

Era de acceso

Capítulo 11 y 12

1.- ¿Por qué el Estado-Nación se vuelve innecesario en el mundo de los conectados?

En el nuevo mundo virtual dejó de ser importante el espacio en el que nos encontramos, las ideas de colectividad y nacionalidad, todo se rige de acuerdo a intereses y gustos de cada individuo que utiliza los nuevos medios digitales. En este caso el Estado-Nación cuyo fin era mediar la transición de productos, el comercio y mercado, la economía de un lugar y difundir las costumbres y tradiciones del mismo; se ha vuelto obsoleto porque son ahora actividades cubiertas por la realidad virtual.

2.- ¿Cómo era la idea de libertad en el mundo sin Internet, y cómo es la idea de libertad en el mundo con Internet?

La concepción de libertad durante la modernidad es completamente opuesta a como se conoce actualmente. En un espacio donde lo más importante era adquirir bienes, servicios o cualquier otra cosa que diera reputación al yo, lo que el ser necesitaba era un mayor número de propiedades, pues se conseguía un mejor prestigio. Se veía a estos individuos como seres autónomos e independientes de otros, capaces de adquirir nuevos bienes materiales.

Al llegar las sociedades virtuales la interconexión de vuelve fundamental entablar relaciones dentro del mundo de la web, pues te da herramientas para la transición de información, mejora el funcionamiento de las prácticas humanas cotidianas como la transferencia de fondos, comercio, cultura, entre otras cosas. Aquí ser autónoma es permanecer aislado y negarse al cambio. La libertad en la actualidad según Rifkin se mide con las relaciones que un individuo establezca.

3.- ¿Cuáles son las dos clases de acceso que plantea J. Rifkin?

Cultural-social

Es de larga duración, se comparten opiniones y un fin en común dentro del grupo social al que se pertenece. Se comparte un destino con el resto de los miembros, se busca atender a las necesidades del prójimo en lugar de las personales. También hay creencias en común, se apega a los metarrelatos, brinda interacción social, confianza y empatía.

Económico-comercial

En esta clase se teme mucho por la empatía. Existen teóricos que argumentan que los jóvenes que ya son usuarios de los medios digitales pueden ser más apáticos a temas de conflictos sociales.

Las relaciones que se establecen en esta clase son más cortas y se hacen a través de contratos. Ofrecen experiencias agradables y con gran valor emocional. Sin embargo, no vende las sensaciones y no tiene acceso a una vida de profundidad.

4.- ¿Qué es resucitar la cultura y que hay que hacer para resucitarla?

Al igual que ha pasado con la producción industrial, se afirma que la cultura como producto, si no se sabe aprovechar, será escaseada justo como las materias primas utilizadas para la industrialización y el capitalismo se verá afectado entrando en crisis económica y cultural también.

La cultura como producto se esta agotando por usarla en exceso, para mejorar debemos permitir que sane, restaurarla y no dejar que mueran y desaparezcan nuestras viejas tradiciones, pues con esto se va cualquier oportunidad de progresar en el mercado la creación de más material consumible.

Es necesario que las personas del nuevo mundo establezcan un equilibrio entre lo cultural y lo comercial, entre el mundo real y el virtual; ya que así como es importante estar a la vanguardia y entablar relaciones y adquirir experiencias por medio del consumo también lo es la interacción con la gente que nos rodea, de cara a cara.

5.- ¿Cuáles serían las características del homo ludens y cuáles las de su medio ambiente?

El homo ludens es un ser desprovisto de carga de trabajo, ya que ellos verían esta actividad como un juego al igual que en la mayoría de las situaciones que les rodean.

El juego es una interpretación de cómo se percibe el mundo, así que este nuevo ser trata de estudiar las implicaciones y consecuencias que estos juegos han tenido.

Son creativos, relajados e intelectuales pues entienden los aspectos culturales que los rodean y los manifiestan al resto.

Creo que en su medio ambiente habría espacios recreativos para acercarse a la cultura, dentro de las comunidades a las que pertenezca harían celebraciones de las creencias que en ellas comparten.