

# EL FACTOR HUMANO EN LA CIBERCULTURA

Margarita Schultz

El título de este libro contiene una propuesta implícita. Detenerse a reflexionar sobre *el factor humano* en la cibercultura es hoy una necesidad cognitiva de orden social. Como tal, va aun más allá del impulso natural que tenemos los humanos por el conocimiento: se entrelaza con el delicado territorio de lo ético.

Pero, ¿por qué duplicar con este otro universo plural (el de los comportamientos reflexivos) dominios ya existentes (como el de las prácticas digitales), poseedores de su propia vida dinámica? Ante todo, porque como ciudadanos del mundo estamos comprometidos cotidianamente, de modo profuso, con esa trama compleja que denominamos *cibercultura*. De alguna manera ese compromiso nos obliga a reflexionar acerca del contexto referido. También, porque los procesos cognitivos influyen, de continuo, en nuestras relaciones con las cosas y las personas, en nuestra estimativa sobre sus valores respectivos. ¿Somos los únicos entes pensantes en el universo, incluido nuestro planeta? La respuesta posible abarca una evaluación con efectos notorios, tanto en el modo como nos comportamos con los humanos, como con las máquinas.

En este caso, meditar sobre el núcleo de referencia (el factor humano en la cibercultura) puede modificar, asimismo, nuestras relaciones con la dupla máquinas-programas (hardware-software). Ha de hacerlo, con toda probabilidad, si la reflexión es flexible, abierta. ¿A qué se denomina factor humano en el ámbito de la denominada cibercultura? La expresión nombra, en verdad, un amplio conjunto de problemas nacidos de las múltiples acciones que se concretan entre seres humanos y máquinas informáticas.

Es importante (es ético) debatir el tema, traerlo a primer plano, porque no enfrentamos una cuestión meramente ornamental. Al contrario, el modo como se desenvuelven esas relaciones múltiples atañe directamente a la vida de las sociedades.

Margarita Schultz



## ÍNDICE

---

<b>SOBRE LOS AUTORES</b> .....	9
<b>PRESENTACIÓN</b> .....	17
<b>CAPÍTULO 1. EL FACTOR HUMANO EN LA CIBERCULTURA</b> <i>Margarita Schultz</i> .....	19
<b>CAPÍTULO 2. LAS DISTINTAS CARAS DE LA WEB</b> <i>Ricardo Baeza-Yates y Mari-Carmen Marcos</i> .....	65
<b>CAPÍTULO 3. MÁQUINAS PARA HUMANOS</b> <i>Rejane Cantoni</i> .....	115
<b>CAPÍTULO 4. LA REALIDAD DE-MENTE Y LA SOCIALIZACIÓN LINK</b> <i>Claudia Giannetti</i> .....	143
<b>CAPÍTULO 5. LA INNOVACIÓN COMO RELACIÓN ENTRE LO HUMANO Y LOS MUNDOS INMERSITOS</b> <i>Iliana Hernández García</i> .....	165

**CAPÍTULO 6. ALGUNAS CONSIDERACIONES SOBRE EL FACTOR  
HUMANO EN LAS ARTES VISUALES TELEMÁTICAS**

*Jorge La Ferla* ..... 187

**CAPÍTULO 7. EL MUSEO INTERACTIVO. TECNOLOGÍA INVISIBLE  
Y DIÁLOGOS INTERRUMPIDOS**

*Isidro Moreno* ..... 219