

## CIBERCULTURA Y CIVILIZACIÓN UNIVERSAL

Adalberto Santana

**En** el proceso de globalización, las tecnologías de la información y la comunicación han generado entre los seres humanos una gran revolución en la manera de comunicarse, relacionarse, acceder, apropiarse y transmitir la información, lo que ha hecho surgir nuevos escenarios sociales, políticos, económicos y culturales en el interior de casi todas las naciones del mundo. Ahora múltiples dimensiones contemporáneas reformulan y reconceptualizan también el pensamiento en torno a las identidades del siglo XXI.

En las llamadas economías desarrolladas la modernidad se ha desplazado al entorno de esas redes. El contexto que permite esta interacción es el llamado *espacio ciber*; denominado así porque proviene del concepto de cibernética, refiriéndose a un sistema estructurado y ordenado de lenguajes y técnicas en las que el hombre se relaciona con las máquinas. Según el sociólogo, filósofo y lingüista Derrick de Kerckhove<sup>2</sup>, desde las computadoras se ha configurado un lenguaje hegemónico: el digital.

En la mayoría de los países la cultura, como “forma de vida”, no se presenta de manera homogénea; sin embargo, en el mapa virtual se manifiesta en una dimensión funcional de identidades colectivas.

Sonia Valle de Frutos, en la obra que aquí presentamos, nos explica que este proceso se da a través del contacto permanente entre las culturas, bajo el concepto de la comunicación social. También señala que esta interacción tiene consecuencias. Es decir, que sus resultados se perciben en las creaciones sociales, que a su vez producen transformaciones e identificaciones generacionales, aportando y modificando las formas de vida. Por la realidad tecnológica en la que se desarrolla ese proceso, éste ha sido denominado *cibercultura*.

Con la irrupción de la sociedad de la información, diversos intelectuales apuntan que entramos en un período de



individualismo feroz, estimulado en gran medida por el “traslado” de parte de la vida a las redes telemáticas y a la esfera de lo virtual. Esto provoca el estudio y el desarrollo de la teoría de este fenómeno. Se busca comprender cómo se desarrolla la *cibercultura* en los países desarrollados para, de esta manera, encontrar las diferencias del papel que desempeña en los países no desarrollados. Asimismo, otro objetivo de estudio es identificar las características básicas, que presentan tres niveles de relaciones: las microsociales (entre amigos), las mesas sociales (comunidad, regional, civiles) y las macrosociales (nacional y transnacional).

En esos niveles de relación aparecen modelos nuevos de orden cultural, que ceden por la presencia de la comunicación sincrónica propia de las culturas no escritas. La *cibercultura* encarna la transmisión de forma horizontal, simultánea y puramente espacial, que a su vez desencadena una cultura de la *cibercultura*, que tendencialmente podrá dejar de ser hegemónicamente grafocéntrica.

Bajo este esquema, la información y el conocimiento encuentran el espacio ideal para reproducirse rápidamente en amplios espacios, y se ven reflejadas en múltiples proyectos de carácter regional y general, en documentos de organizaciones internacionales, bloques de países y aún países individuales. De esta manera, una sociedad con

<sup>1</sup> Prólogo al libro de Sonia Valle de Frutos, *Cibercultura y civilización universal. Hacia un nuevo orden cultural*, Erasmus Ediciones, Barcelona, 2010.

<sup>2</sup> Cf. Entre otros trabajos de Derrick de Kerckhove: *La piel de la cultura: investigando la nueva realidad electrónica*, Gedisa, Barcelona, 1999.



## Una sociedad con predominio de la tecnología no puede llegar a ninguna parte si ésta no va acompañada de la información que lleva al conocimiento

predominio de la tecnología no puede llegar a ninguna parte si ésta no va acompañada de la información que lleva al conocimiento<sup>3</sup>.


A partir de aquí, se añade al desarrollo de esta investigación el concepto de comunidades virtuales, que son el resultado de la unión de las comunicaciones en las redes sociales. Las personas emprenden movilizaciones colectivas con un sentido de pertenencia y pertinencia, y también con una identidad social; asimismo, intercambian apoyos, informaciones e ideas que posibilitan medios de organización de manera coordinada y novedosa. Como cualquier conducta humana, estas acciones evolucionan y van buscando la relativa perfección, hecho que encuentra impulso por la misma sociedad de consumo y la innovación tecnológica. Es decir, la consunción de productos, equipos y *software*, como instrumentos de producción digitales.

Por su formación, nuestra autora no rehúye en el presente trabajo el análisis de *civilización*, lo cual hace de forma excelente acudiendo al historiador inglés Arnold Toynbee. Destaca los tres elementos que componen toda civilización: el político, el económico y el cultural, que conforme a su evolución ocupan un lugar en la historia. Para ello, en esta obra que prologamos se recorren diversas civilizaciones, describiendo algunas de sus características culturales, sus etapas de crecimiento y desarrollo hasta llegar a la civilización digital o, si se prefiere, *cibercivilización*.

Nuevamente el punto donde converge el intercambio cultural es el ciberespacio, que ahora se presentará como una gran cultura virtual originada desde la civilización del llamado libre mercado, y que se producirá desde el ámbito de las relaciones internacionales de forma global mediante grandes desplazamientos humanos de un lugar a otro del planeta.

Esta civilización digital se distingue como un espacio de conocimiento, pero también de los niveles del conjunto cibernético. Podría decirse que con ello emergen nuevas cadenas o adicciones a este mundo virtual. La reflexión, la interacción y la cooperación surgen en él. La libertad y la igualdad son valores relativos que se transforman de culturales a civilizatorios. Este ejercicio de transvaloración se traduce en procesos de transculturación.

La presente obra ofrece al lector una serie de pistas que obligan a la reflexión sobre el fenómeno del *ciberespacio*, la *cibercultura*, las comunidades virtuales y la civilización digital, todos ellos procesos entre humanos que, con su acción e interacción, han provocado nuevas formas de encuentro para la deliberación, la participación y la comunicación. La socialización de estos contactos genera actitudes colectivas que, a su vez, representan una nueva expresión de la cultura política e inéditas formas de democracia participativa, así como comportamientos políticos que fundamentan novedosas estructuras culturales.

*Cibercultura y civilización universal. Hacia un nuevo orden cultural*, de Sonia Valle de Frutos, es una obra de lectura imprescindible, después de la cual podremos hacer una profunda y necesaria reflexión para visualizar hacia dónde va este joven pero muy dinámico siglo XXI. 

**Adalberto Santana.** Mexicano, doctor en Estudios Latinoamericanos por la Universidad Nacional Autónoma de México. Es investigador y director del Centro de Investigaciones sobre América Latina y el Caribe (CIALC) y profesor de la Facultad de Filosofía y Letras, así como del Programa de Posgrado en Estudios Latinoamericanos de la UNAM. Mención Premio Casa de las Américas 2003. Entre sus libros, cabe destacar: *El pensamiento de Francisco Morazán* (1992, 2000, 2003 y 2007) y *El narcotráfico en América Latina* (2004 y 2008).

**Sonia Valle de Frutos.** Española, licenciada en Periodismo por la Universidad Complutense de Madrid, con estudios de Psicología por la UNED. Doctora en Estudios Internacionales por la Universidad Complutense de Madrid. Ha sido profesora en tres Universidades de Dinamarca (Aarhus, Aalborg y Odense) y actualmente lo es del Departamento de Comunicación Social de la Universidad Rey Juan Carlos de Madrid. Ha publicado, entre otros trabajos, el libro *Cultura y civilización. Un acercamiento desde las ciencias sociales* (Biblioteca Nueva) y, en coautoría, *El encuentro civilizatorio y la libertad de expresión* (en prensa).

<sup>3</sup> Cf. Estela Morales Campos (coordinadora), *Infodiversidad y cibercultura. Globalización e Información en América Latina*, Alfabrgrama Ediciones, México 2006.