

Aproximación al calidoscopio de la Sociedad de la Información: dificultades y posibilidades educativas

ISABEL ÁLVAREZ
Universidad Autónoma de Barcelona, España

1. Introducción

El fenómeno de la Sociedad de la Información no deja de ser un tema fascinante por la complejidad que conllevan todas y cada una de sus facetas (en cierto modo, es como las imágenes que se proyectan cuando utilizamos un calidoscopio). En este trabajo se presenta un calidoscopio tomando la forma de "hipótesis del mundo" (Pepper, 1942), en concreto de la proyección de seis: Mecanicismo, Formismo, Contextualismo, Organicismo, Animismo y Misticismo. Cada una de ellas nos ofrece una visión parcial del fenómeno pero su conjunto nos aporta con mayores garantías, la idea de Sociedad de la Información.

Para poder trabajar, con un fenómeno de las dimensiones de la Sociedad de la Información se precisaría de un estudio más profundo y extenso que los límites de este artículo, partiendo de infinidad de documentos y textos recopilados a lo largo de los años. En este sentido, la intención que se propone desde este trabajo no es la de ofrecer esta recopilación sino la de proveer con un ejemplo de calidoscopio para acercarnos a un episodio concreto, como es la *noción* de Sociedad de la Información. Para ello, se ha partido del análisis de un texto, *Guerra y Paz en la Aldea Global* (McLuhan y Fiore, 1985). Desde el texto se extrajeron fragmentos representativos de las seis hipótesis del mundo y que, al mismo tiempo, ayudaron a ampliar la noción de Sociedad de la Información¹. El procedimiento seguido fue el de aplicar el esquema de Kilbourn (1974), teniendo en cuenta para ello dos de los elementos fundamentales que conforman las hipótesis del mundo Pepperianas: 1) Las metáforas básicas, y 2) El conjunto de categorías. Para presentar las hipótesis se incorporaron aquellos fragmentos extraídos del texto que fueron más ilustrativos. El objetivo final no era el de escoger la mejor hipótesis del mundo sino aprovechar el potencial de cada una de ellas para complementar el calidoscopio.

Finalmente, el artículo apunta algunas reflexiones sobre la necesidad de utilizar las hipótesis del mundo para arrojar luz a las distintas partes del fenómeno.

¹ McLuhan y Fiore no utilizan el término "Sociedad de la Información", sino que en su lugar podemos encontrar Cultura Electrónica, Era Espacial, Era Informática, Hecho por el Hombre, Sociedad Eléctrica y Tiempo Post-Industrial.

2. Calidospío: mecanicismo, formismo, contextualismo, organicismo, misticismo y animismo

La manera de proceder para presentar cómo funciona el calidoscopio ha sido el siguiente: En primer lugar se presenta cada Hipótesis del Mundo con los elementos más representativos que la definen. En segundo lugar, se presentan aquellos fragmentos del texto de McLuhan y Fiore (1985) que mejor muestran los elementos de cada hipótesis del mundo, a manera de ilustración. Finalmente, se presenta una valoración conjunta del potencial que todas ellas nos arrojan sobre la *noción* de Sociedad de la Información.

Mecanicismo

En el enfoque mecanicista, la metáfora básica es la *máquina* (Tabla I). La realidad surge cuando algo se puede ubicar dentro de los ejes *del espacio y del tiempo*. Esta hipótesis del mundo resulta más familiar al pensamiento occidental:

“Viviendo en un medio artificial, sumamente especializado y fragmentado, el occidental se olvidó de su medio lo mismo que el ruso hace caso omiso de su ambiente tribal, que no es ni mecánico ni artificial. El mecanismo occidental no ha penetrado en la psique rusa más de lo que pueda haberlo hecho en la japonesa” (1985:41).

Como diría un mecanicista “necesitamos ser capaces de conocer las partes internas o de menor tamaño de todas las cosas” ya que ellas se rigen por normas y leyes. Estas partes internas tienen significado e identidad por sí mismas, sin formar parte de un todo que funcione de forma dependiente. En este sentido, el funcionamiento de una sociedad se debería expresar en primer lugar según los ejes del espacio y del tiempo y, después, deberíamos ser capaces de reconocer las leyes que gobiernan su funcionamiento. Seleccionar y estudiar dichas leyes de manera fragmentada es lo que nos permitirá comprenderlas mecanísticamente. Pepper defendió que el *principio del placer* subyace a la estética mecanicista y su argumento se apoya en el modelo conductista de estímulo y respuesta de la psicología humana. En otras palabras, según el conductismo, se pueden explicar los sentimientos de placer en términos de la “mecánica” de la teoría del estímulo-respuesta. Pero también se da el caso de que los mecanicistas tienden a encontrar placer en cosas que tienen causas y efectos y que se encuentran ubicadas en el espacio y el tiempo:

“El occidental vive en un medio artificial, mecánicamente condicionado y estructurado por el tiempo” (1985:41).

Una actitud resultaría cierta incluso para adscribirse a aquellas sociedades que están experimentando el fenómeno de la Sociedad de la Información. El mecanicista llegará a la conclusión de que esta sociedad no existe, a no ser que seamos capaces de dibujar dos líneas en el espacio y en el tiempo, y podamos ubicar físicamente, por ejemplo, cuáles son los países que están experimentando la Sociedad de la Información, que pudieran ser representantes de la misma. Esto encaja con la manera de funcionar de los distintos elementos de esa sociedad. A veces resulta difícil detectar las micro partes que constituyen una sociedad. Al mismo tiempo, el espacio y el tiempo también son las dos variables que están desvaneciéndose como resultado de nuestra época. Existen distintas pruebas de ello, que surgen del uso directo de las tecnologías, donde palabras tales como *sincronía o ubicuidad* se convierten en las nuevas coordenadas que deberán dismantelar la antigua concepción del espacio y del tiempo. Según el texto de

McLuhan y Fiore, la Sociedad de la Información, debería prestar una especial atención a la *mecánica y a la sincronización* y a los aislados *fragmentos que constituyen un entorno mecánico*:

“Aquí no se trata de valores, sino de tecnología informativa que utiliza una comunidad para dar nueva forma a otra. Este tipo de agresión es la que aplicamos a nuestros muchachos en lo que denominamos ‘educación’. Sencillamente les imponemos pautas que consideramos cómodas para nosotros y compatibles con las tecnologías disponibles” (1985:89).

TABLA I
Mecanicismo*

CATEGORÍAS Y ELEMENTOS DISTINTIVOS	COMENTARIOS
A. Metáfora básica: MÁQUINA	El mecanicismo discreto nos aproxima a la mecánica de un reloj, mientras que el mecanicismo consolidado lo hace con una dinamo.
B. Categorías primarias	Las categorías primarias describen la forma en que una máquina funciona y proveen explicaciones para su contexto. (Las categorías primarias están divididas según sea una mecanicismo discreto o consolidado).
1. Mecanicismo discreto	Los elementos estructurales del universo son distintivos (i.e., espacio, tiempo, masa, cantidad, movimiento, etc., y son conceptos por ellos mismos). La acción es por el contacto, porque todas las estructuras en el universo son independientes. El universo accidentalmente es así. Sin embargo, una vez que las estructuras se producen, los eventos automáticamente suceden. Las leyes estadísticas no son leyes, pero sí aproximaciones a la realidad.
LOCALIZACIÓN DEL CAMPO	Las partes de una máquina tienen una localización en el espacio para que la máquina pueda funcionar. De hecho, una descripción exacta del concepto de máquina implica una localización de sus partes. Las cosas son reales por virtud de su localización. Nada existe sin una localización en el espacio/tiempo.
CUALIDADES PRIMARIAS	Estas se refieren a los aspectos cuantificables que son más relevantes para las funciones eficaces de una máquina. Las cualidades primarias reducen, a última instancia, a la diferenciación de las cualidades de las partículas que se distribuyen en el tiempo y espacio (tamaño, forma, movimiento, solidez, masa, cantidad).
LEYES PRIMARIAS	Estas leyes (i.e., $F=MA$) determinan la configuración de las partículas elementales en el tiempo y espacio.
2. Mecanicismo consolidado	Los avances de la Física (especialmente la teoría de la relatividad) agrupan un número de categorías discretas (mecanicistas). La acción se puede dar a distancia, no hay leyes estadísticas. El universo está determinado por la particularidad del campo espacio-temporal, gravitacional y magnético.
LOCALIZACIÓN DEL CAMPO	La localización del campo es el espacio-temporal.
CUALIDADES PRIMARIAS	La masa es la única cualidad diferenciadora. La teoría de la relatividad consolida el campo gravitacional (un fenómeno de masa) con el campo espacio-temporal. El campo electromagnético (incluyendo las cualidades de la carga eléctrica y la atracción magnética) operan en el campo espacio-temporal.
LEYES PRIMARIAS	Las leyes descriptivas son una ayuda para las modificaciones estructurales del campo consolidado como es el espacio-temporal-gravitacional-electromagnético.
C. Categorías secundarias	Estas se refieren a las cualidades que no pertenecen al funcionamiento de una máquina. La descripción real (sustentándose en las categorías primarias) se infiere por las categorías secundarias (las percepciones humanas de las cualidades secundarias). El reduccionismo mecanicista es la explicación de las cualidades secundarias en términos de categorías primarias (i.e., explicar sucesos mentales en términos de procesos fisiológicos).
CUALIDADES SECUNDARIAS	Son los aspectos de la máquina percibidos por los individuos (i.e., color, textura, olor, sonido, etc.)
PRINCIPIOS DE CONEXIÓN	Estos apuntan a la relación entre las categorías primarias y las secundarias. Hay tres leyes sobre la conexión entre las categorías primarias y secundarias: identidad, causalidad y correlación.
LEYES SECUNDARIAS	Las leyes muestran la regularidad de las relaciones entre las cualidades secundarias. Las leyes de asociación, en la psicología humana, pueden considerarse leyes secundarias.

* Kilbourn, 1974.

Formismo

Esta hipótesis del mundo basa sus argumentos en la *similitud* como metáfora básica (Tabla II). Una persona con una visión más formista aceptará que una manera correcta de comprender el fenómeno de la Sociedad de la Información será calcular hasta qué punto su significado encaja en una categoría determinada. Cuanto más similar sea la definición de Sociedad de la Información con otras sociedades, como por ejemplo con la Sociedad Industrial, más válida se considerará a la Sociedad de la Información:

“Una sociedad eléctrica tiene la misma tendencia que la agraria, ya que transforma velozmente la ferretería (géneros duros) en textiles (géneros blandos) o en información. La información se acerca a la condición de discurso y cada vez es más susceptible que la aprenda el niño” (1985:68).

Esto se debe, en parte, a que los formistas siempre están buscando *ideales, leyes o normas* en los cuales se encuentra un concepto o idea. Este parece ser el enfoque tomado por los distintos autores cuando se enfrentan a la tarea de definir la Sociedad de la Información por primera vez, ya que la verán reflejada bajo del paradigma de alguna sociedad anterior. McLuhan y Fiore, en su texto, lo describen perfectamente a través de sus comparaciones explícitas con la sociedad agrícola o, por el mero hecho de reconocer los períodos de tiempo anteriores. Un sencillo ejemplo de ello es el párrafo siguiente, que enfatiza las comparaciones entre sociedades: *la sociedad electrónica con la sociedad agrícola*:

“Cuando una nueva tecnología sacude a una sociedad, la reacción más natural es conectar con el período inmediatamente anterior para buscar imágenes familiares y consoladoras. Este es el mundo de *El Virginiano*, de *Bonanza* y del espectáculo de la frontera. Si viven hoy el 90 por ciento de todos los hombres de ciencia que vivieran jamás, podríamos decir que en Hollywood se alojan más pieles rojas y más vaqueros de los que existieron jamás en la frontera” (1985:76).

TABLA II
Formismo*

CATEGORÍAS Y ELEMENTOS DISTINTIVOS	COMENTARIOS
A. Metáfora básica: SIMILITUD	Las observaciones de elementos similares nos conduce a una formismo inmanente y trascendental.
B. Formismo inmanente	Si los objetos o elementos similares son definidos, los resultados de las definiciones obtenidas se aceptaran literalmente.
CARACTERES	Es la caracterización de las cosas en términos de cualidad o relación. Carácter, cualidad y relación son todas ellas formas.
Cualidad	Color, tamaño, forma, textura, etc., son cualidades de las cosas.
Relación	Comparar dos elementos de “lado-a-lado” es una relación entre dos cosas particulares.
PARTICULARES	Estas son entidades numéricas caracterizadas por las cualidades y relaciones. Dos aspectos de los objetos, que podemos percibir, son particulares y característicos. Estos dos aspectos se perciben siempre conjuntamente.
PARTICIPACIÓN	Esta es la unión entre caracteres y particulares. Es la caracterización de un particular o viceversa. Una clase es una colección de particulares que participan en un o más caracteres. Las bases para la clasificación radica en la similitud de los elementos con las formas ideales.
C. Formismo trascendental	La observación de la similitud viene desde dos fuentes distintas: los elementos creados lo fueron siguiendo el mismo plan, y los objetos naturales crecen según el mismo plan.
NORMAS	Un plan para realizar algo es una norma que trasciende al objeto creado, y que crece desarrollándose según una norma. En ambos casos, porque las contingencias (los materiales disponibles, habilidades del artesano, las condiciones naturales, etc.), la norma no es siempre comprendida pero trasciende a los objetos materiales. Las leyes naturales son normas que regulan las ocurrencias de la naturaleza. El objetivo de la Ciencia es descubrir las leyes que la naturaleza “sigue”.
MATERIA	La materia ejemplifica las normas. (Esta categoría paralela la segunda categoría respecto al inmanente formismo –los particulares.)

* Kilbourn, 1974.

Contextualismo

El mejor término que plasma la visión contextualista es *el fenómeno histórico* siendo activo y dinámico, donde se producen constantes cambios (Tabla III). Por ello ningún fenómeno debería ser considerado aislado. Todo tiene un contexto en el que enmarcarse. En ese sentido, la variable tiempo tiene un significado especial que varía de la perspectiva mecanicista en la cual el tiempo solo explicita la duración de un proceso planteándose de manera relativa:

“Hoy en día, la electrónica y la automatización obligan a que todo el mundo se adapte al vasto medio ambiente global como si fuese su pequeña ciudad natal” (1985:9).

Es difícil que las fuerzas que pautan un contexto se puedan transferir a otro. Ello surge del sentido de que cada contexto crea su propio significado y, al igual que la cambiante naturaleza de nuestros desarrollos, no se da a una comparación igualitaria. Es lo *vívido* del momento presente, lo que nos da una sensación de novedad y sentido. Pepper señala que debemos enfrentarnos al mundo tal y como lo encontramos, y que solo lo encontramos en los acontecimientos de la época en que vivimos. Las consecuencias probables de comprender el fenómeno de la Sociedad de la Información desde esta hipótesis del mundo son las que trata perfectamente los temas de: *la emergencia y de las situaciones constantemente cambiantes en que nos vemos involucrados*. El contextualismo se enfrenta a la emergencia desde la perspectiva de la sensación de plenitud producida como consecuencia de vivir en la época actual, la de la Sociedad de la Información. La riqueza de vivencias garantizará nuestra mayor comprensión. Desde esta hipótesis del mundo también podremos exponer por qué deberíamos explicar la Sociedad de la Información por sí misma, volviendo a definir nuevos conceptos y no mirando atrás, a las sociedades del pasado, para aumentar y resolver estas dificultades, como podría haber intentado hacer un formista:

“La nación ha estado dispuesta a tolerar un sistema docente que no se adapta a la nueva sociedad, de igual modo que sostiene un anticuado Congreso que sólo con torpeza se aproxima a la era espacial” (1985:39).

Para un contextualista, cualquier época del pasado es exactamente eso, el pasado. Todos los elementos han sufrido un proceso de cambio. Ya no son relevantes. No es suficiente explicar la Sociedad de la Información desde la sociedad agrícola o la industrial. Las pinceladas de contextualismo en los párrafos de McLuhan y Fiore señalan el momento *presente*, prestando atención a la noción de *cambio* y a cómo deberíamos *adaptarnos* a las nuevas demandas y retos que están por suceder:

“Ahora vivimos en un medio eléctrico de información codificada no sólo en forma visual sino de otros modos sensoriales, es natural que tengamos nuevas percepciones que destruyen el monopolio y la prioridad del espacio visual [...]” (1985:7).

TABLA III
Contextualismo*

CATEGORÍAS Y ELEMENTOS DISTINTIVOS	COMENTARIOS
A. Metáfora básica: suceso histórico	El suceso histórico es aquel suceso activo, presente del contexto y que se caracteriza por verbos como (ver, hacer, ser, enseñar, etc.). Las categorías contextuales se derivan de la cualidad intuitiva del suceso histórico. La realidad no se infiere.
B. Categorías básicas: CAMBIO, NOBLEZA	El contextualismo niega las estructuras absolutas o el orden inherente del universo. Cambio y nobleza son elementos básicos de esta visión del mundo.
C. Categorías de esta época	Cualidad y textura son cualidades que definen el orden y la actualidad.
CUALIDAD	La cualidad es lo que da sentido al todo completo.
Amplitud	Todo lo que sucede en el presente tiene conexiones con el pasado y el futuro. La actualidad no es un punto aislado en una escala temporal.
Cambio	Las cualidades de los elementos cambian respecto a las perspectivas desde las cuales son observados.
Fusión	Las texturas se funden con la forma. Las texturas individuales son difíciles de aislar de los elementos fusionados.
TEXTURA	Las texturas ofrecen cualidades que están hechas por el contexto que las rodea. Sin un análisis de un elemento no se llega a la verdad absoluta. El resultado del análisis depende del contexto.
Características	Contribuyen directamente a la cualidad de la textura y pueden ser en términos de finalidades o propuestas.
Contexto	El contexto es todo aquello que contribuye indirectamente a la cualidad de la textura.
Referencia	Esta subcategoría se encuentra en términos de iniciación, dirección y satisfacción de las características. Si las características se toman como conducta, la observación de una acción mostrará la iniciación de la acción, el objetivo de la acción, y la satisfacción de la finalidad. Las referencias lineales consisten en la iniciación individual y proceden directamente a la satisfacción.

* Kilbourn, 1974.

Organicismo

Su metáfora básica es el *organismo o la integración* (Tabla IV). Esta hipótesis del mundo difiere de las demás, en particular del contextualismo, porque se interesa por el sentido del proceso. La integración es algo que se ha de conseguir dentro de un todo orgánico:

“La angustia crítica en que viven hoy todos los hombres es, en gran parte, el resultado de esa zona interfacial que existe entre una cultura mecánica, fragmentada y especialista en decadencia, y una nueva cultura integral que es completa, orgánica y macroscópica” (1985:39).

La noción del tiempo también cambia en esta hipótesis del mundo, ya que se considera que su potencial es más ligero de lo que diría un mecanicista. Los organismos forman parte de un *todo*. Son estructuras que crecen en complejidad a través del proceso de integración. No resulta difícil imaginar que uno de los objetivos de esta hipótesis del mundo consista en perseguir el mayor nivel de integración. Pero intentar alcanzar esa meta exige momentos contradictorios. Estas contradicciones no se consideran algo de lo que haya que librarse. Solo necesitamos más tiempo para conseguir el significado completo. Desde esta perspectiva, se considera la Sociedad de la Información como un proceso dentro del cual nos vemos inmersos y, que para comprenderla con seriedad debemos enfrentarnos a todos los elementos que la forman como parte de un todo orgánico. Al organicismo no le preocupa el tiempo y el espacio como lo sería

para el mecanicismo. Nuestra tarea consiste en seguir integrando las distintas perspectivas de tal forma que nos permitan explicar el funcionamiento de una sociedad en general, es decir, desde la tecnología, la economía, la política, etc. En otras palabras, ninguna de esas áreas, por sí mismas, tienen la clave que nos permita comprender el fenómeno de la Sociedad de la Información en su totalidad:

“El llamado hombre primitivo no se relaciona con una máquina como nosotros lo hacemos. Antes bien, la considera como nosotros consideramos a un animal doméstico, como algo íntegro y vivo. Dando por supuesto su unidad total, la percibe como tal, lo mismo que el niño que oye un idioma extraño supone que tiene significado y organización. En ambos casos es un método totalmente práctico, y es éste el único sistema que funcionará en las condiciones eléctricas de nuestro nuevo medio” (1985:91).

No resulta difícil ilustrar las huellas del organicismo en los párrafos de McLuhan y Fiore, con relación al fenómeno de la Sociedad de la Información. Por ejemplo, los dos autores insisten en las nuevas *conexiones integradoras* que existen en el mundo, y que asumen una *unidad total*, con una Sociedad de la Información que debería centrarse en su naturaleza *inclusiva, orgánica y macroscópica*:

“El medio de información y los efectos que crea el ordenador son tan inaccesibles a la visión del alfabetizado como lo es el mundo externo para el ciego. Por ejemplo, el ordenador electrónico ha dado posibilidad a nuestros satélites, que han colocado un ambiente artificial en torno al planeta, dando fin a la ‘naturaleza’ en el más viejo sentido [...] Lo importante es comprender que los sistemas eléctricos de información son ambientes vivos en el amplio sentido orgánico. Modifican nuestras sensaciones y sensibilidades, especialmente cuando no se los espera” (1985:24).

TABLA IV
Organicismo*

CATEGORÍAS Y ELEMENTOS DISTINTIVOS	COMENTARIOS
A. Metáfora básica: INTEGRACIÓN	Tanto los elementos como los procesos se definen por diferentes niveles de integración.
B. Categorías	
FRAGMENTOS	Los fragmentos se refieren a la experiencia. Un dato aislado se considera un fragmento. Una experiencia deja de ser un fragmento cuando se integra en un todo coherente.
NEXOS	Los nexos son conexiones entre los diferentes fragmentos e implican a un todo integrado, coherente y de mayores dimensiones.
CONTRADICCIONES	Las contradicciones suceden cuando los nexos de una experiencia llevan a experiencias conflictivas. El conflicto se puede resolver cuando lo elevamos a un mayor nivel de integración.
EL TODO ORGÁNICO	El todo orgánico absoluto se consigue cuando toda la experiencia se va integrando de manera sucesiva en macro-estructuras. El absoluto se consigue con la mayor integración. Cada vez que nos acercamos más al absoluto, el sistema se hace más inclusivo, más determinado, más integrado.
FUSIÓN COMPLETA	Cuando se alcanza un todo orgánico, los fragmentos que lo han permitido se fusionan.
TRANSCENDENCIA	Las contradicciones de los fragmentos se solventan cuando el todo orgánico se alcanza.
ECONOMÍA	Todas las experiencias son válidas cuando el todo orgánico se alcanza.

* Kilbourn, 1974.

Misticismo

Según el esquema Kilbourn (1974) (Tabla V), el *amor* es la metáfora básica del misticismo. La realidad tiene sentido cuando hay una *emoción* por las cosas o, en otras palabras, cuando las cosas nos producen una *emoción*. La manera de sentir el *amor* dependerá de cada persona. Por todo ello, podemos inferir el inmenso papel marcado para las personas como seres humanos. La emoción es el principio último que gobierna nuestros sentimientos. Por eso a veces no podemos explicar algunos de ellos como quisiéramos. Las emociones se pueden explicar solo a través de una experiencia mística. Se trata de un sentimiento interno de cada persona. Creer en una sociedad que nos ofrezca esas emociones internas (ansiedad, alegría...) es la mejor manera de concebir la Sociedad de la Información, desde el punto de vista de esta hipótesis del mundo. Ello producirá algunos problemas relacionados con nuestra manera de explicar la experiencia, ya que es individual:

“Estas auto-amputaciones que llamamos nuevas tecnologías engendran unos vastos medios nuevos contra los cuales resulta por completo impotente el organismo individual” (1985:81-82).

“Se nos ha transportado al ‘artificio de la eternidad’ al colocar nuestro propio sistema nervioso en torno al globo entero” (1985:111).

Las consecuencias directas de este enfoque místico se pueden percibir con facilidad en los siguientes párrafos, si nos centramos en términos tales como *identidad*, *ansiedad de la condición humana*, que resultan especialmente representativos de esta hipótesis del mundo:

“[...] identidad que está siempre amenazada por las innovaciones tecnológicas. Saben perfectamente las vastas actividades de investigación y desarrollo [...]” (1985:72).

“El tema de esta sección es que la nueva tecnología perturba la imagen, lo mismo particular que colectiva, en toda sociedad; de tal modo, que crean el temor y la ansiedad y ha de comenzar una nueva búsqueda de la identidad. Nadie ha estudiado jamás el grado de innovación que se necesita para destruir la propia imagen de un hombre o de una sociedad” (1985:76).

TABLA V
Misticismo*

CATEGORÍAS Y ELEMENTOS DISTINTIVOS	COMENTARIOS
A. Metáfora básica: AMOR	Misticismo es la filosofía del amor, paz y unidad. La emoción del amor es la sustancia del universo.
B. Principios operativos del amor	
INTENSIDAD	Cuanto mayor sea la emoción, más amplia será la realidad.
FUSIÓN	Cuando más fuerte sea la emoción, mayor la tendencia de las cosas para fusionarse y verse generadas por el amor.
INCLUSIVIDAD	A medida que la emoción es mayor, mayor cantidad de elementos se fusionan y consecuentemente, mayor amplitud de la realidad.

* Kilbourn, 1974.

Animismo

Finalmente, la última de las hipótesis del mundo, el animismo (Tabla VI). La metáfora básica es el ser humano o el *espíritu*, e implica que todo es resultado de las acciones humanas. La esencia del animismo es la personificación de cualquier acontecimiento, y las categorías de esta hipótesis del mundo reflejan las cualidades de los seres humanos:

“Por ser los nuevos ambientes de la información prolongaciones directas de nuestro sistema nervioso, tienen una relación mucho más honda con nuestra condición humana que el antiguo ambiente ‘natural’” (1985:25).

Una de estas cualidades tiene que ver con la naturaleza de la verdad entendida en términos de *autoridad*. Cualquier fenómeno debería verse como atribución o derivación de la acción humana. Por ello podemos intuir que existe una sensación de autoridad que controla las acciones que se llevan a cabo. En ese sentido, se debería percibir la Sociedad de la Información como una creación de los seres humanos para explicar cómo funciona nuestro entorno,

“Los medios artificiales quedan siempre inadvertidos por el hombre durante el período de su innovación. Una vez que han sido sustituidos por otros ambientes, entonces tienden a hacerse visibles” (1985:12).

Esto no resulta difícil de comprobar en el mundo occidental, donde uno de los elementos de esta sociedad y en concreto, de la Sociedad de la Información, sería el papel de las tecnologías de la información y la comunicación. Decir lo contrario, encontrar alguna prueba de acciones donde la intervención directa humana no existe, resulta un poco más difícil de demostrar. Los humanos, en esta hipótesis del mundo, son la *autoridad*. Son ellos quienes controlan las idas y venidas de la nueva generación de sistemas, de las relaciones, de los medios de comunicación, etc. No resulta difícil percibir huellas de esas características en el texto de McLuhan y Fiore. Se podría retratar de forma explícita dentro del enfoque tecnológico que siguen para definir el término en cuestión donde se puede ver la *personificación* de los elementos de esta sociedad, como la tecnología, funcionando como una parte más de la configuración de *nuestro sistema nervioso central*:

“El ordenador electrónico es en todos sus aspectos el más extraordinario de todos sus vestidos tecnológicos que el hombre ideara jamás, pues que es la prolongación de nuestro sistema nervioso central” (1985:24).

TABLA VI
Animismo

CATEGORÍAS Y ELEMENTOS DISTINTIVOS	COMENTARIOS
A. Metáfora básica: SER HUMANO, ESPÍRITU	La personificación de los sucesos en el universo culmina con el concepto de espiritualidad. El ser humano es la metáfora básica, el espíritu es la madurez de esta metáfora.
B. Categorías	
PERSONIFICACIÓN	Las entidades no humanas (el viento, la lluvia, los árboles, etc.) rigen sus vidas según analogías humanas o animales.
ESPÍRITUS CONTROLADORES Y ESPÍRITUS SUBORDINADOS	Los espíritus controladores y subordinados son extensiones de la personificación de todas las entidades y del fenómeno natural. Algunos fenómenos controlan a otros (i.e., el fuego destruye a los árboles) conllevando a fortalecer sus espíritus. Algunas veces los espíritus pueden representarse en criaturas medio-humanas.
ESPÍRITUS TRANSCENDENTALES	Los espíritus son como el poder de los objetos y controlando a los individuos. Los espíritus cuentan con la habilidad de poder abandonar el objeto u organismo en el cual se encontraban. Los espíritus causan la vida, el pensamiento, etc. Los espíritus pueden manifestar su poder físico y existen después de la muerte del organismo habitado.
EXISTENCIA ETERNA	Ello proviene de la naturaleza transcendental del espíritu. Después de la muerte el organismo experimenta una existencia eterna.

* Kilbourn, 1974.

3. Conclusiones

El texto de McLuhan y Fiore (1985) presenta la confluencia de distintas hipótesis del mundo, siendo muy útil para mostrar el valor de cada una de ellas de manera global, a la vez que independiente. Cada hipótesis nos ilumina un apartado diferente y todas ellas se complementan. Después del análisis realizado, es importante hacer notar que la hipótesis que mejor representa en su conjunto los planteamientos de los autores es la hipótesis del mundo Organicista (integración de las partes en un todo).

Son distintas las posibilidades que nos brindan el poder tener presente las diferentes hipótesis del mundo para analizar cualquier fenómeno educativo ya sea Mecanicista, Formista, Contextualista, Organicista, Animista o Misticista. En este sentido, se ha querido mostrar un ejemplo de calidoscopio con la noción de la Sociedad de la Información utilizando para ello el texto de McLuhan y Fiore. La complementariedad que cada una de las hipótesis del mundo nos arroja sobre la noción de Sociedad de la Información, sería la siguiente: Desde la opinión de un *organicista* resulta crítica porque exige una integración y una sensación de unidad –los organicistas lo comparan al funcionamiento del sistema nervioso central–. La visión *contextual* enfatiza la noción de cambio y de riqueza de vivencias animándonos a continuar ajustándonos a los nuevos retos que se producen por la electrónica y la automatización (entre otras). La visión de los *mecanicistas* se centra en circunstancias más estáticas que tienen un cuerpo físico (ubicado en el espacio y el tiempo). Por el contrario, para los mecanicistas, el atractivo pensamiento de hacer un seguimiento de las partículas más pequeñas puede resultar una idea interesante, aunque sin duda no lo será para la noción del fenómeno de la Sociedad de la Información. La visión del *formista* se centrará en cómo se puede percibir el fenómeno de la Sociedad de la Información dentro de la “etiqueta” de sociedad, y resultará interesante ver similitudes y diferencias con otras sociedades. Curiosamente, las comparaciones son lo que autores como Masuda (1981:34-35), están llevando a cabo al definir el fenómeno de la Sociedad de la Información. El *animismo* nos ayuda a comprender los motivos por los que los entornos hechos por el ser humano (o la tecnología) están llegando a ser considerados como las nuevas divinidades ante quienes deberíamos mostrar un cierto respeto. Ese respeto se ve facilitado por el uso de estrategias de personificación tales como las del sistema nervioso central (elemento McLuhaniano característico sobre el concepto de tecnología). Finalmente, el *misticismo* nos ofrecerá aún otra clave, que son las experiencias individuales como las que podemos sentir y expresar con sentimientos.

Entre las dificultades estriba la complejidad de ir observando fenómenos desde diferentes hipótesis del mundo y comparar aquellos elementos distintivos. Sin embargo, el hecho de ser conscientes de que existen diferentes maneras de aproximarnos a la realidad (igualmente válidas) y que cada una de ellas proyecta una imagen distinta es, por sí solo, importante a nivel educativo. Intentar la reflexión sobre qué hipótesis del mundo tendemos a aplicar, ya sea en los diferentes estadios de comprensión, ofrece posibilidades para poder detectar elementos de confusión. También es cierto, que la rigidez que supone aplicar una sola hipótesis deja sin abastecer un amplio campo, por ejemplo, la aplicación del Mecanismo para explicar la noción espacial y temporal, no sería la más adecuada (en gran parte al uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación).

Bibliografía

KILBOURN, B. (1974): *Identifying World Views Projected by Science Teaching Materials: A Case Study Using*.

MASUDA, Y. (1981): *Information Society as Post-Industrial Society*. Bethesda, MD, World Future Society.

MCLUHAN, M., y FIORE, Q. (1985): *Guerra y paz en la aldea global*. Barcelona, Planeta Agostini.

PEPPER, S. (1942): *World Hypotheses: A Study in Evidence*. Berkeley, University of California Press.

— : Pepper's World Hypotheses to Analyze a Biology Textbook. University of Toronto. Doctoral thesis.