet, B. (2014). El pasatiempo burgués de la digievolución. En *Libro de Actas del XI Congreso Español de Sociología* (10-12 de julio de 2013). «Crisis y cambio: propuestas desde la Sociología», organizado por la Federación Española de Sociología (FES) y la Facultad de Ciencias Políticas y Sociología de la Universidad Complutense de Madrid, Vol. II, pp. 128-137.
- Carpenter, E. y McLuhan, M. (eds.) (1968). *Explorations in Communication*, Boston, Mass., 1960, Beacon Press. Traducción, *El aula sin muros. Investigaciones sobre técnicas de comunicación*, Barcelona, Ed. de Cultura Popular, 1968.
- Durkheim, E. (1922). *Educación y Sociología*, 1975, Barcelona, Península.
- (1939). *L'évolution pédagogique a la France*. Paris, Presses Universitaires de France. Traducción de María Luisa Delgado y Félix Ortega para la colección de «Genealogía del poder» dirigida por Julia Varela y Fernando Álvarez-Uría, Madrid, Ediciones La Piqueta, 1982 (1982) y 1992 (2.ª edic.).
- Echevarría, J. (2008). *Los señores del aire: Telépolis y el tercer entorno*, Barcelona, Ed. Destino.
- (2004, 2.ª ed). *Los señores del aire: Telépolis y el Tercer Entorno*, Barcelona, Ed. Destino.
- Elias, N. (1977-1979). *El proceso de la civilización. Investigaciones sociogenéticas y psicogenéticas* (4.ª edic. en castellano, 2010), Madrid, Ed. FCE (Fondo de Cultura Económica de España, S.L.).
- y Dunning, E. (1986). *Deporte y ocio en el proceso de la civilización*. Oxford, Ed. Basil Blackwell Publisher.
- Giddens, A. (1997). *Modernidad e identidad del Yo. El yo y la sociedad en la época contemporánea*. Madrid, Ed. Península.
- (1999). *Consecuencias de la Modernidad*. Madrid, Ed. Alianza editorial.
- Giroux, H.A. (2012). The Post-9/11 Militarización of Higher Education and the Popular Culture of Depravity: Threats to the Future of American Democracy. *International Journal of Sociology of Education, RISE*, 1, feb. 2012.
- Gubern, R. (1987). *El simio informatizado*. Madrid, Fundesco.

- Hillar, G. (2001). *E-Sociedad*, Buenos Aires, Editorial Hispano Americana-Hasa.
- Lévy, P. (1998). *La cibercultura, el segon diluvi?*, Barcelona, Ediciones de la Universitat Barcelona, Oberta de Catalunya-Proa.
- Mcluhan, M. y Quenntin, F. (1987). *El medio es el mensaje*, Barcelona, Ed. Paidós Ibérica, S.A.
- Sartorio, G. (1998). *Homo videns. La sociedad teledirigida*. Madrid, Ed. Taurus.
- Save the Children (2010). *La tecnología en la pre-adolescencia y la adolescencia: Usos, riesgos y propuestas desde los y las protagonistas*, Madrid, Ed. Save the Children.
- Taylor, E.B. (1871). *Primitive Culture*. London, John Murray Publisher (editor).  
— (1976). *Cultura primitiva. Tomo I*, Madrid, Ed. Ayuso.
- Weber, M. (1909). «Energetische» Kulturtheorien», *Archiv für Sozialwissenschaften und Soziaípolitik*, 29, 375-402.
- Williams, R. (2003). *Palabras clave. Un vocabulario de la cultura y la sociedad*. Buenos Aires, Ed. Nueva Visión.