



Conocimiento en el medio ambiente digital

Descripción

Los filósofos empiristas clásicos decían que «no hay nada en el entendimiento que no haya pasado primero por los sentidos». Y Leibniz Lañadía: «excepto el entendimiento mismo». El viejo debate sobre el conocimiento humano se replantea ahora en el mundo digital. Veamos de qué manera.

A mi modo de ver, las nuevas tecnologías de la información y de las telecomunicaciones (NTIT) posibilitan la creación de un espacio social distinto, que he propuesto denominar *tercer entorno* (E3), para discernirlo del entorno natural (E1) y del entorno urbano (E2)¹. Las redes telemáticas tipo Internet no sólo son un medio de información y comunicaciones, sino ante todo un *nuevo medio ambiente*, entendiendo el término «ambiente» en su sentido etimológico, es decir, como *ambitus*, aquello que nos rodea y nos circunda. Por decirlo en palabras de Ortega y Gasset, las NTIT generan una *nueva circunstancia*. Si yo soy yo y mi circunstancia, la aparición de un nuevo medio ambiente me modificará con toda seguridad, en la medida en que E3 se consolide como espacio social diferenciado y las personas, físicas o jurídicas, nos vayamos adaptando a él. Esta es la transformación que acontece al hablar de mundo digital, ciberespacio o sociedad de la información. En lo que sigue, trataré de mostrar que ello implica nuevas formas de conocimiento y de saber, no sólo de información. Y dejo claro de antemano que quien sepa *ser y actuar en el tercer entorno* tendrá mejores oportunidades que quienes sólo sepan ser y estar en E1 y E2.

Durante siglos, nuestro medio ambiente básico ha sido la naturaleza. El ser humano ha tenido que adaptarse a ella para sobrevivir y, gracias al conocimiento técnico y las diversas formas de Organización cultural y social, ha logrado adquirir un cierto nivel de bienestar en un medio hostil. Otro tanto cabe decir del medio ambiente urbano, que ha crecido espectacularmente en los últimos siglos, sobre todo con las metrópolis generadas por la sociedad industrial. Para adaptarse a los espacios y sociedades urbanas es preciso adquirir múltiples conocimientos, tanto teóricos como prácticos, como han tenido que experimentar las diversas oleadas migratorias que han ido del campo a la ciudad o de los países pobres a los industrializados. Para sobrevivir en una ciudad hay que saber hacer muchas cosas, y más si se quiere tener un cierto nivel de bienestar. El conocimiento y el saber son precisos en E1 y E2, y no sólo para sobrevivir, sino para construir la propia identidad. Conviene insistir en que la identidad de las personas cambia al emigrar de E1 a E2, porque cambia su circunstancia. Por ende, no hablamos de conocimientos instrumentales, sino constitutivos de nosotros mismos.

Pues bien, en el entorno telemático se vuelven a plantear los viejos temas de la civilización y la cultura, y por lo tanto la adquisición de nuevos conocimientos, habilidades y formas de identidad. Lo principal es tener claro que, contrariamente a quienes reducen las redes telemáticas tipo Internet a un

nuevo medio de información y comunicación, el tercer entorno es algo mucho más complejo, al constituir un nuevo ámbito para las actividades humanas y sociales. Para intervenir adecuadamente en él es preciso tener conocimientos específicos, e incluso más, es preciso saber dónde se está y cómo se puede actuar. Además, es preciso adoptar nuevas identidades. Las máscaras digitales y electrónicas desde las que actúan las personas en E3 son de índole muy diversa a las de E1 y E2, y hay que aprender a usarlas bien.

Vayamos por partes. En primer lugar, es claro que muchos de los conocimientos que los seres humanos han adquirido y desarrollado en E1 y E2 pueden ser transferidos al entorno electrónico. El conocimiento científico, las bases de datos, los libros, los museos, los archivos, etc., están siendo trasladados al tercer entorno, es decir, son presentados en formato digital, electrónico e incluso virtual, siendo accesibles a través de las redes telemáticas. El mundo digital aporta un nuevo medio para memorizar y almacenar el conocimiento. No sólo es un nuevo medio de comunicación, sino también de memorización y documentación, incluyendo la memoria propia. En el primer entorno, el conocimiento queda archivado en el cerebro. Desde que surgió la escritura, y sobre todo la imprenta, los seres humanos hemos dispuesto de un segundo gran soporte para el conocimiento, a saber: los libros, revistas y documentos. El tercer entorno añade un nuevo soporte electrónico y digital para almacenar el conocimiento, de manera que, aparte de apelar a la propia memoria, a la biblioteca o al archivador de documentos, podemos también recurrir a Internet, a una base digital de datos, a un libro electrónico o a una enciclopedia multimedia. Se puede transmitir mucha información y muchos conocimientos a través de las NTIT, y por ello cabe afirmar que la informática y las redes telemáticas son un nuevo instrumento para aprender, informarse y comunicarse.

Pero, en segundo lugar, en el entorno telemático también es posible actuar. Si alguien invierte en Bolsa a través de Internet, si compra en una tienda o empresa virtual, si envía (o recibe) un virus informático, si participa en un *chat* o si se matricula en una universidad virtual, está haciendo cosas en E3, y no sólo comunicándose o accediendo a información. El mundo digital y telemático es un nuevo espacio para la acción social. Por eso los agentes sociales, las personas físicas y jurídicas, han de aprender a moverse e intervenir en el medio ambiente digital. Ello requiere nuevos conocimientos, en primer lugar teóricos, pero ante todo prácticos. Saber usar un navegador, saber hacer búsquedas «booleanas», saber configurar y formatear lo que uno haga (textos, diagramas, planos, imágenes, sonidos...), saber protegerse en E3 (y en su caso atacar) y, en general, saber comportarse en el nuevo medio ambiente, constituyen nuevas necesidades para las personas, que irán siendo cada vez más perentorias a lo largo del siglo XXI. Por ello es preciso transformar los actuales sistemas educativos, de modo que a los niños y niñas no sólo se les enseñe a andar, jugar, vestirse, dibujar, leer, escribir o trabajar en E1 o E2, sino que también aprendan a moverse, jugar, representarse, diseñar, leer y escribir hipertextualmente en sistemas multimedia y, por supuesto, a teletrabajar en E3. En la medida en que la sociedad de la información y, lo que es más, la sociedad del conocimiento, se vaya desarrollando y consolidando en el tercer entorno, las personas habrán de *saber ser y actuar en fos tres entornos*. No se trata, pues, de enseñar informática o telemática a los niños y niñas, sino de que aprendan a moverse e intervenir con soltura en E3, además de saber hacerlo en E1 y E2.

En tercer lugar, ello implica una nueva formación sensorial, sobre la cual quiero llamar la atención. Las pantallas de ordenador y de televisión, los teléfonos móviles, los infojuegos, los discos digitales multimedia y los aparatos de realidad virtual son nuestros interfaces con el nuevo espacio social. Por el momento, sólo afectan a dos sentidos: la vista y el oído, pero las investigaciones sobre el tacto, el olfato e incluso el gusto digital avanzan rápidamente. El cuerpo humano precisa de una serie de

prótesis tecnológicas para acceder y conectarse al tercer entorno, y ello afecta a nuestro modo de percibir, sentir y entender. Cada vez pasamos más tiempo ante las televentanas y telepuertas que dan acceso al tercer entorno, a través de las cuales podemos ver, oír e intervenir en escenarios que ya no son naturales ni urbanos, sino digitales, electrónicos y virtuales. Aquello que pasa por nuestros sentidos, y por ello es objeto de conocimiento, pasa previamente por las redes telemáticas y por las pantallas y artefactos digitales. Por lo que respecta al tercer entorno, todo lo que llega a nuestro intelecto ha sido digitalizado, informatizado, hipertextualizado, memorizado y, en el mejor de los casos, telematizado por otros seres humanos. El tercer entorno es producto del conocimiento y del saber humano, bien entendido que lo es para lo bueno y para lo malo. Los problemas morales, políticos y jurídicos también se replantean en el tercer entorno.

Por último, conviene insistir en que la identidad de las personas se transforma por efecto del nuevo espacio social. Actuar en televisión, usar el correo electrónico, crear la propia página *web*, vender por Internet o participar como avatar en un lugar virtual implica un nuevo modo de ser y estar en el mundo, en este caso en el tercer entorno. El mundo digital genera nuevos conocimientos, tanto teóricos como prácticos, y por ello se convierte en una nueva forma de cultura y de civilización. Nuestra identidad en E3 se superpone a la que ya tenemos en E1 (nuestro cuerpo de carne y hueso) y en E2 (nuestro nombre propio, lugar de nacimiento y residencia, etc.). Estamos ante una triple circunstancia, ante tres medios ambientes, y en cada uno de ellos hemos de saber ser y actuar. Ante todo, hemos de lograr un equilibrio entre esos tres modos de ser persona. Aprender a ser personas en el medio ambiente digital sin menoscabo ni daño de nuestro cuerpo y de nuestra personalidad es el gran desafío para los seres humanos durante las próximas décadas.

El tercer entorno no genera al intelecto humano, pero al modificar radicalmente nuestro modo de percibir y sentir, transforma nuestro entendimiento, así como nuestros sentimientos. El mundo digital es una nueva circunstancia para el desarrollo de nuestros conocimientos, pasiones y sentimientos. Dicho de otra manera: implica otro modo de expresarnos y de conocernos a nosotros mismos. Por ello hace surgir de nuevo todos los grandes problemas de la Filosofía.

NOTAS

1 Ver J. Echeverría, *Los señores del eure. Telepolis y el tercer entorno*, Destino, Barcelona, 1999.

Fecha de creación

30/08/2000

Autor

Javir Echeverría