



http://www.fundacioorienta.com/cast_revista.html

**LA INFANCIA Y LA ADOLESCENCIA ENTRE
LA SOCIEDAD DEL CONOCIMIENTO Y LA SOCIEDAD DEL RIESGO**

María Jesús Buxó i Rey

Psicopatol. salud ment. 2005, M1, 9-16

Suscripción Revista: <http://www.fundacioorienta.com/subscripcio.aspx>

Subscription Journal: <http://www.fundacioorienta.com/subscripcio.aspx>

EDITA FUNDACIÓ ORIENTA
www.fundacioorienta.com/revista.html

La infancia y la adolescencia entre la sociedad del conocimiento y la sociedad del riesgo

MARÍA JESÚS BUXÓ I REY *

RESUMEN

Este artículo enfoca la vinculación entre la sociedad del riesgo y la redefinición de la salud mental en términos de las implicaciones de las Nuevas Tecnologías sobre la identidad, los paisajes tecnoculturales y la sensorialidad virtual. Se plantean los repertorios de riesgo y la asunción de la artificialidad como ingredientes y estrategias claves en la elaboración de la cultura joven. PALABRAS CLAVE: Sociedad del conocimiento y del riesgo, salud mental, sensorialidad virtual, cultura de la juventud.

ABSTRACT

CHILDHOOD AND ADOLESCENCE BETWEEN THE KNOWLEDGE SOCIETY AND THE RISK SOCIETY. This paper focuses on the connection between the risk society and the redefinition of mental health in terms of the implications of New Technologies on identity, technocultural landscapes and virtual sensoriality. Risk repertoires and the assumption of artificiality are discussed as key ingredients and strategies in the elaboration of youth culture. KEY WORDS: Knowledge and risk society, mental health, virtual sensoriality, youth culture.

RESUM

Aquest article enfoca la vinculació entre la societat del risc i la redefinició de la salut mental en termes de les implicacions de les Noves Tecnologies sobre la identitat, els paisatges tecnoculturals i la sensorialitat virtual. Es plantegen els repertoris de risc i l'assumpció de l'artificialitat com a ingredients i estratègies claus en l'elaboració de la cultura jove. PARAULES CLAU: societat del coneixement i del risc, salut mental, sensorialitat virtual, cultura de la joventut.

Del optimismo por habitar en la sociedad del conocimiento y el bienestar, al cambiar el siglo se ha pasado progresivamente a definir la sociedad en términos del riesgo. Inicialmente, el substrato tecnocultural de las Nuevas Tecnologías y las conexiones en red dio lugar a hablar de "sociedad de la información", aunque pronto la amplificación idealizada, a veces retórica, de sus valores añadidos se extendió al concepto de "sociedad del conocimiento" para indicar el acceso sin trabas a la información, la diversificación de los poderes, la flexibilización del pensamiento, la activación del civismo en acciones participativas y deliberativas y, en definitiva, la redistribución de la calidad de vida. Esta sociedad del bienestar ha servido, a su vez, para definir qué es la salud mental. Así, la Organización Mundial de la Salud, en 1998, definió la salud como un estado dinámico de bienestar completo, físico, mental, espiritual y social, y no sólo la ausencia de malestares y enfermedades.

La idea de equilibrio que subyace a la idea de bienestar es muy atractiva conceptualmente, pero parece difícil de encajar, o es poco realista terapéuticamente, porque llevados al extremo querría decir que aquellos que no están en el bienestar, esto es, marginales o pobres, no tienen salud mental; en cambio aquellos que se pasan el día consumiendo, son los que más salud mental tienen. A partir de esta premisa se podrían extraer un sinnúmero de asociaciones entre el bienestar y la felicidad para los más optimistas, y la prevención y la protección social para los más pesimistas.

* Antropóloga. Observatorio de Bioética y Derecho. Universidad de Barcelona
Correspondencia: buxomj@ub.edu

Lo cierto es que ni tan siquiera para los teóricos de la racionalidad económica la optimización es lo más frecuente, sino la satisfacción en situaciones concretas. Ni optimización ni idealización son, pues, vías adecuadas para pensar el bienestar como base de la salud mental, sino más bien cómo los sistemas culturales orientan la valoración del orden y la seguridad en la construcción del cuerpo, la familia, el trabajo y los paisajes tecnosociales.

Esta versión del bienestar se inscribe en la consonancia cultural. Estar en consonancia con los estilos de vida, los valores y los apoyos sociales, son las claves para definir la salud mental, y en este sentido los estudios epidemiológicos indican que hay una correspondencia estadística entre consonancia cultural y presión arterial y síntomas de depresión. Aquellos individuos que más se ajustan al modelo cultural -incluso independientemente de su edad, sexo, obesidad, dieta- mejor promueven su salud. Acercarse a las expectativas compartidas quiere decir tener más habilidades individuales para actuar sobre el conjunto de los estilos y oportunidades. Sin embargo, la consonancia no se ajusta del todo a la complejidad de las sociedades globales, a la deslocalización y la interculturalidad de las ideologías, creencias y valores. Incluso cabría cuestionarse si no entrarían en el catálogo de la salud mental aquellos que comparten la disonancia de la hibridación cultural y se arriesgan a jugar con la pluralidad de identidades.

Todo esto nos lleva a que la sociedad en la que nos reflejamos para conseguir el bienestar -que se proclama en forma de alegría, felicidad, orden y concierto- no parece producir precisamente esos efectos. Incluso se puede atisbar que lo que nos parece un riesgo es justamente lo que vamos a tener que entender como parte constitutiva de la salud mental.

Empezamos esta reflexión diciendo que la forma de definir la sociedad constituía un indicador de cómo se perfila la identidad, se orientan las expectativas y convicciones y se generan las preocupaciones y las ansiedades. Si la definición es de “sociedad del riesgo”, ¿a qué tipo de identidad, expectativas y ansiedades hace referencia? De la existencia de riesgos es refrendo la tradición aseguradora que los trata sobre la base del cálculo de probabilidades, aunque ahora las dimensiones del riesgo son tan inabarcables que no hay instituciones aseguradoras, sean agencias privadas o públicas, como el propio Estado del bienestar, que puedan dar cobertura parcial o completa a los accidentes, efectos colaterales y a la persistencia catastrófica de los residuos nucleares y tóxicos, el calentamiento de la tierra, la contaminación urbanas, o simplemente la siniestralidad viaria que es la primera causa de mortalidad entre los jóvenes, anualmente unos 12.000 en la Unión Europea, con edades comprendidas entre los 14 y 25 años.

Por otra parte, ¿no es el riesgo una constante de la vida humana?, ¿no es arriesgado casarse?, ¿no se corren riesgos en casa, en el trabajo, en un laboratorio, o simplemente por el hecho de aventurarse a hacer un sinnúmero de ejercicios y deportes? Ciertamente, el riesgo no es una condición socialmente nueva, pero sí lo es la tipificación y el territorio en el que se desenvuelve, ya que enfoca justamente lo que hasta ahora había sido el garante de toda seguridad: la ciencia y la tecnología. Los teóricos del riesgo -Beck, Giddens, Bauman, Luhman- parten de que el modelo de sociedad industrial ha sido sustituido progresivamente por nuevos conocimientos tecnocientíficos que ponen al límite los modelos socioeconómicos y científicos con los que se ha vivido hasta ahora. Sobre sus avances y realizaciones todavía se deposita la confianza social, aunque cada vez más son difíciles de calibrar en cuanto a las ventajas y los inconvenientes, o efectos colaterales, para aportar soluciones a viejos y nuevos problemas. Y no sólo en el territorio de la genética, la energía nuclear y la nanotecnología, sino también en términos de la reestructuración y translocalización económica y de los servicios. El decantar la

naturaleza, de forma creciente, en la dirección de los propósitos e intereses humanos ha conducido a la construcción de un sistema cultural mundial cada vez más uniforme, interdependiente y especializado en términos locales y regionales. Los viejos problemas perseveran, crecen y se globalizan, sean enfermedades pandémicas y residuos en general, y aunque se aplican antídotos y directrices orientadas a la sustentabilidad, y se constituyen incluso disciplinas de análisis y prospección como la “basurología”, aún así continúan y surgen nuevos problemas que, lamentablemente, sólo se resuelven según se definen y seleccionan las variables del modelo. Y con frecuencia al igualar el modelo con la realidad, sólo se consigue sustituir el problema social por el teórico y confundir éste con el beneficio social.

Antes se decía, a grandes males, grandes remedios. Ahora agencias, expertos y profesionales con diferentes preocupaciones e intereses, se preparan para resolver los problemas derivados de sustituir progresivamente el orden natural por la artificialidad del diseño humano y conseguir ese indicador que se llama *calidad de vida*. Así, si se empobrece la diversidad cultural y la biodiversidad, existe el recurso de crear islas, sea en forma de museos patrimoniales y parques temáticos; si hay problemas de comunicación y sociabilidad, lo importante es conectarse; si pasada la edad no se pueden tener hijos, ahí está la reproducción asistida; y si los problemas no son específicos, sino que se trata de riesgos de diseño global y no quedan claras las ventajas, ni la magnitud de los inconvenientes, entonces cabe situarse entre el principio de precaución y el “*no worry, be happy*”, como dice la canción.

Aún usando la ironía como metodología, lo cierto es que esta realidad excede las ideas y las formas convencionales de entender la seguridad y la responsabilidad y, además, produce desencanto social respecto a la fe y los supuestos sobre el progreso, las ventajas tecnocientíficas, y los sistemas políticos que, se entiende, son las instituciones y los mecanismos de decisión responsables en distribuir el bienestar social. En definitiva socava la conciencia y las presuposiciones fundamentales sobre el orden social y la confianza en la acción de las decisiones políticas y científicas, así como respecto a la cohesión social y la solidaridad.

Y esto, sin duda, repercute en la salud mental. En la vinculación entre sociedad del riesgo e identidad del ciudadano, Giddens (Beriaín, 1996) describe su vulnerabilidad como “inseguridad ontológica”. Esta produce, cuando menos, angustia o resulta paralizante, ya que se rompe el *cocoon* protector que consiste en una sensación de seguridad e invulnerabilidad que ayuda a poner entre paréntesis eventos accidentales, aunque esta sensación sea irreal más que una firme convicción. El resultado de esta ruptura no es temor, que hace referencia a algo, sino angustia, que es un estado general difuso de pérdida de objeto o carencia de un objeto concreto.

En este sentido, son preguntas generales de la ciudadanía, y de la demanda a expertos de todo tipo, qué pasa, qué está sucediendo, y de este ambiente sin respuestas convincentes deriva ambigüedad y ambivalencia social respecto a saber qué es lo que ha cambiado: ¿es la forma de valorar los riesgos, o es que el riesgo se ha convertido en un estilo de vida? Ciertamente, si nos remitimos a nuestro trasfondo cultural, y también de otras culturas, correr riesgos es intrínseco a la realización personal y social. No hay forma heroica que no esté asociada al riesgo: cruzar tiempos y espacios, enfrentarse y vencer a un monstruo o un dragón, pero también iniciarse y convertirse en adulto. Todos los pasos o ritos iniciáticos implican correr riesgos o simularlos. Ahora bien, hay un matiz semántico que corresponde a tradiciones culturales distintas que orienta la comprensión del riesgo en dos direcciones: en castellano la expresión es “correr riesgos” y en inglés *to take a risk*, emprender el riesgo. La primera versión queda más cerca de la comprensión del riesgo como peligro, es decir, que lo que ocurre procede de factores externos, en los cuales uno se ve metido sin que medie decisión ninguna, o sea, sucede y es accidental. Esta versión se asocia a creencias sobre la sujeción del sujeto al destino y la fatalidad, a la fuerza de las

cosas, y ha servido como alibi del orden social y moral para asociar el peligro a lo que anda fuera de lugar, al incumplimiento de las normas y el pecado. Son teorías populares que no niegan la realidad objetiva de una enfermedad o situación, pero son indicativas de que pesa más la elaboración simbólica y clasificatoria, en la percepción y la aceptación del riesgo, que las condiciones objetivas. Más cercana a las teorías de la elección racional se encuentra la expresión anglosajona, *to take a risk*. Directamente vinculado a una tradición individualista, el riesgo corresponde a la decisión personal y a la idea de aventura, sea un negocio, un proyecto o simplemente gestionar la forma de vida y la propia corporalidad. Tomar o emprender riesgos implica que tienes que ser capaz de gestionarlos económica y personalmente. En esta versión del riesgo la solvencia es clave como forma económica de la responsabilidad.

De ahí que se pueda hablar de riesgos objetivos, riesgos calculables y cuantificables, y riesgos subjetivos asociados a la percepción y a la aceptabilidad personal. Estos últimos quedan más cerca de los estudios culturales que señalan que no siempre la objetividad y la subjetividad del riesgo coinciden, esto es, el riesgo nunca existe en abstracto, sino que se define, se enmarca y se interpreta culturalmente, tanto en las organizaciones expertas de la tecnociencia como en la percepción popular.

Ahora bien, la complejidad de la vida social hace que actualmente el riesgo no sólo sea tomar una decisión sino también dejarla de tomar, de forma que los estilos de vida han pasado a configurarse en forma de "repertorios de riesgo". Y, ante este panorama cabe preguntarse: ¿cómo se enfrentan y entrenan en el riesgo y qué espacios identitarios construyen niños y adolescentes?

Siguiendo con el planteamiento de que el riesgo es un estilo de vida, socializarse en el riesgo es un mecanismo básico de la adaptación humana que guía el aprendizaje no sólo de la supervivencia sino de las relaciones con uno mismo y la sociedad. Esto quiere decir que no hay que igualar el riesgo con un comportamiento imprudente. Quien no emprende riesgos no tiene necesariamente más posibilidades de sobrevivir o vivir más seguro. La cuestión es cómo aprender a usar el riesgo, como entrenarse en el, para medirse mejor en circunstancias difíciles o peligrosas (1). Los niños y los adolescentes en cualquier cultura se arriesgan para aprender a conocerse, así como para controlar su entorno y circunstancia. Estos aprendizajes hacen referencia no sólo a qué límites los niños y niñas consideran infranqueables en sus acciones, sino a cómo se enfrentan y se entrenan en los riesgos, piden permiso para cometer una acción cuando ya la realizan habitualmente como, por ejemplo, cruzar la vía del tren y, también, negocian las situaciones de riesgo con los padres en cuya transacción concurren el reconocimiento de habilidades, la asignación de competencias, la presión del grupo de edad y la influencia de los medios de comunicación. Es relevante, pues, en la interacción tecnosocial tener en cuenta las características del imaginario infantil: el animismo y el realismo conceptual. No hay que olvidar que, siendo dones del imaginario, estas habilidades cognitivas no se borran y se prolongan a la manipulación de objetos y la realización de actividades. Entendido como un entrenamiento, el aprendizaje del riesgo se extiende a lo largo de la vida no sólo en referencia a aspectos físicos, deportes competitivos y de aventura, sino como la apertura hacia nuevos espacios de creatividad intelectual, artística y científica.

Por todo ello, es importante entender que el riesgo no se elimina, es una constante vital, y que la seguridad depende del entrenamiento individual y social para aprender a medirse y controlarlo en condiciones inciertas y situaciones variables y ambivalentes como las que introducen las Nuevas Tecnologías. En este caso, no sólo se trata de una innovación tecnocientífica, sino de sistemas interactuantes entre lo orgánico y lo tecnológico, el tiempo, el espacio y la causalidad; esto es, la identidad transactiva que implica la interacción simétrica entre sujetos-objetos orgánicos y tecnológicos, la ciberespacialidad que activa la ubicuidad y la duración y, también, la causalidad que se modifica en

actancialidad por predominar la realización de la acción en red sobre las fuerzas situacionales y las metas de finalidad. Es más relevante el hecho de contactar que las condiciones del mensaje, lo cual es bien evidente en el uso que los adolescentes hacen de la telefonía móvil y el correo electrónico.

La tecnologización de la vida cotidiana se proyecta en forma de una mentalidad que se enmarca a través de la experiencia de las ventanas y las pantallas. Obviamente no es discursiva sino que, como indica Heidegger (1977) en *The question concerning technology and other essays*, este enmarcamiento, inducido por la tecnología industrial, hace del mundo una imagen estructurada, una producción de representaciones que dan la medida y establecen las guías de todo lo que es.

Sin duda el cine ha sido uno de los lugares donde aprender a imaginar esos paisajes mediante la recreación estética y la aceleración narrativa de los tiempos y los espacios. También la expansión de los medios de comunicación han acelerado el ensueño en forma de “vidas posibles”, como señala Appadurai (1991). Este autor explica que hasta hace relativamente poco las tradiciones aportaban un conjunto relativamente finito de vidas posibles, y que la fantasía y la imaginación eran prácticas residuales, confinadas a personas y dominios especiales. Hoy, la desterritorialización de las personas, las imágenes y las ideas ha tomado tal fuerza que cada vez más personas ven sus propias vidas a través del prisma de las vidas posibles ofrecidas por los medios de comunicación.

En este sentido, todo el sistema cultural fomenta la hiperrealidad, todo está mediatizado por las imágenes, el filtrado y la simulación, lo cual no sólo nos aparta de la ideación y la percepción de un mundo externo y objetivo, sino que propicia que los mensajes y los objetos en pantalla sean más reales que la propia realidad. Un primer resultado ha sido la fragmentación de los propios sistemas de conocimiento y las prácticas sociales que se presentan como paquetes discretos y múltiples. De esa primera fragmentación un ejemplo es la sucesión e intercalado rápido de las imágenes en la televisión - con o sin coherencia-, concomitante a la práctica del *zapping* y el visionado modular asecuencial de los programas.

Ahora bien, la cuestión es cómo el énfasis en la “mente modular” y esta tecnología de reconfiguración sintética de la realidad constituyen una forma de socialización/alfabetización tecnológica que contribuye a modificar las formas de ver el mundo, la creación de modelos de realidad y nuevos estilos de vida.

Cabe pensar que si la representación y la memoria colectivas se entrenan y comienzan a estructurar y construir la realidad cultural a través de pantallas y programas de televisión, también es plausible pensar en otras ventanas y espacios virtuales hechos de operaciones simbólicas informáticas capaces de crear fenómenos visibles y actuables. ¿Cómo se entrena esta mentalidad modular? ¿Qué ocurre cuando cruza la pantalla del ordenador? ¿En qué sentido se genera virtualidades culturales uniendo pensamiento y sensorialidad?

Identidad transactiva y sensorialidad virtual

Esta experiencia modular no solo hace referencia a objetos, condiciones y acontecimientos, sino también a las personas que constituyen entidades configurables en pedazos o fragmentos, tanto en su identidad corporal como mental.

Hasta ahora la persona parecía ser lo que era su personalidad, el núcleo más o menos estable de su interior psíquico –el yo, el alma, las disposiciones mentales, espirituales–, y su identidad se hacía de la imagen que proyectaba en su roles y expresiones estéticas, la presentación social (Goffman, 1959). Así,

invertir en uno mismo implicaba incorporar a ese núcleo toda suerte de extensiones tecnológicas, ya sea una casa, un coche y, si se quiere, toda suerte de ordenadores y periféricos.

Actualmente, la identidad transactiva constituye un sistema modular e interactuante entre lo orgánico y lo mecánico. No se trata de una entidad orgánica o física, ni de un constructo cultural gestor de la persona, sino de una corporalidad configurable en pedazos. En este sentido puede ser tratada con prozac como optimizador del estado mental; rediseñada en su bipolaridad como una estructura de personalidad exitosa en Wall Street; tratada hormonalmente e implantada quirúrgicamente en diferentes partes del cuerpo; procesada industrialmente por la moda para ajustarse a la imagen deseada o requerida de acuerdo con el sistema de prestigio profesional e, incluso, ideada en propuestas identitarias flexibles, versátiles y múltiples en las redes ciberespaciales. Invertir en uno mismo, hacer de uno mismo una obra de arte, así como un estilo de vida, es lo que identifica Martín (1999) como pensar la vida en términos corporativos: más que personas hemos pasado a ser gestores de nuestro cuerpo y sus fragmentos: sea la donación de óvulos, la congelación de embriones, la reproducción *in vitro*, la transferencia intratúbica de gametos y cigotos, por no mencionar la maternidad subrogada, esto es, un diseño de familia modular en el amplio marco del intercambio corporal del capitalismo global.

Por tanto, se establecen nuevas relaciones entre el ser humano y la artificialidad de los objetos, sean parches, nano-implantes, coches, ordenadores o cualquier otro periférico mecánico que se concreta en la idea de interpenetración de lo humano en redes de actores tecnológicos, como es la ideación del *cyborg*. Un nuevo cuerpo social híbrido interactivo que, situado en el ciberespacio, adquiere cualidades cuasiorgánicas por sus dones de ubicuidad y transespacialidad (Hakken, 1999).

Técnicamente, la amplificación de los lenguajes simbólicos y la hipermedia generados por el ambiente del ordenador se orienta a crear imágenes –modelos infográficos autónomos– y representaciones multisensoriales que permitan reconfigurar la representación y la sensorialidad, esto es, nuevas formas de ver, sentir y experimentar realidades. Como indica Quéau (1993), por primera vez en la historia de las técnicas de representación se trata de operaciones simbólicas, y no de fenómenos físicos, capaces de crear algo visible. De ahí que la imagen de síntesis no sea un juguete, ni una moda, sino que implica un nuevo cambio en la relación entre el pensamiento formal y la imagen visible, la reconciliación entre lo inteligible y lo sensible y entre lo conceptual y lo gestual.

Sin embargo, la realidad virtual comercial, que augura un enriquecimiento de las experiencias visuales y del resto de las modalidades sensoriales, todavía no es más que una simplificación de la percepción de modelos abstractos en escenarios basado en imágenes animadas. Estas residen de forma simbólica en la memoria del ordenador y pretenden generar experiencias tridimensionales y sensaciones corporales diversas tales como corporeizarse o descorporeizarse –el *coming into body* del cyberpunk–, así como desactivar la sensación de gravedad para conseguir la de vuelo y vértigo, y liberarse estéticamente de la perspectiva de punto fijo para entrar y salir de la propia obra en el territorio de la producción artística. Al ser las imágenes de síntesis pobres y las bandas sensoriales estrechas, todavía esa tecnorealidad tiene que alimentarse de la virtualidad de la narrativa y la experiencia cultural, capaz de crear visiones suficientemente ambiguas para que los artefactos y sus proyecciones sociales se perciban, inquieten y persuadan de muchas maneras.

En este territorio, los protagonistas del discurso tecnocultural son el *cyborg* y la cibercultura, que constituyen creaciones híbridas técnico-orgánicas que el cine de ciencia-ficción ha situado en el territorio virtual de las identidades génicas, matriciales y terminales donde se entremezclan el temor y la perversión por el control artificial de la vida y el espacio. Pensemos en la película *The Matrix* que trata

de la proyección mental de un yo digital. Así, de esas proyecciones de humanizar la tecnología vive no sólo la ciencia-ficción sino también la tecnociencia que usa metáforas como máquinas pensantes y *machine learning*, lo cual no deja de ser una recreación de la ideación del *golem* o, si se quiere de forma más prosaica, de la venta de ideas para situar comercialmente los nuevos productos tecnológicos. Aquí cabe citar una creación de la economía digital realizada en forma de presentadora televisiva, Ananova, que no es solo un rostro o una modelo virtual, sino un fichaje comercial con éxito en los medios de comunicación.

Ahora bien, ¿dónde yace el matiz diferencial entre la narrativa tecnocultural y la actancialidad virtual? El contraste se asienta en el hecho que si bien antes la construcción del significado estaba inserta, procedía o se buscaba en las estructuras profundas de la lengua, la cultura y el inconsciente, ahora la modularidad se trama en el juego de las superficies y las simulaciones y no busca la reducción semiológica del significado sino la improvisación. En *Cool Memories*, Baudrillard (1990) define simulacro como la síntesis de copias sin fin, que no tienen original verdadero ni hacen referencia a una realidad primaria, ni sustancia material. Pues bien, la actancialidad quiere decir que el significado no se refiere a cosas, ni yace simplemente en la acción, sino en como los participantes, o actantes, actúan y negocian interactivamente las sensaciones y los significados, sin, con y a través de las imágenes del ordenador. Se busca intensificar la sensorialidad pero, sobre todo, crear un universo propio, sin criterios externos de verdad o exactitud, excepto aquellos que se quieran adecuar a realidades nuevas e inmateriales que el activador o agente social consiga explorar entre recursos y posibilidades. Emmeche (1994) indica que estas simulaciones no derivan de ningún dominio natural, y menos de un sistema físico experimental, precisamente porque lo que se busca es liberarse de las limitaciones de la sustancia material gobernada por un conjunto de leyes naturales, o leyes científicas, y con ello conseguir simular universos gobernados por otras leyes. El criterio de perfeccionamiento y exactitud es computacional y sólo tienen significado dentro de su realidad artificial. Así hay una naturaleza virtual, una vida virtual, un arte virtual construidos con otros límites y condiciones que no buscan veracidad, ni realismo, ni supuestos de la ciencia, sino discurrir entre la necesidad y la posibilidad, esto es, las ciencias modales basadas en el arte de lo posible porque lo importante no es como es el mundo, sino como podría ser.

A esta tecnología modular y actancial se exponen y se incorporan niños y adolescentes, y aquellos adultos que participan de la tecnocultura, una socialización en la que la experiencia personal, los programas y los multimedia se mezclan y se convierten en una realidad donde la distinción entre copia y original, descripción y observación, carecen de significación y, en cambio, fomentan la experiencia de la fragmentación, la saturación, y los vacíos que se llenan por igual de imágenes tecnológicas y ensueños personales. Así, más que interactiva y de intermediación, la configuración tecnosocial y mecánico-corporal, constituye una experiencia que supera la dicotomía ser humano-ordenador por el resultado físico de las acciones activadas mediante la digitalización y la infografía que inducen a cruzar el dintel de la pantalla del ordenador y conseguir la virtualidad de las identidades y la transformación de las relaciones sociales en ámbitos de conectividad interculturales, difusos, aislados y metamórficos.

En el ciberespacio de las comunidades *online*, o dominios multiuso, se cruzan y crean tiempos y espacios que no están materialmente en ningún lugar, se forman grupos y se participa en comunidades de inteligencia compartida, se estructuran nuevos rituales de entrada y salida, y las identidades mutan y se intercambian. No solo cada cual redefine su *nickname*, personaje e identidades, especifica su género y roles, sino que incluso, como señala Rheingold (1991), pasa a ser más íntimo compartir estructuras de datos de nuestras representaciones interiores, que las sensaciones genitales.

Sin duda Occidente ha generado unas formas de pensar y estilos de vida que han servido para poder entender y definir las características de la salud mental. Se partía de la supremacía del yo y la racionalidad de las acciones. La dicotomía cuerpo y mente era indicativa de que cada cuerpo individual sólo podía contener una persona psíquica, y que la personalidad se gestionaba a partir de la razón, del yo consciente. Hoy estas singularidades quedan expuestas a la fragmentación y a la pluralidad de la psique que transita entre enlaces y redes creando identidades múltiples y repertorios de riesgo, personales y vitales.

En este punto, más allá del bienestar definido, la salud mental quiere decir ser capaz de abrirse a las implicaciones de la virtualidad tecnológica para reconstruir, subvertir, pervertir, recambiar significados y comportamientos y con ello crear recambios de lo que siempre se ha visto de la misma manera en la vida social y estética. Virilio (1984) diría reconstruir al ser humano a partir de las imágenes, Haraway (1985, 1991) hablaría de hacer de este nuevo cuerpo social híbrido e interactivo un reclamo feminista para volver a teorizar críticamente las condiciones de género en nuestras sociedades. Y Latour (1991) advertiría que la consideración simétrica del actor-red permite disolver las fronteras entre lo social y lo natural y ordenar nuevas relaciones entre lo humano y lo no humano.

Ante este panorama, muchos se preguntan por sus efectos en niños y adolescentes, aunque quizás lo que más preocupa es el diferencial entre nuestra forma de ver las cosas y aquella que empezamos a atisbar en las nuevas generaciones. Nuestro mundo ha estado hecho de blancos y negros, de naturalezas por descubrir y de verdades eternas, así como de interruptores que se encendían y apagaban girando a la derecha y a la izquierda. Ahora pulsar un mismo botón produce múltiples funciones, y también innumerables aciertos y errores que son ambiguos respecto a su origen y solución. Un mundo de verdades a medias, relativas y evanescentes, lo cual en términos de una sociedad del riesgo obliga aprender a moverse bien entre la ambigüedad, la ambivalencia y el desorden e incluso, por salud mental, a incorporarlo para aprender a transitar entre lo disipativo y lo terminal. Más que proteger el cuerpo como refugio de una identidad estable y separable, toda esta realidad induce a reflexionar que el sujeto es también el objeto como una forma particular de autoconciencia que ya no depende de un control externo, déico, normativo, racional, técnico o administrativo, sino de la asunción de repertorios de riesgo que emanan de la acción personal y la variabilidad de los modelos tecnoculturales.

Realidad artificial y sensorialidad virtual constituyen el paisaje que hoy diseña la cultura de la juventud y que, incluso, puede llegar a trascender la rigidez de las edades en la construcción de estilos, gustos y habilidades. Jugando con personajes de ciencia-ficción, cabría concluir que un replicante de la novela/película *Blade Runner* conoce su condición artificial y nosotros, en cambio, sólo sabemos de nuestra condición natural ignorando todo lo que de artificial in-corporamos para vivir.

Notas

1. La etnografía comparada, y en referencia concreta a los indios de las praderas, indica que la iniciación de los niños y los adolescentes constituye un entrenamiento basado en el riesgo. Consiste en alejarles del poblado y llevarles al bosque para que en solitario aprendan a superar dificultades tales como conseguir comida, resolver las inclemencias del tiempo y defenderse y de este modo generar los mecanismos de selección y decisión que constituyen la fuerza espiritual y la competencia para vivir en sociedad (Buxó, 2003). Desde la antigüedad en Occidente los juegos de toros han representado también el riesgo como una forma de dirimir la construcción identitaria de los varones entre los vericuetos del poder y la complejidad del transgénero (Buxó, 2003 a).

Bibliografía

- APPADURAI, A. (1991). Global Ethnoscapes: Notes and Queries for a Transnational Anthropology. En, R. G. Fox : *Recapturing Anthropology*, Santa Fe, N.M. School of American Research Press.
- BAUDRILLARD, J. (1990). *Cool Memories*, New York, Verso.
- BUXÓ, M. J. (2003). Tecnologías sociales y ecología cultural del riesgo y la seguridad en el ámbito de la antropología viaria. *Antropología Viària: Un enfocament humanístic*, J. Olives Puig (coord.) Barcelona, Editorial, Universitat Internacional de Catalunya, 37- 56.
- BUXÓ, M. J. (2003 a). Juego de luces y espejos. Identidad y tragedia en el ritual taurino. Homenaje a Pitt Rivers II. *Revista de Estudios Taurinos*, 16, 35-55.
- Emmeche, C. (1998). *Vida simulada en el ordenador*. Barcelona, Gedisa.
- GIDDENS, A; BAUMAN, Z; LUHMAN N; BECK, U. (1996). *Las consecuencias perversas de la modernidad*. J. Beriaín (comp.), Barcelona, Anthropos.
- GOFFMAN, E. (1959). *The presentation of Self in Everyday Life*. New York, Doubleday.
- HAKKEN, D. (1999). *Cyborgs@Cyberspace*. New York, Routledge,
- HARAWAY, D. (1985). Manifiesto for Cyborgs: Science, Technology and Socialist Feminism in the 1980's. *Socialist Review*, 88:65-108.
- HARAWAY, D. (1991). *Simians, Cyborgs, and Women*. New York, Routledge.
- HEIDEGGER, M. (1977). *The question concerning technology and other essays*, New York, Harper and Row.
- LATOUR, B. (1991). Technology is Society made durable. En: J.Law (comp.). *A Sociology of Monsters*, London, Routledge.
- MARTIN, E. (1999). Flexible Survivors. *Anthropology Newsletter*, 40 (6), 5-7.
- QUÉAU, PH. (1993). *Lo virtual, virtudes y vértigos*. Barcelona, Paidós.
- RHEINGOLD, H. (1991). *Virtual Reality*, New York, Summit Books.
- VIRILIO, P. (1984). *L'espace critique*. Paris, Bourgois.

NOTA: LA PAGINACIÓN DEL TEXTO, EN EL FORMATO PDF, PUEDE VARIAR.
SIN EMBARGO, LA REFERENCIA VALIDA PARA CUALQUIER CITA BIBLIOGRÁFICA ES LA QUE FIGURA EN EL PIE DE PÁGINA Y QUE CORRESPONDE A LA EDICIÓN EN PAPEL DEL ARTÍCULO