

¿CIBEROCIO?¹

RICARDO PERALTA ANTIGA



¹ Publicado originalmente en: *Eutopía*, “Tecnologías de la Información y Comunicación”, abril-septiembre de 2010, núms. 14 y 15, segunda época.

Hablar de los comienzos del siglo XXI es adentrarnos en un mundo que se construye y se transforma día a día, momento a momento, en donde el tiempo deja de ser mecánico para acercarse a un dinamismo incapaz de ser atrapado por las manecillas del reloj, una temporalidad que busca ciclos distintos para abordar las etapas de la humanidad y que parece ser tan eterno y fugaz que nos confunde al estar en su interior, pero el tiempo no existe solo, aislado ni alejado, requiere de un aliado que lo siga y en ocasiones lo contraponga, el espacio, aquel que antes se veía en lo concreto y que hoy se desdibuja en el imaginario de la realidad virtual, espacios que carecen de forma y cuerpo pero que sin embargo existen y a cada instante reclaman su lugar. Vivimos en un mundo distinto, en un orbe que aún cuando pareciera fácil de entender resulta en sumo difícil de explicar, nos enfrentamos a una nueva sociedad, a un nuevo orden social, nos enfrentamos, por lo tanto, a una reconsideración del ser humano ante su propia humanidad.

Con un lenguaje cambiante, un pensamiento complejo y una red en donde poder interactuar, los individuos adoptan nuevas facetas, se rediseñan, se reintegran a espacios y lugares que quizá sólo existan en su imaginario, pero que sin embargo sean, tal vez los más reales de las que hayan tomado lugar en la praxis cotidiana de la humanidad.

EUTOPIA

revista del colegio de ciencias y humanidades para el bachillerato segunda época, año 5 número 8 noviembre 2008 \$30.00

Encuesta en línea sobre bachillerato en México

Análisis:

Sandra Conzuelo

Mario Rueda

Eduardo Weiss

Panel de discusión:

Trinidad García

Elsa Guerrero

Carlota Guzmán

Guerrero
Estado invitado



segundo
aniversario

Hoy se reclama un nuevo orden, uno dinámico, adecuado a los tiempos que deja atrás a la modernidad. Y en él, resulta recurrente y hasta necesario hablar de aquello que antes ni siquiera podríamos imaginar, el ocio y la cibersociedad; el ocio que encuentra o por lo menos, intenta, solidarizarse con el pensamiento colectivo capaz de multidimensionar la realidad. Un ocio consciente, creativo y democratizado que aún no ocupa un sitio estable en nuestra sociedad pero que



En otras palabras, **el ocio es una experiencia humana** a través de la cual liberamos nuestro potencial creativo.

ya subsiste en la inmensidad de la red. Hablemos pues de ocio, hablemos de ocio en la cibernsiedad...

¿QUÉ ES OCIO?

La historia reciente ha llevado a definir el ocio como la pérdida de tiempo, los pasatiempos, las acciones que uno realiza cuando se está aburrido o la enajenación que se produce al realizar una actividad “no productiva”, no obstante, a partir de las diferentes publicaciones que abordan el tema con mayor profundidad podemos distinguir tres formas distintas que conceptuar el ocio:

- a) En el sentido etimológico de la palabra, el ocio lleva consigo actividades a las que el individuo se consagra gustosamente. Por consiguiente se siente libre al elegir exclusivamente, a causa del placer que le procuran, libre de continuarlas o de interrumpirlas, y libre de practicarlas sin preocupaciones utilitarias y sin pensar en su eficacia.
- b) El ocio está determinado por su relación con el trabajo y por el grado de libertad. Será más satisfactorio cuanto

mayor sea la libertad percibida y menor su relación con el ámbito laboral y de obligaciones cotidianas (Kelly, 1987, p. 49).

- c) El ocio autotélico es “una experiencia vital, un ámbito de desarrollo humano que, partiendo de una determinada actitud ante el objeto de la acción, descansa en tres pilares esenciales: percepción de elección libre, autotelismo y sensación gratificante” (Manuel Cuenca Cabeza, 2000, p. 51).

En otras palabras, el ocio es una experiencia humana a través de la cual liberamos nuestro potencial creativo que nos permite alcanzar un estado de bienestar superior. Cuando practicamos un deporte, tocamos un instrumento musical, leemos un buen libro o simplemente admiramos un paisaje; en sí, cuando disfrutamos de aquello que hacemos





sin estar obligados a realizarlo, nos inmiscuimos en la experiencia de ocio. Pero... ¿qué tiene que ver esto con las Tecnologías de la Información y la Comunicación?

LAS TIC Y CIBERCULTURA

Hay dos aproximaciones que podemos hacer entre el ocio y las TIC. La primera corresponde a su entendimiento como un elemento estático que nos proporciona herramientas útiles para mantenernos comunicados y así poder interactuar en un nuevo-viejo mundo digitalizado. Las TIC así planteadas resultan un espacio idóneo para el juego, la recreación o el aprendizaje que nos invita a establecer vínculos sociales diferenciados. No obstante, más allá de la apropiación tecnológica, el uso cotidiano de las TIC supone la apropiación, construcción y resignificación de un modelo cultural basado en la cibernética y la cibercocidad: la cibercultura.

Para efectos del presente escrito se ha tomado como base el desarrollo conceptual de la cibercultura realizado por los investi-

gadores de la Red de Cibercultura y Nuevas Tecnologías de Información y Comunicación.

Ante ello Martha Rizo en “Explorando la cibercultura” nos dice que actualmente, el término “cibercultura” se utiliza comúnmente para referirse al uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación, específicamente la red de Internet, no obstante este término reduce su verdadero significado. Dicho término tiene sus raíces en la cibernética, por un lado; y por otra parte, ubicándola en el terreno de la cultura en general, comprendida como organizadora de la experiencia de los sujetos. Así la cibercultura no sólo se “vive” en el ciberespacio, sino que traspasa los límites de la tecnología y puede constituirse como una nueva organización de lo social. La cibercultura, por lo tanto, no debe comprenderse como algo distinto a la cultura; más bien se trata de su nueva forma, la nueva configuración que, actualmente, está tomando la cultura. Por tanto, la abordaremos como una nueva forma de organización social que, lejos de anular a las formas anteriores, las complementa y de una u otra forma, convive con ellas en el sentido de que el ciberespacio funciona como un lugar en el que los sujetos desarrollamos parte de nuestras interacciones sociales.

La cibercultura no sólo nos sitúa como usuarios de las nuevas tecnologías, sino que



“Cibercultura” se utiliza comúnmente para referirse al uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación.

A partir de ello, las posibilidades de **vivir el ocio a través de la red** y la tecnología se incrementan día a día.

al ir más allá, nos propone nuevas formas de pensar y vivir la cultura, mismas que se amplían al ser posible la interconexión con conocimientos de diferentes realidades, lejanas geográficamente, pero accesibles en el ciberespacio. El punto clave no es, por tanto, qué tanto usamos las nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación, sino para qué las usamos, cómo afecta este uso a nuestra forma de vivir y pensar el mundo. Las preguntas y reflexiones anteriores confirman el punto de partida inicial: la cibercultura supone la construcción de una nueva cultura.

¿SE PUEDE HABLAR DE OCIO EN LA CIBERCULTURA?

Al partir de un concepto base de ocio como experiencia humana, la cibercultura supone un foro para su expresión y manifestación que reclama metodologías de análisis específicas y definitorias; no obstante, nos limitaremos a exponer sólo algunas de sus características.

Las manifestaciones predominantes del ocio en la cibercultura tienen fuente en el juego y la comunicación. Los clásicos juegos de consola han abierto sus puertas a prácticas lúdicas en tiempo real en donde diversos jugadores entran en acción a través de juegos en línea que les permiten explorar sus capacidades compitiendo ante jugadores de cualquier otra parte del mundo. Más allá del simple juego, dicha práctica supone un ejercicio de interacción social que promueve una serie de juicios y valores dignos de ser estudiados en el campo de la ética.

Con relación a ello, la segunda manifestación definitoria del ocio en la cibercultura toma como base la comunicación (sin-

crónica y asincrónica) a través de diversos modelos de interacción social que dan vida a un sin fin de personajes, reales y ficticios, a través de los cuales la sociedad manifiesta una nueva parte de su ser.

Las redes sociales se han convertido por tanto en un campo que lo mismo atraviesa el campo de las noticias que el de la mercadotecnia y la publicidad, un espacio para la “libre” manifestación del ser y el estar, que ha posibilitado relaciones amorosas y secuestros, amistades y envidias, colaboración y enajenación. A partir de ello, las posibilidades de vivir el ocio a través de la red y la tecnología se incrementan día a día, teniendo como límite sólo la capacidad humana para crear y/o recrear alternativas para el uso de las mismas, en donde su determinación de buenas o malas, liberadoras o enajenantes, tienen respuesta en eso que hemos llamado tiempo y de acuerdo a la escala de valores con que queramos medirlo.

Ante la pregunta ¿se puede vivenciar el ocio en las TIC? La respuesta es clara y sencilla: sí, aunque, más allá de las TIC, suponemos que es en la cibercultura en donde el ocio encuentra un espacio de expresión que le permite un estado de diversificación y “democratización”. No obstante, intentar hablar de un ciberocio supone la unión vaga de dos conceptos que requieren de un análisis mayor.

BIBLIOHEMEROGRAFÍA

Cuenca, Manuel. *Ocio humanista: dimensiones y manifestaciones ante el ocio*. Bilbao: Universidad de Deusto, 2000.

Kelly, J. R. *Teoría winter: styles and resources in later life*. Lexington: Lexington, 1987.