

ALTERIDADES VIRTUALES¹

M.Sc. María del Carmen Araya

RESUMEN

Este el año 1998, con el Proyecto de Apoyo a la Ampliación y Consolidación de los Servicios de Informática Educativa en Costa Rica, impulsado por el Ministerio de Educación Pública-MEP-, con la participación de la Fundación Omar Dengo-FOD3- y con la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura, -UNESCO- junto con el financiamiento del Banco Centroamericano de Integración Económica -BCIE-, se inicia en la Educación Pública Costarricense un cambio que se considera trascendental para el desarrollo de una cultura computacional que posibilitará a una mayor cantidad de niños y niñas, el acceso a más y mejores herramientas tecnológicas. Se espera que este acceso sea la puerta a la apropiación y producción de conocimientos complejos, que se pensaban típicos de ciertos adultos y adultas.

Con estas nuevas herramientas los niños y niñas podrán crear y experimentar con el sonido, el movimiento, el color..., pero sobre todo, tendrán la posibilidad, a través de los maravillosos mundos del Internet, de ser etnólogos de otras culturas, de vivir alteridades... Estos etnólogos, antropólogos, exploradores o como los queramos denominar emprenderán nuevos viajes, vía Internet; cuál es el impacto de las experiencias que van a vivir sobre sus formas de experimentación, sobre el desarrollo de sus sentidos, sobre las capacidades comunicativas y de interacción, sobre los procesos de contacto cultural... Estas son algunas de las interrogantes que aquí nos planteamos y que intentan ser una guía inicial de investigación y de reflexión sobre los procesos de cambio tecnológico, que tienen repercusiones directa sobre el cambio cultural.

I. Introducción

Desde los orígenes de la humanidad, los viajeros y viajeras han jugado un papel esencial en el desarrollo de la sociedad. Seres sedientos de encontrar fuera de sus fronteras ese oscuro objeto de sus deseos: el Otro Cultural, viajaron incansablemente. La historia está poblada de estos personajes que se desplazaron con diversos intereses como coleccionistas, esclavistas, colonialistas, nacionalistas, universalistas, relativistas; hasta llegar a los intereses, aún no conocidos de los viaje-

ros virtuales... El viaje en un principio, constituyó el medio por el cual los seres humanos llegan a lo desconocido, a la vez, que se convierte en el puente por el que transitan formas diversas de vivir y pensar el mundo.

Muchos años después del inicio de algún primer viaje, atrevidos exploradores y exploradoras, inmersas en las furiosas corrientes del cambio social de fines del siglo XX, incansables navegantes, decidieron imprimirle un sello diferente a los tradicionales viajes que se hacían a través de los distintos

medios de transporte como animales, barcos, trenes y aviones; ellos y ellas anclaron su cuerpo en algún recóndito acantilado de un edificio u hogar y dejaron que sus mentes naufragaran en la inmensidad del mar de la informática, denominado Internet.

Interrogantes van y vienen por los caminos transitados: ¿cuál es el impacto cultural y cognoscitivo que han tenido los distintos viajeros y viajeras en las sociedades visitadas?, ¿cómo la experiencia de viajar afecta a la sociedad del viajero en el momento en que éste regresa?, ¿cómo el desarrollo de distintos medios de transporte acerca culturalmente a grupos sociales que se encontraban lejanos geográficamente?, ¿En qué medida y de qué forma la informática y su generalización, interviene en los procesos de contacto cultural?; en fin, afloran interrogantes sobre la experiencia de viajar, tanto lo relacionado con la transformación personal de los viajeros y viajeras, como con los cambios vividos por las sociedades de las que parten ellos y a las que llegan. Pero surge una inquietud central que se abordará en este artículo: ¿si la comparación entre los procesos psicosociales y culturales que vivieron los viajeros del siglo XIV, y los procesos que actualmente enfrentan los viajeros virtuales, vía Internet, ayuda a comprender la complejidad de los efectos que tiene la informática sobre la sociedad?

II. Los primeros viajeros: la era axial

A lo largo de la historia de la "Cultura Universal"⁴ antiguos textos relatan las experiencias de los primeros viajeros, entre ellos el conocido Marco Polo (1254-1324), quien buscaba nuevas experiencias y conocimientos; en la filosofía los que querían encontrar la piedra del saber como por ejemplo, Aristóteles (384-322 a. C); en la arqueología los primeros coleccionistas de restos culturales; en la antropología los que buscaban el otro cultural o la cuna de la civilización, como Mali-

nowski (1884-1942); desde un interés colonialista, económico y político, conocemos y vivimos el caso de Colón (1451-1506), y desde un interés de colonización religiosa tenemos a Bartolomé de las Casas, en el siglo XVI. Los motores del viaje fueron múltiples y diversos; expresan deseos explícitos y sobre todo ocultos. Así muchos y muchas viajaron por la necesidad de huir de sus culturas, por aburrimiento, por el temor a la guerra; otros y otras fueron en búsqueda de riqueza material, espiritual, o con la esperanza de encontrar a ese "buen salvaje" o a la gran pirámide, que se pudiera transformar en trofeo, capaz de darles la fama y la gloria ... inmortal. Esos deseos ocultos por la fama y la riqueza, no sólo son los impulsores de pequeñas o de grandes empresas viajeras, sino también de un desarrollo de los medios de transporte y de comunicación.

Los distintos medios de transporte dentro de los que sobresale el barco, el tren y el avión, en los que viajaron tales exploradores, han tenido un impacto diferente sobre las sociedades. Así, el barco fue una de las principales formas de movilización que permitió el desplazamiento más allá de las fronteras territoriales. Sin embargo, debido al costo y a los años que en muchos casos se necesitaban para realizar los viajes, resultaba una actividad privilegiada. El tren por el contrario, desplazó mayor número de personas; además, fue un elemento central para el contacto y la integración de regiones que se encontraban aisladas. De hecho en algunos países, como en Costa Rica, contribuyó a la construcción de lo nacional, al articular los sentidos del mundo, que tenían los grupos sociales de ese momento, marcado por sus particularidades socioculturales y económicas. Esta articulación se elaboró a partir de una construcción simbólica que estableció la relación entre el tren y los valores de la naciente modernidad: el tren camino hacia el progreso.

El avión superó al tren; la combinación entre trasladar grupos considerables de

personas, el desplazarlas por aire, traspasar las fronteras y la velocidad, fueron fundamentales en esa superación. Las próximas revoluciones estarían determinadas por esos elementos: la capacidad de desafiar la velocidad, el tiempo, el espacio y la población. Ya veremos como la informática, a través de procesos de metafóricación es concebida y, en cierta medida, cumple la función de un medio de transporte.

En relación con el contexto que rodeaba a los primeros viajeros y viajeras, éste se caracterizaba por el hecho de que los diferentes grupos sociales se encontraban social y territorialmente situados. La territorialidad constituía tanto un espacio físico, como un espacio sociocultural claramente delimitado. En el caso de los nómadas eran grupos que tenían como referencia a la comunidad. Es lo que Gellner (1994) ha denominado la era axial de las culturas, ya que su eje central podía ser el territorio o la comunidad y además, estaban relativamente aisladas unas de otras. Desde la perspectiva sociológica, estos ejes constituían el vínculo o el lazo social que articulaba al grupo. Con el desarrollo de la informática este vínculo social se transforma al disminuir la importancia de la territorialidad o de la comunidad.

En estas primeras épocas, aunque las fronteras sociales y espaciales estaban claramente establecidas, los viajeros las transgredían y las constituían en *puntos de encuentro*, en los cuales llevaban de ida y vuelta, información y conocimientos de diversa índole. Interesa profundizar aquí en el papel que cumplieron en los procesos de comunicación cultural y en la producción del saber.

Como encuentros culturales se da la transmisión de las formas de vida que incluyen, valores, símbolos, formas de organización, sentidos, percepciones y hábitos de sociedades desconocidas para unos y otros. Con cada "contacto cultural" se producen las influencias y el acercamiento social. Las cul-

turas se enfrentan poco a poco a una paradoja, ya que su fuerza dependerá de su capacidad de influir a otras, pero a su vez esa influencia significa un "debilitamiento" cultural (Todorov, 1991: 94). En la "historia universal" hay ejemplos de cómo ciertos pueblos dominaron económicamente, pero los vencidos dominaron culturalmente: Roma y Grecia, los pueblos mexicas y la cultura náhuatl. Con estos contactos los viajeros y viajeras van construyendo conocimiento e información sobre ámbitos de vida de "otras culturas".

III. Los viajeros tradicionales y la producción del saber

Los viajeros como comunicadores de conocimientos, llevaron a lo largo de grandes distancias, muchos descubrimientos. Esto no fue un proceso sencillo, no sólo por lo difícil del desplazamiento, sino por las resistencias sociales que mostraban las sociedades que visitaban, para aceptar lo desconocido y novedoso. Ante esta situación los viajeros tuvieron que crear estrategias para validar el nuevo conocimiento producido-adquirido y para que fuera aceptado como verídico, o como un posible elemento para incorporarse a la cultura. Esta forma de validación consistió en lo que Geertz (1995) ha denominado la "autoridad etnográfica"⁵, que se fundamenta en el principio epistemológico de afirmar que lo que el viajero cuenta es tal y como sucedió porque él "estuvo ahí".

El estar ahí establece la relación entre conocimiento y experiencia directa, en donde los sentidos, principalmente la vista, el oído y el tacto son elementos centrales de apropiación y de producción del conocimiento; ya lo dice el viejo dicho popular "ver para creer". Desde la construcción del conocimiento común, lo que experimentan estos viajeros y viajeras a través del contacto directo con los sentidos es lo que ellos consideran como real (Berger y Luchkman). Para ellos el cuerpo, con todos sus sentidos, juega un papel fundamental en la

aproximación a otras realidades; viven experiencias de primer orden; es decir, que no están mediatizadas. La vida cotidiana definida como la experiencia cara a cara constituye uno de los mundos esenciales de los viajeros, ya que posibilita la vivencia de interacciones complejas, que se componen de expresiones verbales, faciales y corporales. Estos aspectos intervienen como fuente de información, en la comunicación cara a cara existen rasgos no verbales que se emplean de modo rutinario en los comportamientos, con los cuales unos y otros interactúan. Este tipo de interacción cara a cara es una de las transformaciones socioculturales, que produce el desarrollo de la informática a través de su disminución y el aumento de las experiencias de segundo orden.

Ahora bien, desde los inicios de la construcción del conocimiento científico, se da otra discusión sobre este tema que tiene relación directa con la informática. La ciencia, en su versión tradicional, postula que lo que se observa a simple vista no es la realidad -es la apariencia-; la realidad constituye estructuras complejas que escapan a los sentidos -la esencia-. Por esta razón se necesita de la elaboración de técnicas y métodos que permitan ese acceso, entre ellos la observación profunda y los instrumentos tecnológicos como la lupa, el telescopio, el microscopio, que se convierten en mediadores de los sentidos. Surge la necesidad de comprender en qué medida el sujeto puede aprender el objeto de su conocimiento; es decir, por la identidad entre lo que los individuos conocen y la realidad⁶. Con el desarrollo de la informática, el foco de interés se centrará, ya no en los procesos de identidad entre el que conoce y el objeto del conocimiento, sino más bien en *los procesos de observación*.

Al atender la relación que se establece entre el viajero virtual-observador y la computadora-Internet, se dan tres procesos que son importantes de discutir: el Internet produce el efecto de ser un medio de transporte (de hecho algunos de los nombres que se le

asignan a las personas que acceden a esta nueva tecnología son cibernautas y navegantes); las posibilidades de tener información sobre otras culturas es cada vez mayor, de tal manera que lo lejano y extraño puede dejar de tener el carácter de exótico y el conocer deja de apoyarse en relaciones cara a cara.

IV. La "ilusión de la transparencia" o el "fetichismo de la computadora"

Con el desarrollo de la informática y la rápida generalización que está teniendo, niños, niñas y adultos, minuto a minuto viven la ilusión de acercarse a lugares inimaginables, que escapaban a sus posibilidades de conocimiento. Viajan a través de las pantallas que proyectan las imágenes sobre lugares y gentes de todos los puntos de la geografía; como en la alegoría de la Caverna de Platón, en donde los prisioneros que se encuentran en una cueva, ven en una de las paredes sus sombras proyectadas por una vela que está detrás de ellos. No pudiendo volverse, por encontrarse encadenados, piensan que son reales; pero, qué es lo que ven, qué es lo que vemos ... en la pantalla; creemos que estamos ahí, creemos que podemos describir cómo son otros países; sin embargo, no vemos los lugares y las personas tal y como son, sino lo que otros nos quisieron contar, a través de la pantalla. Así como cuando los viajeros y viajeras volvían a sus lugares de partida, contaban la realidad tal y como ellos la habían experimentado. Este acto de narrar que está presente en las pantallas, convierte las experiencias contadas, en un acontecimiento de segundo orden. La informática produce el efecto de "la ilusión de la transparencia", retomando a Bachelard (1970), o "el fetichismo de la computadora" desde la perspectiva de Marx (1818-1883), ya que tiene la virtud de ser un medio de comunicación que parece transformarse en un medio de transporte, al hacer sentir a muchas personas viajeras de lo

desconocido, que observan lo que acontece en otros lugares: "navegando y viajando por Internet". ¿Pero, qué es lo que los individuos observan y describen (Luhmann, 1997)?

V. El impacto de la informática sobre las experiencias de primer orden y sobre la relación cara a cara

El viaje que emprenden los primeros viajeros les permite vivir experiencias de primer orden, donde sus sentidos juegan un papel directo. Los viajeros "virtuales" del siglo XX, a través de las computadoras amplían sus posibilidades de experimentar y en esa medida de conocer. La televisión, posteriormente los juegos electrónicos, y en tiempo más cercano la introducción y la ampliación de la informática en la educación primaria, contribuyen para que mayor número de personas tengan contacto con alteridades. Sin embargo, las interacciones que establecen no son cara a cara, son experiencias de segundo orden, y tal vez de otros ordenes, más complejas pero mediatizadas por una cadena de elementos técnicos, psicológicos, políticos, culturales, sociales, económicos y comunicativos. Cuando un individuo se detiene ante una imagen específica de cualquier pantalla, se enfrenta a todos estos procesos; el tipo de lente que usa él o la camarógrafa captan formas distintas de los hechos u acontecimientos; también los intereses, los gustos, las intenciones y las posibilidades de los que filman, privilegian y determinan un ángulo y un enfoque. Finalmente, lo que observan los "viajeros" se relaciona con su acervo de conocimiento, sus códigos, sus intereses y posibilidades, que enfatizan puntos de observación, interpretación y descripción de lo que ven.

En el caso de la comunicación por Internet este contacto cambia ya que el ser humano deja de ser un observador y participa de formas de conversación; aunque, éstas ca-

recen de ámbitos interactivos como las que sí tienen las relaciones cara a cara. En Costa Rica, por ejemplo, la Fundación Omar Dengo lleva a cabo una serie de proyectos en las escuelas públicas enfocados en esta dirección, a través de éstos los niños y niñas entran en comunicación con niños y niñas de otras latitudes. Sin embargo en este tipo de comunicación, la parte gestual de la interacción que comunica aspectos emotivos, afectivos y amplía la expresión verbal, no está presente. En esta medida se acerca a las experiencias de segundo orden, en donde el tacto, el olfato, la observación –exclusivamente para leer–, el gusto –en ciertos niveles– y el oído no intervienen en ese proceso. En este contexto es importante preguntarse por las posibles consecuencias de la informática sobre el desarrollo o no de ciertos sentidos; sobre todo considerando que con el mayor acceso a este tipo de tecnología, los niños y niñas aumentan el tiempo que dedican a comunicaciones mediatizadas; antes era la televisión, después la televisión y el nintendo, más adelante la televisión, el nintendo y otros juegos computarizados, ahora la televisión, los juegos computarizados, la computadora y todo lo que esta última posibilita: el Internet. Para analizar y comprender el impacto de estos cambios, hay que considerar que teorías de la psicología, la antropología y la sociología, determinaron la importancia de las relaciones cara a cara en los procesos de socialización primaria, por varias razones: como estabilidad psicológica ya que están cargadas de afectividad; para el desarrollo de relaciones y comunicaciones horizontales, de hecho los gestos de la cara así como la mirada, ayudan a entender el tipo de interacción que se lleva a cabo –si es un juego, si es una mentira, si hay dolor–; además, este tipo de relación representa un espacio elemental de construcción de la sociedad, ya que a través de ella se interiorizan los roles, las normas y los valores. Antropólogos como Malinowski y Franz Boas (Jakobson, 1981), señalaron que la función fática del lenguaje, se puede percibir en juegos de

lenguaje como el albur, que llevan a cabo grupos de personas en donde una dice una frase y otra contesta, por horas o días; a través de esta función los seres humanos llenan diversas necesidades, desde la compañía, la afectividad, el esparcimiento y sobre todo, la convivencia en grupo. ¿En qué medida la informática puede constituirse en un elemento que obstaculice la atención de estas necesidades? No lo sabemos aún, pero poco a poco hay que enfocar estos problemas y transformaciones, a fin de proponer investigaciones que profundicen en ellos y que busquen, complementariamente, formas de enfrentarlos.

VI. De lo global a lo local: la informática como medio de contacto cultural

La computadora mimetizada en un medio de transporte, es uno de los agentes más exitosos en el tema del contacto cultural. Ella poco a poco, a través de la transmisión de imágenes desde todos los rincones del mundo y a través del Internet que brinda la posibilidad de establecer comunicación con cualquier persona en casi cualquier parte, pone en comunicación culturas que de otra manera, posiblemente, no se hubieran conocido. Esto lleva a la discusión y al temor por el acercamiento cultural, y sobre la medida en que se ejerce en grupos distintos en sus formas de pensamiento, valores, hábitos y mundos simbólicos, para que se asimilen culturalmente, produciendo una sola forma de vida. En medio de estas interrogantes y desde todos los continentes, paradójicamente empiezan a aflorar las diferencias y el conflicto regional, social, cultural y económico. Desde la antropología esta temática se orienta hacia la comprensión de la relación entre ciertas prácticas culturales y visiones de mundo (por lo general de los países que tienen dominio económico y de los medios de comunicación a nivel mundial) que fluyen a casi todos los rincones de la tierra (Geertz, 1995). Pero es

necesario subrayar que la apropiación de tales prácticas depende de su **recepción local** en sociedades específicas, lo que hace que éstas no resulten en un único sentido; sino por el contrario, en sentidos diversos e inimaginables, dependiendo de la combinación y sobre todo, de la imaginación individual y social.

Desde otra perspectiva, el problema del acercamiento e igualdad cultural, se puede enfocar a partir de la relación entre individuo y sociedad, o entre estructura y acciones individuales. Este análisis permite comprender como pese a transformaciones llevadas a cabo desde lo estructural –económico o social– (es el caso de la sociedad ex Soviética), éstas no generaron los cambios que se esperaban y desde los espacios más privados de la vida cotidiana, afloraron antiguas tradiciones, hábitos, intereses, formas de ver el mundo, mezcladas de manera impredecible con nuevas formas y contenidos. Afirma Marshall Sahlins (1989: 14) que un acontecimiento es la relación entre un suceso y una estructura, en donde el suceso designa lo particular del hecho y la estructura lo global. Por su parte Todorov (1989: 95) señala que “las poblaciones humanas tienen la necesidad de pensarse distintas, aunque no sea más que para concebir su identidad (...) las diferencias se desplazan y transforman pero no desaparecen. Hay que preguntarse a finales del Siglo XX por la recepción local de los diversos elementos que aparecen en la televisión y en el Internet; qué mezclas se generan; qué tipo de cultura se está produciendo, permite esto hablar de una cultura global.

VII. La metáfora del viajero como herramienta analítica para comprender a los “viajeros virtuales”

Luego de explicar en qué consiste el fetichismo de la computadora, pensar en los niños y niñas de la era informática como viajeros

puede tener consecuencias analíticas importantes. Una de estas consecuencias es el desarrollo de cierto tipo de competencias comunicativas y cognoscitivas. Los viajeros y viajeras fueron y son sujetos muy complejos, que no tienen una habitación localizada y que se desplazan constantemente. Este desplazamiento contribuyó al desarrollo en ellos, de tres disposiciones fundantes en la construcción de relaciones dialógicas: la capacidad de comprender el idioma del otro y a través de este proceso, de ponerse en el lugar del otro; la actitud de relativizar la cultura de la que provienen y el punto de vista propio y la actitud de elaborar estrategias de negociación cultural. Con estas disposiciones los viajeros amplían su sentido de la vida y contribuyen también a ampliar, el sentido y la visión de mundo de los otros. Con la introducción de la informática en la escuela primaria costarricense, cabe preguntarse por el tipo de competencias comunicativas, cognoscitivas y de otra índole que están desarrollando los niños y niñas, si son más tolerantes a la diversidad y muestran respeto cultural, si son más anuentes al cambio sociocultural...

Otra de las consecuencias analíticas de esta comparación es lo que llamamos un "descentramiento de los niños y niñas". Los viajeros tradicionales fueron los primeros en romper con lo que señalamos anteriormente y diversos autores denominan "el lazo social". Fueron seres que empezaron a vivir en forma diferente a la conocida, sin un centro específico, sin un lugar ni un tiempo. Tuvieron que aprender a transitar por centros, tiempos y lugares de muy diversa índole.

En la actualidad los niños y niñas, a través de las computadoras, viven cada vez más en estas condiciones. Los resultados de esta forma de vida aún no son conocidos; sin embargo varios estudiosos de la sociedad se han detenido en ellos. Frederic Jameson (1987), preocupado por una posible pérdida del sentido de la vida, ha mostrado como en la cultura esos ejes articuladores han dejado de estar presentes en la sociedad: la arquitectura y

el espacio ya no tienen un punto de referencia; la poesía rompe con la idea de producir un sentido a partir del juego de palabras, para enfatizar exclusivamente en el juego y en la forma, aparentemente sin sentido. Agnes Heller (1997) compara dos vidas: la de un hombre que nunca ha salido de su ciudad, ligado a un sitio concreto que lo conectaba con una tradición y la de una mujer que baja de un avión para subir a otro y que vive "sin centro". Desde ambos autores la cultura se caracteriza por un presente absoluto.

Por su parte, Lyotard (1989) señala que en las sociedades llamadas ahora postindustriales o cultura postmoderna —que han perdido la confianza y credibilidad en los metarelatos que han cumplido la función de lazo social—, el desarrollo de la informática intenta instaurar el saber llamado "científico" como un lazo social; sin embargo, afirma que existe un tipo de saber que está presente en el conocimiento común y que escapa al científico: el "saber narrativo". Este saber narrativo une el tiempo y el espacio, es un centro articulador; o si se quiere, el lazo social de la humanidad. A partir de esta reflexión Lyotard desmitifica el temor por la pérdida del lazo social; desde su perspectiva este lazo no está compuesto de discursos universales, sino de un tipo de racionalidad que enfatiza en un pensamiento narrativo. Este pensamiento da más importancia a la experiencia vivida a través de la relación cara a cara.

La multiplicación de los "viajeros virtuales" en la era de la informática pone en discusión viejos temas: la "autenticidad cultural", las "identidades interculturales" y las "articulaciones diaspóricas", o desde la perspectiva de Habermas: "las identidades postnacionales" (Habermas, 1992) que se están gestando en los niños, niñas y adultos que tienen acceso a las nuevas herramientas informáticas.

Otro aspecto que motiva la discusión es la transformación de las relaciones monológicas en dialógicas. En un momento de la

historia los viajeros quisieron describir lo más fielmente posible, las culturas que observaban; constituirse en espejos que proyectaban a las sociedades de donde provenían las culturas que conocían. La conversación que ellos establecían con sus "objetos de estudio" se caracterizaba por ser monológica, ya que se enfatizaba en una dirección. Con el desarrollo de la epistemología los viajeros se detienen, no sólo en las culturas observadas, sino en sus propias culturas y en las formas de comunicación que se establece entre "viajeros y nativos". Como resultado se tejen relaciones más horizontales, pero siempre desde el interés del viajero. Posteriormente, se ensayan otras formas de relación entre viajeros y ese otro cultural, en donde los primeros reflexionan sobre las otras culturas y sobre la propia, pero introduciéndose ellos mismos como participantes del diálogo y reflexionando a su vez, sobre esa participación. Esto es lo que se denomina la perspectiva dialógica que se origina en autores como Paul Radin (1933) y Batin (lingüista ruso de finales del siglo XIX).

En el caso de la comunicación por Internet estos temas tienen una relevancia especial, ya que aunque está ausente la relación cara a cara y ello tiene consecuencias negativas sobre las personas, dicha ausencia tiene un aspecto positivo: es más difícil imponer relaciones jerárquicas y de poder a través de formas escritas. Una parte fundamental de estas relaciones de poder es la autoridad expresada físicamente. Entonces planteamos como hipótesis de investigación que la comunicación por Internet permite establecer relaciones más horizontales.

En síntesis, la introducción y ampliación de la informática puede provocar una transformación de las relaciones cara a cara, haciendo que prevalezcan las relaciones mediatizadas por el Internet; un cambio en los sentidos, al disminuir la importancia por ejemplo, del tacto y del olfato, centrales en la interacción; y una visión distinta de lazo social -los niños y niñas tienen cada vez mayo-

res posibilidades de acceso a lo mundial. Estos cambios se tornan urgentes de estudiar para lo cual proponemos la siguiente guía inicial que puede ser el inicio de un proyecto de investigación.

VIII. Guía para orientar un plan de investigación con niños y niñas que acceden a Internet

- Impacto de las nuevas herramientas de informática (multimedios, micromundos, Internet) sobre las relaciones cara a cara de niños y niñas.
- Impacto de tales herramientas sobre el desarrollo de los sentidos y sobre las formas de experimentación del ser humano.
- ¿Cómo es en los niños y niñas la recepción local de los diversos elementos que aparecen en el Internet: adquieren diferentes valores culturales, cómo son esos valores?
- Tipo de competencias comunicativas, cognitivas, sociales y de otra índole que desarrollan los niños y niñas, a través del acceso al Internet: tolerantes a la diversidad, posición ante el cambio sociocultural.
- ¿Cómo es la identidad que van construyendo los niños y niñas que establecen comunicación con otros niños y niñas, vía Internet?
- ¿Cuál es el lazo social que los articula: lo nacional, lo global?
- ¿Qué tipo de relaciones tejen con las personas con quienes se comunican: monológicas, dialógicas?

Notas

1. Agradezco la colaboración de Sergio Villena Biengo, Coordinador Académico de la Secretaría General de la Facultad Latinoamericana de Ciencias Sociales (FLACSO).
2. Profesora del Departamento de Antropología de la Universidad de Costa Rica.

3. La Fundación Omar Dengo (FOD) es una entidad privada sin fines de lucro, creada en Costa Rica en 1987. Su objetivo principal es desarrollar e incrementar la calidad de la educación, introduciendo nuevas tecnologías en el proceso educativo costarricense.
 4. Escribir una "Historia Universal" de la humanidad fue un proyecto que tomó fuerza en el siglo XIX, con la concepción evolucionista del mundo y las prácticas colonizadoras que han llevado a cabo distintos países en varios momentos; sin embargo, con los aportes de la concepción relativista cultural, que también se empezaron a forjar en esa época, ese proyecto es cuestionado y se abre paso a un nuevo proyecto: escribir las "Historias de las Humanidades".
 5. Geertz habla de la autoridad etnográfica para el caso de los antropólogos que iban a culturas lejanas y poco accesibles para el común denominador de la gente.
 6. Es importante señalar que a finales del siglo XX existen teorías, algunas de corte constructivista, que afirman que no hay realidades absolutas fuera de la mente de los sujetos que conocen; sin embargo, nuevos investigadores especializados en la epistemología como John R. Searle (ver: La construcción de la realidad social (1997), Editorial Paidós), retoman nuevamente el tema para hablar de las realidades que se independizan de los sujetos concretos y adquieren existencia por sí misma.
- Geertz, Clifford. 1989. *El antropólogo como autor*, Editorial Paidós.
- _____. 1995. *Conocimiento local*, Paidós, Buenos Aires.
- Gellner, Ernst. 1994. *Posmodernismo, razón y religión*, Editorial Paidós, Barcelona.
- Habermas, 1992. *Las sociedades postnacionales*, Editorial Gedisa.
- Heller, Agnes. 1996. Vivir sin centro, en: *Revista Leviatán*, número 59.
- Jakobson, Roman. 1981. *Ensayos de Lingüística General*, Editorial Ariel, S.A., Barcelona.
- Luhmann, Niklas. 1997. El conocimiento como construcción, en: *Metapolítica*, Revista Trimestral del Centro de Estudios de Política Comparada", México, vol. 1, núm. 2, Abril-junio.
- Lyotat Jean-Francois. 1990. *La condición postmoderna*, México, Editorial Rei.
- Sahlins, Marshall. 1989. *Islas de historia*, Editorial Gedisa.
- Tzvetan Todorov. 1991. *Nosotros y los Otros*, Siglo XXI Editores.

Bibliografía

Fredric Jameson. 1991. *El posmodernismo o la lógica cultural del capitalismo avanzado*, Ediciones Paidós.