



*Sociología y tecnociencia/Sociology and Technoscience.*

## RUTA AL NUEVO MUNDO: LA CONSTRUCCIÓN SOCIAL DE LA CIBERCULTURA

### ROUTE TO THE NEW WORLD: SOCIAL CONSTRUCTION OF CYBERCULTURE

XAVIER BRITO-ALVARADO

UNIVERSIDAD CENTRAL DEL ECUADOR

XAVIBRIAL@YAHOO.COM.AR

Recibido: 11/02/15

Aceptado: 02/03/15

**Resumen:** el presente ensayo pretende delinear una introducción teórica alrededor de la construcción social de la cibercultura como el nuevo espacio donde comienza habitar el ser humano. A partir de una lectura teórica, especialmente de autores latinoamericanos, se pretende hacer un acercamiento crítico y reflexivo sobre este proceso tecnológico-social. Partiendo de una analogía histórica se describe a la cibercultura como un lugar de reconocimiento y apropiación, donde recorren los nuevos espacios del saber.

**Palabras claves:** cibercultura, virtualidad, territorialidad, ciencia.

**Abstract:** This article seeks to outline a theoretical introduction about the social construction of cyberspace as the new space where humans dwell begins. From a theoretical reading, especially of Latin American authors, is to make a critical and reflective approach on this technological - social process. Starting from a historical analogy to cyberspace is described as a place of recognition and appropriation, which run through the new spaces of knowledge.

**Keywords:** cyberspace, virtuality, territoriality, science.

## 1. EL PROCESO CÍCLICO DE LA HISTORIA, A MANERA DE INTRODUCCIÓN

Cuando Cristóbal Colón llegó, en el siglo XV, a lo que se denominó *el Nuevo Mundo*, encontró nuevas expresiones culturales, distintas a las prácticas europeas, asiáticas, y también africanas de su tiempo. Estas provocaron la anulación de los conocimientos de las culturas indígenas con respecto a determinadas ciencias como: la astronomía, matemáticas, agronomía entre otras; dando nacimiento a una nueva cultura la llamada *cultura mestiza*, o en términos de García Canclini, *culturas híbridas*.

Europa atravesaba, por entonces, una serie de crisis políticas, económicas y sociales, circunstancias que originaron la migración europea especialmente española, portuguesa, británica y holandesa al *Nuevo Mundo*, en busca de riquezas y por qué no de una vida distinta a la europea. Paradójicamente, 523 años después el mundo se encuentra agobiado por similares e incluso por peores problemas: pobreza, hambruna, contaminación entre otros, propios de la vida terrenal. Con un panorama nada halagador, la humanidad comienza la búsqueda de un nuevo mundo o mejor dicho mundos nuevos, una morada, donde las diferencias sexuales, políticas, ideológicas, e individuales, se disuelven para encontrar un punto de equidad y equilibrio. Un lugar donde la historia revive y la geografía muere, tal como Martín Hopenhayn sugiere “de la vuelta al mundo en 80 días a la vuelta al día en 80 mundos” (Hopenhayn, 2000: 179). En otras palabras, mundos donde se busque la felicidad.

Uno de los nuevos mundos se llama ciberespacio, donde se comienza a visualizar y consolidar nuestra vida cotidiana. Casi ningún ser humano puede escapar a este mundo; el ciberespacio actúa como un agujero negro que atrapa nuestra cotidianidad. Desde las tareas más básicas como el pago de impuestos, hasta los aspectos más íntimos como la afectividad e identidad, se pueden realizar en este nuevo mundo. Por este espacio circulan nuestros (viejos y nuevos) miedos y goces: sin duda alguna el Internet es el catalizador de la conformación de estas nuevas (muchas veces mal entendidas y comprendidas) realidades, que han modificado y reconfigurado al *YO*. Gracias a las tecnologías de la información y comunicación asistimos a una nueva percepción de nuestro cuerpo, pensamiento y también del mundo ¡Bienvenidos a la cibercultura!

Este nuevo mundo nace en 1967, por motivos similares a los de la conquista de América: factores económicos y militares impuestos por potencias dominantes en el mundo. Las coincidencias no terminan, los que posibilitaron la creación de este nuevo mundo fueron los llamados *hackers*, que son considerados como la matriz de la era de la información y comunicación ya que diseñaron todos los protocolos de Internet, a inicios de los 70. En el siglo XV, fueron los piratas los que diseñaron las rutas hacia el nuevo continente, especialmente para la corona británica. La diferencia radica que los

*hackers* realizaron su labor sin fin de lucro, mientras los segundos el dominio del mar, por motivos económicos e incluso políticos, era su principal motivo.

En la introducción del libro “Velocidad de Escape” de Mark Dery, existe la frase: “las décadas de los sesentas y noventas son los mismo pero al revés” (Dery, 1995: 28), cuánta razón tenía: guerras, muertes, nacimientos de movimientos sociales; incluso en América Latina se consolidaron las imágenes de dos revolucionarios, el Che Guevara de los años sesenta y el Subcomandante Marcos en los noventas. Pero, mucho más allá de estas coincidencias, estas décadas marcan el inicio de expresiones culturales que posibilitaron la construcción de nuevas subjetividades, gracias a las Tecnologías de la Información y Comunicación. 1960 marca el inicio de esta cultura con la denominada psicodelia, que en 1990 cambia el nombre a cibercultura; también de sustancias alucinógenas a la marihuana y el LSD, del mismo modo, que el silicio, a los microchips.

En su momento como ahora, tanto la psicodelia como la cibercultura buscan utopías de felicidad, trascender la realidad, como manifestó Timothy Leary (uno de los fundadores de la psicodelia): “El PC es el LSD de los 90 proclamaba Timothey Leary, uno de los máximos exponentes de la ciberdelia” (Dery, 1995: 28). La búsqueda de la utopía es el sueño de la humanidad y la cibercultura ha proporcionado para muchos una aproximación a la utopía. Mientras que, para otros ha provocado una decadencia de valores sociales, religiosos y políticos tradicionales. Hoy la búsqueda de la utopía radica en el uso de la tecnología para encontrar el camino a un mundo mejor.

## 2. LOS MUNDOS LÚDICOS

Los siglos XIX y XX se caracterizaron por presentar un extraordinario avance en las telecomunicaciones y el siglo XXI, aún nos guarda sorpresas que solo se las puede imaginar e incluso ni siquiera se encuentran en nuestra imaginación. El espacio y el tiempo han cambiado hacia la pérdida de la noción del espacio Euclíadiano, en donde descansan categorías fundamentales como: la territorialidad, la alteridad y la corporeidad. Como escribe Giorgio Agamben: “...en la modernidad ya no es el movimiento sino el tiempo el verdadero paradigma de la vida.” (Agamben, 2004: 33).

Vivimos en una sociedad que bien se pudiera llamar radical, donde el triunfo del espacio y el tiempo se han reducido a una expresión mínima, gracias a la realidad virtual, producto de los avances de la tecnología de la información y comunicación. Pero ¿qué se entiende por realidad virtual? La palabra virtual deriva del latín *Virtus*, que significa potencia, energía inicial, una fuerza para producir o causar efectos en la percepción del mundo. Con lo virtual nace un paradigma de conocimiento y de experiencia, que consolidó el triunfo del espacio y el tiempo, reduciéndolos a una expresión mínima, gracias en gran medida a la realidad virtual, es decir, esto es producto de los avances de las tecnologías de la información y comunicación. No se

puede entender a lo virtual como algo irreal, falso o una simple ilusión. "Lo virtual una forma de ser fecunda y potente que favorece los procesos de creación, abre horizontes, cava pozos llenos de sentido bajo la superficialidad de la presencia física inmediata... Un proceso de transformación de un modo a otro ser." (Lévy: 1998: 14)

Lo virtual debe ser entendido desde una triple concepción: desde la filosofía para entender la esencia del concepto de virtualidad; el escenario antropológico busca comprender la relación de los procesos virtuales de los seres humanos y finalmente la concepción sociopolítica abre espacios de comprensión de la virtualidad en mundo contemporáneo. En este contexto, se puede entender a la virtualidad como redes de comunicación y nuevas formas de relaciones sociales, que tienen la peculiaridad de materializarse a partir de la tecnología.

De acuerdo a ello, se puede entender como realidad virtual: a un sistema informático que permite realizar intercambios y representaciones simbólicos entre personas conectadas por redes electrónicas, que facilitan la creación de mundos artificiales y que permiten simular las percepciones humanas, al producir una impresión de la realidad que reconfiguran los sentidos colectivos e individuales. Como la forma de representar lo real al crear nuevas sensibilidades individuales y colectivas.

Lo virtual es una copia paralela de lo que percibimos físicamente, copia que sólo existe dentro de una computadora que sobrepasa la capacidad de raciocinio de los seres humanos. Para Paul Virilio (1993: 114) la sociedad moderna busca una estimulación sensorial de la realidad, por medio de las tecnologías de la información y comunicación, estimulaciones que solo se encuentran en las máquinas, hecho que ha desembocado en que el espacio real, el físico o corporal dejen de ser importantes.

Hoy en día en ninguna dramaturgia del cuerpo en ninguna *performance* puede faltar una pantalla de control no para verse o reflejarse con la distancia y la magia del espacio, sino como refracción instantánea y sin profundidad, En el corazón de esta videocultura siempre hay una pantalla, pero no forzosamente una mirada, la lectura táctil de una pantalla es completamente diferente de la mirada. Baudrillard, 1999: 57).

La virtualidad se encuentra en todos los lugares, en nuestra mente, en la ciudad, en nuestra casa. Hasta la intimidad, de cada individuo, se ha visto afectada por la virtualidad. Esta se constituyó en una parte más del cuerpo humano. Es decir, está junto a nosotros y no la podemos extirpar. Nicolás Mirzoeff, describe a la virtualidad como: imágenes que parecen reales pero no lo son, no es un lugar inocente ya que está cargado de emociones, donde cada vez es más difícil poder distinguir lo real, y transporta a los seres humanos fuera de una realidad dada (Mirzoeff, 2001: 11).

Hoy, asistimos al gran juego de simulación porque nos rendimos, sutilmente, frente a la nueva idolatría de las imágenes. Vivimos una cultura de imágenes gracias a ese mundo paralelo, creado para satisfacer a una sociedad que busca una estimulación sensorial de la realidad, por medio de las tecnologías para escapar de un mundo real cada día más en estado de descomposición. Ésta nueva realidad, construida sobre la base de la tecnología, supone a una sociedad que no sólo pretende modificar el comportamiento social, sino que también pretende llegar a modificar los cuerpos biológicos por medio de la miniaturización de la tecnología. Hechos que modifican el ritmo del propio cuerpo, como si existiera la imperiosa necesidad de conquistar y manipular la vida; en otras palabras, *el cuerpo humano es el último espacio en ser colonizado*. Slavoj Zizek, en el libro “Cuerpos sin órganos”, (2006) hace una reflexión retomando las ideas de Deleuze, sobre la virtualidad, y plantea que *la pregunta no es qué es la realidad virtual, sino cuán real es lo virtual.* (Zizek, 2006: 32). Ya que las tecnologías de la información crearon un universo paralelo, los seres humanos juegan a ser *ciberdioses*, donde la naturaleza es sutilmente dominada; el *Big Bang* dejó de ser la fuente de la creación de los universos, donde millones de años son reducidos a unos cuantos minutos y el proceso histórico de la creación de las culturas humanas ha sido borrado.

La frase bíblica mencionada por Jesús, “Mi reino no es de este mundo...más mi reino no es de acá” (San Juan, 18, vers. 36 / 1950: 1226) dejó de ser una frase divina, para convertirse en una frase tecnológica. La humanidad ha entrado al terreno de lo divino, al de la creación de mundos, donde comienza a tomar el lugar de Dios y también de la naturaleza, ya que puede crear mundos a su imagen y semejanza. De este modo, se podría decir y con un toque de pena: ¡Dios ha muerto, viva la realidad virtual! ¡Vivan los nuevos dioses!

### 2.3. LA CANCIÓN DEL CIBERESPACIO

En la tercera estrofa de la canción “*No soy de aquí ni soy de allá*”, de Facundo Cabral dice: “No soy de aquí ni soy de allá, / no tengo edad ni porvenir / y ser feliz es mi color e identidad”, escrita a finales de la década de los setenta bien pudiera reflejar a nuestros tiempos, ya que el mundo contemporáneo se ha convertido en un nuevo escenario, donde la articulación de una nueva trinidad: la cultura, la ciencia y la tecnología, ha redefinido a la humanidad. Dos de estos nuevos escenarios sin duda son el ciberespacio y la cibercultura.

El ciberespacio, término que fue utilizado por primera vez en 1984, por el escritor *cyberpunk* William Gibson, en su novela *Neuromante*. Allí describía a un cowboy dentro de una matriz llena de datos controlados por grandes compañías. Esta matriz tenía una interfaz visual y tridimensional que permitía a los usuarios navegar luego de

“enchufarse” (*jacking in*) o conectarse por medio de equipos especiales. Para acceder a la matriz, los personajes de ficción cuentan con un ciberimplante en el cráneo, en el cual se coloca un enchufe. Es decir, la conexión se producía directamente por el sistema nervioso:

Esos hacen que si en la Matriz alguien es atacado y muere, la persona muere también en la realidad (se le “fríe” el cerebro). Ese mismo mecanismo es representado en el filme ‘Matrix’, en el cual para ingresar al mundo virtual es necesario contar con un implante craneal, y si el protagonista muere dentro del mundo imaginario, muere también en la realidad. Pero al mismo tiempo, esa conexión directa a través del sistema nervioso hace que cuando los protagonistas ingresen al mundo virtual, tengan capacidades extraordinarias, de las cuales carecen en el mundo real. (Masana, 2004: 10).

Es en este nuevo espacio donde comienzan a desenvolverse las cotidianidades de la humanidad. Es un espacio virtual conformado por *bits* y *bytes*, en oposición al espacio tradicional conformado por átomos y moléculas. El ciberespacio es potencializado por el uso de Internet, por lo cual el ciberespacio es igualmente un espacio de flujos de información muy diferente al espacio tradicional; que crea nuevos lugares de encuentro, un lugar, un hábitat de representación, con la misma identidad y que le ha permitido al ser humano establecer una autopercepción de su realidad, alteridad, pertenencia y arraigo territorial, es decir, se implica una construcción imaginaria de la sociedad.

El ciberespacio crea la sensación de un lugar, que se encuentra conectado al Internet; este lugar es un espacio de juego porque se recrean emociones relacionadas con la diversión y el éxtasis humano, “el ciberespacio, es la renovación de la idea de comunidad virtual como puntos de pasajes para conjuntos de creencias y prácticas compartidas, que vinculan a personas físicamente separadas.” (Piscitelli, 202: 141).

Con el ciberespacio han surgido patrones desconocidos para la humanidad, como es el caso de las ciberculturas, que están basadas en la comunicación mundial *one world*, que constituyen formas complejas de interrelación social. Esto se puede definir así:

Nuevos y selectivos modelos de relaciones sociales que sustituyen las formas de interacción humana limitadas territorialmente. La transformación de la noción de espacio es el rompimiento más abrupto en la tradicional concepción estructural de la sociedad. La relación entre cultura y

espacio implica los fundamentos más complejos de los colectivos humanos, su transformación deja sin soporte no solamente los imbricados entramados de las relaciones humanas sino también las construcciones prácticas del conocimiento. (Martínez, 2006: 85).

La cibercultura para Mark Dery, ha creado modelos de belleza posthumanos, mutaciones o transformaciones que hacen realidad la búsqueda de la belleza (como patrón indiscutible del dominio de la biología, por parte de los seres humanos). Adicionalmente, la cibercultura es una fuente de anarquismo, pues cada persona puede producir su propio conocimiento y las reglas colectivas tradicionales son borradas para dar paso a nuevas reglas, según las necesidades de quienes forman las ciberculturas.

En estas nuevas expresiones culturales hay una lenta pérdida de los valores tradicionales, como la familia y la necesidad de pertenencia a un territorio fijo, ya que se encuentran conformados por diferentes sujetos que se interrelacionan por la comunicación, que es establecida en el ciberespacio. Sin embargo, existen ciencias que no empatan con estas nuevas formas culturales. “El derecho y la política se orientan con más fuerza según el principio de territorialidad. Nuestra era, de una movilidad y una comunicación, mundial absolutas, deja desamparadas a estas disciplinas.” (Bolz, 2001: 13).

Una de las preguntas que suscita el uso y apropiación del las NTIC, en especial el Internet, es ¿quiénes somos en la Red? Internet ha convertido a los seres humanos en sujetos biológicamente asexuados. No existen elementos corporales y se destruye el concepto de vida biológica. La división sexual entre femenino y masculino, así como, las étnicas se disuelven en la virtualidad; las identidades sexuales y étnicas adquieren otras relaciones, las contradicciones se desvanecen o se despliegan. Como manifiesta Sherry Turkle:

El mundo se ha convertido en algo mucho más amplio de lo que nuestras capacidades físicas pueden abarcar y ello nos ha obligado a construirnos un cuerpo digital para poder comunicarnos con el otro, un alma digital, instintos virtuales. Sin el cuerpo del otro como referente más que imaginario perdemos nuestro determinismo biológico, intuimos en función de experiencias vividas desde el pensamiento y no desde el contacto. Es la igualdad perfecta entre hombres y mujeres. (Turkle, 1997: 142).

Cuando se habla de la red, desaparece el centro y la periferia: lo único es el tiempo presente y el espacio real (físico) deja de ser importante. Este tiempo real es superado y se caracteriza por la presencia de la inercia corporal y la velocidad tecnológica.

### 3. LOS NUEVOS LUGARES DE ENCUENTRO

Sin dudar las hacedoras de este nuevo mundo son las Tecnologías de la Información y Comunicación, que representan la herencia del pensamiento moderno occidental. Al convertirse éstas en las creadoras de utopías del mundo también son el sitio perfecto para ser Dioses. Igualmente, la comunicación y la información suponen el progreso, la organización lógica y racional tanto en la vida social, política y económica, en el sentido que ambas son las grandes dadoras de los deseos y de la realización de los sueños. Ante esta nueva realidad, la humanidad puede considerarse o *apocalípticos o integrados* (al modo de Umberto Eco en su famoso libro del mismo nombre), o incluso indecisos pero no indiferentes a los nuevos cambios sociales.

En este contexto, la acción cultural es fundamentalmente una acción territorial que se legitima básicamente por criterios de proximidad entre los individuos. Hoy, asistimos a la llamada era de la información y la comunicación y, por lo tanto, a la digitalización de la cotidianidad, gracias al avance tecnológico de la comunicación. Las redes de información, en particular, el Internet, atraviesan nuestras vidas. A partir de todos ellos, los miedos y los goces individuales se han cambiado de morada: la ciudad ya no es el centro de muchos de nuestros placeres y temores; los cuales cada vez son más empujados al ciberespacio de modo individual.

Así, los cambios culturales, políticos y económicos relacionados con las TICs transcurren básicamente en el ciberespacio. Ese espacio virtual que no da forma específica a identidades locales, pero sí a subjetivaciones logrando la configuración de comunidades virtuales, que a priori pueden resultar tan "desterritorializadas". La acción cultural local definida, en esencia, como territorial quedaría ciertamente desubicada en ese ciberespacio desterritorializado y perdería su referencia determinante, es decir, ese marco de espacios que permiten la interacción cara a cara.

Internet es un nuevo espacio, la pista donde circulan nuestros miedos, los mitos, la muerte, el oráculo de la predicción del futuro de las catástrofes; pero también nos muestra la belleza, el nuevo goce subjetivo, el placer del conocimiento, al alcance de todos los individuos (más no colectividades) con un simple *enter*. En otras palabras, es el lugar del encuentro del miedo y el goce. En el ciberespacio, los territorios no son excluyentes, son espacios sociales y sólo existen cuando son practicados por la diversidad de personas que subjetivan lo que se podría decir: es la sociedad.

El ciberespacio está formado por una infinidad de espacios y de grupos superpuestos e interconectados que, cuando asumen una identidad y un nombre propio, se convierten en nuevos territorios. De ahí que, el ciberespacio permite alojar en su dimensión virtual a comunidades locales y procesos de subjetivación, es decir, procesos de apropiación, de reconfiguración de identidades, cuyo carácter no es sólo psicológico sino también político.

Aunque el ciberespacio no sustituye al espacio físico en la acción cultural local, lo complementa, al igual que lo lleva a un extremo más radical. La plaza, la que se llenaba a rebosar con motivo de fiestas, festejos, festivales, ferias y celebraciones diversas constituía el escenario por excelencia que ilustra esta identificación entre cultura y territorio local; la ciudad aportaba la condición previa para el ejercicio de la cultura: la posibilidad de interrelación, cara a cara, del encuentro ciudadano en los espacios y equipamientos de uso común. Lo que está pasando en Internet es algo similar y algo más que eso, pues si bien es una plaza, no lo es en el mismo término, y aunque asemeja a una especie de ciudad donde se practique nuevas formas de sociabilidad, tampoco lo es en la misma medida, ya que lo que acontece en su entorno implica que los individuos realizan procesos de subjetivación, de construcción de identidades, de debate acerca del yo que no necesariamente se veía en los espacios locales públicos.

Se podría afirmar que en el ciberespacio existen interacciones, usos y apropiaciones que adquieren un valor para los individuos. El ciberespacio se convierte, de este modo, en un acto de magia en un lugar, un punto de encuentro, donde se producen contactos de diversas formas, búsqueda de diversos placeres, sexualidades, conocimientos..., todo un sinnúmero de actos y prácticas comunicacionales. Aunque se los podía realizar en una plaza pública, no todos ellos en dicho lugar tendrían la consistencia actual que provee el ciberespacio. Es evidente que no estamos en un lugar social como el que se vivía antaño. Si se sabe que "un lugar puede definirse como un lugar de identidad, relacional e histórico." (Augé, 2002: 83), el de Internet es un no-lugar.

Entonces, Internet es el ejemplo más claro de un no-lugar ya que es al mismo tiempo un sitio de anonimato y a la vez de reconocimiento: nadie sabe quién es, quién chatea con quién. Aunque el acto de chatear brinde la oportunidad de relacionarse con otras personas y reconocerse esto da paso a la construcción de nuevas identidades. Todo este proceso supondría claramente el paso de la transformación de un no-lugar a un lugar, es decir, de lo virtual a la vida en el mundo de la realidad específica: Internet a su vez siempre devuelve al ciberneteca a su propia realidad. Internet, por lo tanto, "es un nuevo espacio público, social, es el nuevo territorio donde la cultura contemporánea narra sus mitos y sus miedos, manifiesta sus gores y miedos." (Parra Orozco, 2005: 233).

Se puede afirmar que en el ciberespacio, los territorios no son excluyentes. El ciberespacio es el espacio social puro y sólo existe cuando es practicado, cuando hay gente en él, cuando se llena de una sociedad. El ciberespacio, el de Internet, está formado por una infinidad de espacios y de grupos superpuestos e interconectados que, cuando asumen una identidad y un nombre propio, se convierten en nuevos territorios. El ciberespacio permite alojar en su dimensión virtual a comunidades locales. En el ciberespacio, al igual que en la ciudad, existen diversos grupos, que constantemente están en búsqueda de identidades, deseos comunes del goce y el deseo:

Existen tribus de goce digital, clasificadas por preferencias sexuales, intereses académicos, afinidades musicales, gustos deportivos, diferencias generacionales o de género, en el ciberespacio es un espacio de-mostrar identidad o construirla, mantenerla o mostrarla. (Parra Orozco, 2005: 234).

Todo esto conlleva, que las tecnologías de la información y comunicación se desarrollen de una manera tan veloz, incidiendo en la capacidad de asimilación de los seres humanos que no pueden llegar a asimilar ni entender los nuevos contextos de la tecnología en la comunicación, en la cotidianidad.

La noción de comunidad virtual se ha hecho muy popular en la sociedad actual, sin embargo, ¿qué es una comunidad de este tipo? La definición más clásica sobre estas comunidades fue propuesta por Howard Rheingold que la conceptualiza como:

Conjuntos sociales que surgen de la Red cuando una cantidad suficiente de gente lleva a cabo discusiones públicas durante un tiempo suficiente, con suficientes sentimientos humanos como para formar redes de relaciones personales en el espacio cibernético. (Rheingold : 2004:67).

Otros insisten en el papel que tiene lo tecnológico a la hora de crear grupos. Así, afirman que: cuando las redes informáticas unen a las personas tanto como a las máquinas, se transforman en redes sociales, a las que llamamos redes sociales sostenidas por ordenadores (Katz,y Rice: 2002:234). No importa cómo se las caracterice, la noción de cibercultura tiene que ver con una serie de fenómenos sociales, que en muchos casos pueden asimilarse a las características de lo que entendemos normalmente por: grupos, en la vida real. Entre las principales

características de las ciberculturas se pueden citar: la relación que establecen las personas (integrantes) al participar de un determinado espacio virtual con un interés común; la interdependencia que se crea entre los y las integrantes; el hecho de tener un bagaje compartido que les permite la comunicación y que les genera un sentimiento de pertenencia colectiva. Como ha descrito Lévy, la cibercultura es un conjunto de sistemas social-técnico-culturales, que tienen lugar en la virtualidad.

Las ciberculturas nacen en el seno de sociedades tecnologizadas que configuran nuevas formas de dominación cultural, donde el intercambio material y simbólico está en constante movimiento. Para Martín-Barbero, las ciberculturas son una reconfiguración social mediada por las tecnologías de la información:

El cambio tecno-social está ligado a las transformaciones de la sensibilidad, la ritualidad, las relaciones sociales, las narrativas culturales y las instituciones políticas, que están produciendo una novedosa relación entre movimientos y colectivos sociales y las Tecnologías de la Información y la Comunicación, entre saberes locales y una acción política que no pasa por las instituciones tradicionales, ni por sus estrategias, programas y políticas de acción, sino por una comunicación en red, por dispositivos digitales y móviles, blogs, y, en general, por los espacios de interacción en Internet. (Martín-Barbero:12:2003).

Mientras que, Martín Hopenhayn describe a la cibercultura como: "las culturas virtuales son conjuntos de sistemas de intercambio simbólico en redes virtuales mediante los cuales se configuran sentidos colectivos, formas de representar lo real y nuevas sensibilidades."

(Hopenhayn, 2002: 284).

Con las ciberculturas se reconfiguran tanto los sentidos, las representaciones y las sensibilidades. En este sentido, las culturas virtuales se convierten en un nuevo espacio público, donde las relaciones se convierten en un rompecabezas social y un doble movimiento hacia el centro y periferia de la tecnología. Adicionalmente, hay una pérdida de la familia, de la nacionalidad, donde la anarquía del conocimiento es clave, ya que cada individuo produce su propio conocimiento. No hay reglas colectivas que impongan comportamientos sociales.

Otro aporte conceptual de cibercultura lo da el antropólogo Arturo Escobar. Para él, la cibercultura es un conjunto de rituales mediados por las tecnologías que posibilita a

los seres humanos sentir y gozar nuevas experiencias de convivencia y que tiene como particularidad:

(a) Inteligencia artificial, particularmente tecnologías de computación e información; y (b) la biotecnología. Es posible separar estos dos conjuntos de tecnologías para propósitos analíticos; sin embargo, no es una coincidencia que los dos hayan alcanzado su actual auge de manera simultánea. Mientras que las tecnologías de la computación y la información están trayendo a discusión un régimen de tecno-socialidad, considerado como un proceso de construcción sociocultural puesto en acción en el despertar de las nuevas tecnologías; las biotecnologías están dando lugar a la bio-socialidad un nuevo orden para la producción de vida, de naturaleza y del cuerpo a través de intervenciones tecnológicas fundamentadas en la biología. Estos dos regímenes forman la base de lo que yo llamo cibercultura (Escobar: 2005:15).

La cibercultura es la fusión de nuevas organizaciones sociales y de la nueva producción tecnológica, donde los conceptos e ideologías juegan un papel mediador sobre el uso y la apropiación de las organizaciones sociales y de las tecnologías de la información, es decir, la cibercultura es una manifestación cultural contemporánea.

#### **4. A MANERA DE CONCLUSIÓN**

Las ciberculturas pueden ser entendidas desde varias aristas. El primer acercamiento se da cuando Internet comenzó a ser utilizada por los civiles, básicamente, por parte de docentes universitarios, artistas y los ciberpunk. Se caracterizó por la difusión de artículos académicos, artísticos y periodísticos, sobre “el uso de Internet como metáfora de una nueva frontera civilatoria.” (Rueda, 2008:9).

La segunda aproximación se da con la masificación del uso del Internet y en la formación de las comunidades y entidades *on-line*. En este momento, las ciencias sociales comienzan a estudiar estos nuevos movimientos sociales. “La cibercultura empieza a ser considerada como un espacio de empoderamiento, construcción, creación y comunidad en línea.” (Bonilla, Cliche, 2001:27). Debido a la expansión tanto de la computadora como del Internet, especialmente, por parte de la población de los países tecnológicamente desarrollados.

EL tercer acercamiento se basa en los estudios de acceso a las nuevas Tecnologías de la Información y Comunicación, así como los discursos en Internet y las brechas digitales entre países. Estas tres aproximaciones han configurado los estudios sobre las comunidades virtuales. A diferencia de los dos primeros aspectos, las aportaciones del los países de la periferia tecnológica como América Latina ha sido importante, debido a la masificación de las Tecnologías de la Información y Comunicación a escala planetaria. Las aportaciones a los estudios ciberculturales desde América Latina han sido relevantes especialmente con: Martín-Barbero, Orozco, García-Canclini, Hopenhayn, entre otros, destacan cómo el lugar de la cultura cambia cuando la mediación tecnológica deja de ser instrumental para separarse y convertirse en nuevos modos de percepción y lenguajes. (Rueda: 2008: 10). Parafraseando a Martín-Barbero, en las ciberculturas hay una deslocalización de los conocimientos y de las instituciones del saber y un emborramiento de la razón e imaginación, arte, ciencia y naturaleza.

Uno de las reflexiones más importantes sobre los estudios ciberculturales, son los planteados por filósofos contemporáneos como: Haraway, Slotedijk, Latour, que describen la teoría del actor-red. Aquí se estudia a la cibercultura como grupos de individuos que reconfiguran los usos y apropiaciones tecnológicas, para conseguir formas específicas de poder y producción de conocimientos, posibilitando la apertura de espacios de comunicación humana.

Las dinámicas sociales ciberculturales se basan en la comunión entre espacios tecnológicos y las necesidades humanas de multiplicar las opciones de conocimiento y relaciones sociales. Tirado y Gálvez describen a la ciberculturas como espacios de alta movilidad social y sentimental:

No obstante, la idiosincrasia de las comunidades virtuales trasciende las dinámicas que se dan en los grupos, ya que emergen y se desarrollan en un entorno muy diferente al de la vida presencial: el ciberespacio. Hasta tal punto es así que podemos afirmar que la naturaleza de las comunidades virtuales radica en su configuración sociotécnica. Esto implica, por ejemplo, no tener que coincidir ni en el espacio ni en el tiempo para establecer una comunicación significativa; que los y las integrantes no participan con la forma habitual de su cuerpo, sino con la forma de una determinada simulación digital que configura virtualmente la identidad; que esta reconstrucción de la identidad es posible gracias al anonimato que permite la Red, y que las configuraciones que toman las relaciones que se establecen son muy inestables y efímeras. Todo ello nos lleva a entender la comunidad virtual como un colectivo de entidades en completa interacción. Éstas pueden ser humanas y no humanas: hablamos de los robots que operan en muchos entornos virtuales, que animan las conversaciones provocando la interacción, etc. Y todas estas entidades se conforman y definen a partir de su interrelación y de la relación de necesidad que establecen con la

tecnología. Es decir, la tecnología opera en estos casos como condición de posibilidad y factor constitutivo de la interacción: los entornos virtuales son el fundamento de la comunidad virtual. Y no deberíamos olvidar, finalmente, que esta relación es de carácter comunicativo en un sentido general, o sea, que la relación provoca la aparición de cualidades no esperadas que se añaden a las competencias que ya tenían las entidades antes de la interacción. (Tirado , Gálvez, 2007:33-34)

Las ciberculturas comienzan a constituirse en el nuevos *Ethos* de la humanidad, es como si la Revolución francesa del siglo XVIII, comenzara de nuevo, pero con mayor intensidad. La igualdad y la fraternidad son dos de los aspectos presentes en la ciberculturas entendiendo que cada grupo virtual tienen sus propios códigos. En este nuevo *Ethos* se concentra una nueva felicidad donde los intereses particulares se conjugan con los intereses colectivos, cada quién es quien desea ser, pues no hay una imposición cultural de pertenecía. Cada uno es libre de entrar y salir cuantas veces lo deseé.

## BIBLIOGRAFÍA

- Baudrillard, J. (1997). *La ilusión del fin*. Anagrama, Barcelona. 57-63.
- (1994). *El Otro por sí mismo*. Anagrama, Barcelona. 43-63.
- Bonilla, M. Cliche, G. (2001). *Internet y sociedad en América Latina y el Caribe*, FLACSO. Quito. 20-33.
- Escobar, A. (2005). "Bienvenidos a Ciberia, notas para una antropología del ciberespacio". *Revista de Estudios Sociales*, Santiago, 2005. 15-34.
- Hopenhayn, M. (2002). "Conjeturas sobre la cibercultura. Una perspectiva general y algunas consideraciones desde América Latina", En: Fernando Calderón, *¿Es sostenible la Globalización en América Latina?* Fondo de Cultura Económica, Buenos Aires. 179-203.
- Katz J, J Rice R, (2006). *Consecuencias sociales del uso de Internet*. UOC. Barcelona.
- Martín-Barbero, J. (2003). "Saberes hoy: diseminaciones, competencias y transversalesidades", *Revista Iberoamericana de Educación, OEI*, No 32. 17-34.
- Marzano, M. (2006). *La pornografía o el agotamiento del deseo*. Manantial. Buenos Aires.
- Mirzoeff, N. (2001). *Introducción a la cultura audiovisual*. Paidós. Barcelona. 9-17.
- Parra, G. (2006). Miedos y goces: de la Ciudad al ciberespacio. En: Pereira J, Villadiego M. *Entre Miedos y Goces*, Editorial Pontificia Universidad Javeriana, Bogotá.
- Rheingold, H. (2004). *Multitudes inteligentes*, Gedisa, Barcelona.
- Rueda, R. (2008) Cibercultura: metáforas, prácticas sociales y colectivas en red. En *Revista Nómadas*: 23-47.
- Tirado, F. Gálvez, A. (2007). "Comunidades virtuales, ciborgs y redes sociotécnicas: nuevas formas para la interacción social". *Digit HUM. Revista Digital D'Humanitats*, 4: 33-34.
- Turkle, S. (1997). *Vida en la pantalla*, Paidós, Madrid.
- Virilio, P. (2002). *El arte del Motor*. Manantial., Buenos Aires.
- Zizek, S. (2006). *Cuerpos sin Órganos*. Pre-Textos. Valencia.