

Apuntes para la interpretación sociológica

de las consecuencias socioculturales y educativas de la Cibercultura en la era de la globalización

Notes for the Sociological Interpretation of Sociocultural and Educational Consequences of Cyberculture in the era of Globalization

Esta obra se encuentra bajo una Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional

Bartomeu Mulet Trobat

Resumen

En la sociedad compleja en que vivimos nos encontramos con un abanico de desigualdades culturales y educativas en el contexto de la sociedad tecnológica, situado en la era de la “globalización”. Son fenómenos que nos ofrecen un campo propicio para la reflexión sociológica para comprender el alcance de la cibercultura. Ante el éxito exhibido en los medios de comunicación de masas y medios académicos de las nuevas tecnologías e Internet, y con la era digital que se impone, cabe plantear algunas de las cuestiones implicadas en cultura, socialización, educación y las relaciones socioculturales, que condicionan nuestra vida cotidiana, actuando como elementos de presión y control para adaptarnos al ritmo de vida tardomoderno. Metodológicamente es un

trabajo teórico de reflexión sociológica de las consecuencias socioculturales y educativas para la sociedad tardomoderna de la cibercultura, sin superar la modernidad, teniendo presente los planteamientos de Pierre Lévy, Manuel Castells, Zygmunt Bauman, Renato Ortiz, N. Negroponte, Han Byung-Chul, Alejandro Grimson, Saskia Sassen, entre otros/as.

Palabras clave: Cibercultura, Nuevas tecnologías, Internet, Socialización, Educación

Abstract

In the complex society that we live in, we find a range of cultural and educational inequalities in the context of technological society, situated in the era of “globalization”. Phenomena that offer us a suitable field for sociological reflection to understand the scope of cyberculture. Given the success exhibited in the mass media and academic media of new technologies and the Internet, and with the digital age that is imposed, it is worth raising some of the issues involved in culture, socialization, education, and sociocultural relations, which condition our daily life, acting as elements of pressure and control to adapt to the late modern rhythm of life. Methodologically it is a theoretical work of sociological reflection on the sociocultural and educational consequences for the late modern society of cyberculture, without overcoming modernity, bearing in mind the approaches of Pierre Lévy, Manuel Castells, Zygmunt Bauman, Renato Ortiz, N. Negroponte, Han Byung-Chul, Alejandro Grimson, Saskia Sassen, among others.

Key Words: Cyberculture, New Technologies, Internet, Socialization, Education

Bartomeu Mulet Trobat. Español. Doctor en Ciencias de la Educación por la Universitat de les Illes Balears, Profesor Titular de Sociología (jubilado) e Investigador colaborador de la Facultad de Educación de la Universitat de les Illes Balears, Sociología de la Cultura y de la Educación; tom200@hotmail.es y tomeu.mulet@uib.es.

Este trabajo trata de conocer las implicaciones socioculturales en la vida cotidiana de la ciber-sociedad, sin dejar de lado las consecuencias económico-políticas, con el soporte de la tecnológica, digitalización de la sociedad y la cibercultura, resaltando las características de la socialización y la educación en este contexto.

Metodológicamente se pretende conseguir una visión global con la referencia de los planteamientos de algunos de los teóricos contemporáneos significativos (Pierre Lévy, Manuel Castells, Zygmunt Bauman, Henry Giroux, Néstor García Canclini, Han Byung-Chul, Stuart Hall, Alejandro Grimson, Saskira Sassen), así con otros autores de acompañamiento, comprender el alcance de los fenómenos culturales contemporáneos, de la sociedad tecnológica y la cibercultura, desde planteamientos sociológicos, y así poder contextualizar sociológicamente las problemáticas y consecuencias socioculturales devenidas en la *Modernidad tardía*¹ y de la globalización.

En la sociedad de inicios del siglo XXI, incluso desde finales del siglo XX, se vislumbraba un fuerte cambio tecnológico con discontinuidades y contradicciones; nos encontramos ante impactos, crisis, incertidumbres, cambios acelerados, riesgos, problemas, fronteras e inquietudes, asimetrías, limitaciones, es decir, nos encontramos ante fenómenos económicos y sociales globales que provocan desequilibrios y desigualdades económicas y sociales, culturales y educativas, es decir, de relaciones de poder, en el contexto de la sociedad tecnológica y de la información, en la dinámica de la modernidad tardía. Una modernidad tardía que no una postmodernidad ya que se puede considerar que estamos ante una modernidad inconclusa y sin ruptura con ella (Bauman, 2007b, Bauman, 2002 y Giddens, 1999:141-166).

Nos encontramos en la era llamada de la “globalización”, así como de la mundialización de las problemáticas económicas, sociales, culturales y políticas, perjudicando la diversidad cultural a favor de la estandarización cultural trivializada, extremadamente artificiosa, y a menudo fuera de control, como un proceso incompleto y asimétrico (Romero y Vera-Colina, 2012:49), y con una contestación atenuada por los acontecimientos críticos que ponen en riesgo las relaciones de poder establecido.

1. *Modernidad tardía* o *tardomoderna* hace referencia a la continuidad de las características de la modernidad ya que no ha sido sobrepasada para poderla definir como postmoderna, incluyendo la cibercultura como resultado característico de esta modernidad (Hall, 2010:578; Bauman, 2002 Giddens, 1999:141-166, Beck, 1998, Habermas, 2002).

Ante este fenómeno planetario de desequilibrios y problemas globales, planteados en la primera etapa de la globalización como modernización parte del contexto nación hacia la transnacionalización, lo que impulsa la reorganización de los estados nación en favor de otras redes de poder (Fazio, 2001:17-20), que se extiende de manera desigual, pero que en cierta manera esta interconectado, entramado (McLuhan y Powers, 1995:153-154) o con un proceso de articulación internacional-transnacional (Rodríguez, 2001:2).

Existen algunas posibilidades de acercarse a la comprensión de este fenómeno: la acumulación de información y de conocimientos, también la sobre información, y ampliación artificial a través de artefactos tecnológicos (teléfono móvil, ordenador, televisión, cine, radio) de nuestro ámbito de relaciones socioculturales, desde el punto de vista de su extensión cuantitativa, donde el factor tiempo resulta determinante, ya que su ahorro se presenta como el avalador de la eficacia tardo-moderna y de cambio simultaneando el espacio-tiempo, aunque sea a través de las redes masivas y de manera virtual o simulada (Araújo, 2013) donde el “simulacro substituye la representación realista” (Busquet, 2005:240). También para Araújo y Cardoso vivimos “una mutación civilizatoria”, que se refiere “a la aceleración de las transformaciones tecnológicas, de la aparición de un universo virtual donde el ciber-mundo construye y deconstruye subjetividades” (2016:209). Es el cambio cultural que condiciona los procesos de socialización y la educación que vive la población en estos contextos.

Para entender el contexto mediático debemos tener presente que el concepto sociológico o antropológico de Cultura, que se refiere a las formas o estilos de vida compartidas en una sociedad determinada, (Busquet, 2005:87-88) así como a patrones, valores, normas, costumbres y condiciones de vida de la sociedad de bienestar nos sumergen en un cambio de hábitos, costumbres, mentalidades, atendiendo que desde el Renacimiento la concepción de la cultura “*animi*” (espíritu) se ve paulatinamente substituida por cultura *vitae*, formas y modelos de organización y comportamiento que regulan la vida cotidiana y las relaciones sociales, es decir, un modo colectivo de vida, creencias y símbolos (Picó, 1999:19-44). Por otra parte, la hegemonía se está canalizando por la mediación de las nuevas tecnologías, y los medios de comunicación, con Internet como protagonista, que sea generalizado en especial en los países desarrollados, cuestión muy vinculada a los estilos comunicación del

siglo XXI. Todo ello convierte a las tecnologías comunicacionales en fuentes de poder, cultural, social, económico y político. Se modifican las formas de reproducción y cambio cultural característicos de la sociedad industrial en el contexto de una sociedad compleja, con sistemas de comunicación mediáticos digitales muy potentes y altamente tecnológicos, cambio que prioriza la dimensión técnica del hombre, formando una conciencia tecnológica, es decir que la relación del sujeto humano con la realidad pasa por la tecnología (Sodré, 2001:95), cuestionándose especialmente el poder político de los Estado-nación.

En la citada sociedad del bienestar capitalista, el característico bienestar material y las comodidades que nos ofrece el desarrollismo de las sociedades tardo-modernas, postindustriales, de la información y de servicios (Cohen, 2007:13-21), nos hacen perder de vista, de una manera acentuada, la problemática de las nuevas formas de control, que van más allá de las propias de una sociedad burocratizada y compleja en su organización, que a un tiempo se vive en un ambiente de cambios acelerados y realidades efímeras, “el corto plazo” ha reemplazado el “largo plazo” y ha convertido la instantaneidad en el ideal último». (Bauman, 2000 y 2002:134). Una sociedad de constantes conflictos sociales, a menudo convertidos en espectáculo mediático unos y silenciados otros, y estructurada a base de relaciones de poder jerárquicamente establecido en el contexto de dominio económico fundamentalmente. Aquello que se manifiesta de forma aparente no es del todo real, sino superficialmente real, mucha espectacularidad y poco contenido profundo, grandes manifestaciones, donde entran en juego nuevas formas de persuasión mediática y de organización social, que condicionan nuestro comportamiento de una manera que encamina a asumir nuevas formas de adaptación social y así no quedar excluidos de la dinámica social. Una sociedad que vive en un “mundo real demasiado pobre y virtual demasiado rico” y de la que hay que procurar escapar (Cohen, 2007:130), como “mundo paralelo”, para no deshumanizarnos y controlar las situaciones reales con éxito como sujetos reflexivos y actores reales con capacidad de decisión autónoma.

La estandarización cultural, fruto de la modernización y la creciente homogeneización de la sociedad, la mundialización de las problemáticas, la aldea global, no ha conseguido que desaparezcan los desequilibrios geopolíticos y culturales, que se reflejan en la estructura jerarquizada de las culturas y en las nuevas formas de estratificación social, en consecuencia, nuevas formas de exclusión social, educativa y cultural

(Bauman, 2002b:106-118). Incluso la nueva estructura social globalizante nos presiona con nuevas maneras de mediación social en términos culturales de poder para que interioricemos las nuevas formas culturales y estilos de vida, dependemos del coche, de las autopistas, de los ordenadores, y progresivamente de formas más sofisticadas como Internet, las autopistas de la información en el contexto de la sociedad de la información o sociedad informatizada a través de ciberespacio virtual a través de redes (Joyanes, 1997:40-41) en el contexto de la sociedad digital, cibersociedad y/o sociedad del conocimiento con más visión empresarial o mercantil que científica o educativa, en detrimento de la pluralidad o diversidad cultural (Mattelart, 2006:154-156, Frade (edit.), 2002 y Ariño, 2005) conformando y condicionando nuestras relaciones humanas, culturales y sociales de manera bastante arbitraria.

Se trata de unas relaciones socioculturales que tienen poco que ver con las tradicionales, que propiciaban unas relaciones más directas, es decir inmediatas de persona a persona, de cara a cara, y en ellas pueden intervenir más sentidos como la expresión corporal, la presencia física, con sus propias limitaciones comunicativas, lo que no quiere decir que las relaciones virtuales tecnológicas sustituyan las relaciones de cara a cara de manera definitiva, pero si las condicionan de manera significativa,(Sabater, Martínez, Campión, 2017), posibilitando una visión cuasi unidireccional y desmovilizadora de las relaciones humanas participativas de manera presencial, aunque se fomente la interacción virtual.

También cabe plantear hasta qué punto la homogenización, en el sentido de un todo articulado y homogéneo al que se hace mención al referirse a las culturas tradicionales y no contaminadas, existe, ya que hoy probablemente no se da porque ya no hay culturas de sociedades simples, es decir que el concepto de cultura como cultura común, es así que no se da una cultura sin contaminaciones (Ariño, 1997:29); este tipo de cultura entra en crisis, dado que su homogeneidad, uniformidad y armonía, se ve amenazada o presionada, discriminada, minorizada, aculturada, transculturada y en muchos casos aplastada por los procesos de estandarización y homogenización de las culturas dominantes, en detrimento de las culturas subalternas y/o minorizadas.

Un ejemplo de este fenómeno puede ser el “imperialismo” cultural de los Estados Unidos de América (EUA), que según James Petras la globalización se percibe como un concepto clave en la progresiva hegemonía

del imperialismo estadounidense (Petras, 2005 y Ortiz, 2002:140-146), para entender la amplitud del fenómeno de la globalización cultural o los procesos transculturadores, además de fenómenos acultuadores de tipo local, con elementos de clara desterritorialización (Ortiz, 2002), civilizatorios occidentales actuales, y a pesar otras culturas emergentes como la China y las luchas por la recuperación de las identidades socio-culturales y/o de proximidad, de comunidad local o restringida (Tonnies, 1979) propias de las relaciones primarias están contaminadas, entre otros, por los efectos glocalizadores homogeneizadores de la sociedad red capitalista, en la modernidad se pasa de *Gemeinschaft* a la *Gesellschaft* (de la Comunidad a la Sociedad) (Bauman, 2013:23) (las relaciones sociales de comunidad *Gemeinschaft* se entienden como más espontáneas las de la sociedad y las *Gesellschaft* más impersonales).

Por otra parte, José J. Brünner se pregunta ¿Globalización o norte americanización? Expresa pocas dudas en la importancia sobre el traspaso de las fronteras de EUA de sus industrias culturales a través de los mercados mundiales y media dominantes, (Brünner, 2002:152-153 y Bolívar, 2001:71-72) y teniendo como emblema popular Coca-Cola, Hollywood, McDonald's y Microsoft como ejemplo de americanización u occidentalización de los estilos de vida. Se pueden expresar ciertos cuestionamientos significativos ante lo que implican nuevas relaciones de poder y su amplitud en la gobernabilidad cibernética,² ya que, según E. Laguna-Díaz, en el marco del análisis cultural utilizado para la explicación de la globalización y la americanización, adolecen de falta de rigor conceptual y aunque de manera crítica se habla de “Macdonalización” o de “Cocacolonización” como sinónimos de “americanización”, aunque no sean parte esencial de la cultura “estadounidense”. En Estados Unidos nadie se “americaniza” por consumir esos productos, como tampoco se “mexicaniza” por celebrar el “Cinco de Mayo” tomando cervezas mexicanas, de amplio consumo en el país, mientras se disfruta de un partido de béisbol ese día. Subrayaba en su día Samuel P. Huntington que consumir productos de origen occidental (estadounidenses) podía, acaso, occidentalizar ciertos usos de manera superficial, pero de ahí a pensar que dichos usos en muchos países indicasen que se iba hacia una “cultura global”, es una expresión que debe utilizarse con ciertas reservas (Laguna-Díaz, 2012:16).

2. *Cibernética*, en el sentido de gobernar bajo control guiado con eficacia las acciones programadas y (Couffignal, 1968:25) asegurar la eficacia de la acción y regular la entropía posibilitando la gobernanza evitando el desorden mediante la información (Wiener, 1969).

De todas maneras, las mediaciones en la sociedad globalizada a través de los medios tradicionales y la tecnología que la sustenta se convierten en mediatizaciones, e implican el “trabajo de instituciones, grupos y tecnologías” (Silverstone, 2004:35). Es decir, estas tecnologías se tornan mediáticas, “nuevas tecnologías y nuevos medios, cada vez más convergentes gracias al mecanismo de digitalización, transforman el tiempo y el espacio sociales y culturales” (*Ibidem*:41). A menudo presentan la realidad como espectáculo para llamar la atención del espectador sobre los aspectos de la realidad presentada, como si la realidad fuera una ficción que no le implicara, como mínimo, de manera directa.

Finalmente, en el contexto teórico de la sociedad tecnológica y de la información, es decir que con el uso masivo de las Nuevas Tecnologías (NT) aparece la cibercultura como parte significativa de la cultura tardomoderna de la información y comunicación, en concreto con el uso cuasi masivo de Internet y con el resto de los aparatos electrónicos media digitales (Benato, 2018). Todo ello ha sido acentuado con la pandemia del Covid-19 y la crisis provocada por la invasión de Rusia a Ucrania, que ha incitado todavía más el uso de las NT, retrocediendo, esperemos que circunstancialmente, la democracia y los Derechos Humanos a nivel planetario conquistados en la democracia occidental (Zizek, 2020:73-74). Se añaden nuevas incertidumbres y se produce una fragmentación, aumentando las desigualdades económicas y culturales, y con nuevas formas de control político-social (Rodríguez Ortiz, 2021:13-31). Todo ello con luces y sombras sobre las que cabe reflexionar para disipar elementos de oscuridad que vive la sociedad, incluso poniéndose en duda la viabilidad del neoliberalismo en crisis propiciando la emergencia de populismos de extrema derecha. A pesar de las propuestas alternativas existentes, el neoliberalismo económico y el capitalismo se reciclan, a pesar de las diversas crisis globales.

Cultura, tecnología y sociedad

*una trilogía a tener presente para explicar
el papel sociocultural de la cibercultura*

La Cultura, entendida como cultura social en términos sociológicos y/o antropológicos, es un conjunto de creencias, costumbres, valores, normas de comportamiento, rutinas, hábitos, actividades, patrones sociales, formas de producción, de tecnología y artefactos (Ariño, 1997:93-99), que caracterizan una determinada sociedad o grupo tenemos que, sociológicamente

hablando, una de las funciones sociales más significativas de la cultura es la transmitida por las diversas formas y agentes de socialización, facilitando la incorporación a nuestra personalidad de modelos de sociedad. Aunque, a menudo, este concepto de cultura tiene connotaciones adaptativas para los miembros de una sociedad y su entorno, como cultura aprendida a través de sistemas de transmisión social y medioambiental (Colomer, De Bartolomé, Rodríguez-Morcillo, 2001:92-9). Para Giddens la cultura tiene que ver, sociológicamente hablando, “con las formas de vida de los miembros de una sociedad o de sus grupos. Incluye modos de vestir, las costumbres matrimoniales y la vida familiar, las pautas laborales, las ceremonias religiosas y los pasatiempos” (Giddens, 1998:43). También cabe referirse a las características socioculturales del Estado-nación, nación, pueblo, clase, género, etnia, comunidad, territorio, religión, ocio, sistema escolar, global y local, juntamente a la conformación de identidades, sean de referencia y/o de resistencia (Castells, 2004:17 y 24-27), marcos o contextos donde evolucionan las culturas.

Sin embargo, la sociedad moderna actual resulta, en estos marcos y contextos, efímera en lo que se refiere a la continuidad cultural, en el sentido de estar casi sin identidades perdurables ni tradiciones sólidas, sino maleables y poco duraderas (Bauman, 2002), en una realidad sociocultural licuada o líquida como diría Bauman, (2013) considerando que muchas identidades caben ser denominadas identificaciones más que identidades profundas y con fronteras delimitadas, es decir metafóricas y no absolutas (Grimson, 2011). Igualmente, siguiendo a Raymond Williams (1994) tenemos que la cultura es el modo de vida global de una sociedad (Williams, 1994:11-13), clase, comunidad o grupo que, con versatilidad y al mismo tiempo que puede dar cohesión y continuidad, también aporta dinamismo, cambio y evolución, sin confundir cultura con identidad, que es la parte de la cultura que puede dar sentido de pertenencia a una comunidad, pueblo o etnia (Molano, 2007:73-74).

Sin embargo, simbólicamente, las expresiones *McDonalización* y *Co-calización*, deben utilizarse con matices, según el contexto sociocultural que se aplican, y van más allá de la marca correspondiente a la comida y bebida, sino a temas organizativos de racionalización de la vida cotidiana, eficacia y mercantilización (Globalizada y “glocalizada”), en el caso de McDonald’s (Ritzer, 1996) y mercantilización multinacional generalizada de una marca, publicidad y marketing (Klein, 2005). Son modelos económico-organizativos que ultrapasan su marca, con implicaciones

políticas y socioculturales, no solo económicas (Werner y Weiss, 2004). En este juego transnacional, mundial y global entra también Microsoft monopolístico-corporativo (Klein, 2005:199). Ellos representan ejemplos de poder mundial y/o global que van más allá de lo económico, con connotaciones políticas y socioculturales, además de otros aspectos no con-fesables o silenciados por lo que puedan implicar de pérdida de imagen.

En este contexto ampliado a la sociedad globalizada y/o mundializada, más allá de lo concreto de una sociedad local, funciona un optimismo pedagógico y especialmente referente a lo didáctico, muchos más generalizado que el de la Ilustración de final del XVIII ya que no disponía de los instrumentos personales ni materiales actuales, que abarca de finales del siglo XX y principios del XXI. La oportunidad de la tecnología moderna es un instrumento didáctico necesario para adaptarse a las exigencias educativas de la sociedad³ que se está estructurando. Ante eso nos preocupan los efectos que tierna la cibercultura en el contexto de la cultura socio-escolar, en el sentido de como ello pueda significar un elemento de transculturación, y luego la escuela como institución que no pueda ser un instrumento para salvaguardar de la dominación cultural a las culturas que conservan una identidad más arraigada al territorio, pero dado el juego jerarquizado del poder han quedado ya como realizadas y son consideradas como una cosa romántica y del pasado, más que consideradas del presente con perspectiva de futuro.

De acuerdo con la sociedad del cambio acelerado que vivimos, el soporte de las de las tecnologías y la cibercultura se tornan imprescindibles, según Manuel Medina, debido a que el acelerado desarrollo de la cultura digital confirma largamente procesos y patrones culturales dados en culturas anteriores. Es decir que uno de los procesos más significativos se refiere al papel decisivo de las innovaciones de las técnicas de la información y la comunicación en la configuración y transformación de “nuevos modos generales de cultura”, y si “la emergencia de la escritura con sus nuevas técnicas de información y comunicación dió paso a las culturas escriturales junto con sus revolucionarias creaciones de formas de vida urbanas, organizaciones estatales y tradiciones científicas. En la actualidad, es mucho más obvio que las nuevas modalidades de la cultura digital derivan de procesos de transformación revolucionarios que se han desen-

3. Estas tecnologías posibilitan que “más personas puedan acceder a la formación y la educación. Por otra parte, gracias a las tecnologías multimedia e Internet, se dispone de nuevos recursos y posibilidades educativas” y (Coll, 2021:114) unas grandes posibilidades didáctico-pedagógicas.

cadena a partir del desarrollo de las nuevas TIC digitales y es históricamente previsible que conduzcan a transformaciones y consecuencias de tanto o mayor alcance y trascendencia que la revolución cultural operada por la escritura” (Medina, 2007:VIII). Esto significa la priorización del uso de artefactos y materiales mucho más sofisticados.

Para Pierre Lévy, cabe tener presente que la cibercultura es: “el conjunto de técnicas, de maneras de hacer, de maneras de ser, de valores, de representaciones que están relacionadas con la extensión del Ciberespacio” (Lévy, 2007:1). Y Lévy define al “ciberespacio” como el espacio de comunicación abierto por la interconexión mundial de los ordenadores y las memorias informáticas” incluyendo “el conjunto de sistemas de comunicación electrónicos en la medida que transportan informaciones provenientes de fuentes digitales o destinadas a la digitalización” (Lévy, 2007:70). Esto lleva a Pierre Lévy a denominar a la cibercultura como la nueva forma de cultura (Lévy, 2002:11). Está claro que la cibercultura e Internet requieren una profundidad de estudio por parte de la sociología y las ciencias sociales en general como análisis sociocultural, no puramente tecnológico (Brockman, 2012).

Internet puede haber superado la llamada cultura de masas, pero seguramente la modernidad tardía sigue siendo “mass-mediática”, Internet no tiene las mismas características que la TV, por ejemplo, las audiencias no son tan pasivas, resulta más interactivo, pero sigue formando parte de los instrumentos de los que se sirve la cultura de masas, aunque navegando no sea un simple espectador con posibilidades interactivas, sí tiene ciertas similitudes, una de ellas es que ambas forman parte de la cultura mediática (Thompson, 1998), aunque se debe tener presente la radicalización del papel mediático de Internet, influyendo en el cambio experimentado en relaciones sociales, culturales y económicas en la sociedad actual, especialmente en el mundo denominado desarrollado. También cabe indicar que los medios no adaptados a estas nuevas reglas de juego mediáticas han perdido influencia, ganando peso las formas digitales de información en el contexto de un desorden, incluso de la desinformación.

En la Cibercultura podemos hablar de interactividad y comunicación, incluso lo podemos hacer en el marco de la tecnocracia “totalitaria” como forma de control cultural y social (Gutiérrez, 1997:53) en el marco de las relaciones sociales de las redes tecno-digitales. Bauman, a nivel de “redes sociales” diría que son líquidas y efímeras, resbaladizas, volátiles

(Bauman, 2020) y ya no son para toda la vida, muchas tienen fecha de caducidad como los yogures. Nos encontramos solitarios ante la interconexión globalizada donde la red es una lista de nombres y direcciones.

Son aspectos que condicionan la democratización de la vida colectiva, tanto en sentido macroestructural como en micro socialmente hablando en el ámbito de la vida cotidiana. Ezio Mauro habla de que lo pedimos todo a la técnica no tan solo una solución, sino, casi sin darnos cuenta, que también nos haga una selección (Bauman y Mauro, 2015:73), cuestión en la que Z. Bauman está de acuerdo y añade, buscamos a tientas un poco de claridad en la penumbra irritante que nos rodea. (Bauman y Mauro, 2015:77) facilitando la *autocomunicación de masas*, aunque se den “Las tres formas de comunicación (interpersonal, comunicación de masas y *autocomunicación de masas*)⁴ coexisten, interactúan y, más que sustituirse, se complementan entre sí” (Castells, 2009:88-108) o el autismo digital (Taberner, 2012:63) y electrónico que señala el mismo M. Castells, aunque a continuación indique que en los Blogs el 32% estén inmersos en la comunicación mediática y digital (*Íbidem*:102).

Cuando las etiquetas de identificación de grupo, en líneas generales, vienen marcadas por la estandarización de los medios de comunicación y las renombradas nuevas tecnologías, que pueden ser fuente de homogeneización y nuevas formas de control, es decir una nueva forma de centralización descentralizada y diversificada de manera folclórica, que provoca una desigualdad social y cultural jerarquizada y dirigista. Estamos ante una sociedad digital, donde cibercultura, ciberespacio, hipermedia, Internet, dinero electrónico, son parte del lenguaje que triunfa y por lo tanto entran a formar parte de la cultura humana tardomoderna. Un tipo de sociedad que en la realidad es generadora de desigualdades socioculturales y educativas, económicas, políticas, en una palabra, de poder.

Para Luis Joyanes, *cibersociedad* es el término que se utiliza para referirse a los medios de comunicación y procesamiento de la información existente entre todos los sistemas de computadoras conectadas en red, también, para referirse a los sistemas electrónicos interconectados por satélites, enlaces de microondas y sin cables, cable eléctrico y fibra óptica. Destaca el autor que la “*cibersociedad*” se está creando sobre la base de cinco pilares estructurales e indispensables para su total comprensión:

4. Autocomunicación de masas, según M. Castells, es la comunicación de masas que seleccionamos nosotros mismos, “es comunicación de masas porque potencialmente puede llegar a una audiencia global” y “uno mismo genera el mensaje” (Castells, 2009:88).

la multimedia, la hipermedia, la realidad virtual, las grandes redes de computadores, las autopistas de la información, y en particular Internet (Joyanes, 1999:7).

El mismo Luis Joyanes, de manera optimista, indica que la sociedad de la información constituye ya una nueva sociedad: *cibersociedad*, que ha sido abordada desde diferentes perspectivas, siempre con dos factores predominantes: la información como elemento que la configura, y la innovación tecnológica como instrumento para aproximarse a ella; se configura como uno de los factores claves del cambio social que puede ser analizado y descrito en la medida en que tiene como vehículo las realizaciones de la tecnología (Joyanes, 1999:3-4). Todo ello indica que cabe ofrecer nuevas formas de socialización para poder crecer en este tipo de sociedad. De hecho, ya aprendemos a vivir a través de la tecnología y la cibercultura, lo que resulta algo más que una socialización mediática y tecnológica, escamoteando protagonismo al resto de formas de socialización clásicas y condicionando la educación de las personas en general.

Por otra parte, la cultura ayuda a crear las condiciones ambientales para idear las formas de alimentación, de salud, y las condiciones de vida de la estructura simbólica de la sociedad, es decir el tipo de calidad de vida al que podemos llegar. La cultura, como fenómeno social, se transmite a través de la socialización y de la educación, y es un conjunto interrelacionado de creencias, costumbres, valores, hábitos, actividades, normas, patrones socioculturales, formas de producción, tecnología, que caracterizan una determinada sociedad o grupo (Giner, 2004:74-79) tal como se ha señalado anteriormente.

En este contexto la aculturación se entiende como un proceso por el que una cultura externa a un grupo o comunidad se impone a la “propia” y provoca su lenta extinción, en un sentido de presión paulatina o de impacto en ciertos casos. Pero también se puede entender por aculturación el proceso que se produce cuando una cultura dominante entra contacto con otra cultura en un ámbito territorial (Bauman, 2002b:143-144) y se genera una situación de desventaja propiciando una situación colonizadora. La cultura dominante actúa como un elemento extintor de la otra cultura y se tiende a su *minorización*. Fenómeno que puede provocar su extinción definitiva. Este puede ser el caso que ha vivido la cultura Mapuche en la Patagonia Argentina, entre otras culturas Andinas en la América Latina (Briones, 2005 y Vázquez, 2000:138-149). Es una situación que resulta

ejemplificadora para otros lugares, no tan solo por los efectos *deculturadores* de los sistemas coloniales, sino en la desaparición de las culturas primitivas, tribales, rurales, tradicionales, propiciada, entre otros, por el sistema capitalista y la occidentalización y la urbanización de las culturas no dominantes, donde la cibercultura juega su papel.

Por otra parte, la aculturación “*asimilacionista*” transnacional (Ariño, 2009) que, en la dinámica de sociedad moderna, parece no tener ninguna posibilidad de ser eliminada en su sentido jerárquico y de relaciones de poder desigual, si no se producen fenómenos de reversibilidad a la occidentalización de las culturas y de las formas de vida en el proceso de mundialización de las diversas problemáticas a todos los niveles, sociales, económicos y culturales, con sus correspondientes riesgos y contradicciones. Hoy en día no es posible entender estos fenómenos sin el papel que juegan las tecnologías de la información y de la comunicación, modificándose los procesos de legitimación de las culturas, (Pronovost, 2007:67-68) que más que aculturación facilitaría lo que podemos llamar transculturación asimétrica, imperialismo cultural neoliberal, (González y Vioria, 2007) o al estilo imperialismo USA imponiendo la ley del más fuerte con voluntad hegemónica (Todorov, 2005, en: George, Naïr, Ramonet, Todorov:120-121). Hoy todo ello está contestado por el imperialismo ruso por la fuerza de la agresión militar, por ejemplo y por China para conseguir la hegemonía mundial ante EUA que dispone todavía de la fuerza militar, económica y cultural.

La modernidad tardía tiene unos riesgos, por ejemplo el desarrollismo desenfrenado sin respeto por el medio ambiente, que provoca la necesidad de defender la naturaleza bajo el riesgo de parecer conservador y poco amante del progreso. Estos riesgos “*universalizados*” no comportan la garantía de la preservación, ni de las culturas conocidas, ni las dominantes, ni de la manera de vida en el planeta. La presunta victoria del capitalismo industrial, tecnocrático y tecnológico sobre la naturaleza puede ser meramente virtual, la propiedad privada y el mercado no son garantía ni mucho menos del mínimo crecimiento sostenido (De Francisco, 1997:86) o desarrollo sostenible ante una sociedad del riesgo global (Giddens y Sutton, 2014:225 y 227-230).

Aunque el cambio social es importante sin embargo es muy semejante a la realidad virtual, que es también una realidad de diseño. Es efímera y muy característica de imperialismo de la imagen y del *marketing*, con un

grado de artificiosidad significativa y desnaturalizada, donde publicidad y consumo pasan como las mejores inversiones culturales del momento, el que no vende el producto queda al margen de las situaciones sociales de más o menos privilegio.

La minusvaloración de ciertas actividades lúdicas de la infancia y de la adolescencia realizadas en determinados contextos. Se realizaban al aire libre, parques, plazas, jardines, calles, que animaban a la comunidad y daban color a la relación colectiva en el tiempo libre. Estas actividades son substituidas por los parques temáticos que aglutinan multitudes o masas, que ejercen y exhiben los atractivos del gran espectáculo, en el contexto de este tipo de modernización. Todo ello pretende ser el proceso de preparación de *occidentalización* a la americana donde el ocio consumo se considera el futuro (Giroux, 2001:15-18).

El tema de la identidad queda más bien como un fenómeno folclórico o lingüístico, y no desde el punto de vista de cultura vivencial o popular, al no entrar tanto en el juego explicativo de las culturas del consumo y mercantilización cultural. En el contexto de la modernización y de la tecnología moderna Beck considera un riesgo todo lo indicado anteriormente, producido través del aislamiento y estandarización de la televisión, entre otros, medios de comunicación de masas en general. En este contexto se debe incluir a Internet, como efecto de la tecnología moderna estandarizadora. La estandarización con voluntad de alcance mundial según el nuevo orden, provoca la desaparición de las fronteras nacionales e institucionales (Beck, 1998:169). También “aísla y estandariza la existencia colectiva estandarizada de los masa-ermitaños aislados” (Anders, 1980, citado por Beck, 1998:169), en consecuencia, se produce la individualización colectiva (Bauman, 2001).

En nombre de la globalización se da poco margen a las identidades más auténticas, aunque los efectos homogeneizadores de la globalización tienen resultados de diversificación cultural, e incluso nuevas identidades limitadas en una pluralidad postiza (Mattelart, 2006:90-93). Las denominadas identidades quedan como poco más o menos que identificaciones socioculturales (Grimson, 2011 y Hall, 1996:15-16), aunque en el contexto globalizador cabría hablar de identificaciones, más que de identidades, (Bauman, 2001:175 y Grimson, *Ibidem*) o identidades de perfil bajo, como proceso de individualización o subjetivación sociocultural.

Nos encontramos ante una civilización de la realidad virtual tecnológico-urbana, el resto suele resultar complementaria o simplemente folclórica, nada del que se ve es real, la cultura y la identidad se estandarizan para que todos la pueden asumir, por lo tanto, adquirir, como productos susceptibles de ser mercantilizados en el marco del mercado mundial, que no global, en que se presenta desde una ideología universalista y globalizando sin fronteras. La otra opción es entrar a formar parte de la Macdonalización cultural de la sociedad, en el sentido de afectar a la forma de institucionalización de la educación, de la política y de otros ámbitos de la vida social, en especial el tiempo de ocio (Ritzer, 1996). Se generan multitud de juegos tecnológicos y contenidos mass-mediáticos se revitalizan dichas profecías, aparejadas, como no, de desbordantes dosis de violencia (Giroux, 2012). Se promueven las tecnologías del ocio sin ningún planteamiento crítico cuestionador de sus efectos perniciosos.

La cultura de la imagen virtual y mediática

*como elementos condicionadores en
la era de la Cibercultura a través de Internet*

En la era de la información y de la tecnología, la modernización de la sociedad pasa por un cambio radical en el uso de las tecnologías, con consecuencias para la diversidad cultural del planeta, afectada por la globalización económica y cultural. La estandarización cultural homogeneizadora tiene en la mass-mediación y las tecnologías de nuevo cuño un terreno abonado para ejercer su influencia social y cultural, aunque también económica y política en la que la tecnología de la información han producido su impacto (Sassen, 2003: 33), pero con características diferentes a los medios clásicos. También se produce la fragmentación cultural mass-mediática, donde la estandarización se flexibiliza posibilitando la diversificación cultural, que no la diversidad cultural (Ortiz, 2002:107-125) que se ve condicionada por un contexto adverso para superar los límites de la presión, retórica y persuasión de la hegemonía cultural.

La virtualidad resulta ser uno de los atractivos de la sociedad tecnológico-digital y “la idea de una comunidad que es virtual en un sentido u otro, emblemática de esta tendencia, está en el centro de los diferentes discursos que tienen como objetivo explicar las dinámicas y el funcionamiento de los grupos en línea”. (Siles González, 2005:59) Se entiende que comunidad puede ser: Red de vínculos interacciones y relaciones entre los individuos con sentido de “pertenencia” (Siles González, 2005:64). Estamos ante nuevas formas de comunidad y de participación colectiva,

emulando virtualmente el sentido de comunidad tradicional de convivencia social. Pero también pueden ser una trampa, en palabras de Z. Bauman (Querol, 2016), pues la capacidad de decidir la red en nombre de la democracia y la participación ofrece aislamiento, separación, exclusión, enemistad y conflictividad, sin dialogo las expectativas de hábitat ideal se ha desaparecido. (Bauman, Leoncini, 2018:76-77).

Por otra parte, debemos tener presente que el concepto sociológico de Cultura se refiere a las formas de vida compartidas en una sociedad determinada, así como a valores, normas, costumbres, condiciones y calidad de vida de la sociedad de bienestar capitalista⁵ nos sumergen en un cambio de hábitos, costumbres, mentalidades, lo que genera nuevas necesidades, que abarca no solo a las culturas receptoras, sino a las de los recién incorporados, perdiéndose los referentes de unas otras culturas. Vivimos en una sociedad, que nada bajo el signo de la provisionalidad, en el contexto de unas relaciones humanas etéreas y superficiales, nada perdurables (Bauman, 2010 y Vallvé, 2016:117-118).

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. Al mismo tiempo se vive en un ambiente precipitado de cambios acelerados y de realidades efímeras, mutantes con relaciones de poder sumamente jerarquizadas. La estandarización u homogeneización cultural con condiciones (tensión entre homogeneización cultural y *heterogeneización* 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 ni que se reflejen en las estructuras jerarquizadas de la *multiculturalidad* ni que aparezcan nuevas formas de estratificación social. Dependemos del coche, de las autopistas, de los ordenadores y progresivamente de formas también más sofisticadas de Internet y de sus respectivas autopistas de la información, las cuales con-

5. Aquí sociedad del bienestar se diferencia del concepto de estado de bienestar ya que el Estado de bienestar es la institución que debe procurar el bienestar general, como Estado benefactor, y una sociedad capitalista genera desigualdades a partir del consumo y del concepto de bienestar material y de la abundancia desigualmente repartida. En todo caso el estado benefactor tiene la función de procurar equilibrar, en lo posible, las desigualdades en sanidad, bienestar social, educación y justicia, ofreciendo servicios a la mayoría de la población, no privatizándolos, aunque lo hace de manera insuficiente (Rodríguez, 1991). En este contexto, el Estado de bienestar, al privatizar los servicios sociales y educativos, favorece los intereses de la sociedad capitalista neoliberal.

forman nuestras relaciones humanas y sociales, y tienen poco que ver con las tradicionales, que propiciaban unas relaciones más directas, aunque tuviesen sus condicionantes espaciotemporales.

La transformación de los aprendizajes formales a través de los formatos de las NTICs, así como su abono a través de la cibercultura parecen fosilizarse 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, la copia resulta igual que el original (Busquet, 2005:240), sino que se procede a hacer un acopio fragmentado e instrumental de la información encontrada casi de modo cuasi aleatorio por los buscadores cibernéticos que puede llegar a la *subinformación* o información incompleta, información no contrastada, desinformación o información falsa (*fake news*)⁶ y de dudosa procedencia. 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. Para J. Busquet la creación del ciberespacio y el nacimiento de la red de Internet supone un nuevo contexto de creación cultural y de interacción humana (Busquet, 2006:235).

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; 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 adiciones, como por ejemplo a: juegos electrónicos, juegos en línea, compras compulsivas, ciber-relaciones, ciber-sexualidades, obsesiones y dependencias abusivas de las nuevas tecnologías por la comodidad y la facilidad que le brinda el ciberespacio para escapar de la realidad (Hillar, 2001:254).

6. Los denominados “*fake news*” son noticias falsas que tienen como objetivo la desinformación generalizada, por ejemplo, sobre la pandemia de Covid-19.

La era de la tecnología y del consumo provoca que los productos se creen según las posibilidades de consumo y de mercado, la tecnología es el soporte para ampliar las garras del consumismo (Bauman, 2014:62). Los niños/as, los/as adolescentes y los/as jóvenes no son una excepción, forman parte de la oferta y demanda como un objeto mercantil, a pesar de que no sea de la misma dimensión que un producto no humano. Todos estos aspectos que nos sitúan a merced de las especulaciones del capitalismo entre el sistema mundial, la globalización y la pérdida de identidades sociales y culturales, dado que se pretende estandarizar los productos y así abarcar más a partir del área de consumo, sea económico o cultural. Pero también surge la resistencia con activismo cultural identitario posibilitando su emergencia a pesar de las imposiciones hegemónicas (Castells, 2004:17-18 y Hall & Jefferson, 2014).

En el neoliberalismo, con las privatizaciones y el capitalismo financiero, intervención del Estado favorece los intereses privados y capitalistas, debido a que lo que importa es la rentabilidad o el beneficio (Chomsky, 2004; Saskia, 2015). Todo un cúmulo de presiones que ponen en duda las posibilidades del Estado de bienestar, que en principio se consideraba como un elemento democratizador para las sociedades occidentales. Por lo que resulta bastante creíble que las teorías del capital humano (Rodríguez, 2014:57-67; Cardona *et al.*, 2007:180-195) y del credencialismo (Collins, 1989), sirvan para justificar la rentabilidad de la educación desde un punto de vista economicista, recuperándose del pasado inmediato para justificar las políticas educativas, donde la eficacia y el bienestar se complementan en el desarrollismo tecnológico moderno.

Las problemáticas en un tipo de sociedad del bienestar capitalista, en una sociedad de consumo y consumista, (Bauman, 1999:106-112), tecnológica a la vez (Bauman, 2014:63-83), así como tecnocrática y *neocorporativa*, donde las estructuras del Estado de bienestar se ven implicadas, como a parte de su intervencionismo y de la demanda que se ha generado, en cubrir las necesidades y a menudo se plantean como un elemento más del mercado, no como elementos de realización personal y colectiva. Y dada la homogeneización cultural creciente, la pluralidad de ofertas, no compensa la pobreza de ideales colectivos, sumiéndose en un individualismo radical en una sociedad donde prevalece la individualización (Giddens y Sutton, 2014:182-13 y Bauman, 2001:57-70), donde las desigualdades educativas y culturales son silenciadas.

En Europa, el Estado de bienestar se ve impotente ante las necesidades que ha generado la sociedad del bienestar y consumo, sus reformas están imbuidas de un conservadurismo estructural importante y sumamente individualista que no contempla un salto hacia el futuro como una Educación que favorezca, desde la superación de nuestra propia identidad, la realización como personas en una sociedad democráticamente participativa. La escuela actual juega un papel contradictorio al tener que preparar para la vida y tener presente que una de sus funciones debe ser educar y socializar para una sociedad democrática y su papel viene limitado por la presión socializadora de otros ámbitos sociales, como los medios de comunicación social, TV, Internet, las Autopistas de la Información, las Nuevas tecnologías, que condicionan los hábitos de vida.

Las características del impacto cultural de los *mass-media* modernos son prácticamente las mismas que las anteriores inmediatas, ligados a la publicidad, marketing mediático, cultura virtual (Subirats, 2001) y efímera, cultura consumista y comercial, así como a la tecnificación de la realidad sociocultural. Pero con más poder, inmediatez, velocidad, con infraestructuras globales de tecnología e información mediáticas, esenciales para entender la globalización, sin un control tan directo por parte del poder político de los medios, como sucedía antaño (Silverstone, 2004:229). Lo que los medios traen consigo es la mediación de la experiencia social y, consecuentemente, la reinención (y complejización) de la cotidianeidad (Moya y Vázquez, 2010:85).

En la visión optimista en la relación entre tecnología y cambio social, hoy en día la innovación es sinónimo de tecnología avanzada, que puede explicarse según proponen la mayor parte de las teorías de perspectiva evolucionista y funcionalista de la cultura dado que nos ayudan a comprender en buena medida el determinismo tecno-científico y tecno-económico de muchas de las propuestas actuales para explicar los cambios culturales de finales del siglo XX y principios del XXI, en el marco del determinismo tecnológico. Para Nicholas Negroponte el cambio de átomos a bits es “imparable e irrevocable” (Negroponte, 2000:21).

Parece que Internet forma parte de un proceso de globalización hacia un nuevo modelo cultural planetario que no es más que una nueva fase en el desarrollo del modelo capitalista. Pero, en este caso, Internet no es el centro, constituye una tecnología más, como el telégrafo o el teléfono, para la progresiva desterritorialización de la producción, distribución

y consumo de mercancías, que tiene como consecuencia una disolución de las culturas locales para recomponerlas en un nuevo orden global (Stratton, 1996:253-255) o que en realidad es el antiguo orden con un traje nuevo, con las reglas de juego de los más poderosos (Chomsky, 2002). De todas maneras, también se puede pensar que Internet sólo constituye uno de los elementos de transformación social que, de forma conjunta con otros factores, llevan a la emergencia de una nueva cultura virtual denominada cibercultura.

Y además la revolución digital, es un cambio de lo analógico a lo digital (Bennato, 2018:3), en el contexto tecnológico ha invadido nuestra manera de comunicar y a partir de este modelo de la comunicación, por ejemplo, surge un nuevo modelo organizacional, uno basado en la empresa virtual. Esto exige al hombre entrar en una noción de empleo diferente, exigiéndole en cierta manera tener unos conocimientos previos acerca de las tecnologías de la información y la comunicación. Lo que incita a adaptarse a nuevas formas de comunicación a través de los ordenadores, pero, lo más importante, le exige romper el concepto de espacio y tiempo reubicando su lugar de trabajo en lugares particulares y alejados de la empresa, pues su presencia física ya no es necesaria allí, sólo sus conocimientos, que permanecerán en contacto permanente con la organización a través de la red (Quiñones Bonilla, 2015:180-181). O te adaptas o quedas fuera y no existes; en este sentido, se produce un cambio radical en la denominada era de la información.

Aunque la cultura mediática y la cibercultura se reconozcan como cultura ambigua desde el punto de vista de progreso humano, más bien se considera, tecnológicamente hablando, “dirigista” (política, económica y culturalmente), mercantilista, incluso con tintes deshumanizadores e impersonales, dependiendo del uso que se haga de la cultura digital, pero con una fuerte influencia de los oligopolios de la comunicación, no contrarrestados por las políticas económico-culturales de los estado-nación (Bustamante, 2006:6-11). También puede ser una cultura mediática mediocre y simplista, desde la óptica de la cultura humanista (Busquet, 2005:23), e impulsar estándares homogeneizadores a remolque de las culturas más potentes que disponen del filtro mediático, para trascender al resto de culturas o subculturas que se ven folclorizadas en una diversidad postiza o políticamente correcta.

Se habla de homogeneización en el sentido de rebasar o desbordar a las culturas (o subculturas) minoritarias o minorizadas (o subalternas) y vivimos tan condicionados por las modas, los tópicos, las presiones, las tendencias, las nuevas formas de control, que muchas veces no nos resultan manifiestos y solamente los que son conscientes de la realidad pueden descubrir las ataduras que tenemos en este proceso evolutivo de una sociedad de cambio, pero sin demasiadas transformaciones estructurales, que impliquen un auténtico cambio en profundidad de las relaciones sociales y humanas.

La cultura actual de la espectacularidad, de la superficialidad, viene dada, en gran medida, por el régimen de vida que vivimos, por los condicionantes socioeconómicos y políticos, por la estructura social o forma de organización social, y por lo tanto por el tipo de mentalización en que estamos inmersos, según el modelo de sociedad que nos viene impuesta y me preocupa, por otra parte, no vislumbrar la manera de “subvertir” esta realidad, no dependiendo exageradamente de los expertos tecnocráticos de la eficiencia, que no siempre están al servicio de modelos de sociedad que impulsen vivencias cotidianas reflexivas con bases teóricas que posibiliten otros estilos de vida más humanizados, más allá de la eficacia capitalista, favoreciendo la “complementación” privada de los servicios asistenciales de la sociedad de bienestar con la eficiencia del Estado de bienestar en nombre del pluralismo del bienestar capitalista (Rodríguez, 1991).

Implicación condicionadora de la cibercultura

en la educación y en la socialización

En el contexto tecnológico actual se producen ciertas reticencias a la incorporación de la digitalización en las aulas y en la educación en general, así lo explica Fernández Enguita:

El mundo educativo presenta una resistencia a la incorporación al ecosistema digital que contrasta con su velocidad de expansión en el trabajo, el hogar, el ocio o la política. Esta resistencia deriva de la desconfianza hacia cualquier medio que no sea el medio escrito, en torno al cual gira la escolaridad, pero también de una pretendidamente necesaria resistencia a sus posibles efectos antiigualitarios. Las tecnologías de la información y la comunicación, los nuevos medios digitales, etc, no solo serían el objeto de negocio de poderosos actores industriales sino también una avanzadilla de la mercantilización de la enseñanza y el ariete de nuevas desigualdades” (Fernández Enguita, 2017:3).

Fernández Enguita cree que la escuela, así como otras instituciones, no está preparada para los nuevos retos que le presenta el nuevo modelo tecnológico de sociedad, que parece un contexto de no retorno. Y refiriéndose a la Universidad, dice: Pero el reto está ahí, en cómo combinar enseñanza presencial y en línea sin pérdida, sino todo lo contrario, de interactividad, de colaboración ni de diversificación (Fernández Enguita, 2022), en el contexto de la transformación digital de la sociedad que presiona para que la Universidad también se transforme, la resistencia a ello disminuye paulatinamente tanto en el sistema educativo, como en la sociedad, en esta de manera más acelerada.

Se acabó el tiempo de la innovación como iniciativa del profesor en su aula; se acabó la idea de la digitalización como adopción de herramientas de mejora; se acabó la visión dual, binaria, aunque se diga híbrida, de lo presencial y virtual, analógico y digital. Estamos en el umbral de una transformación educativa impulsada por, asentada sobre y alineada con la gran transformación informacional”. Y la educación: hace algunos milenios, la escritura exigió en las grandes civilizaciones crear un puñado de escuelas;

[...] la imprenta generó la tecnología para la escolarización generalizada, aunque con un modelo forzado, de lenta y difícil expansión y rendimiento decreciente. Hoy vivimos ya en plena revolución digital, si bien apenas en el umbral de una nueva época. Vivimos un cambio de época, como suelen enfatizar expertos y políticos, pero hacia una época de cambio, en un sentido hasta hoy desconocido: cambio a velocidad exponencial, de alcance global y con una profundidad sin límites visibles que dejará muy atrás el *panta rei helenístico*, el progreso propio de la modernización y hasta el marxiano desvanecimiento en el aire de todo lo que parecía sólido” (Fernández Enguita, 2021).

Nos encontramos en una realidad no tan sólida como aparentaba, más bien vivimos en una sociedad acorde con la modernidad líquida, como diría Bauman (Bauman, 2002).

Durkheim ya señaló la ligazón existente entre educación y transmisión de cultura, sirviéndose de una socialización metódica para construir un ser social de manera bastante unidireccional, desde los adultos hacia las generaciones jóvenes (Durkheim, 1975:53-54), dándole un sentido conservador de continuidad en la sociedad a través de la cohesión sociocultural, que ha sido la forma de socialización secundaria que ha desarrollado la escuela para desarrollar en los individuos las habilidades y actitudes para el futuro de su vida (Guerrero, 1996:195). Va más allá de la socializa-

ción enculturadora básica, condicionándola con elementos aculturadores ofrecidos por la escolarización, cuasi decimonónica, que paulatinamente se ha transformado en un elemento cuasi imprescindible en las sociedades modernas como elemento también enculturador en las sociedades complejas por las insuficiencias familiares como elementos socializadores y a la vez entrando en juego la transculturación imbuida de la cibercultura transnacional aportando elementos transculturadores.

Por otra parte, la cibercultura, como cultura, requiere un aprendizaje a través de las nuevas formas de socialización en el contexto de la sociedad tecnológica. Se trata de la preparación para la cultura del ciberespacio o cibercultura, se nos prepara para aceptar las prácticas sociales y culturales dominantes. Es un proceso que exige un cambio en las formas de socialización en sus características tradicionales para poder adaptar los individuos a las exigencias de la sociedad digitalizada, de adaptación o de domesticación sociocultural, aunque en sí también proporcione elementos enriquecedores de contacto con otras culturas como sociedad receptora y abierta.

Cabe tener presente que, en realidad, la socialización no es un proceso uniforme ni lineal y depende un poco del tipo de sociedad y de los individuos que la componen, de la estructura de aquella sociedad, y siempre resulta incompleta. En nuestro caso el proceso de socialización condiciona la educación, tanto si hablamos de la socialización formal como de la informal, de la primaria, de la secundaria y de la terciaria, y es el resultado de la enculturación, la aculturación y la transculturación. Por eso decimos que es el resultado inconcluso de un proceso complejo, que tiene como consecuencia la intención de la sociedad de integrar las personas o adaptarlas a los diferentes aspectos de la vida social.

Hay que entender algunas de las características más destacables de la socialización. Destaca su complejidad, adquirida en la sociedad tecnológica y del ciberespacio. Se atiende a las características de interacción y aprendizaje sociocultural, tanto formales como informales, las cuales están cambiando. Se trata de un proceso a través del cual se interiorizan elementos del medio ambiente (Roche, 1980:133-134, Goode, 1983:71). Posibilita el aprendizaje de los papeles y posiciones que delimitan la participación de las personas en la sociedad según las características de la estructura social y posibilita el proceso de subjetividad de las personas (Tenti, 2002:18) por el cual el individuo se prepara para participar en las

actividades grupales. Aunque en la sociedad tardomoderna como la actual la complejidad hace que las formas de socialización no se puedan limitar a un solo grupo, dada la precocidad con que se conecta con otras influencias no primario-familiares, a través de los grupos de iguales (deporte, ocio, amistades) y a través de la TV e internet, por ejemplo.

Al aumentar la complejidad del proceso de adaptación o de integración del individuo a los diversos aspectos de la vida social, a través de su aprendizaje; según las posibilidades relacionales de la estructura social y por las características de la propia personalidad (Macdonis y Plummer, 2007:159-163) lo que permite a las personas la adaptación a su entorno cultural ampliado (Fernández Villanueva, 1998:695) entorno cultural según su clase, etnia y género, condicionado por las nuevas formas de globalización y tecnología digital, especialmente) y en una estructura social concreta en la interrelación microsociológica, pero con un trasfondo macrosociológico persistente (Berger y Luckmann, 2003:202).

Una de las complejidades de la nueva socialización viene marcada por el trastoque del resultado de la enculturación, aculturación y transculturación que viven individuos en una sociedad determinada, cada vez más cambiante, al margen de las dinámicas tradicionales, y se jerarquizan según los patrones que marcan los ritmos de vida más acelerados de la vida tardomoderna condicionada por el papel de las sociedades tecnológicamente dependientes y a través de los distintos modelos que se ofrecen de incorporación a la vida social a través de la globalización, sociedad red, sociedad de la información, sociedad del conocimiento, incorporando distintos niveles de aprendizaje de cultura, enculturación, aculturación y transculturación, donde esta, al ser una forma de aculturación en un ámbito general o de la “globalización”, que se llevada a cabo mediante procedimientos transnacionales (Ariño, 2009:120-121), y desde un punto de vista de asimilación cultural global asimétrica, se convierte en el arma estandarizadora y/o multicultural desigual jerarquizada e hibridizante (García Canclini, 2001 y Bauman, 2002b:78-79, Ariño, 2009:123-124), que expresan la desigualdad de las relaciones de poder, no solo en el contexto cultural, sino social, político y económico, aunque pueden ser contestadas o resistidas en caso de ser hegemónicas (Hall y Mellino, 2011), desde los ambientes más críticos de las sociedades.

La socialización primaria es la que se desarrolla en los primeros estadios de vida a través de grupos de socialización reducidos o primarios: el niño interioriza el mundo y el medio ambiente. También significa los procesos de enculturación y socialización básica, iniciando su subjetivación a través de la mirada de los otros. Aunque la socialización nunca termina, la primaria continua con la secundaria, que tiene lugar mediante la interacción en instituciones (escuela, estado, justicia...) y supone la interacción de “submundos” más específicos, incorporando nuevas visiones de la realidad que le circunda (Berger y Luckmann, 2003:172-183). La socialización terciaria (Berger y Luckmann, 2003:162-172) forma parte del proceso socializador de las personas, no solo como tercera socialización, si no como una socialización cada vez más condicionadora de las dos anteriores por la dependencia que adquirimos de la tecnificación en general y de la digitalización en particular de la sociedad, adquiriendo su protagonismo la cibercultura que forma parte ya muy pronto de la socialización primaria y secundaria.

La socialización terciaria supone la intervención de intermediarios tecnológicos y / o mediáticos, lo que puede provocar la integración en sistemas de referencia diferentes a los de la cultura de origen. Se puede convertir con el apoyo de la transculturación por ser referentes totalmente distintos a los aprendidos anteriormente. Aunque también puede significar tercera socialización y resocialización en el caso de los más adultos, influyendo en ambas concepciones el papel de las nuevas tecnologías y la cibercultura.

Los cibernautas se sienten ligados e identificados a los demás miembros de esta comunidad, aunque sea de manera precaria, mucho más cuando hablamos de comunidades o grupos de interés o discusión formados dentro del mismo ciberespacio (Valiente, 2004:141). Hay que considerar también que Internet ha posibilitado nuevos contextos para las relaciones sociales, económicas, culturales y políticas, así como para la interacción social, condicionando otras formas más tradicionales o establecidas, especialmente yendo más allá de lo presencial y cara a cara, muchas veces apoyadas en la virtualidad más que en la realidad, recontextualizando o reterritorializando lo local y las formas de participación ciudadana o comunitaria, dada la desterritorialización acumulada (Ortiz, 2002), en nombre de una “cultura educativa mundial común” (Bolívar, 2001:269).

La mirada y la voz en la comunicación digital resulta pobre, las interconexiones se producen sin ellas, sin la presencia corporal. Los medios

de comunicación digitales, por ejemplo, son más “incorpóreos” que las cartas y nos privan de proximidad, “reemplazan la proximidad y la lejanía por la falta de distancia” (Byung-Chul, 2020:85 y 92). Lo virtual no puede substituir de manera definitiva lo presencial en aras de la rapidez y la eficacia, no deja de ser una complementariedad, quieres poder visualizar, palpar o abrazar a un ser querido o simplemente a un interlocutor.

Todo ello afecta a la socialización de las personas como proceso mediante el cual la persona humana aprende e interioriza, a lo largo de su vida, los elementos socioculturales de su medio ambiente, los integra en la estructura de su personalidad, bajo la influencia de experiencias y de agentes sociales significativos, y se adapta al entorno social donde debe vivir, aunque sea de manera incompleta y compleja, lo que conduce hacia nuevas maneras de socialización, que provocan nuevas formas de exclusión, desarraigo social y conductas anómicas. De todas maneras, el ocio mediático va más allá de una simple cultura de masas, porque se ha convertido en un derecho, que puede ser complementario con el tiempo de trabajo, aunque se considere un simple bien de consumo de masas (Igarza, 2009:39).

Con ello, el medio queda imbuido con las características de una socialización informal y de ocio, incidiendo en la socialización primaria y secundaria de manera imperceptiblemente intensa y que hace que los elementos enculturadores básicos puedan simultáneamente implicar elementos aculturadores y transculturadores que folclorizan 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 aquí llamamos terciaria o cibermediática (no reglada y a través de artefactos tecnológicos, a menudo con contenidos de la efímera realidad virtual a veces con una dinámica manipuladora y/o interesada).

La socialización emanada de la tecnología urbana es la preparación para la cultura del ciberespacio (cibercultura), un nuevo medio social y cultural dado el que nadie sin participar en ello se siente moderno, desde la infancia a los adultos, nadie que quiera estar al día no puede escaparse a la utilización de las autopistas de la información internautas. Es una

preparación para aceptar las prácticas sociales y culturales dominantes. Ello 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 desigualdades culturales y educativas en un contexto catalizado de cambios sociales acelerados y, también en sus estructuras de poder en nombre de la globalización.

Nos adecuamos a las exigencias y necesidades de la sociedad burguesa y tecnocrática, considerando el desarrollo como un fenómeno de modernización tecnológica y económica (Lisón, 2003:83), aunque sea en el sentido que dice Eduardo Subirats el desarrollo tecnológico, la industria y la ciencia como medio para liberar al ser humano (Subirats, 2001:53) pero que nos hace entrar en multitud de contradicciones que nos afectan a la vida cotidiana, y que la socialización y la educación nos debería ayudar a superar, no solo ser un factor de mediación mediática y de control socio-cultural. Cabe protegernos de los riesgos de la navegación por Internet, no solo como fruto de la socialización y educación de la infancia en la socialización primaria (Lenardon, 2007), si no de manera continuada a lo largo de toda nuestra vida.

Los hábitos que generalmente conforman nuestra manera de vivir, son fruto de todo un proceso de socialización y experiencias que vivimos a lo largo de toda la vida. En este sentido podemos decir que el fenómeno Disney entra a formar parte de la mentalidad educativa y socializadora moderna, desde el punto de vista de acción educativa de diseño, planificación desde los despachos que nada verdadero tiene con la realidad socio-educativa, pero que la tienda a impulsar desde que se implanta, sin posibilidad a la contestación o debate y con características de burocratización moderna. La participación resulta puramente formal desde la racionalidad moderna, pero con los atractivos artificialmente dirigidos a objetivos impuestos desde alto. Es una especie de socialización artificiosa a partir del entretenimiento, el espectáculo, la vida ociosa en sus formas urbanas de entenderla (Giroux, 2001).

Se utiliza el atractivo de las imágenes para motivar al espectador y conectar con el espectáculo virtual. Forma parte de la era del espectáculo, que lo invade todo de la mano de lo tecnológico (Subirats, 2001). El espectador puede ser un receptor pasivo de imágenes, unas veces directas y otras indirectas u ocultas. En el caso de Disney revestido, a menudo, de inocencia, respetuosidad y tolerancia, aunque desde una perspectiva

norteamericano-céntrica y políticamente correctos, pero se ve condicionado no sólo por la imagen y su estética, sino por la descontextualización de esas imágenes virtuales. Se entra en el círculo cultural universalizador de la artificiosidad moderna, los juguetes y los juegos pierden creatividad no los construye el propio actor, son ideados desde las oficinas correspondientes a través del marketing. Se entra a formar parte del “maravilloso” mundo de Disney, un imperio comercial y cultural (Giroux, 1996:49-79). Es el efecto de la cultura de masas se empapa de la “cultura popular” encauzada desde un sistema de producción cultural genuinamente burgués y mercantilista (Wortman, 2004).

También, dado el éxito exhibido en los medios de comunicación de masas y medio académicos de las nuevas tecnologías y lo era digital que se impone, cabe tener presente que implican a la socialización y la convivencia social (no solo en un sentido microsociológico, sino en el sentido microsociológico y/o meso-sociológico de la vida cotidiana), que condicionan nuestra vida cotidiana, como elementos de presión y de control para adaptarnos al ritmo de vida “modernos”, con una nueva racionalidad que condiciona la democracia (Byung-Chul, 2022).

Internet no sólo constituye un nuevo medio de comunicación, sino un nuevo medio de producción e interacción comunicativa (Taberner, 2012:59), que vale tanto para la actividad pública como para la vida privada, lo que nos indica también que está ligada a los procesos de socialización. De tal modo, las posibilidades técnicas que nos ofrece este medio son muy amplias, básicamente instrumentales y personales, y como señala Manuel Castells, están estrechamente relacionados con tres áreas concretas: el trabajo, la familia y la vida cotidiana (Castells, 1998). En efecto, las investigaciones realizadas por Howard, Rainie y Jones, citadas por Castells (2001:142) y basadas en una encuesta realizada en el año 2000 sobre una muestra representativa de la población estadounidense, concluyen que el uso del correo electrónico contribuye al incremento de las relaciones sociales con familiares y amigos como grupo de iguales y extiende los contactos sociales en general (Castells, *Ibidem*:138) Ello también se puede afirmar del WhatsApp del móvil, aunque, como explica T. Leoncini, el mundo paralelo digital minusvalora o minimiza las relaciones sociales directas, a pesar de que pudieran ser complementarias y enriquecedora se ven limitadas por la distracción y el atractivo de la tecnología de última generación (Leoncini, 2018:68-69), formando parte del mundo virtual.

Las interacciones que se dan en el ciberespacio presentan un modelo social organizado en torno a “comunidades electivas” o de interés y a la interacción individualizada, basada casi siempre en las relaciones sociales de la vida real, o “una conexión en red personalizada a una amplia gama de situaciones sociales [...]” Castells (2001:153). Internet es un medio efectivo para mantener los lazos sociales débiles y en determinadas condiciones puede, a su vez crear nuevos tipos de lazos débiles como ocurre en las comunidades de interés que surgen con resultados diversos, no siempre positivos (*Ibidem*:150).

En este mundo volátil que vivimos y de la instantaneidad las formas clásicas de socialización resultan altamente insuficientes para adecuarse las exigencias y ritmos que se viven en la sociedad que nos exige vivir al momento donde lo perdurable es visto como una amenaza, especialmente para el consumo y la mercantilización del conjunto de los hábitos para desarrollar nuestras vidas (Bauman, 2007:26-31). Las tecnologías juegan un papel casi determinante y altamente condicionador, lo que nos indica que el pensamiento crítico, la formación para el diálogo y el debate deben jugar un papel mucho más significativo en la educación y la socialización, más allá de la formación puramente tecnológica, requiriendo una educación y socialización continua durante toda la vida.

Conclusión

y resultados

Actualmente no se vislumbra una alternativa global con garantías de éxito global al Neoliberalismo Económico y Capitalismo liderado por EUA a pesar de las potencias emergentes como la China en el contexto de la globalización (*globalización y glocalización*)⁷ y mundialización económicas. Es una realidad plena de altibajos, conflictos y contradicciones, con el riesgo de privatizar los intereses públicos en aras del progreso y la modernidad, pero también de la mercantilización globalizada con el soporte de la tecnología digitalizada.

Los efectos transnacionales en el contexto económico, incluyendo el papel de las multinacionales y las entidades financieras, con el soporte de las tecnologías, la techno-sociedad, y la digitalización, resultan impactan-

7. Se entiende *Glocalización* como los efectos de la globalización y mundialización en lo local. “Se ha dado en llamar *glocalización* a la mezcla que, en términos culturales, se da entre los elementos locales y particulares con los mundializados” (Bolívar, 2001:269).

tes a nivel mundial. Impactan la cultura del bienestar y de consumo, que no de la pobreza, potenciados desde el capitalismo renovado o tardío. Se canalizan estilos de vida dependientes de la publicidad y el *marketing* digital y mediático, mientras nos encontramos ante una sociedad llena de inseguridad e incertidumbres, que afectan directamente a las economías, especialmente a los más débiles.

Todo ello, ineludiblemente, se traslada a la dinámica cultural transcultural propiciando una estandarización cultural homogeneizadora, pero adaptada a la diversificación cultural existente en el contexto de la globalización cultural o multicultural global, *tecnocultura* o *cibercultura*.

Las consecuencias de la tecnificación también afectan a las relaciones humanas y sociales, tanto macro como micro sociológicamente hablando. También se virtualizan y mediatizan llenas de connotaciones publicitarias, consumistas y de mercantilismo a través de artefactos y se tecnifican con gran artificialidad, adquiriendo visos de deshumanización y un grado elevado de estandarización cultural, manteniendo, si no acentuando las desigualdades culturales y económicas, con un grado de precarización de la vida significativo, abarcando la clase, etnia y el género.

El efecto cultural, socializador y educativo de la cibercultura es muy significativo a nivel general, afectando desde fenómenos de la globalización a nivel macrosocial, transnacional y transcultural hasta fenómenos reducidos de carácter *microsocial* como las relaciones sociales personales y de grupo, las formas de enculturación más tradicionales, provocando por ello, deslocalización y relocalización cultural. Las relaciones interpersonales, ya sean formales o informales, quedan contagiadas por el ciberespacio y mediatizadas –o teledirigidas–, mediadas o virtualizadas, a través de los artefactos tecnológicos, ordenadores, telefonía móvil, televisión. La socialización y educación se conforman, cada vez más, como instrumentos básicos para incorporarnos a los modelos de dominación de las sociedades capitalistas y burguesas, y del desarrollo capitalista postfordista. Aunque la resistencia (tanto de signo conservador como progresista) sea más acentuada en el sistema educativo que en otros ámbitos, exceptuando la Universidad que acelera su digitalización, seguramente por no perder clientela y la necesidad de incorporarse a la sociedad de la Información y del Conocimiento, y subirse al carro de la modernidad de nuevo cuño (tardía).

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. 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. Se hace impensable una socialización en ausencia de las “Nuevas Tecnologías” o medios digitales de la Cibercultura, aunque sea a costa de la deshumanización de la relación sociocultural de nuestros espacios más privados y los de las aulas y escuelas.

En este contexto la educación y la socialización se ven altamente influenciadas por nuevos artefactos que deslumbran, a la par que mercantilizan las instituciones educativas y socializadoras. Es un terreno abonado a la mercantilización de la infancia, la adolescencia, la juventud, la tercera edad y un largo etcétera de sectores sociales. Estos modos relacionales favorecen la sustitución de los otros, haciendo brotar, más o menos previsiblemente, la aparición de nuevas necesidades de transmisión y de interrelación comunicativa, que han asaltado por sorpresa las instituciones que no estaban preparadas para encaminar con una visión crítica y superadora estas “nuevas” dependencias.

Sexismo, violencia, agresividad, competitividad individualista son los objetivos principales de una, cada vez mayor, cantidad de “pasatiempos”, de entretenimientos de ocio y aprendizaje en el ámbito de todos los niveles de edad, incluyendo la adultez necesitada de resocialización. 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). En la realidad, más que de cultura, cabe hablar de “subculturas” de clase, de masas, de etnia, de género, no en sentido jerárquico, sino de diferencia.

El conjunto formado por cultura, educación e identidad, en el marco de la modernidad tardía (Hall, 1996:17), son claves para entender las problemáticas, entre las que se encuentran las diversificadas culturales y sociales, que se generan en la actualidad en el ámbito de nuestra sociedad capitalista. La Identidad cultural es uno de los temas que preocupan como desafío a la “Globalización”, en contraposición a la homogenización limitada y estandarización culturales diversificada que provoca.

La era de la globalización en mutuo apoyo con el desarrollo de la cibercultura e impulsada por el consumo masivo de las nuevas tecnologías en muchos ámbitos de la vida cotidiana está condicionando el quehacer diario de manera radical, en especial en las sociedades occidentales y occidentalizadas. Educación, ocio y trabajo son ámbitos y contextos que quedan afectados por nuevas formas de relación, en definitiva, por esta nueva de forma de vida.

En este contexto la educación y la socialización se ven altamente influenciadas, sino impactadas, por nuevos artefactos, a la par que mercantilizan las instituciones escolares y sus agentes de socialización, tanto primaria, como secundarios y terciarios. Cabe señalar la aparición de nuevas necesidades de transmisión y de relación comunicativa, que estas instituciones no están preparadas para encaminar con una visión crítica y superadora de las dependencias, las necesidades y las inquietudes que faciliten y amplíen el derecho a un enriquecimiento cultural en vez de ayudar a generar nuevas desigualdades socioculturales y formas de control transculturadoras y estandarizadoras a nivel mundial.

En el contexto de sociedad de información y de cambios acelerados la educación institucionalizada tiene dificultades para adaptarse a las exigencias de una sobresaturación de la información y además cabe “aprender a preparar a las próximas generaciones para vivir en semejante mundo” (Bauman, 2007:46). La educación y la socialización cabe que sean continuas para preparar a las personas para una vida que pueda ir más allá de las tecnologías, el consumismo y el mercantilismo vigentes, en una sociedad que pueda valorar el diálogo y la participación ciudadana no individualista y conducida hacia los intereses de una sociedad global capitalista sin escrúpulos socioculturales ni económicos.

Bibliografía

- Araújo, A. M. (2013) *Todos los tiempos, el tiempo. Trabajo, vida cotidiana e Hipermodernidad*. Montevideo: Psicolibros Universitario.
- Araújo, A. M. y Cardoso, A. (2016). “Tiempos acelerados y espacios nómades de la hipermodernidad. Reflexiones abiertas”, en: *Psicología, Conocimiento y Sociedad* 6 (2), 209-222.
- Ariño, A. (2009) “Estilos de aculturación y encrucijadas de la diversidad cultural”, en: *Papers*, 2, 115-137.
- Ariño, A. (2005). *Las encrucijadas de la diversidad cultural*. Madrid, CIS-Centro de Investigaciones Sociológicas.

- Ariño, A. (1997). *Sociología de la cultura*. Barcelona: Ariel.
- Bauman, Z. (2001). *La sociedad individualizada*. Madrid: Cátedra.
- Bauman, Z. (1999). *La globalización. Consecuencias Humanas*. Buenos Aires: FCE.
- Bauman, Z. (2000 y 2002). *Modernidad líquida*. Buenos Aires: FCE.
- Bauman, Z. (2013). *La cultura en el mundo de la modernidad líquida*. Madrid: FCE.
- Bauman, Z. (2002b). *Cultura como praxis*. Barcelona: Paidós.
- Bauman, Z. (2007). *Los retos de la educación en la modernidad líquida*. Barcelona: Gedisa.
- Bauman, Z. (2007b). *Temps líquids. Viure en una època d'incertesa*. Barcelona: Viena.
- Bauman, Z. y Leoncini, T. (2018). *Generación Líquida, Transformaciones en la Era 3.0*. Barcelona: Paidós.
- Bauman, Z. y Mauro, E. (2015). *Babel*. Barcelona: Viena.
- Bauman, Z. (2020). *Vida líquida*, Austral, Barcelona.
- Beck, U. (1998). *La sociedad del riesgo*. Paidós: Barcelona.
- Bennato, D. (2018). *Sociologia dei media digitali*. Roma-Bari: Laterza.
- Berger, P. L. y Luckmann, T. (2003). *La construcción social de la realidad*. Buenos Aires: Amorrortu.
- Bolívar, A. (2001). "Globalización e identidades: (des)territorialización de la cultura", en: *Revista de Educación*, núm. extraordinario, 265-288.
- Brockman, J. (edit.) (2012). *Cultura*. Barcelona: Crítica.
- Brünner, J. J. (2002). *Globalización cultural y posmodernidad*. Santiago de Chile: FCE.
- Busquet, J. (2005). *Els escenaris de la cultura. Formes simbòliques i públics a l'era digital*. Barcelona: Tripodos.
- Byung-Chul, Han (2022). *Infocràcia. La digitalització i la crisi de la democràcia*. Barcelona: La Magrana.
- Byung-Chul, Han (2022). *Infocràcia: La digitalización y la crisis de la democracia*. Madrid: Taurus.
- Byung-Chul, Han (2020). *La expulsión de lo distinto. Percepción y comunicación en la sociedad actual*. Barcelona: Herder.
- Cardona, M. Montes, I. C. Vásquez, J. J. Villegas, M. N. Brito, T. (2007). "Capital humano: una mirada desde la educación y la experiencia laboral" en: *Cuadernos de Investigación*, Documento 56. Recuperado de: <https://bit.ly/3F17RIG>.
- Castells, M. (2009). *Comunicación y poder*. Madrid: Alianza.
- Castells, M. (2001). *Galaxia Internet*. Barcelona: Areté.
- Castells, M. (1998). *La era de la información: Economía, sociedad y cultura*. Madrid: Alianza.
- Castells, M. (2004). "Globalització i identitat. Una perspectiva comparada", en: IDEES núm. 21, 17-28. Recuperado de: <https://bit.ly/3DiITDm>.
- Collins, R. (1989). *La sociedad credencialista*. Madrid: Akal.

- Coll, C. (2021). “Aprender y enseñar con las TIC: expectativas, realidad y potencialidades”, en: Carneiro, R. Toscano, J. C. Díaz, T. (coord.). *Los desafíos de las TIC para el cambio educativo*. Madrid: Editado por la Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura.
- Cohen, D. (2005). *Tres lecciones sobre la sociedad postindustrial*. Buenos Aires: Katz.
- Colomer, J. L. De Bartolomé, J. C. Rodríguez-Morcillo, L. (2001). *Introducción a la Sociología*. Madrid: Ediciones del Laberinto.
- Chomsky, N. (2004). *El beneficio es lo que cuenta: neoliberalismo y orden global*. Barcelona: Crítica
- Chomsky, N. (2002). *El nuevo orden mundial (y el viejo)*. Barcelona: Crítica.
- De Francisco, A. (1997). *Sociología y cambio social*. Barcelona: Ariel.
- Durkheim, E. (1975). *Educación y Sociología*. Península: Barcelona.
- Fazio, H. (2001). “La globalización como proceso de larga duración”, en: *Reflexión Política*, núm. 5, junio, 1-21.
- Fernández Villanueva, C. (1998). “Socialización”, en: Giner, S. Lamo de Espinosa, E. Torres, C. *Diccionario de Sociología*. Madrid: Alianza, 695.
- Fernández Enguita, M. (2022). “Qué va a ser de la Universidad”, en: *EspacioS de Educación Superior*. 17 de marzo. Recuperado de: <https://bit.ly/3gw2p6n>.
- Fernández Enguita, M. (2017). Desigualdades educativas en la sociedad digital. Zoom social educación-Laboratorio de Alternativas. Febrero. Recuperado de: <https://bit.ly/3ShCigZ>.
- Fernández Enguita, M. (2021). “Aprendizaje y Desarrollo Profesional para la Transformación Educativa Digital. Cuaderno de Campo. Blog sobre sociología, educación, actualidad, sociedad de la información, desigualdad. Aprendizaje y Desarrollo Profesional para la Transformación Educativa Digital (Cuaderno de Campo)”, 27 de diciembre. Recuperado de: <https://bit.ly/3CUps2z>.
- Frade, C. (edit.) (2002). *Globalització i diversitat cultural*. Barcelona: Universitat Oberta de Catalunya.
- García Canclini, (2001). *Culturas híbridas. Estrategias para entrar y salir de la modernidad*. Buenos Aires: Paidós.
- George, S. Naïr, S. Ramonet, I. Todorov, T. *Frente a la razón del más fuerte*. Barcelona: Círculo de Lectores.
- Giddens, A. y Sutton, Ph. H. (2014). *Sociología*. Madrid: Alianza.
- Giddens, A. (1999). *Consecuencias de la Modernidad*. Madrid: Alianza.
- Giddens, A. (1998). *Sociología*. Madrid: Alianza.
- Giner, S. (2004). *Sociología*. Barcelona: Península.
- Giroux, H. A. (1996). *Placeres inquietantes. Aprendiendo la cultura popular*. Barcelona: Paidós.
- Giroux, H. A. (2012). “Militarization of Higher Education and Popular Culture of Depravity: Threats to Future of America Democracy”, en: *Revista Internacional de Sociología de la Educación RISE*, 1 (1), 27-53.
- Giroux, H. A. (2001). *El ratoncito feroz. Disney el fin de la inocencia*. Fundación German Sánchez Ruipérez.

- González, L. y Viloria, H. (2007). “El Imperialismo Cultural y los Procesos de Integración Latinoamericanos”, en: *Quórum Académico*, núm. 2, julio-diciembre, 49-169.
- Grimson, A. (2011). *Los límites de la cultura. Crítica de las teorías de la identidad*. Buenos Aires: Siglo XXI.
- Guerrero, A. (2011). *Enseñanza y sociedad. El conocimiento sociológico de la educación*. Madrid: Siglo XXI.
- Habermas, J. (2002). “La modernidad, un proyecto incompleto”, en: Foster, H. *La posmodernidad*, Barcelona: Kairós, 19-36.
- Hall, S. i Mellino M. (2011). *La cultura y el poder. Conversaciones sobre los Cultural Studies*. Buenos Aires: Amorrortu.
- Hall, S. (2010). *Sin garantías: Trayectorias y problemáticas en estudios culturales*. Popayán: Envió. Recuperado de: <https://bit.ly/3shCpOY>.
- Hall, S. (1996). “Introducción: ¿Quién necesita ‘identidad’?”, en: Hall, S. y Gay, P. du. *Cuestiones de identidad cultural*. Madrid: Amorrortu, 13-39.
- Hillar, G. C. (2001). *E-sociedad*. Buenos Aires: HASA.
- Igarza, R. (2009). *Burbujas de ocio: nuevas formas de consumo cultural*. Buenos Aires: La Crujía.
- Joyanes, L. (1998). *Cibersociedad, los retos sociales ante un nuevo mundo digital*. Madrid: McGraw-Hill.
- Joyanes, L. (1999). “Cambio Tecnológico y nueva Sociedad de la Información (Cibersociedad)”, en: *Vivat Academia*, Núm. 10. Noviembre. 1999, 1-9. Recuperado de: <https://bit.ly/3Tym4RA>.
- Laguna-Díaz, E. (2012). “Globalización, Civilización, Americanización: cabos sueltos”, en: *Historiografías*, núm. 3, enero-junio, 8-25. Recuperado de: <https://bit.ly/3DjBGDi>.
- Lenardon, J. (2007). *Los niños e Internet*. Barcelona: Oniro.
- Lévy, P. (2007). *Cibercultura. La cultura de la sociedad digital*. México/Barcelona: Anthropos.
- Lévy, P. (2002). “Una perspectiva vitalista sobre a cibercultura”, en: André Lemos. *Cibercultura, tecnología e vida social na cultura contemporánea*. Porto Alegre: Meridional, 11-13.
- Lisón, J. C. (2003). *La globalización que nos quieren vender*. Tres Cantos: Nivola.
- Macionis, J. J. Plummer, E. (2007). *Sociología*. Madrid: Pearson.
- Mattelart, A. (2006). *Diversidad cultural y mundialización*. Barcelona: Paidós.
- McLuhan, M. y Powers, B. R. (1995). *La aldea global*. Barcelona: Gedisa.
- Medina, M. (2007). “Prólogo”, en: Lévy, P. *Cibercultura*. Anthropos, México / Barcelona, VII-XXIV.
- Moya, M., Vázquez, J. (2010). “De la Cultura a la Cibercultura: la mediatización tecnológica en la construcción de conocimiento y en las nuevas formas de sociabilidad”, en: *Cuadernos de Antropología Social*, núm. 31, julio, 75-96.
- Negroponte, N. (2000). *Mundo Digital, un futuro que ya ha llegado*. Barcelona: Ediciones B.
- Ortiz, R. (2002). *Otro territorio. Ensayos sobre el mundo contemporáneo*. Bernal: Universidad Nacional de Quilmes.

- Petras, J. (2005). "Hegemonía, globalización o imperialismo", en: *Rebelión*, 16 de julio.
- Picó, J. (1999). *Cultura y Modernidad. Seducciones y desengaños de la cultura moderna*. Madrid: Alianza.
- Pronovost, P. (2007). "Participación cultural y transformaciones sociales", en: Rodríguez Morató. *La sociedad de la Cultura*. Barcelona: Ariel, 55-69.
- Quiñones Bonilla, F. (2015). "De la cultura a la cibercultura", en: *Revista Hallazgos*, núm. 4, 174-190.
- Ritzer, G. (1996). *La McDonalización de la sociedad*. Barcelona: Ariel.
- Rodríguez Ortiz, F. (2021). *Tiempos de incertidumbres y de rupturas. Del neoliberalismo a la pandemia: salto a lo desconocido*. Madrid: Pirámide.
- Rodríguez, M. E. (2014). "De la educación a la teoría del capital humano", en: *Praxis Investigativa ReDIE*, núm. 10, 57-66.
- Rodríguez, G. (comp.) (1991). *Estado, privatización y bienestar*. Madrid: FUHEM.
- Rodríguez, N. J. (2002.) *Pueblos Indios, Globalización y Desarrollo. En Estado del desarrollo económico y social de los pueblos indígenas de México. Segundo informe*, México, INI-PNUD. Recuperado de: <https://bit.ly/3Dj8T1D>.
- Romero, A. y Vera-Colina, M. A. (2012). *La globalización posible: límites y alternativas*. Cuadernos de Economía, 31(58), 49-76. Recuperado de: <https://bit.ly/3eMcDzm>.
- Sabater, C. Martínez L. I. Campión, R. S. (2017). "La Tecnosocialidad: El papel de las TIC en las relaciones sociales", en: *Revista Latina de Comunicación Social*, 72, 1592-1607. Recuperado de: <https://bit.ly/2KhaTMC>.
- Siles González, I. (2005). "Internet, virtualidad y comunidad", en: *Revista de Ciencias Sociales* Núm. 108, 55-69.
- Silverstone, R. (2004). *¿Por qué estudiar los medios?* Buenos Aires: Amorrortu.
- Stratton, J. (1997). "Cyberspace and the Globalization of Culture", en: Porter, D. (ed.). *Internet Culture*, New York & London: Routledge, 253-275.
- Sassen, S. (2015). *Expulsiones. Brutalidad y complejidad en la economía global*. Buenos Aires: Katz.
- Sassen, S. (2003). *Cartografías de la globalización*. Madrid: Traficantes de sueños.
- Subirats, E. (2001). *Culturas virtuales*. Madrid: Biblioteca Nueva.
- Taberner, J. (2012). *Familia y Educación*. Madrid: Tecnos.
- Tenti Fanfani, E. (2002) "Socialización", en: Altamirano, C. (dir.). *Términos críticos de sociología de la cultura*. Buenos Aires: Paidós, 218-224.
- Thompson, J. B. (1998). *Los media y la modernidad. Una teoría de los medios de comunicación*. Barcelona: Paidós.
- Tonnies, F. (1979). *Comunidad y asociación*. Barcelona: Península.
- Valiente, F. J. (2004). "Comunidades virtuales en el ciberespacio", en: *Doxa Comunicación*. núm. 2, 137-150.
- Valle de Frutos, S. (2011). *Cibercultura y civilización universal. Hacia un nuevo orden cultural*. Erasmus: Barcelona.

- Vallvé, Cl. (2016). *La mirada sociológica*. Barcelona: Publicacions Universitat de Barcelona.
- Williams, R. (1994). *Sociología de la cultura*. Barcelona: Paidós.
- Wiener, N. (1969). *Cibernética y Sociedad*. Buenos Aires: Sudamericana.
- Wortman, A. (comp.). (2004). *Imágenes publicitarias / Nuevos burgueses*. Buenos Aires: Prometeo.
- Zizek, S. (2020). *Pandèmia*. Barcelona: Anagrama.



Recibido: 25 de abril de 2022 Aprobado: 27 de julio de 2022