



# Literatura, cine y cultura digital: pautas y propuestas de lectura crítica

Jordi Alberich Pascual

Profesor Contratado Doctor de Comunicación audiovisual y Publicidad  
Facultad de Comunicación y Documentación  
Universidad de Granada  
[jalberich@ugr.es](mailto:jalberich@ugr.es)

---

**Resumen:** La irrupción de la cultura digital ha implicado un desplazamiento de los fosos y nexos habituales entre educador y estudiante

adolescente. Existe sin duda hoy en demasiadas ocasiones una brecha excesiva entre unos y otros. El presente trabajo busca ofrecer un conjunto de pautas y propuestas de lectura crítica del nuevo cine y literatura digital que creemos de gran utilidad para facilitar el diálogo efectivo entre unos y otros, así como para ayudar a comprender críticamente los retos y transformaciones que implican para nuestra sociedad las nuevas tecnologías de la comunicación de naturaleza digital.

**Palabras clave:** Educación, cine, literatura, nuevas tecnologías, cultura digital.

**Abstract:** The irruption of the digital culture has implied a displacement of the pits and usual links between educator and teenage student. There is an excessive breach today on too many occasions among the some and the other ones. The present work searches to offer a set of guidelines and proposals of critical reading of the new cinema and digital literature that we believe of great utility to facilitate the effective dialog among the some and the other ones, as well as to help to understanding critically the challenges and transformations that imply for our society the new information and communication technologies of digital nature.

**Keywords:** Education, cinema, literatura, new technologies, digital culture.

La irrupción de la cultura digital ha implicado la redefinición de una larga serie de funciones y lugares comunes para la acción educativa. Hoy, las direcciones son cambiantes. Tanto desde un punto de vista metodológico, mediante el acceso y uso habitual de las nuevas tecnologías de la información y de la comunicación, como estructural y contextual. Los importantes cambios sociales y culturales que ha comportado el acceso a la era de la información en las actuales sociedades postindustriales más avanzadas (Castells 1999), han implicado a su vez un desplazamiento de los fosos y nexos habituales entre educador y estudiante adolescente. Mientras que para los primeros, el conjunto de la nueva cultura digital resulta un espacio cultural, cuando menos, sobrevenido a posteriori, para los segundos éste mismo hábitat se convierte para la gran mayoría en su auténtico hábitat cultural a priori.

Miles de adolescentes y no tan adolescentes del mundo más desarrollado actualizan diariamente su acceso a vivencias virtuales. Gran parte de todo aquello que resulta mayoritariamente delimitado y desplazado en los medios de comunicación tradicionales, deviene ahora por el contrario radicalmente accesible, presente e incluso enaltecido en los nuevos medios de comunicación digital, donde realidad y ficción se entrelazan hasta llegar a perder sus fronteras. Es a esta realidad nueva y cambiante, flexible y elástica, a la que debe enfrentarse críticamente hoy una acción educativa que se reconozca como tal.

## 1. Nacimiento y expansión de la cultura digital

En 1984, cuando la cultura de ocio digital apenas iniciaba sus pasos de la mano de las máquinas de videojuegos instaladas en bares y espacios recreativos dedicados específicamente a tal fin, William Gibson publicó la que habría de convertirse en una de las biblias literarias del conjunto de la naciente cultura digital, *Neuromante*, en la que de forma visionaria se contenía ya la primera caracterización y uso del término

ciberespacio: "... una alucinación consensual experimentada a diario por billones de legítimos operadores, en todas las naciones, por niños a quienes se enseña altos conceptos matemáticos (...) Una representación gráfica de la información abstraída de los bancos de todos los ordenadores del sistema humano. Una complejidad inimaginable. Líneas de luz clasificadas en el no-espacio de la mente, conglomerados y constelaciones de información. Como las luces de una ciudad que se aleja ..." (Gibson 1984: 94). Hoy, 20 años después de la publicación de *Neuromante*, su efecto y ecos se han extendido y ampliado de la mano de numerosas obras y aplicaciones de todo tipo: en el cine, en series de animación, en videojuegos, en la propia literatura posterior de ciencia-ficción, así como en miles de páginas web dedicadas en mayor o menor medida a comentar y glosar el universo contenido en sus páginas.

Asimismo, *Neuromante*, considerada la obra fundacional y emblemática de la corriente denominada genéricamente como "ciberpunk", ejemplifica e ilustra como pocas el conjunto de contradicciones y desplazamientos que la cultura digital promueve y albira en nuestros días. El nacimiento oficial (o quizás mejor decir contra-oficial) del "ciberpunk" se da precisamente a partir de un giro particular que efectúa el propio género literario de la ciencia-ficción a partir de mediados de los años 80', cuando éste abandona su habitual focalización en la literaturización de mundos lejanos y sagas galácticas, siempre desde una común comprensión triunfante y positivista de los progresos que comportaría el conocimiento científico, para pasar a focalizar su atención de un modo obsesivo y pesimista sobre el futuro más inmediato y el contradictorio efecto que sobre éste tendrán las nuevas tecnologías digitales y de ingeniería genética (Dery 1998).

Con un estilo habitualmente neobarroco, sobrecargado de neologismos y jerga cibernética, la literatura "ciberpunk" nos muestra un futuro cercano oscuro, caótico, confuso y nada complaciente, a partir de la hibridación de referencias gráficas y visuales precedentes, aportadas de forma emblemática por revistas de cómic como la extinta *Heavy Metal*, viejas películas como *Metropolis* (Fritz Lang, 1927), o grupos musicales como *Velvet Underground*, favoreciendo de forma original la integración de dos mundos inicialmente separados: el ámbito de la alta tecnología y el submundo moderno del pop. De ahí su extrema polisemia como etiqueta en los ámbitos de la música (por ejemplo los *Grateful Dead*), de la literatura (el ya citado William Gibson u otros autores no menos importantes como Lewis Shiner, James Patrick Kelly o John Shirley) y de nacientes formas de contracultura digital (hackerismo o artivismo, entre otras).

Es la suya una mirada visionaria, descreída y amarga sobre el impacto y los efectos que la nueva tecnociencia tendría a corto plazo, crítica con la emergencia de nuevas formas de corrupción institucionalizada y transnacional, así como denunciadora del acrecentamiento de las distancias sociales y de surgimiento de oscuras y nada utópicas formas de vida posthumanas. Una mirada a la que debemos sin duda una parte significativa de las cautelas, miedos y alertas con que los medios de comunicación, y todos nosotros, nos hacemos eco habitualmente de los nuevos avances tecnológicos.

## **2. Romper la brecha (digital)**

¿Cuántas veces hemos escuchado a un profesor de enseñanza secundaria o de bachillerato quejarse del desinterés de sus estudiantes por los textos, obras y autores tratados en clase? ¿Cuántas veces, también, a su vez, hemos escuchado a estudiantes de secundaria y de bachillerato quejarse de la distancia de los textos y de las obras que leen y tratan en clase con respecto a sus temas y a sus preocupaciones? Existe sin

duda hoy en demasiadas ocasiones una brecha excesiva entre unos y otros. Más allá de las distancias generacionales y/o académicas habituales, debemos ser conscientes que la implementación creciente de la cultura digital ha contribuido a aumentar, sin duda alguna, dicha fractura.

A nuevas preguntas, debemos intentar ofrecer nuevas respuestas. En este sentido, deviene fundamental encontrar nuevos puntos de apoyo para acercar y facilitar el diálogo entre unos y otros. Se trata, en definitiva, de mantener y ofrecer el necesario espíritu crítico sobre la realidad que toda educación que se reclame como tal debería contribuir a formar, haciendo uso de las (nuevas) herramientas y de los (nuevos) medios que para tal fin, hoy, resulten más útiles. Sin prejuicios. Sin complejos. Con valentía. Un ejemplo. Un film como *Matrix* (Andy & Larry Wachowski, 1999), de visionado y eco absoluto en el mundo occidental (especialmente en los segmentos de edad más joven), resulta ejemplar para entender muchas de las nuevas claves culturales que han dominado (y dominan aún) recientemente el mundo adolescente, tanto éticas como estéticas. No puede quedar olvidado en las aulas de nuestras escuelas e institutos sin comentar críticamente, mientras sí siguen su omnipresente curso habitual comentarios y análisis críticos de tantas y tantas obras e historias lejanas en el espacio y en el tiempo.

Y no se trata con ello de anteponer unas obras a otras. Ni de concentrarse obsesivamente en el presente más inmediato. Aún menos de olvidar o arrinconar a los clásicos. Lejos de ello reside nuestra propuesta. Se trata, tan sólo, de sumar, de hacer uso, también, de aquello con lo que los estudiantes ya dialogan efectivamente hoy, para poder así ampliar y comprender críticamente la realidad: la presente, la pasada y -porque no- la futura. Los retos y transformaciones que implican para nuestra sociedad las nuevas tecnologías de la información y de la comunicación de naturaleza digital bien lo merecen. No es el actual un cambio social y cultural leve, sino plenamente revolucionario. El reto es pues importante. No deberíamos darle la espalda, menos aún los educadores.

Junto a *Neuromante*, otras obras emblemáticas de la cultura digital como *Mirrorshades* (Sterling 1998), o *Criptonomición* (Stephenson 2003) pueden ofrecer luz sobre ello, y pueden tener también su lugar y su tiempo en las aulas. En primer lugar, por su carácter emblemático de la propia cultura digital que nos envuelve ya y que tantas veces queda una vez más injustamente sin tratar ni referenciar, pese a que ello tanto se eche en falta y se reclame reiteradamente en numerosos encuentros y congresos de educación. En segundo lugar porque en las líneas que llenan sus páginas, se encuentran sin duda numerosos anclajes entre el ayer y el hoy, convirtiéndose así estas obras en una herramienta potencialmente excelente para el análisis crítico, tanto de la realidad digital que nos envuelve, como de algunos de los importantes retos futuros que nos asaltan e incluso aguardan.

Si compartir lecturas implica sin duda un acercamiento, no hagamos que, tal y como (en demasiadas ocasiones) viene siendo habitual, tan sólo los adolescentes realicen dicho acercamiento en exclusiva. Acerquémonos también nosotros a sus lecturas, más aún cuando como en el caso de las obras citadas de Gibson, Sterling o Stephenson, tan útiles podrían resultar(nos) a todos.

### **3. *Neuromante* y el efecto Möbius**

Muchos son los contenidos educativos que una lectura atenta y crítica de obras como *Neuromante* (Gibson 1984), permiten desvelar y amplificar sobre nuestro presente digital. Uno de ellos consiste sin duda en la posibilidad de adquirir

consciencia crítica, mediante su adecuado comentario, del particular efecto Möbius (Lévy 1999) que hoy domina cada vez más nuestras vidas y que recorre abiertamente sus páginas.

Aplicado a entornos y operaciones de virtualización digital, el efecto Möbius toma su nombre de la anilla o cinta de Möbius, una figura geométrica ideada por el matemático alemán August Ferdinand Möbius (1790-1868) en el siglo XIX para mostrar las propiedades topológicas de torsiones y pliegues. La así denominada cinta de Möbius consiste, simplemente, en una tira rectangular de extremos ABCD a la que, tras realizar una torsión de media vuelta en uno de sus extremos, se unen sus extremos de forma que A caiga en C y B caiga en D. La singularidad de la anilla de Möbius radica en poseer una sola cara al mismo tiempo interior y exterior. De hecho, en la anilla de Möbius, la misma distinción interior y exterior resulta ya absurda. Más aún: pese a su apariencia visual de posesión de dos caras, la cinta de Möbius tan sólo posee realmente una cara con un solo vértice común, al mismo tiempo interior y exterior, derecha e izquierda, superior e inferior.

Aplicada esta indistinción de fronteras y distancias habituales a los nuevos sistemas y entornos virtuales de comunicación digital, el efecto Möbius referenciará la consciencia necesaria sobre las virtudes y los peligros fruto de la implementación creciente de una experiencia sensible digital ampliada, en la cual realidad y ficción, actualidad y virtualidad, o representación y simulacro pasan a darse en el mismo plano, indistintos y equiparados. En los entornos digitales de comunicación, los límites no resultan explícitos ni evidentes. Lugares, momentos y situaciones antes delimitadas, se mezclan ahora de forma azarosa y constante. La presencia simultánea aquí y allí de mensajes y obras, o la misma simultaneidad pública y privada de mensajes y entornos virtuales ejemplifican un proceso de reducción y eliminación como en una cinta de Möbius de dos caras en una. La experiencia sensible que promueven los nuevos medios de comunicación digital en nuestros días implica así un desplazamiento de lugares, distancias y fronteras tradicionales. Unas palabras de Jacques Derrida (1999: 29) se hacen eco de tal empuje. “El ordenador crea un nuevo lugar, en él se está más fácilmente proyectado al exterior (...) Inversamente, debido a la fluidez plástica de las formas, a su flujo continuo, a su casi completa impermeabilidad, también se está cada vez más resguardado en una especie de asilo protector. Ya no existe el exterior. O mejor dicho aún, en esta nueva experiencia de la reflexión especular hay más exterior y al mismo tiempo no hay ya exterior. Uno se ve sin verse envuelto en una esta espiral fuera/dentro”.

Dos caras que son una. Virtualidad y actualidad. Ambas reales. Habitamos en el mundo presencial; también en nuestra interacción con los medios de comunicación, digitales y no digitales. El establecimiento de fronteras, de cortes, de distancias entre uno y otro ámbito (¿hábitat?) tiene cada vez menos sentido (Turkle1997). Debemos comprender como en la actual sociedad de la información el conjunto de nuestras experiencias sensibles proviene crecientemente, con la misma fuerza e intensidad, de las dos caras de la cinta en que se da nuestra experiencia vital. En la actualidad, los medios de comunicación (con los de naturaleza digital a la cabeza) se igualan como fuente de nuestras percepciones sensibles con las fuentes originadas en la experiencia directa empírica, mezclándose así las experiencias sensibles en un particular cajón de sastre las obtenidas o no a través de los de comunicación.

Precisamente, Neuromante describe con extrema meticulosidad un futuro cercano en el que dicha indistinción ha alcanzado su cénit. Identidades presenciales e identidades virtuales absolutamente indistintas. Los distintos personajes que pueblan sus páginas -Case, Molly, Maelcum, Wage y tantos otros- habitan indistintamente en escenarios presenciales y en escenarios virtuales. Lo que hacen en unos u otros adquiere ya la misma fuerza y efecto sobre el resto de sus vidas. Estalla así la equiparación tradicional de realidad y materialidad, de realidad y presencialidad,

reclamando la necesidad de revisar nuestra comprensión de la virtualidad como algo simplemente irreal e ilusorio.

Contrariamente al anclaje a unas determinadas coordenadas simbólicas y temporales (también físicas) de la acción tradicional, estrechamente relacionada con un determinado lugar antropológico, es decir, con una determinación concreta en el espacio histórico y cultural humano, la producción digital resultará característicamente desterritorializada (Augé 1998). La virtualización de la acción comunicativa desplaza así su vínculo anterior a un lugar concreto y pasa a definir entidades desligadas de unas coordenadas fijas y estables. Lo virtual se dará en una ubicuidad problemática de inercias, interacciones, procedencias y recepciones, donde tal y como el argumento y la acción de Neuromante señala ejemplarmente, ficción y realidad se entremezclarán hasta perder sus límites y fronteras habituales.

#### **4. Lógica de la simulación (digital)**

Fijémonos juntos ahora en la siguiente (y tan ilustrativa) nota de prensa: “America's Army: Soldiers es un juego que imita a la vida. Debes guiar a un soldado generado por ordenador a través del ejército americano y ayudarlo a alcanzar una carrera en el ejército, obtener una formación y subir en el escalafón. No solamente podrás visitar un centro de reclutamiento y alistarte, sino también progresar en el ejército y ver por ti mismo que experiencia vital tan rica te ofrece el ejército de los Estados Unidos” [1].

Nada parece en principio diferenciar a este videojuego aquí publicitado de cualquier otro videojuego de simulación militar existente hoy en día en el mercado, con la única excepción que America's Army: Soldiers existe y ha sido producido por el propio ejército norteamericano como un reclamo de ficción para favorecer un reclutamiento real. La realidad así, tal y como nos muestra de modo ejemplar este caso entre tantos otros posibles de nuestro alrededor ya más inmediato, se funde en la actualidad con imágenes y signos comunicativos de todo orden y condición, fruto de una síntesis tecnológica que en demasiadas ocasiones no somos capaces de desvelar.

Verse en la pantalla equivale paradójicamente a vida efectivamente vivida. De acuerdo con Marc Augé (2001: 30-31), hoy "la imagen no es ya la vida privada ni la vida pública, sino la propia existencia, la forma que se tiene de existir a los ojos de los demás, una medida de la intensidad de ser. Es por este motivo que tantas personas sueñan con poder salir por televisión para ser vistas, lo que equivale a tener la certeza de existir". La ubicuidad absoluta de las imágenes electrónicas o la invasión de todo espacio público por parte de la publicidad del momento devienen síntomas de una singular cultura plegada sobre sí misma, en la cual la instancia real existe muchas veces tan sólo en la medida en que los medios de comunicación se acercan a ella, y en la que los sucesos reales se convierten y se igualan de forma creciente con meras ficciones efímeras y contextualizadas en el flujo acelerado de la acción comunicativa contemporánea.

Como resultado del reciente -y aún en aumento- desarrollo e implementación de las imágenes de naturaleza electrónica y digital, la distancia entre el referente real y el modelo comunicativo difundido, se desvanece progresivamente. La realidad, tamizada por el filtro de los medios de comunicación, se convierte cada vez más en un mundo escenificado, dominado por una lógica de la simulación prácticamente transparente, que no (re)conocemos aún suficientemente, pero para el que deberíamos empezar sin duda a educar críticamente sin demora. El conjunto de la literatura “ciberpunk” resulta sin duda un buen material de partida para ello.

## **5. Ilusión, inmersión, sustitución**

En la particular competición hacia la obtención del máximo realismo que ya hace tiempo iniciaron videojuegos y otros tantos sistemas multimedia interactivos, no se ha tratado tan sólo de simular y ofrecer la ilusión de realidad, sino incluso de llegar en ocasiones a facilitar incluso su sustitución (Baudrillard 2000). Los usuarios de tecnologías de realidad virtual de última generación, se aíslan de la realidad física exterior para pasar a recibir únicamente estímulos de máxima verosimilitud, capaces de situarles en una realidad otra, en un no lugar sustitutorio.

A su vez, la introducción de los usuarios de entornos y sistemas virtuales en situaciones que implican una sustitución de nuestra experiencia directa por otra tan sólo simulada, favorece la vivencia y el acceso a un estado psicológico de encantamiento y de creación activa de verosimilitud. Un estado psicológico percibido como placentero gracias al goce obtenido en toda actividad participativa, al sentirnos trasladados a un nuevo lugar donde poder desarrollar como vivencia plena nuestra interacción con una determinada interfaz, dispositivo o entorno ilusorio, carente de las habituales limitaciones y determinaciones sociales, políticas y morales del mundo presencial. Una experiencia que implicará asimismo, en el sentido literal del término inmersión, "la percepción de sentirse zambullido en el agua, en la cual la sensación de estar rodeados por una realidad completamente diferente requiere de toda nuestra atención y concentra nuestros sentidos" (Murray 2000: 168). Al mismo tiempo, la interconectividad de entornos virtuales ha facilitado la creación y proliferación de numerosas comunidades virtuales en las que (potencialmente) es posible desarrollar acciones simuladas compartidas por todos los miembros. En ellas, la experiencia sensible, a menudo, tiene lugar a partir de un agente virtual que hace las veces de mediador. Máscaras, modelos de síntesis, clones o alias virtuales sustituyen la experiencia directa del usuario con el resto de la comunidad.

Estos modelos virtuales que asumen nuestra identidad responden a una experiencia doble: al mismo tiempo sensible (estética) e inteligible (lógico-matemática). Desde un punto de vista meramente sensible, las representaciones digitales en un mundo virtual nos permiten, de forma simulada y metafórica, caminar, escuchar, tocar, ver... Simultáneamente, en un sentido inteligible, estas mismas representaciones gráficas nos permiten sentir gracias a nuestra comprensión del modelo simbólico (matemático e informático) que las sostiene (Virilio 1998). Los disfraces y la asunción de identidades falsas o simuladas de todo tipo resultan comunes en la reciente cultura digital, posibilitando experiencias radicalmente anónimas, distanciadas y autónomas con respecto a la identidad única dominante en el mundo real-presencial.

En el interior de MUD's [2] y otros entornos virtuales de comunicación, inmersos en un estado psicológico de encantamiento y de creación proactiva de verosimilitud, los usuarios participan y viven la experiencia de sentirse transportados a un espacio comunicativo intermedio entre lo público y lo privado, entre realidad e ilusión, certeza y falsedad, fruto de una dialéctica negativa capaz de mezclar la exteriorización más radical con vivencias de máxima intimidad. De ahí su radical atractivo para los usuarios más jóvenes, que encuentran en éstos una vía de fuga acelerada con respecto a las tan propias y habituales determinaciones y constricciones propias de la edad no adulta.

## **6. Utopías tecnoculturales**

Largometrajes como *El cortador de césped* (Brett Leonard, 1992), *Johnny Mnemonic* (Robert Longo, 1995), o el ya citado *Matrix*, nos muestran de modo ejemplar como Internet, la cultura digital y la actual sociedad de la información, exponentes todos ellos del máximo avance tecnológico, albergan paradójicamente en su interior a su propio anverso: el retorno renovado de su mano de distintas utopías neopaganas. En contra de la comprensión dominante sobre la función desmitologizante y proilustrada que habría de cumplir todo avance tecnológico, las nuevas formas de cibercultura nos enseñan como su desarrollo exponencial no está reñido -más bien todo lo contrario- con un desarrollo también exponencial de una espiritualidad preilustrada.

La cultura digital ha resultado ser un vasto campo abonado para la emergencia con fuerza de distintas formas y modalidades de utopías tecnoculturales, esto es, discursos que vislumbran o señalan en lo virtual una línea de fuga de las limitaciones de lo real, y que abarcan desde visiones de salvación espiritual en lo digital, hasta creencias de superación del conjunto de problemas de la vida humana a partir del desarrollo de nuevas formas de vida virtual posthumana. Desde sus mismos inicios, la cibercultura ha dado lugar a cantos de sirena utópicos y trascendentalistas de superación y eliminación de las limitaciones físicas de la vida y de la cultura humana en los entornos físicos y civilizatorios tradicionales. Mundos y comunidades virtuales han sido testimonio de numerosos himnos al progreso informático, empapados las más de las veces de trascendentalismo tecnocientífico:

Me				gusta				pensar
(¡tiene				que				pasar!)
en		una		ecología				cibernética
en	la	que	libres	de	nuestros			trabajos
y	unidos	de	nuevo	a	la			naturaleza,
de	vuelta		con	nuestros				hermanos
y			hermanas					mamíferos,
todos								protegidos
por	máquinas		de	amante				belleza.

(Richard Brautigan, 1971) [3]

Este tecnochamanismo y/o neopaganismo tecnológico se fundamenta en la emergencia de creencias espirituales hermanadas al progreso y al desarrollo informático, fruto de la interrelación de las tecnologías informáticas más recientes con el misticismo y las creencias espirituales más antiguas. Pocos pliegues y torsiones del anillo de Möbius digital resultarán tan evidentes como éste. En el tecnochamanismo tiene lugar una singular actualización del pensamiento místico ancestral, pero que esta vez encuentra su particular paraíso en un nuevo jardín cibernético de placeres terrenales.

En una de las obras de expresión de este nuevo utopismo tecnológico, capaz a su vez de permitir sin duda un atractivo y sugerente análisis crítico, *Ciberia*. La vida en las trincheras del hiperespacio, Douglas Rushkoff (2000: 112), señala una y otra vez como la tecnología informática se puede comprender como una extensión del cerebro humano, una extensión en la que éste encuentra su ampliación y superación definitiva de lo material y terrenal (sic): "En *Ciberia*, el ordenador es una herramienta pero también una metáfora. Ir colándose de un sistema a otro, y todavía a un tercero, significa descubrir habitaciones y pasadizos secretos que nadie ha recorrido con anterioridad. La red de redes de ordenadores interconectados proporciona la extensión neural electrónica definitiva para la mente en expansión". Para Rushkoff y para tantos otros autores tecnochamánicos de referencia en el seno de la cultura digital, los seres humanos caminamos -gracias al desarrollo informático- hacia una



nueva conciencia planetaria, capaz de adquirir finalmente conciencia del ente vivo que es la Tierra y del cual los seres humanos somos las neuronas.

Así las cosas, si, tal y como resulta evidente, estos son en demasiadas ocasiones los únicos textos, obras y mensajes (*Neuromante*, *Matrix*, *Ciberia* y tantos otros) que, bien a través de su lectura atenta, bien como fuente de inspiración directa de films y videojuegos de amplio éxito popular, llegan y alcanzan hoy a nuestros adolescentes sobre la naturaleza, efectos y alcance de la cultura digital que les/nos envuelve, entonces, sin duda, el reto crítico a desarrollar resulta urgente, fundamental y necesario. Nos jugamos mucho en ello. Debemos buscar anclajes para el diálogo crítico efectivo en el interior de las aulas, y sin duda, autores como Gibson, Sterling o Rushkoff pueden servir para ello, convirtiéndose así en herramientas útiles para capacitar el análisis crítico, tanto de la realidad digital que nos envuelve, como de los importantes retos culturales que nos aguardan ya.

Jordi Alberich Pascual  
Granada, 2008.

## Notas

[1] Véase:

[2] Siglas de “Multi User Dungeon” o “Multi User Domain”, que traducido al español significaría “dominios multiusuario” o bien “mazmorras multiusuario”, juegos de rol en línea y al mismo tiempo espacios básicos de interacción social para muchos adolescentes hoy.

[3] Citado por Mark Dery en *Velocidad de escape*. La cibercultura en el final del siglo, este poema de Richard Brautigan, *Trout Fishing in America*, *The Pill versus the Springhill Mine Disaster*; and in *Watermelon Sugar* (New York, Delacorte Press, 1971, p.1) ilustra a su vez de forma ejemplar la vinculación de la naciente contracultura digital con las formas contraculturales anteriores americanas “beatnik” o “hippie” propias de los años cincuenta y sesenta.

## Referencias bibliográficas

AUGÉ, M. (1998): *Los no lugares. Espacios del anonimato. Una antropología de la sobremodernidad.* , Editorial Gedisa.

AUGÉ, M. (2001): *Ficciones de fin de siglo.* Barcelona, Editorial Gedisa.

BAUDRILLARD, J. (2000): *Pantalla total.* Barcelona, Editorial Anagrama.

CASTELLS, M. (1997-1998): *La era de la información: economía, sociedad y cultura.* Madrid, Alianza Editorial.

DERRIDA, J. (1999): "Sobre el tratamiento de texto". En: *No escribo sin luz artificial.* Valladolid, Cuatro ediciones.

DERY, M. (1998): Velocidad de escape. La cibercultura en el final del siglo. Madrid, Ediciones Siruela.

GIBSON, W. (1997): Neuromante. Madrid, Ediciones Minotauro. [Edición original: (1984): Neuromancer. York, Ace Science Fiction].

LÉVY, P. (1999): ¿Qué es lo virtual?. Barcelona, Paidós Multimedia.

MURRAY, J. H. (1999): Hamlet en la Holocubierta. El futuro de la narrativa en el ciberespacio. Barcelona, Editorial Paidós.

NEGROPONTE, N. (1996): El mundo digital. Barcelona, Ediciones B.

QUÉAU, P. (1995). Lo Virtual. Virtudes y vértigos. Barcelona, Paidós Hipermedia.

RENAUD, A. (1989): "Comprender la imagen hoy. Nuevas imágenes, nuevo regimen de lo visible, nuevo imaginario". En: Videoculturas de fin de siglo. VV.AA. Madrid, Editorial Cátedra.

ROBINS, K.& WEBSTER, F. (1999): Times of the Technoculture. From the Information Society to the Virtual Life. London, Routledge & Paul Kegan Press.

RUSHKOFF, D. (2000): Ciberia. La vida en las trincheras del hiperespacio. Barcelona, Editorial Mondadori.

STERLING, B. (1998): Mirrorshades. Una antología Cyberpunk. Madrid, Editorial Siruela.

STEPHENSON, N. (2003): Criptonomicón I. El código enigma. Barcelona, Ediciones B.

TURKLE, S. (1997): La vida en la pantalla. La construcción de la identidad en la era de Internet. Barcelona, Editorial Paidós.

VIRILIO, P. (1998): La máquina de visión. Madrid, Editorial Cátedra.

© *Jordi Alberich Pascual 2008*

*Espéculo. Revista de estudios literarios.* Universidad Complutense de Madrid

Permitido el uso sin fines comerciales

---

Súmese como [voluntario](#) o [donante](#) , para promover el crecimiento y la difusión de la [Biblioteca Virtual Universal](#). [www.biblioteca.org.ar](http://www.biblioteca.org.ar)

Si se advierte algún tipo de error, o desea realizar alguna sugerencia le solicitamos visite el siguiente [enlace](#). [www.biblioteca.org.ar/comentario](http://www.biblioteca.org.ar/comentario)

