

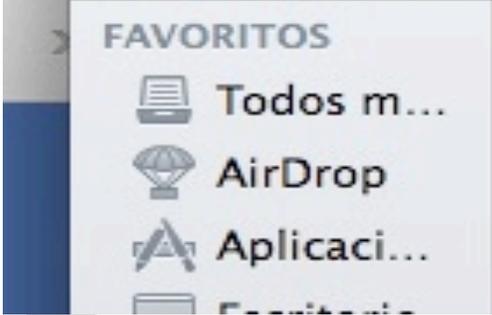
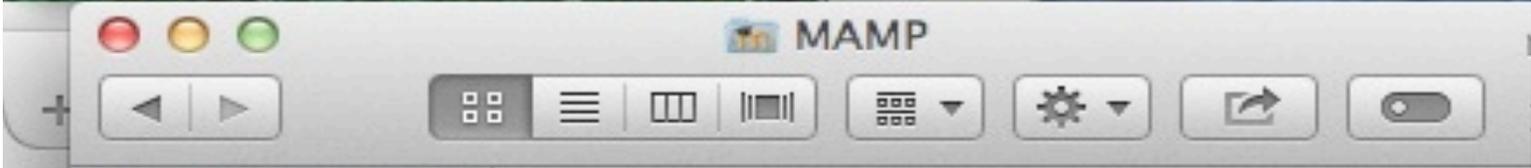


ISBN: 978-607-9063-24-5  
9 786079 106324 5

**VIRTUALIDAD,**

**CIBERESPACIO Y**

**COMUNIDADES VIRTUALES**



MAMP

Luis Manuel Martínez Hernández  
Paula Elvira Geceñas Torrero  
Verónica Clementina Ontiveros Hernández

Link to Moodle26



# **Virtualidad, ciberespacio y comunidades virtuales**

Coordinadores:

Luis Manuel Martínez Hernández

Paula Elvira Ceceñas Torrero

Verónica Clementina Ontiveros Hernández

Autores:

**Luis Manuel Martínez Hernández**

Universidad Juárez del Estado de Durango (UJED)

Instituto de Investigaciones Históricas - UJED

Facultad de Ciencias Exactas – UJED

Facultad de Psicología – UJED

Universidad Pedagógica de Durango

Red Durango de Investigadores Educativos, A. C.

**María Elizabeth Leyva Arellano**

Facultad de Ciencias Químicas – UJED

Área Básica - UJED

**Luisa Fernanda Félix Arellano**

Escuela de Lenguas - UJED

**Paula Elvira Cecenas Torrero**

Universidad Pedagógica de Durango

**Verónica Clementina Ontiveros Hernández**

Universidad Pedagógica de Durango

Primera Edición: julio de 2014  
Editado en México.  
ISBN: 978-607-9063-24-5

Editor:  
Red Durango de Investigadores Educativos, A. C.

Coeditores:  
Universidad Juárez del Estado de Durango  
Benemérita y Centenaria Escuela Normal del Edo. de Dgo.  
Universidad Pedagógica de Durango  
Centro de Actualización del Magisterio (Durango)  
Instituto Universitario Anglo Español  
Instituto de Investigaciones Históricas - UJED  
Facultad de Ciencias Exactas – UJED  
Facultad de Psicología - UJED  
Facultad de Ciencias Químicas - Durango – UJED  
Escuela de Lenguas - UJED  
Área Básica – UJED

Diseño de portada: Luis Manuel Martínez Hernández

Corrección de estilo: Mtra. Paula Elvira Ceceñas Torrero

Este libro no puede ser impreso, ni reproducido total o parcialmente por ningún otro medio sin la autorización por escrito de los editores. Editado en México.

Los logotipos e imágenes de la portada son marcas registradas de sus respectivas compañías.

## PRÓLOGO

En la actualidad el uso de la tecnología es necesario en todos los ámbitos laboral, económico, cultural, educativo y social como un medio inmediato de comunicación. Ante esta necesidad surgen una serie de conceptos nuevos que facilitan la cercanía entre las personas que aunque estén alejadas de los cambios presentes y separadas por la distancia, les facilita a dichas personas que la comunicación sea inmediata.

Este libro es una obra más que presenta la Red Durango de Investigadores Educativos, A. C. (ReDIE) como una aportación de los autores Luis Manuel Martínez Hernández, Elizabeth Leyva Arellano y Luisa Fernanda Félix Arellano, catedráticos de la Universidad Juárez del Estado de Durango.

En este libro que hoy los autores presentan y que tienen a bien compartir con todos ustedes lectores interesados en el uso de las tecnologías, nos dan a conocer sobre los términos Virtualidad, Ciberespacio y Comunidades Virtuales.

Se espera que la lectura de esta obra permita despertar su interés por clarificar dichos términos y ampliar el panorama en su uso de las tecnologías y no como erróniamente se cree.

Virtualidad, Ciberespacio y Comunidades Virtuales para algunas personas se relacionan básicamente con la computadora, aunque son conceptos que tienen otras acepciones demasiado amplias e importantes en la actualidad.

# ÍNDICE

<b>CONCEPTO DE VIRTUALIDAD</b>	<b>6</b>
Luis Manuel Martínez Hernández, Paula Elvira Ceceñas Torrero, Verónica C. Ontiveros Hernández	
Origen y Significado de Virtual	6
La irrealidad como realidad virtual	17
De los mundos angélicos a los mundos virtuales	27
El enigma y el deseo	29
La virtualización de la Economía	30
Virtualización de lo Humano	33
Operaciones de virtualización	34
La virtualización de la inteligencia y la constitución del sujeto	36
Bibliografía	38
<b>QUÉ ES EL CIBERESPACIO</b>	<b>44</b>
Luis Manuel Martínez Hernández, María Elizabeth Leyva Arellano, Luisa Fernanda Félix Arellano	
Ciberespacio	44
Redes de área local	53
El cruce cuerpo-espacio cibernético	74
Redes sociales mas conocidas en el mundo	81
A modo de Conclusión	85
Bibliografía	89
<b>COMUNIDADES VIRTUALES</b>	<b>93</b>
Luis Manuel Martínez Hernández, María Elizabeth Leyva Arellano, Luisa Fernanda Félix Arellano	
¿Qué es una comunidad?	93
Cultura	103
Cultura de Masas	110
Cibercultura	117
Comunidad Virtual	119
Comunidades que se forman gracias al internet, lo que permite crear un mundo virtual	123
Agrupación de personas en cuanto a un fin común	124
Comunidad que se forma con la agrupación de las TIC's	127
A manera de conclusión	133
Bibliografía	139

## **CONCEPTO DE VIRTUALIDAD**

### **Resumen**

Hoy en día, utilizamos palabras o términos que creemos que son nuevos o les damos un nuevo significado, pero en muchas de las ocasiones revitalizamos o reconstruimos esta palabra dándole un nuevo significado a partir de los anteriores, tal es el caso de la palabra virtual la cual tiene varias acepciones pero no son nuevas, sino desde los griegos se utiliza esta palabra dándole un significado especial, aunque en nuestros días se relaciona básicamente con el mundo de la computadora, esta palabra también se utiliza para el dinero virtual, educación virtual, comunidades virtuales, entre otros muchos campos en los que se utiliza dicha palabra.

### **Origen y Significado de Virtual**

Desde tiempos remotos se ha utilizado la virtualidad más que como algo que existe, gracias al sensorio (no es lo mismo que nuestros cinco sentidos); pero actualmente el concepto de virtualidad se utiliza no solo en algo inexistente o juegos, sino que se utiliza en espacios económicos, financieros, el trabajo, el mercado, el arte, la inteligencia colectiva, administrativos, científicos y educativos como lo son la lectura, escritura, el ciberespacio y las aulas virtuales, entre otros muchos.

La palabra Virtualidad proviene desde los orígenes de Platón cuando comenta que el conocimiento se genera por medio de las ideas y de imágenes que el hombre capta de su contexto. Sí el hombre tiene la capacidad de imaginar y de contextualizar la realidad; entonces la palabra virtualidad significa que por medio del proceso imaginario permite al hombre entrar en otro proceso que es el de aprendizaje; por medio de él podemos transformar la realidad y a su vez

entenderla.

Para el autor Josep Duart la virtualidad es una apariencia de la realidad y esta definida como un proceso imaginario; por ello lo que aprendemos de un sistema de computo aparenta ser real porque se estudia de la realidad pero no es real debido que no estamos en tiempo real; esto es lo que llamamos realidad virtual.

Gilfés Deleuze en Levy (1999) nos habla sobre la definición de virtual: “Lo virtual posee una realidad” en tanto que para Roy Ascott también en Levy (1999) menciona que “La realidad virtual corrompe la realidad absoluta.”

Para Duart (2008) observa que

“los nuevos significados que genera la realidad de los entornos virtuales nos conduce a entender la virtualidad como un espacio creativo (en Levy, 1999), como algo que genera situaciones distintas que hasta ahora no existían. Lo que cambia en la virtualidad es sobre todo el potencial comunicativo, la interacción. La virtualidad establece una nueva forma de relación entre el uso de las coordenadas de espacio y de tiempo. La virtualidad supera las barreras espacio temporales y configura un entorno en el que la información y la comunicación se nos muestran asequibles desde perspectivas hasta ahora desconocidas al menos en cuanto a su volumen y posibilidades”.

Michel Serres, en Levy (1999), ilustra el tema de lo virtual como «fuera de ahí». La imaginación, la memoria, el conocimiento y la religión son vectores de virtualización que nos han hecho abandonar el «ahí» mucho antes que la informatización y las redes digitales. Desarrollando este tema, Michel Serres, el autor del libro Atlas abre indirectamente una polémica sobre la filosofía heideggeriana del «ser ahí». «Ser ahí» es la traducción literal del alemán Dasein que en alemán filosófico clásico significa existencia y en la obra de Heidegger existencia humana —ser un ser humano—. Pero, precisamente, no ser de ningún

«ahí», aparece en un espacio inasignable (¿dónde tiene lugar la conversación telefónica?), no actúa más que entre cosas claramente situadas o no está solamente «ahí» (como todo ser pensante), no impide existir. Aunque la etimología no prueba nada, señalemos que la palabra existir procede precisamente del latín *sistere*, estar situado, y del prefijo *ex*, fuera de. ¿Existir es estar ahí o salir de? ¿Dasein o existencia? Todo sucede como si la lengua alemana subrayara la actualización y el latín la virtualización.

En la actualidad la sociedad está atendiendo éste fenómeno social, que se basa principalmente en el Internet y el cual cambia a un ritmo acelerado, incomparable en tiempo real a otro tipo de tecnología que se dio en el pasado. Pero, como diferencia, el Internet o la Red crean un espacio de relación poco explorado en el que la interacción *–a tiempo real o en diferido, y de forma personal o multidireccional–*, así como el acceso a la información desempeñan un papel determinante.

La virtualidad que se da en los espacios de interacción está formada por personas que son capaces de sentir y de manifestarse siempre, teniendo sobre todo responsabilidad y valores éticos. En ese espacio relacional las personas nos comunicamos, interactuamos e intercambiamos información. Si vemos estas relaciones detenidamente podemos observar que las personas actuamos en la virtualidad de forma similar a como desarrollamos nuestras acciones en otros espacios de nuestras vidas, ya que la virtualidad de por sí no nos hace diferentes.

En este sentido, Duart (2008) nos dice que

“el marco de referencia cambia en la virtualidad y ello, sin duda, configura un nuevo espacio en el que las reglas, las costumbres, las formas de hacer y de comunicarse no serán las mismas. Ahora bien, de ahí no podemos deducir que exista una nueva ética en Internet. En todo caso debemos concluir que, si bien los valores, entre ellos, la moral, continúa siendo la misma porque forma parte de las

personas, lo que sí puede cambiar es el modo de manifestarla y de expresarla. El nuevo espacio que la Red configura conduce a nuevas posibilidades comunicativas y relacionales”.

Levy (1999) conceptualiza lo virtual como: “virtual se suele emplear a menudo para expresar la ausencia pura y simple de existencia, presuponiendo la «realidad» como una realización material, una presencia tangible. Lo real estaría en el orden del «yo lo tengo», en tanto que lo virtual estaría dentro del orden del «tú lo tendrás», o de la ilusión, lo que generalmente permite utilizar una ironía fácil al evocar las diversas formas de virtualización”.

La palabra virtual procede del latín medieval *virtualis*, que a su vez deriva de *virtus*: fuerza, potencia. En la filosofía escolástica, lo virtual es aquello que existe en potencia pero no en acto. Lo virtual *tiende* a actualizarse, aunque no se concretiza de un modo efectivo o formal. El árbol está virtualmente presente en la semilla. Con todo rigor filosófico, lo virtual no se opone a lo real sino a lo actual: virtualidad y actualidad sólo son dos maneras de ser diferentes.

En este punto, hay que introducir una distinción fundamental entre posible y virtual, que Gilíes Deleuze explica en *Diferencia y Repetición*. Lo posible ya está constituido, pero se mantiene en el limbo. Lo posible se realizará sin que nada cambie en su determinación ni en su naturaleza. Es un real fantasmagórico, latente. Lo posible es idéntico a lo real; sólo le falta la existencia. La realización de un posible no es una creación, en el sentido estricto de este término, ya que la creación también implica la producción innovadora de una idea o de una forma. Por lo tanto, la diferencia entre real y posible es puramente lógica.

En cuanto a lo virtual, no se opone a lo real sino a lo actual. A diferencia de lo posible, estático y ya constituido, lo virtual viene a ser el conjunto problemático, el nudo de tendencias o de fuerzas que acompaña a una situación, un acontecimiento, un objeto o cualquier entidad y que reclama un proceso de

resolución: la actualización. Este conjunto problemático pertenece a la entidad considerada y constituye una de sus principales dimensiones. El problema de las semillas, por ejemplo, consiste en hacer crecer un árbol. La semilla «es» el problema, pero no es sólo eso, lo cual no significa que «conozca» la forma exacta del árbol que, finalmente, extenderá su follaje por encima de ella. Teniendo en cuenta los límites que le impone su naturaleza, deberá inventarlo, coproducirlo en las circunstancias de cada momento.

*Por un lado, la entidad lleva y produce sus virtualidades:* un acontecimiento, por ejemplo, reorganiza una problemática anterior y puede ser objeto de interpretaciones diversas. *Por otro lado, lo virtual constituye la entidad:* las virtualidades inherentes a un ser, su problemática, el vínculo de tensiones, presiones y proyectos que las animan, así como las cuestiones que las motivan constituyen una parte esencial de su determinación.

Se puede observar que existe virtualidad en las relaciones humanas pues lo virtual no solo es parte de la comunicación e información, sino que afecta además a los cuerpos, al funcionamiento económico, a la colectividad, a la sensibilidad de los humanos al ejercicio de la inteligencia.

Es de vital importancia hacer hincapié en el proceso de la virtualización que ha sido excesivamente rápido y desestabilizante para el ámbito socio-estructural, ya que la virtualización es el proceso clave en ese cambio de paradigmas en el que el Internet está inmerso junto o como parte de las relaciones humanas, siendo un proceso, un movimiento de conversión constante.

Debe quedar claro que el concepto de virtual es un proceso inverso a la actualización ya que es una forma de ser que favorece a los procesos de creación, abre horizontes, cava pozos llenos de sentido bajo la superficialidad de la presencia física inmediata, como lo señala Levy en su libro en donde analiza a lo virtual desde “lo real o lo actual hacia lo virtual”.

Para este autor es de vital importancia el concepto de lo real y la confrontación asumida por las personas entre real y lo virtual, para ello propone que existe una línea en donde están lo real y lo virtual y a partir de ella se generan diferentes formas de virtualización, así la virtualización surge a partir de la idea de realidad, la posibilidad, la actualidad, y la virtualización, propiamente dicha. Esto permite que lo virtual y lo real no son opuestos, sino distintas formas de ser. De esta forma, la entidad produce virtualidad, ya que genera concepciones de un hecho, y lo virtual constituye una entidad.

Por su parte la actualización refleja en un hecho de contestación a esa virtualidad, ya que lo real es un posible y lo actual el hecho en sí, como respuesta a un proceso, visto de esta manera, la definición de la virtualización es un desplazamiento, no una transformación de lo real, sino más bien una continuación, una extensión de lo real, un proceso inexorable entre estos supuestos.

Es por ello que Levy inicia una discusión entre el hecho inmanente de la desterritorialización a través de la virtualización, los modos de tiempo y espacio cambian, las maneras de estar juntos, de relacionarse. El tiempo y el espacio se ven desafiados por la posibilidad de cambiarlos, y atravesar con lo virtual las barreras que impone un espacio tiempo.

Por su parte el autor Youngblood señala que el adjetivo Virtual, no debe de entenderse aquí en oposición a real sino más bien a algo actual y que denota la mera posición de una realidad existente en estado conceptual, lo virtual, recordemos que esta palabra se deriva del latín virtualis que significa gran potencialidad, es una especie de realidad fantasmagórica que existe y que no existe; es real todos los efectos prácticos pero no lo que parece; por otro lado el concepto que tiene la real academia española de la palabra virtualidad es del latín Virtus (fuerza o virtud), alude como adjetivo a lo que tiene para producir un efecto, aunque no lo produce del presente.

En este momento, es importante tener una definición de virtual para poder contrastarla con lo dicho anteriormente, a este respecto el diccionario Herder (1996) nos da la siguiente:

Del latín *virtus*, fuerza, virtud. Capacidad de provocar un efecto aunque no se ejercite en el momento presente. En general, se opone a real o efectivo. Para la Escolástica la noción de lo virtual era equivalente a la de lo potencial, aunque desde Tomás de Aquino, de la misma manera que la virtud supone una perfección en la potencialidad orientada a la acción, lo virtual se concibió como una potencialidad con un alto grado de perfección capaz de actualizarse, es decir, se concibió como una potencialidad con un alto grado de perfección.

Para Leibniz, lo virtual designa el modo de ser de las ideas innatas, que residen en el alma y poseen todas sus determinaciones, de manera que basta con que sean pensadas para que se actualicen o pasen a ser acto. También concibe como virtual a la sustancia, que no es mera potencialidad (como la materia), ni es tampoco acto puro (como Dios). En la filosofía contemporánea esta noción ocupa un lugar destacado en el pensamiento de Bergson, para quien lo virtual es lo opuesto a lo posible, pero también se opone a lo actual. Deleuze ha insistido en la importancia de esta noción en el pensamiento bergsoniano; lo posible no es real, y lo virtual no es actual pero, en cuanto virtual, posee una realidad. Lo virtual crea, en un proceso en el que surge la imprevisible novedad y la diferencia. Así interpreta Bergson el proceso evolutivo regido por el élan vital: la evolución va de lo virtual a lo actual, y éste es un proceso de plena creación, no de mera repetición de lo posible entendido a imagen de lo real. Lo posible es solamente una duplicación de lo real que se proyecta en el pasado y al que se le quita la realidad, mientras que lo virtual es real, pero no idéntico al producto de su actualización. La confusión entre lo posible y lo virtual engendra pseudoproblemas, como los que están en la base de los malentendidos metafísicos tradicionales.

Actualmente hablar de Virtualidad es hablar de bits el cual es utilizado por una computadora para emular algún espacio que así como podemos decir que es irreal, para alguno de nuestros sentidos es real ya que podemos interactuar con él, pero la virtualidad como medio nos permite conocer nuestro entorno y actuar por medio de ellos, es decir, del sistema numérico binario (0, 1), podemos escuchar, leer y ver imágenes digitales; por lo tanto “el sistema binario, permite la traducción y codificación de palabras, números y otras variables en series de ceros y unos, para procesarlos por medio de microprocesadores; esto explica las características básicas de la tecnología y su dimensión revolucionaria” (Rada, 1997).

Esas combinaciones de ceros y unos han dado origen, tras un complejo proceso, a la explosión de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC'S) y a la convergencia tecnológica de televisión, telecomunicaciones e informática en un único paradigma digital. Esta revolución, visible claramente en los últimos 10 o 12 años en el fenómeno de Internet, viene acompañada de un discurso bastante homogéneo que resalta el rol democratizador del acceso a la información disponible y de las posibilidades de crear información.

Es importante tener en cuenta que existen tres niveles de comunicación que son cualitativamente diferentes. El primero es el de la comunicación física que efectivamente es posible gracias a los bits (siempre para quien tenga los medios), acceder a los lugares más remotos del mundo, ver noticias al instante, enviar correos electrónicos; es decir, obtener datos. El segundo nivel es el de la información; además de conectarse, debe ser posible conseguir información con algún sentido y no una simple acumulación de aquellos datos, lo que ya implica cierto trabajo de elaboración, y el tercer nivel es la correlación de la información la cual forma parte de un sistema integrado cuya dimensión puede ser muy variable.

Así, por ejemplo, los hechos y fechas de nuestra historiografía son los datos básicos; tendremos información cuando esté claramente expuesto qué fue lo que pasó en cada ocasión y generaremos contenido cuando integremos las

descripciones en un todo coherente que eventualmente las cuales pueden estar en un medio magnético de tipo digital (ceros y unos).

Así, podemos resumir que los Bits actúan como una señal de información que viaja al mismo tiempo que la velocidad de la luz junto con los electrones que al llegar a un sistema computarizado se transmiten por impulsos electrónicos y se codifican en señales digitales, por ello podemos almacenar en una PC millones de Bits que son transformados en textos, sonidos e imágenes digitales.

De esta forma se puede observar que la virtualidad tiene varios efectos, pero principalmente podemos decir que si la educación tiene un proceso de enseñanza-aprendizaje y esta nos permite conceptualizar la realidad objetiva y además imaginarla lo cual es parte del sensorio, entonces la educación virtual significa que a medida que el profesor y el alumno puedan tener la capacidad de imaginar los mismos fenómenos, conceptualizarlos y transformarlos de acuerdo a su contexto a través del uso de los hipertextos, medios hipermedia y libros duales.

Mirándolo a través de la teoría de sistemas nos permite conceptualizar y aprender nuestra realidad objetiva, subjetiva y subjetiva, entonces la educación virtual forma parte de la teoría general de sistemas cuando profesor- alumno-sociedad han creado un análisis crítico que permite tener aprendizajes por medio del uso de las TIC'S.

Actualmente, muchas ramas del conocimiento se pueden acceder a través de la Web, lo que permite que se pueda analizar y conocer la realidad objetiva y subjetiva, todo ello a través del uso de objetos de aprendizaje. En este sentido, la educación virtual nos permite analizar nuestro contexto el cual es aprendido con el uso de medios digitales.

Haciendo una breve reflexión se puede decir que la incrustación del concepto de virtualidad en la educación desencadena lo que ahora se llama la educación

virtual, la cual es una simulación de la realidad objetiva que le permite al maestro acercarse a esa distancia y estudiar y aprender de la realidad formada a través de medios digitales con procesos no presenciales ya que en muchos objetos de aprendizaje tanto el maestro y el alumno se encuentran en distintos tiempos de forma asincrónica y es entonces en donde se puede decir que la educación virtual es una apariencia que sucede en nuestro interior pero que en la realidad no está sucediendo, debido a ello, varios autores utilizan el término real pero no real, que en cierto sentido uno puede decir que es y no es al mismo tiempo, o se es o no se es, entonces es mejor utilizar el concepto de realidad virtual en donde real se refiere a que se estudia la realidad y lo virtual se refiere a que no se tiene contacto físico ni sincrónico con la persona con la que se está llevando el proceso de comunicación, es decir están pero no en tiempo real, por una parte si es de forma asincrónica o si es de forma sincrónica están, pero no pueden tocarse físicamente.

Moreira (2001) concibe que el ser humano percibe y conoce la realidad a través de la experimentación y en consecuencia aprende a través de ella, es este sentido, gracias al uso de los equipos de cómputo se ha podido crear modelos matemáticos de fenómenos naturales (reales) los cuales se presentan entornos simulados e interactivos (virtuales) lo cual permite que el ser humano interactúe con un grupo de personas así como con la computadora y es este tipo de software (basado en inteligencia artificial) el que toma decisiones, se plantea hipótesis que resuelven problemas así como la obtención de habilidades y las capacidades necesarias en la experimentación.

El ver como la educación virtual tiene que ver con la teoría de "Sistemas", ya que según Gómez y Vieites (2000) tiene la percepción de que "los sistemas son un conjunto de elementos que interactúan entre sí para alcanzar una serie de metas u objetivos". Así, si esto lo relacionamos con el proceso enseñanza aprendizaje el cual se genera por medio del intercambio de ideas y dicho proceso es adquirido por medio del análisis y estudio del entorno que nos rodea como lo plantea

Vigotsky, en donde el conocimiento es una retroalimentación de constructos que permite aprender permitiendo así que se de el proceso de la educación.

Pero qué tiene que ver esto con la realidad, para Chiavenato (1998) “La teoría general de sistemas permite generar, formular y conceptualizar la realidad”, entonces se puede decir que la educación permite conocer la realidad a la cual le corresponde al sistema político y a la organización constitucional y territorial, lo cual permite que se forme un sistema complejo en el cual la educación es parte de ello, este sistema le da la oportunidad al alumno de relacionarse con otros medios, por lo tanto, se puede decir que la educación virtual utiliza sistemas abiertos debido a que el alumno y el docente interactúan a través de una computadora conectada a una red ya sea en forma síncrona y/o asíncrona, dando como resultado el aprendizaje colaborativo, esta forma de interacción da como resultado que tanto el alumno como el maestro comprenden la realidad de forma diferente.

Una situación importante de resaltar, es el hecho que en la educación virtual las relaciones entre maestros y alumnos cambia radicalmente, ya que el proceso de enseñanza-aprendizaje en esta modalidad educativa se puede dar de dos formas diferentes: asíncrona y sincronía, ya que este cambio le permite al alumno obtener un espacio y un tiempo para realizar otras actividades a parte de las intelectuales. Esto implica que la idea tradicional de tiempo y espacio que se maneja en educación, cambien radicalmente.

Actualmente la Educación Virtual se encuentra aun en su fase de inicio en México y uno de los factores principales por lo que no ha alcanzado su desarrollo es debido a que los profesores tienen una gran renuencia al cambio, no quieren cambiar su forma tradicional de dar clases en el aula o salón de clases, aunado a ello, el factor económico es otro de ello, pero actualmente en México se le esta dando gran impulso, sin embargo, en la medida en que las instituciones públicas y privadas apoyen a esta modalidad educativa sus costos disminuirán.

Hacer notar que la educación a distancia en sus inicios utilizaba los medios impresos, después con el surgimiento del teléfono se utilizaron las teleconferencias telefónicas y después se creó la televisión educativa con la implementación de las telesecundarias, aunque para muchos la educación a distancia no se encuentra a la altura de la educación tradicional; actualmente es una forma económica de llevar hasta los lugares más apartados la educación de nivel medio superior, superior y posgrado, y aun mejor fuera de nuestro país, ya que los costos por alumno y docente son menores, es por ello que las instituciones de educación superior están abriendo programas educativos virtuales, diplomados y posgrados para poder tener una mayor cobertura con una educación de calidad y con equidad, es por ello que la educación virtual se está abriendo paso frente a la educación tradicional.

### **LA IRREALIDAD COMO REALIDAD VIRTUAL**

Ahora bien, como se ha observado muchas veces se utiliza la palabra virtual como algo irreal, sin embargo no todos están de acuerdo, con esta diferencia semántica de lo real y lo irreal, ya que lo que impera sobre la economía real es la economía financiera, la presuntamente irreal.

La definición del diccionario de filosofía Herder (1997) es:

Del latín res, cosa, objeto, realidad es lo que es o existe de un modo actual u objetivo, por oposición a lo que es una apariencia, una ilusión o una ficción, o a lo que es meramente posible o ideal, o subjetivo. Normalmente, y desde el sentido común, se entiende que lo real es aquello que pertenece al mundo en que vivimos y, por tanto, lo que existe en el espacio-tiempo. Pero la aplicación rigurosa de esta noción espontánea lleva a confundir lo real con lo «independiente» de la mente o con lo material o lo empírico, es decir, aquello que puede ser conocido por los sentidos, con lo que dejarían de tener realidad muchas de las cosas por las que

los hombres se interesan y hasta luchan.

De hecho, lo real debe definirse en consonancia con los presupuestos ontológicos y epistemológicos desde los que se define ser, entre un «ontológico» o realidad en general, esto es, ha de entenderse desde una teoría determinada, pero sobre todo ha de poder diferenciarse de lo que se considera simple apariencia. Para muchos, y en primer lugar para Aristóteles el estudio de lo real incumbe a la metafísica, que trata de lo que existe en cuanto existe, y de la que cabe esperar que dé criterios para distinguir lo que existe de lo que sólo parece existir. El uso de «parecer» por oposición a «ser» no sólo es de sentido común, sino que es también una tradición constante en la filosofía.

La filosofía griega, desde los presocráticos a los grandes sistemáticos, como Platón y Aristóteles, plantea la cuestión fundamental de qué hay que entender por «real», ya sea como arkhé (GDPZ), forma, sustancia o átomos. Heráclito y Parménides son modelos iniciales y opuestos en el planteamiento del problema: lo que hay es pura apariencia, o, al contrario, esta pura apariencia, es realmente lo único que puede conocerse y lo que, por esto mismo, es. Platón construye su teoría de las ideas para combatir el punto de vista del sofista Protágoras, según el cual las cosas son lo que al hombre le parece que son.

Aunque siempre ha sido evidente que lo que las cosas son, se conocen forzosamente desde una cierta perspectiva, a saber, la que ofrece la percepción, la propia experiencia, el conocimiento previo y hasta la propia época. Berkeley es el primero en destacar que el ser de las cosas se manifiesta sólo en la apariencia, esto es, en el fenómeno; hasta el punto de que lo real no es más que lo que aparece: «ser es ser percibido».

Kant hace consistir, en el aparecer del fenómeno, la configuración misma de la experiencia, en el sentido de que conocer algo es poder constituirlo en objeto de experiencia, según las condiciones de posibilidad que el propio sujeto determina;

lo que las cosas son ya no puede quedar separado ni del percibir las ni del entenderlas, pero tampoco del poder percibir las y poder entenderlas.

El idealismo alemán posterior extrema al máximo la producción de la realidad por el espíritu: «todo lo racional es real y todo lo real es racional». El «nuevo realismo» y el realismo crítico de comienzos de siglo, intentan desenmarañar la red compleja entre lo real y lo percibido. La filosofía analítica, la filosofía del lenguaje y las nuevas teorías epistemológicas de filosofía de la ciencia replantean el problema de la realidad, y buscan nuevos criterios de decisión para determinar cuándo puede decirse que un enunciado (empírico) es verdadero (manera epistemológica de decidir sobre lo que se entiende por «real»).

En este sentido, pareciera ser que la realidad no tiene que ver con la virtualidad, pues para H. Rheingold (1994) nos hace referencia a lo virtual ¿Quién no ha leído en algún lugar que se trata de un tema propio de la “tecnología de vanguardia”, de una cuestión que aborda la “última frontera”? Es más: hay quien ha afirmado que la realidad virtual es “el campo de investigación más importante del momento, el más prometedor y el más inquietante, el *mysterium tremendum* que el hombre tendrá que afrontar...”.

Aunque no es tan fácil utilizar la palabra virtualidad en la economía, pues es tan subjetiva ya que se trata de un tema eminentemente metafísico pues es algo que no es suficientemente real, un cierto ente no-ser, una especie de espectro, como si se tratara de una economía fantasma o virtual. Aunque nadie pone en duda este tipo de economía se trata de una economía decisiva en este mundo globalizado, pero sus efectos son tremendamente reales tal es el caso de la quiebra de la aseguradora más antigua y más grande de Estado Unidos de Norteamérica, la AING. Como menciona Collin (2004) ¿Estamos, pues, ante el triunfo de la economía espectral, pero con efectos innegablemente “reales”?

Así se puede decir que la virtualización hace presencia en todas las esferas en

donde la subjetividad se produce. El mercado, las finanzas, la construcción de conocimientos e información, también son de carácter virtual. La economía local y global se organiza de acuerdo a los cambios que ocurren a diario en las diferentes sociedades, es esta dinámica la que permite el desplazamiento de dinero, las inversiones, el pago de deudas o la adquisición de las mismas, entre muchas otras actividades del mercado.

En donde la moneda es un objeto virtual y la primacía de la economía monetaria es una manifestación de virtualización. Este proceso se realiza colectivamente hasta llegar a acuerdos que permitan todo tipo de negociaciones. El uso de la tecnología es imperativo, la velocidad con que se realicen las operaciones determinará las ganancias o pérdidas que se obtengan.

Otra virtualización importante es:

“El mercado financiero internacional se desarrolla en estrecha simbiosis con las redes y las tecnologías intelectuales de soporte digital y tienden hacia una especie de inteligencia colectiva. En el documento es de gran importancia la construcción de colectivos inteligentes, pues son estos los que determinarán el futuro de la economía (y de la cultura en general); ya no será la obtención de dinero virtual sino la capacidad creativa de construir conocimiento lo que determine la riqueza de un pueblo, grupo o individuo. En la actualidad, la información y el conocimiento son bienes económicos, fuentes de producción de riqueza”.

El conocimiento ha dejado de ser estable, las posibilidades son infinitas, por tal razón hay que adentrarse en nuevas búsquedas que develen otros tipos de riquezas. Además, la relación con el conocimiento ha cambiado. Cada vez que se introduce una nueva tecnología o cambia la configuración socioeconómica se pone en cuestión la jerarquía y el orden de los conocimientos. Por esta razón el saber debe ser una figura móvil, convertirse en flujo.

El conocimiento no está anclado en un soporte material que le permite viajar, desplazarse de un individuo a otro, de un individuo a un procesador o de un procesador a otro. La circulación de conocimiento ha ampliado su objeto; dejó de estar encerrado en ámbitos como la academia y los expertos, para hacer el total de ciudadanos su objeto.

Se puede decir que el conocimiento y la información no pertenecen a la esfera de lo material ni a la de lo inmaterial sino del orden del acontecimiento o del proceso. La información y el conocimiento generan posibilidades de crear nuevos problemas y de darles solución, “toda puesta en práctica efectiva de un saber es una resolución inventiva de un problema”.

En la virtualización nos dice Levy (1999) que la diferenciación entre los bienes de consumo y los bienes virtuales existe una diferencia muy drástica mientras que los primeros están expuestos al desgaste, a la destrucción, a la pérdida de potencial por ser de carácter real -sin que esto niegue su procedencia virtual- entre tanto los segundos (conocimiento e información), al no tener un soporte material fijo y al ser desterritorializados, deben ser actualizados para que sigan teniendo valor, sentido, y especialmente para que sigan abriendo espacios de interpretación y solución de problemas.

Este postulado de la idea de bienes que se pueden consumir sin destruir o sin perderse, va en contra vía del postulado de la escasez, que se funda en el carácter destructor del consumo, propio de la teoría económica clásica. Para el autor, esto hace prever la aparición de una economía de la abundancia (en contraposición a la de escasez) y sus prácticas romperán profundamente el funcionamiento de la economía.

En la época contemporánea el trabajo depende de la información y del conocimiento que se tenga ligado a una permanente actualización y asociación con otros saberes. Anteriormente, el trabajo se podía medir en unidades de tiempo

(categoría posible/real).

Aún cuando esta práctica todavía se mantenga, en los tiempos del ciberespacio ya no se vende la fuerza sino la competencia y el trabajo se desarrollan fuera de la hora de medición clásica, se apela a la creatividad de los individuos y su capacidad de asociación para construir, al parecer la riqueza y éxito se encuentran allí.

Las mutaciones que generan los nuevos sistemas de información y comunicación en las distintas dimensiones de la vida humana, sugieren otros tipos de economía, se pasa de una economía de cambio a una economía de uso. De esta manera la información y conocimiento que están en la red se actualizan al ser leídos, surgen múltiples significados y sentido. A la problemática del pago que se debe realizar por el uso de esta información surge la idea de pagar en tanto se actualice, por otro lado la información que se pone a circular en el espacio virtual sería gratuito.

Para poder tener una concepción de la realidad económica y de su estructura entre economía financiera y economía real, se puede tener si y solo si se tiene una noción del sentido de lo que la economía significa, además intervienen otros factores como lo es el “desajuste”, pues esto puede llevar a graves crisis económicas por la irresponsabilidad de las personas debido a esa virtualización de la economía.

Para otras personas está actualmente la virtualización de la cultura en esta era de la información, aunque esa cultura puede ser pasajera y multifacética como las experiencias creadas dentro de las computadoras.

Actualmente se están construyendo **Sociedades pensantes**, pues la inteligencia está impregnada de una dimensión colectiva, porque no son solamente los lenguajes, los artefactos y las instituciones sociales quienes piensan en nosotros, sino el conjunto del mundo humano, con sus líneas de deseo, sus polaridades

afectivas, sus máquinas mentales híbridas, sus paisajes de sentido pavimentados de imágenes. También comprendemos por qué los colectivos humanos, como tales, se pueden denominar inteligentes. Porque el psiquismo es, por definición, colectivo o sea que se trata de una multitud de signos-agentes en interacción, cargados de valores, invirtiendo su energía en redes móviles y paisajes cambiantes.

Los colectivos humanos son especies de megapsiquismos, no sólo porque las personas los perciben y comprometen afectivamente, sino porque pueden modelarse adecuadamente mediante una topología, una semiótica, una axiología y una energética mutuamente inmanentes. Un inmenso juego afectivo crea la vida social. La función de selección y de presentación secuencial que la conciencia tiene en el ser humano, en los colectivos está cubierta, mejor o peor, por estructuras políticas, religiosas o mediáticas que, en contrapartida, habitan en los sujetos individuales.

Por supuesto, la inteligencia se reproduce de forma comparable en diferentes escalas de magnitud: macrosociedades, psiquismos transindividuales de pequeños grupos, individuos, módulos infra-individuales (zonas del cerebro, «complejos» inconscientes), disposiciones transversales de personas diferentes entre módulos infra-individuales (relaciones sexuales, neurosis complementarias...). Los sistemas inteligentes son «holográficos» y los grupos humanos son los más holográficos de los sistemas inteligentes.

Pero esta inteligencia colectiva no es nueva, la noción de inteligencia colectiva evoca irresistiblemente el funcionamiento de las sociedades de insectos como abejas, hormigas, termitas, etc.

Nosotros podemos disfrutar individualmente de la inteligencia colectiva, que aumenta o modifica nuestra propia inteligencia. Contenemos o reflejamos parcialmente, cada cual a nuestra manera, la inteligencia del grupo. En los

insectos, sólo la sociedad puede resolver problemas originales, mientras que los humanos, son más inventivos que otros grupos, como las multitudes y las burocracias rígidas.

Las personas, al tener su propio camino de aprendizaje, al encarnar respectivamente mundos afectivos y virtualidades de mutación social (incluso mínima), no son intercambiables. Ciertas civilizaciones han intentado asimilar la inteligencia colectiva humana con la de las hormigas tratando a las personas como miembros de una categoría y, dando a entender que esta reducción del humano al insecto era posible o deseable, pero este nunca ha resultado posible, pues el humano no se basa en una forma colectiva sino que además puede pensar por si mismo, es en este sentido que la humanidad marcha hacia la construcción de nuevas formas de inteligencia colectiva se opone radicalmente al concepto de hormiguero, o panal.

Para Aguilar (2008) Stoerldijk dice que hoy en día nos enfrentamos a la construcción de la experiencia de lo real a través de la alternancia de la realidad-realidad virtual, quizás porque consideramos que esta última es equiparable al mundo onírico y que tras esa diferenciación o contraste, los humanos de la época hipertecnológica serán capaces de conquistar un nuevo sentido de la realidad. La inmersión remite a la existencia de dos mundos, el que se deja atrás y que nos permite acceder al nuevo y el nuevo en el que se penetra tras haber sufrido una mutación.

La tecnología virtual nos supera como seres reales que pueden ser reconvertidos en sujetos virtuales fácilmente desintegrables en otro orden de realidad, en que no somos seres orgánicos sujetos a leyes identificables como las de la física del pasado. Las leyes físicas del mundo virtual invadirán las que dominan el mundo real.

Se debe de tener en cuenta no solo a la conciencia grupal, sino a la conciencia individual, pues una conciencia individual puede hacer que cambie la conciencia grupal, a diferencia del hormiguero que siguen patrones muy definidos en su forma de conciencia social, aquí podemos decir que si existe una inteligencia social la cual permite la integración y la valorización de subjetividades del individuo, misma que le permite crear procesos colectivos cognitivos y afectivos que puedan incidir en la inteligencia colectiva.

Actualmente, las sociedades están siendo expuestas al fenómeno del ciberespacio, que aunque se encuentra en construcción, permite una .com ubicación comunicación no mediática a gran escala sin importar el tiempo y el espacio, mismo que constituye un avance decisivo hacia nuevas formas más evolucionadas de inteligencia colectiva, lo que sería la inteligencia .net o la inteligencia de la red, que en muchos sentidos este tipo de red piensa por si misma, pero siempre bajo el amparo de los humanos, ya que por ejemplo los mensaje que se difunden en Internet promueven una forma de unificación cognitiva del colectivo, estableciendo un contexto común.

Este mensaje que llega a un gran colectivo, es una herramienta que permite trabajar con la inteligencia colectiva, una especie de vínculo vivo que tiene lugar en la memoria o de conciencia común. Hasta cierto punto balancearla hacia un lugar deseado, y es entonces cuando el sujeto se vuelve un sujeto del colectivo del ciberespacio.

El pensamiento de Aguilar (2008) en el que no dice que el saber si nosotros somos meras simulaciones que no podemos estar completamente seguros como ocurrió en la película *Mátrix*, ya que se trata de un problema de los indiscernibles de Leibniz, dado que dos identidades no pueden distinguirse entre sí mediante método alguno en ningún momento temporal, forzosamente han de ser consideradas idénticas, esta idea unida a la concepción idealista de Berkeley

sobre la existencia, que considera que solo es posible si alguien la perciba -ser es ser percibido- constituye un punto básico en la teoría de Tripler.

Así, el universo solo puede existir en tanto que el punto omega lo observa en el futuro último al igual que el universo de Berkeley existía porque era observado por Dios. La posibilidad de existencia es solo si esta es observada por otro, ya sea Dios o un punto en el universo, constituiría la versión fuerte del pensamiento escopofílico, cuyas máximas católicas de -Dios te observa- -el punto omega te observa- o - las cámaras te observan- , se centra en la visión como elemento generador de la realidad que hace la realidad y en último extremo, constituye la existencia que no sería posible sin otro ajeno que nos observa.

Se descubren también nuevos significados que surgen de la actividad colectiva, por ejemplo en los juegos en los MUDS (Multi-users dungeons and dragons), que es una evaluación del clásico juego de rol "Dungeons and dragons" (Dragones y mazmorras) en los que los jugadores crean un personaje virtual que va evolucionando en función de las decisiones que toma el personaje, decisiones en el transcurso de una historia, se basa en el uso del lenguaje y por mas interesante es que están elaborados en tiempo real por cientos o miles de jóvenes repartidos por todo el planeta. Así, se estimula a la persona a participar en el juego y así forma parte de su inteligencia colectiva de la manera más pertinente (Morahan-Martin y Schumacker, 1997).

El diseño de estas aplicaciones en Internet sí permiten el anonimato en las interacciones, lo cual hace que la comunicación por vía electrónica tenga una características que la diferencian de la que se puede dar en la vida real: la desinhibición (Greenfield, 1999b) consiste en una pérdida del pudor y del miedo a expresarse libremente, lo cual provee a la persona de un sentimiento de protección y libertad al mismo tiempo.

## **De los mundos angélicos a los mundos virtuales**

Como anteriormente, en épocas medievales, la teología era parte importante de esa época, pero esta misma visión puede ayudar a pensar en como la sociedad ve ese tipo de pensamientos y como se relaciona con lo virtual en la actualidad, hoy en día el intelecto se erige en inteligencia colectiva trascendente. Levy (1999) hace referencia a la divinidad eterna de la especulación teológica, se transmuta entonces en posibilidad deseable al horizonte del devenir humano.

En esta versión transformada, el mundo angélico o celeste se convierte en la región de *los mundos virtuales* por los cuales los seres se constituyen en intelectuales colectivos. El intelecto agente se convierte en la expresión, en el espacio de comunicación, de navegación y de negociación de los miembros de un intelectual colectivo. Desde ese momento, ya no tenemos que ver con un discurso teológico, sino con un dispositivo indisolublemente tecnológico, semiótico y socio organizacional, así como sus realizaciones afectivas serán inevitablemente imperfectas y reversibles.

Al redefinirse dentro de una perspectiva humana, las regiones angélicas abren el espacio de comunicación de las colectividades con ellas mismas, sin pasar por la divinidad ni por ninguna representación trascendente que sea. Los mundos virtuales se proponen como instrumentos de conocimiento de sí y de autodefinición de grupos humanos que pueden entonces constituirse en intelectuales colectivos autónomos y autopoéticos.

Teniendo lugar a la vez de ágoras ubicuarios y de simulaciones cósmicas, estos cielos inmanentes ofrecen cine, mapas, descripciones dinámicas del mundo de abajo, imágenes móviles de acontecimientos y situaciones en los cuales se encuentran sumergidas las comunidades humanas.

Ellos acogen igualmente los “cuerpos angélicos” (o imágenes virtuales) de miembros de intelectuales colectivos alentándolos de esta forma a la localización de sí y al contacto mutuo. Sintetizando la complejidad y las transformaciones del mundo terrestre, los mundos virtuales ponen en comunicación las inteligencias y acompañan las navegaciones de los individuos y de los grupos en el conocimiento colectivo.

Para la teosofía de inspiración farabiense, el más alto grado de realidad estaba en Dios, en su unidad absoluta, en su pura contemplación de sí. Mientras el discurso teológico pensaba la unidad como fuente, el dispositivo antropológico se alimentaba de lo múltiple. En la perspectiva tecno social de los intelectuales colectivos, la realidad y la riqueza ascienden de la multiplicidad terrestre y humana.

Los mundos angélicos como lo nombra Levy, reenvían a los intelectuales colectivos una claridad tanto más densa, potente, iluminante, a medida que el saber humano varía, se diversifica y se pluraliza.

Se puede observar que el individuo se encuentra por su intermedio en contacto con las ideas que emanan de Dios, independientemente de toda tradición, de toda Iglesia, o de toda comunidad instituida. Es sobre todo este riesgo de individualismo lo que lleva a Tomás de Aquino a criticar la concepción avicénica del intelecto agente.

En lugar de emitir hacia los hombres la luz intelectual que desciende de Dios *por la vía de* los cielos y de los ángeles superiores, el mundo virtual, que desempeña el papel del intelecto agente, refleja las claridades que emanan de las comunidades humanas.

La importancia y la realidad de un conocimiento se dan por su grado de acuidad, de encarnación y de puesta en práctica por individuos que viven aquí en la tierra.

Aquí se puede pensar que de los mundos virtuales ilumina y enriquece las inteligencias humanas, pero sin embargo no haciéndolas pasar de la potencia al acto, ya que siempre son efectivas, sino más bien abriéndoles posibilidades, a las que no hubieran tenido acceso de otra manera, informándolas de los conocimientos de las otras inteligencias, ofreciéndoles nuevas fortalezas de comprensión y de nuevos poderes de imaginar.

A partir de las inteligencias concretas e individuales estas se pueden convertir en grupales mismas que emerge a un mundo virtual que expresa una inteligencia o una imaginación colectiva. Este mundo virtual ilumina a los individuos, lo que les permite que se abran nuevas formas de agrupamiento y conocimiento.

### **El enigma y el deseo**

Levy hace un acercamiento acerca del enigma y del deseo que en sus propias palabras nos dice que en el discurso teológico, la iluminación venía de arriba y el portavoz del Ángel o de Dios la distribuía entre los hombres. Según el proyecto humanista, el que es más capaz de abrirse al bajo mundo que lo rodea y de recibir la enseñanza de los otros y de las cosas, emitirá hacia el mundo virtual la riqueza y la diversidad de lo que finalmente habrá conquistado.

En este sentido la teología dibujaba un esquema de difusión unidireccional, descendente. La antropología dispone de una circulación primeramente centrípeta, luego ascendente. Antes de sembrar el cielo inmanente del pensamiento común, la participación en la inteligencia colectiva comienza entonces por una apertura a la alteridad humana, por una acogida horizontal de la diversidad.

Al originarse, el pensamiento toma la forma del aprendizaje, del descubrimiento, del encuentro. El personaje del profeta cede su lugar a la figura del explorador, que no para de aprender y de descubrir. El conocimiento existiría como algo en sí,

como hecho autónomo, y no como creación permanente, procesos de exploración, devenir colectivo, ideas de millones de cuerpos vivos, expresión de la diversidad de la vida y de los mundos, distribuida por doquier en la humanidad.

Toda definición trascendente del saber excluye forzosamente a los que rechazan someterse a él, o cuya forma de inteligencia no corresponde a él. Así, repitémoslo, nadie es ignorante, o con otras palabras, todo el mundo es inteligente en acto. Pero entonces, puesto que cada cual es siempre inteligente, ¿qué beneficios puede acarrear la construcción de mundos virtuales que expresan el saber colectivo? Repitémoslo: la luz que recae de los mundos virtuales no deja pasar las inteligencias individuales de la potencia al acto, sino de un acto determinado a nuevas potencias. ¿Qué quiere decir esto?

Sumergiendo mi o mis cuerpos diáfanos en el mundo virtual, percibo con un mismo movimiento no solo lo que ya sé, sino también la extensión del posible conocimiento, que todavía me es ajeno y lo será quizás siempre. Mi cuerpo angélico en el mundo virtual expresa mi contribución a la inteligencia colectiva o mi postura singular en relación con el saber común. Ahora bien, este cuerpo angélico no alcanza jamás la extensión completa del mundo virtual que lo contiene y que es como el Ángel del colectivo.

### **La virtualización de la economía**

Como lo muestra Pierre Levy, la virtualización hace presencia en todas las esferas en donde la subjetividad se produce. El mercado, las finanzas, la construcción de conocimiento e información, también son de carácter virtual. La economía local y global se organiza de acuerdo a los cambios que ocurren a diario en las diferentes sociedades, es esta dinámica la que permite el desplazamiento de dinero, las inversiones, el pago de deudas o la adquisición de las mismas, entre muchas otras actividades del mercado.

La moneda es un objeto virtual y la primacía de la economía monetaria es una manifestación de virtualización. Este proceso se realiza colectivamente hasta llegar a acuerdos que permitan todo tipo de negociaciones. El uso de la tecnología

es imperativo, la velocidad con que se realicen las operaciones determinará las ganancias o pérdidas que se obtengan.

El mercado financiero internacional se desarrolla en estrecha simbiosis con las redes y las tecnologías intelectuales de soporte digital y tienden hacia una especie de inteligencia colectiva. Es de gran importancia la construcción de colectivos inteligentes, pues son estos los que determinarán el futuro de la economía (y de la cultura en general); ya no será la obtención de dinero virtual sino la capacidad creativa de construir conocimiento lo que determine la riqueza de un pueblo, grupo o individuo. En la actualidad, la información y el conocimiento son bienes económicos, fuentes de producción y de riqueza.

El conocimiento ha dejado de ser estable, las posibilidades son infinitas, por tal razón hay que adentrarse en nuevas búsquedas que develen otros tipos de riquezas.

Además, la relación con el conocimiento ha cambiado. Cada vez que se introduce una nueva tecnología o cambia la configuración socioeconómica se pone en cuestión la jerarquía y el orden de los conocimientos. Por esta razón el saber debe ser una figura móvil, convertirse en flujo.

El conocimiento ya no está anclado en un soporte material lo que le permite viajar, desplazarse de un individuo a otro, de un individuo a un procesador o de un procesador a otro. La circulación de conocimiento ha ampliado su objeto; dejó de estar encerrado en ámbitos como la academia y los expertos para hacer del total de ciudadanos su objeto.

Para el autor el conocimiento y la información no pertenecen a la esfera de lo material ni a la de lo inmaterial, aclara que pertenecen al orden del acontecimiento o del proceso. La información y el conocimiento generan posibilidades de crear

nuevos problemas y de darles solución, toda puesta en práctica efectiva de un saber es una resolución inventiva de un problema.

Más adelante se hace una diferenciación entre los bienes de consumo y los bienes virtuales. Los primeros están expuestos al desgaste, a la destrucción, a la pérdida de potencial por ser de carácter real -sin que esto niegue su procedencia virtual- entre tanto los segundos (conocimiento e información), al no tener un soporte material fijo y al ser desterritorializados, deben ser actualizados para que sigan teniendo valor, sentido y especialmente para que sigan abriendo espacios de interpretación y solución de problemas.

Este postulado de la idea de bienes que se pueden consumir sin destruir o sin perderse, va en contravía del postulado de la escasez, que se funda en el carácter destructor del consumo, propio de la teoría económica clásica. Para el autor, esto hace prever la aparición de una economía de la abundancia (en contraposición a la de escasez) y sus prácticas romperán profundamente el funcionamiento de la economía.

En la época contemporánea el trabajo depende de la información y del conocimiento que se tenga ligado a una permanente actualización y asociación con otros saberes. Anteriormente, el trabajo se podía medir en unidades de tiempo (categoría posible/real).

Aún cuando esta práctica todavía se mantenga, en los tiempos del ciberespacio ya no se vende la fuerza sino la competencia y el trabajo, se desarrolla fuera de la hora de medición clásica, se apela a la creatividad de los individuos y su capacidad de asociación para construir, al parecer la riqueza y éxito se encuentran allí.

Las mutaciones que generan los nuevos sistemas de información y comunicación en las distintas dimensiones de la vida humana, sugieren otros tipos de economía,

se pasa de una economía de cambio a una economía de uso. De esta manera la información y conocimiento que están en la red se actualizan al ser leídos, surgen múltiples significados y sentido. A la problemática del pago que se debe realizar por el uso de esta información surge la idea de pagar en tanto se actualice, por otro lado la información que se pone a circular en el espacio virtual sería gratuito.

### **Virtualización de lo humano**

Lo humano se ha creado a través de tres procesos de virtualización fundamentales:

- El del lenguaje,
- El de la técnica,
- El de las instituciones y su complejidad.

El lenguaje abre el tiempo al pasado, al presente y al futuro, lo desnaturaliza. Nos ayuda a apartarnos del presente (del “aquí y ahora”).

Dice que al buscar posibles respuestas a problemas apelando a la experiencia se evidencia que se vive en el tiempo como problema. Con la aparición del lenguaje los procesos sociales toman mayor velocidad.

La técnica como otro de los aspectos importantes que han creado lo humano se perfecciona en un proceso de virtualización. La técnica es virtualización de la acción.

A partir de la técnica se virtualiza el movimiento, para luego cristalizarse en herramienta y esta a su vez se actualiza con cada nuevo uso para solucionar diferentes problemas. Las herramientas a su vez virtualizan funciones motrices y cognitivas.

Es importante decir que la herramienta sufre un desgaste de potencial, pero le técnica al ser virtual solo tiene posibilidades de mutación o transformación.

La construcción social también es un proceso de virtualización permanente. Sistemas como la religión, la moral, las leyes, son dispositivos sociales (de control) para virtualizar las relaciones de fuerza, los instintos o los deseos inmediatos.

### **Operaciones de la virtualización**

Una pregunta es si existe una receta para lo virtual, y para demostrar una hipótesis a este respecto se decide tomar tres operaciones del lenguaje (la gramática, la dialéctica y la retórica), las cuales en sí mismas encierran operaciones que casi siempre son empleadas en los procesos de virtualización.

Estas operaciones son clave de la potencia virtualizante del lenguaje y caracterizan también a la técnica y a las relaciones sociales: son capaces de hacernos escapar del aquí y el ahora.

Aparentemente el lenguaje remite al mundo de la significación mientras que la técnica da la sensación de pertenecer sólo al campo de la acción. Sin embargo, la técnica también construye sentido y significación por operaciones de sustitución y abstracción (al igual que el signo en el lenguaje).

La gramática es fundamento de virtualización porque fragmenta, crea partículas virtuales, que luego se unen en la escritura. La escritura y luego la imprenta continúan este proceso de virtualización, al separar el texto de la huella directa de los movimientos musculares. Luego viene la informática, que estandariza elementos para permitir la compatibilidad entre diferentes sistemas de información.

De otro lado, la dialéctica, por sustitución, puede dar a una identidad real una función diferente, otra identidad, otra significación, un segundo mundo no estático y receptivo a la alteridad.

Las figuras gramaticales, dialécticas y retóricas también se extienden a los procesos de virtualización y de las relaciones sociales por medio de la fragmentación, la sustitución y creación de nuevas finalidades y significación.

Las tecnologías de la comunicación y de la información afectan profundamente los distintos tipos de inteligencia, haciendo que algunas puedan existir en espacios particulares o en algunos casos, estar demasiado influenciadas por otras forzando su desaparición. De otra parte el autor explica que las transformaciones de la comunicación y las tecnologías intelectuales provocan también cambios en la economía y la política.

Así en este momento las nuevas tecnologías han propiciado la organización de mapas inéditos en dichas dimensiones de la vida humana impulsando el encuentro de lógicas que emergen con valores cambiantes e inestables, así resulta interesante ver la integración de personas que tienen ideas en común y pueden devenir en colectivos inteligentes.

Los humanos son seres de lenguaje, lo que favorece una mayor dimensión colectiva, es decir, en el momento en que se virtualizan las ideas a partir del lenguaje y se cristalizan en herramientas que a su vez se vuelven públicas, se empieza a tejer una red inteligente desde el pasado. Las creaciones de nuestros predecesores nos siguen acompañando aunque sin mantener una forma original porque cada generación entabla un diálogo diferente con ellas, actualizándolas en un movimiento continuo de cambios y mutaciones de formas y sentidos.

En efecto, la dimensión social de la inteligencia está íntimamente vinculada a los lenguajes, a las técnicas y a las instituciones, notoriamente diferentes según los lugares y las épocas.

### **La virtualización de la inteligencia y la constitución del sujeto**

Tras haber examinado anteriormente, las operaciones de virtualización, ahora evocaré su objeto, o más exactamente la aparición del objeto como realización de la virtualización. Aquí se entrelazan tres temas: la parte colectiva de la cognición y de la afectividad personal, la cuestión del «colectivo pensante» en tanto que tal y la inteligencia colectiva como utopía tecnopolítica. La intrincación del tema del objeto y el de la inteligencia colectiva sólo se podrá justificar en el transcurso de otra discusión.

Nosotros, los seres humanos, nunca pensamos solos ni sin la ayuda de herramientas. Si el colectivo piensa en nosotros: ¿Se puede llegar a pretender que existe un pensamiento actual, efectivo, de los colectivos humanos?, ¿se puede hablar de una inteligencia sin conciencia unificada o de un pensamiento sin subjetividad?, ¿hasta qué punto hace falta redefinir las nociones de pensamiento y de psiquismo para que lleguen a ser congruentes con las sociedades? Se dice que nos estamos transformando en las neuronas de una hipercorteza planetaria.

Por lo tanto, se hace urgente aclarar estas cuestiones y resaltar las diferencias entre las formas de inteligencia colectiva, sobre todo las que separan a las sociedades humanas de los hormigueros y las colmenas.

En este sentido, la inteligencia colectiva se podría definir como una inteligencia distribuida en todos lados, continuamente valorizada y puesta en sinergia en tiempo real. En una tercera etapa, describiré las nuevas formas de inteligencia colectiva permitidas por las redes digitales interactivas y las perspectivas que estas últimas abren hacia una evolución social positiva. El análisis del

funcionamiento del ciberespacio habrá servido para preparar la segunda parte, dedicada al análisis del operador «objeto» en la constitución de los colectivos inteligentes, del mercado capitalista al enigma de la hominización.

Finalmente veremos que el objeto, clave de la inteligencia colectiva, soporte por excelencia de la virtualidad, se opone a la cosa «real» como a su doble tenaz y perverso.

El ciberespacio ofrece objetos moviéndose entre los grupos, memorias compartidas, hipertextos comunitarios para la constitución de colectivos inteligentes. La autopista electrónica degrada a cosa apropiable lo que antes era un objeto circulante. Si el ciberespacio es el resultado de una virtualización de los ordenadores, la autopista electrónica cosifica ese virtual. Los cibernautas no necesitan dinero, porque su comunidad dispone ya de un objeto constitutivo, virtual, desterritorializado, productor de vínculos y cognitivo por su misma naturaleza. La Net, al acoger a los vínculos circulantes de colectivos inteligentes, es un acelerador de objetos, un virtualizador de virtuales. Pero, en su entorno, este tipo de relaciones se suspende momentáneamente por obra de la relación con el objeto. La experiencia de la virtualización.

## Bibliografía

- Area, Manuel (Coord.) (2001). *Educación en la sociedad de la información*. Bilbao: Editorial Descleé de Brouwer.
- Bagui, S. (1998). "Reasons for Increased Learning Using Multimedia". *Journal of Educational Multimedia and Hypermedia*, 7(1), 3-18.
- Benyon, D., Stone, D. Y Woodroffe, M. (1997). Experience with developing multimedia courseware for the World Wide Web: the need for better tools and clear pedagogy. *International Journal of Human-Computer Studies*, 47, 197-218.
- Berge, L. Z., Collins, M., y Dougherty, K. (2000). "Design Guidelines for Web-Based Courses". en: Beverly Abbey (Ed.) *Instructional and Cognitive Impacts of Web- Based Education*. Hershey, PA: Idea Group Publishing.
- Bonk, C. J., Cummings, J. A., Hara, N., Fischler, R. B. y Lee, S. M. (2000). "A ten-level web integration continuum for higher education". en: Beverly Abbey (Ed.) *Instructional and Cognitive Impacts of Web-Based Education*. Hershey, PA: Idea Group Publishing.
- Brooks, D. W., Nolan, D. E. y Gallagher, S. M. (2001). *Web-Teaching. A guide to designing interactive teaching for the World Wide Web*. New York: Kluwer Academic/Plenum Publishers.
- BUSH, V. (1945). *As We May Think*. *Atlantic Monthly*, 176, 101-108.
- Collis, B., De Boer, W., y Van Der Veen, J. (2001). Building on Learner Contributions: A Web-Supported Pedagogic Strategy. *Education Media International*, 38(4), 229-239.
- Chiavenato Adalberto (1998). *Introducción a la Teoría General de la Administración*, Mc Graw Hill. pp. 734.
- Collis, B., De Boer, W., y Van Der Veen, J. (2001). Building on Learner Contributions: A Web-Supported Pedagogic Strategy. *Education Media International*, 38(4), 229-239.
- Conill, J. (1997). *El enigma del animal fantástico*, Madrid, Tecnos, 1991; *El poder de*

- la mentira, Madrid, Tecnos.
- Conill, J. (1997). El enigma del animal fantástico, Madrid, Tecnos, 1991; El poder de la mentira, Madrid, Tecnos.
- Conill, J. (2004). Horizontes de economía ética. Aristóteles, Adam Smith, Amartya Sen, Madrid, Tecnos.
- Conill, J. (1991). El enigma del animal fantástico, Madrid, Tecnos; "Nietzsche y Ortega", en Estudios.
- Castells, Manuel (2000). La era de la información, Madrid, Alianza, (2ª ed.), vol. I, p. 227.
- Deutsch, D. (1999). La estructura de la realidad, Barcelona, Anagrama, [orig. 1997].
- Duart M. Joseph y Albert Sangra. (Comps) (2000). Aprender en la virtualidad. Edicions de la Universitat Oberta de Catalunya. Editorial Gedisa.
- Fainholc, Beatriz (1999). La interactividad en la educación a distancia. Editorial Paidós. Buenos Aires.
- Fainholc Beatriz, Nuevas Tecnologías de la Información y la comunicación en la enseñanza, La Educación Superior en el siglo XXI, Las Nuevas Tecnologías de la Información que va de lo tradicional a lo virtual, Conferencia Mundial sobre la educación superior, pp. 97, UNESCO Paris 5-9 Octubre 1998.
- Gómez Vieites, Álvaro; Suárez Rey Carlos (2000). Sistemas de Información. Rama, pp. 46.
- Hafner, K. (2002). Lessons Learned at Dot-Com U., Mayo 2. ([www.nytimes.com/2002/05/02](http://www.nytimes.com/2002/05/02)).
- Harmon, S. W. y Jones, M. G. (1999). The five levels of Web use in education: Factors to consider in planning an online course. Educational Technology, 36(6), 28-32.
- Heno Álvarez, O. (1993). "El aula escolar del futuro". en: Revista Educación y Pedagogía, Vol. 4 (8-9), 87-96.
- Holtzman, Steven (1997). Digital Mosaics: The Aesthetics of Cyberspace. Editorial Simon & Schuster. USA. Julio 1997. 208 pp.
- Herder. Diccionario de filosofía en CD-ROM. Copyright © 1996. Empresa Editorial Herder S.A., Barcelona. Todos los derechos reservados. ISBN 84-254-1991-

3. Autores: Jordi Cortés Morató y Antoni Martínez Riu.

- Jonassen, D. y Otros (1995). Constructivism and Computer-Mediated Communication in Distance Education. *American Journal of Distance Education*, 9(2), 7-26.
- Ko, S. y Rossen, S. (2001). *Teaching online. A practical guide*. Boston, Ma: Houghton Mifflin Company.
- Landow, G. P. (1995). *Hipertexto. La convergencia de la teoría crítica contemporánea y la ecnología*. Barcelona: Ediciones Paidós.
- Leflore, D. (2000). "Theory supporting design guidelines for web-based instruction". en: Beverly Abbey (Ed.) *Instructional and Cognitive Impacts of Web-Based Education*. Hershey, PA: Idea Group Publishing.
- Levis, Diego (1997). *Los videojuegos, un fenómeno de masas*. Barcelona. Paidós.
- Levy, Pierre. (1999) *¿Qué es lo virtual?* Editorial: Paidos Iberica. 126 pp. España.
- Lowther, D. L., Jones, M. G., y Plants, R. T. (2000). "Preparing tomorrow's teachers to use web-based education". en: Beverly Abbey (Ed.) *Instructional and Cognitive Impacts of Web-Based Education*. Hershey, PA: Idea Group Publishing.
- Maddux, C. D. y Cummings, R. (2000). "Developing web pages as supplements to traditional courses". en: Beverly Abbey (Ed.) *Instructional and Cognitive Impacts of Web-Based Education*. Hershey, PA: Idea Group Publishing.
- Meyers, P. F. (1999). *The HTML Web Classroom*. Upper Saddle River, N. J: Prentice Hall.
- Miller, S. M. y Miller, K. L. (2000). "Theoretical and practical considerations in the design of Web-based instruction". en: Beverly Abbey (Ed.) *Instructional and Cognitive Impacts of Web-Based Education*. Hershey, PA: Idea Group Publishing.
- Morahan-Martin, J. M. y Schumacker, P. (1997). Incidence and correlates of pathological internet use. Artículo presentado en la 105th Annual Convention of the American Psychological Association.
- Nietzsche, nº 1 (2001), pp. 49-60; "Razón experiencial y ética metafísica en Ortega y Gasset", en: *Revista de Estudios Orteguianos*, nº 7 (2003), pp. 95-117.

- Nietzsche, F. (1997). *Verdad y mentira en sentido extramoral*, Madrid, Tecnos; J. Conill. *El poder de la mentira*, Madrid, Tecnos.
- Paloff, R. M. y Pratt, K. (2001). *Lessons from the cyberspace classroom. The realities of online teaching*. San Francisco, CA: Jossey-Bass.
- Payán Porras, Teresita (1997). "El binomio alternatividad/utopía de la educación latinoamericana en el marco de la globalización, Educación y Comunicación. Anuario de Investigación, Psicología, UNAM-X, pp. 153.
- Phipps, R. y Merisotis, J. (1999). *What's the difference?* Washington, D.C.: Institute for Higher Education Policy.
- Quéau, Philippe. (1995). *Lo virtual*, México, Paidós, p. 77.
- Quéau, Phillippe (1998). *La presencia del espíritu*. Revista de Occidente N° 206. Madrid. Junio de 1998.
- Rada F. Juan (1997). *La Microelectrónica. La Tecnología de la Información y sus Efectos en los Países en Vías de Desarrollo*, México, Colegio de México.
- Reeves, T. C. (2000). "Alternative Assessment approaches for online learning environments in higher Education". *Journal of Educational Computing Research*, 23(1), pp. 101-111.
- Reigeluth, C. M. (1999). "The elaboration theory: guidance for scope and sequence decisions". In C. M. Reigeluth (Ed.), *Instructional-design theories and models: A new paradigm of instructional theory*, Vol. II (pp. 425-453). Mahwah, N.J: Lawrence Erlbaum.
- Rheingold, H. (1993). *The Virtual Community: Homesteading on the Electronic Frontier*. Reading, Massachusetts: Addison-Wesley. ISBN 0-201-60870-7.
- Rheingold, H. (2000). *The Virtual Community: Homesteading on the Electronic Frontier (2nd Edition)*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press. ISBN 0-262-68121-8.
- Rheingold, H. (1994). *Realidad virtual*, Barcelona, Gedisa, [orig. 1991].
- Schutte, J. (1996). *Virtual teaching in higher education*. [[www.csun.edu/sociology/virexp.htm](http://www.csun.edu/sociology/virexp.htm)].
- Spiro, R. J., Feltovich, P. J., Jakobson, M. J. & Coulson, R. L. (1992). "Knowledge representation, content specification, and the development of skill in situation

- specific knowledge assembly: Some constructivist issues as they relate to Cognitive Flexibility. Theory and hypertext". en: T. M. Duffy & D. H. Jonassen (Eds.) (1997). Constructivism and the technology of instruction (pp. 121-128). Hillsdale. N.J: Lawrence Erlbaum.
- Tiffin, John - Rajasingham, Lalita (1997). En busca de la clase virtual. Editorial Paidós Iberica. 280 pp. España.
- Tinker, R. (2001). E-Learning Quality: The Concord Model for Learning from a Distance. NASSP Bulletin, Vol. 85, No. 628, 37-46.
- Vrasidas, Ch. Y Mcisaac, M. S. (2000). Principles of Pedagogy and Evaluation for Web based Learning. Education Media International, 37(2), 105-111.
- Villaroel, Armando y Pereira M., Francisco (1990). La educación a distancia: desarrollo y apertura, p. 31. ICDE editores.
- Virilio, Paul (1989). La máquina de visión. Madrid. Cátedra.
- Zubiri, Xavier (2005). El hombre: lo real y lo irreal, Madrid, Alianza/Fundación Zubiri. Al tratamiento de este "tema archimayor" dedique las sesiones del Seminario Xavier Zubiri del 13 de noviembre de 1998 y del 14 de enero de 2000, y la ponencia en el VI Congreso de Fenomenología en Albarracín en septiembre de 2002.
- Zubiri, X. Primeros escritos (1921-1926), Madrid, Alianza/Fundación Xavier Zubiri, 1999 (al cuidado de Antonio Pintor-Ramos).

### **WEB-BLIOGRAFÍA**

- Conill, Jesús. [www.uv.es/sfpv/quadern\\_textos/v35p65-77.pdf](http://www.uv.es/sfpv/quadern_textos/v35p65-77.pdf) consultada el 20 de julio de 2008.
- Duart, Josep. <http://www.uoc.edu/dt/20173/index.html> consultada el 20 de junio de 2008.
- Greenfield, D. N. (1999b). The nature of Internet Addiction: Psychological factors in compulsive internet use. Presentado en los encuentros de la APA de Boston, Massachussets, 20 de Agosto de 1999. Disponible en: <http://www.virtual-addiction.com/internetaddiction.htm>.
- <http://www.unesco.org/education/educprog/wche/principal/nit-s.html>.
- [http://www.utp.ac.pa/seccion/topicos/educacion\\_a\\_distancia/introduccion.html](http://www.utp.ac.pa/seccion/topicos/educacion_a_distancia/introduccion.html).

[http://www.unicolombia.edu.co/index.php?Itemid=74&id=68&option=com\\_content&task=view](http://www.unicolombia.edu.co/index.php?Itemid=74&id=68&option=com_content&task=view).

<http://www.infoage.ontonet.be/levy>.

<http://www.wiche.edu/telecom/Article1.htm>.

<http://www.universitas.edu.au/index.html>.

<http://www.mty.itesm.mx/>.

<http://www.ruv.itesm.mx/>.

<http://cc.viti.itesm.mx/rediseno/rediseno.nsf>.

<http://www.mty.itesm.mx/dinf/dit/si/public.htm>.

## ¿QUÉ ES EL CIBERESPACIO?

### Resumen

En la actualidad, cada día se crean nuevas palabras y conceptos, una de ellas, que ha tomado una gran relevancia, es el concepto de ciberespacio. Es por ello que éste trabajo da un acercamiento a dicho concepto y los usos que en la actualidad se le da; el gran auge que tienen las redes sociales y los juegos en línea desde su inicio y hasta el día de hoy, han modificado y casi eliminado el tiempo y espacio, como antes era conocido, dando lugar a nuevos espacios topológicos en donde vive el cibernauta.

### CIBERESPACIO

El enorme crecimiento y rápida evolución de la tecnología de la información y comunicación han cambiado de tal forma, que han experimentado un cambio en la cosmovisión del mundo en donde las sociedades contemporáneas del último cuarto del siglo XX y de principios del XXI, han generado un gran número de ideas y pensamientos acerca del número de personas que utilizan este nuevo medio, la creación de aplicaciones comerciales, las nuevas formas de utilización de la tecnología, la creación de comunidades virtuales, sus aplicaciones en la educación como es la creación de nuevos modelos educativos con el uso de la tecnología, una sociedad donde lo principal que se comercia es el conocimiento y no productos, que han generado la creación de nuevas empresas con nuevos tipos de servicio para el consumidor; todo ello derivado del nuevo medio o red de comunicación como lo es el Internet y todo lo relacionado con el uso de la tecnología, que ha dado como consecuencia un gran impacto en lo que se entendía como espacio público y estructura que se tenían anteriormente como país, estado, etc. Es por ello de vital importancia realizar algunas consideraciones teóricas sobre que es el internet y primordialmente que es el ciberespacio ya que estos dos conceptos han cambiado de forma radical la forma en como se ve la

sociedad y las nuevas estructuras que han emergido con el uso de estos nuevos medios, esto ha dado origen a una nueva zona de acción pública y a nuevas leyes que diversos estados han creado para poder acoger este moderno ente que ha transformado las formas de ejercer el poder económico, político y cultural en las sociedades contemporáneas. Ello permitirá descubrir o crear nuevas realidades que han generado el ciberespacio y el Internet en las actuales sociedades y enfrentemos la necesidad de construir nuevos conceptos que nos permitan entender el fenómeno del ciberespacio.

Fue el escritor de ciencia ficción (ciberficción) William Gibson (1948) quien creó el concepto de ciberespacio en su novela *Neuromante* (1984) para designar el escenario espacial que existía al interior de las computadoras y sus interconexiones, y que ahora define el espacio antropológico de la red informática en donde todos los usuarios de la red informática al ingresar al ciberespacio nos convertimos en cibernautas, y que a su vez conformamos la cibernautas, y que a su vez conformamos la cibernautas, caracterizada por sus formas alternativas de socialización para la apropiación social de las TIC, es así que el Ciberespacio es un elemento definidor del espacio virtual de relación entre los usuarios de Internet y de otras redes telemáticas o de computadoras (Valdés, 2013).

El ciberespacio es quizás una palabra desafortunada si se mantiene de alguna manera ligada a la visión desesperada, distópica, de un futuro cercano que se encuentra en los planes del *Neuromantic*. A pesar de todo, una palabra da nombre a un nuevo escenario, un acontecimiento nuevo e irresistible en la elaboración de la cultura y el día a día del hombre bajo el signo de la tecnología. Un universo nuevo, universo paralelo creado y sustentado por las computadoras y las líneas de comunicación del mundo. Un mundo en el que el tráfico global de conocimientos, secretos, medidas, indicadores, entretenimientos y la identidad alter humana adquieren forma, imágenes, sonidos, presencias nunca vistas en la superficie de la tierra floreciendo en una vasta noche electrónica (Faura, 2009).

Para Levy (1997) el ciberespacio “designa el universo de redes digitales como un mundo de interacción y aventura, [es] el espacio de conflictos globales y una nueva frontera económica y cultural”.

Según Gasperin (2005) el ciberespacio es un término vulgar de dominio común entre los cirbernautas, esto es, entre las personas que hacen uso de la red de redes sin un conocimiento técnico de la misma. El ciberespacio y la Internet no son lo mismo. Internet es la infraestructura y el ciberespacio es el contenido. Generalmente los usuarios también forman parte del contenido a través del correo electrónico, la web, los newsgroups, las listas, el Gopher, etcétera. El ciberespacio es generalmente multiusuario aunque no siempre lo es en tiempo real. Heidegger decía que el lenguaje es la casa del ser, actualmente esta idea de Heidegger no esta muy alejada de la realidad ya que continuamente nacen nuevos términos en el lenguaje del Internet por lo que es fundamental aproximarnos con algunos ejemplos para comprender que características tienen este ser humano del siglo XXI y que lenguaje se construye en el llamado ciberespacio.

Neuromante la novela de Gibson comienza en el corazón de la localidad japonesa de Chiba, un lugar conocido como «La Zona», convertido en un paraíso de transacciones del futuro, entre las que se incluyen las drogas fuertes e información. Es un paraíso para la práctica de cirugías destinadas a intervenir el cuerpo humano, capaces de crear ciborgs que se debaten entre la máquina y la biología. Case es un cowboy, un navegante de las redes, pero vaga entre los bares y rincones oscuros sin destino, pues trató de burlar a uno de sus empleadores y la venganza fue una contaminación que lo dejó sin poder para experimentar el ciberespacio: no podía conectarse. De esta forma todo comienza en un claroscuro, en un mundo denso, construido con una visión pesimista sobre la sociedad del futuro. También aparecen las grandes corporaciones, entes materiales con presencia dominante en el ciberespacio, generadoras de intrigas y poderosas estructuras que los cowboys buscan erosionar, con frecuencia para robar información. Tessier Ashpool, Hosaka, Sense Net, Maas, son las que

aparecen en esta primera saga. Capaces de matar por un pequeño disco lleno de datos, de secuestrar mentes brillantes para ponerlas a trabajar en su beneficio, de mantener ejércitos de asesinos, y de generar familias y herederos que se comportan con la abulia tan típica de las casas reales de la actualidad. Este es un ejemplo más de la cantidad de personajes y situaciones que son descritas e intentan la formulación de formas y entidades que pertenecen al mundo de lo virtual. A continuación y tomado como base lo mencionado se presentan los resultados de los datos que se recolectaron en un centro educativo, ya que la intención de este trabajo es entrelazar los componentes principales de los ámbitos de la adolescencia y el ciberespacio con el eje de la educación y observar como nacen nuevos lenguajes y formas de expresión cultural (Gasperin, 2005).

Para Umpress (2007) es Gibson el que habla acerca del término ciberespacio, que lo define como una red de computadoras ficticias que contenían enormes cantidades de información que podría explotarse con el fin de adquirir riqueza y poder. En su ciberespacio, el mundo físico y el mundo digital se confunden hasta el punto que los usuarios humanos perciben experiencias generadas por la computadora que no tienen una existencia real, y seres digitales sensibles que afectan al mundo físico. Aunque las descripciones de Gibson de la realidad simulada por computadora, los seres humanos mejorados cibernéticamente y las entidades artificialmente inteligentes, siguen perteneciendo al reino de la ciencia ficción; éste no es el caso de los conceptos de "explorar" grandes cantidades de datos y "visitar" computadoras remotas. Además, la premisa de que las redes de computadoras contienen información que la gente puede explotar -para bien y para mal-, es muy real. Necesitamos una infraestructura física de computadoras y líneas de comunicación para implementar el ciberespacio. En otras palabras, el ciberespacio requiere computadoras. Sin embargo, lo que reside "dentro" de las computadoras incluye en grado sumo: medimos el verdadero valor del ciberespacio en términos de la información contenida dentro de esa infraestructura. Las características cruciales del ciberespacio incluyen el hecho de que existe información en formato electrónico, y las computadoras pueden

manipular (guardar, buscar, poner en un índice, procesar, etc.) dicha información.

El ciberespacio se ha convertido así en una metáfora para la sociedad digital hecha posible mediante computadoras y redes de computadoras. Cuando se hace referencia al mismo, de forma abstracta, significa la suma total de información disponible electrónicamente, el intercambio de esa información y las comunidades que emergen como consecuencia del uso de esa información. Cuando se usa en referencia a cierta operación militar, significa la información a disposición de una audiencia específica. No es necesario que el ciberespacio sea públicamente accesible aunque el público tenga acceso a la implementación predominante del ciberespacio—internet. Las unidades militares pueden operar redes privadas que constituyen sus propias versiones limitadas de ciberespacio. De hecho, pueden existir muchos "ciberespacios" desconectados, sirviendo cada uno a su propiedad comunidad de usuarios.

El ciberespacio no es algo que ya está acabado o terminado, se está construyendo poco a poco, es así como el Ciberespacio de alguna forma se está constituyendo en un marco de relación social paralela, original e incluso en ocasiones, alternativo a los contextos convencionales. Desde este momento, en el que se detecta una solidificación como otro lugar de encuentro e intercambio social, dicho marco se convierte en un interesante objeto de estudio para la Sociología. El Ciberespacio sugiere una metáfora de enormes dimensiones. Es un término que intenta representar lo irrepresentable, es una idea que reside como tal en nuestras mentes (Sáez, 2013), en donde un objeto de aprendizaje como el correo electrónico se convierte en la promesa más significativa de ampliación de no sólo los medios, sino también los espacios de comunicación que ofrece la comunicación mediada por computadoras (Villanueva, 1997).

A este respecto Mayans (2005) da cuatro líneas diferentes de lo que es el ciberespacio:

- El ciberespacio como espacio sintético creado por la interconexión de ordenadores en todo el mundo ni se entiende ni explota sus características más importantes desde el modelo de broadcasting con el que ha sido tratado mayoritariamente hasta ahora.
- El ciberespacio genera un espacio donde tampoco las lógicas basadas en lo físico son válidas; esto es resultado de un tipo de espacio acéntrico y produce un tipo de espacialidad y de entorno para la actividad social que no depende del lugar (físico) donde tiene lugar.
- El ciberespacio es una dimensión más accesible económicamente que otros canales de difusión e información de utilidad comparable. Esto hace posible que puedan ser millones sus 'habitantes'.
- El ciberespacio es un entorno conceptualmente accesible y manipulable, donde existen muchas formas de participación y ni siquiera las más complejas y completas son inaccesibles, dado el carácter de lenguaje de su forma de acceder y participar activamente en él.

Para algunos, vivimos en una sociedad digital, digital no solo por el uso de las computadoras que cambian del sistema analógico al digital, sino que vivimos en la sociedad de la información, la cual es mediada por el uso de las tecnologías de la información y la comunicación, ya que en ella su característica más significativa y diferenciadora frente a otros momentos históricos es la digitalización de la vida tanto individual como colectiva; el conocimiento acumulado, la información, las relaciones interpersonales y sociales que ya no solo se dan de manera presencial sino a través de redes sociales en comunidades virtuales; en donde la virtualidad es algo real y tangible para el sujeto, es decir, es una realidad subjetiva (Martínez, 2013), en donde el empleo del tiempo libre y todos los procesos de producción y consumo están pasando a ser digitales en el ciberespacio, esto se puede ver en

amazon.com un sitio en donde no solo se compran libros sino otro tipo de productos, mercado libre y las grandes corporaciones han dejado de vender presencialmente y lo han hecho en línea, es por ello la quiebra de algunas empresas en los Estados Unidos de Norteamérica, como lo es Circuitcity empresa dedicada a la venta de productos electrónicos principalmente, y Blockbuster, empresa dedicada a la renta y venta de películas y videojuegos, y que fue desbancada por cadenas de renta de películas y material en video en línea como pudiera ser Netflix.

Acaso esta llamada sociedad digital significa la llegada a la cúspide de la interacción cibernética en la estructura social; para algunos, es el inicio de un complejo y borroso, a la vez, problema nuclear de la época actual. Para otros, las tecnologías de la información y la comunicación contribuirían a eliminar las fronteras, el inicio de la aldea global, el mundo libre, igualitario, sin distancias y la construcción de ciudades-mundo, telépolis; cuya base topológica "...no es el recinto con interior, exterior y frontera, sino la red de nodos interconectados por medio de las tecnologías de telecomunicaciones y, en particular, por las redes telemáticas" (Bermudez, 2001).

Pero, ¿Qué es la topología? El término topología. La topología es probablemente la más joven de las ramas clásicas de las matemáticas. En contraste con el álgebra, la geometría y la teoría de los números, cuyas genealogías datan de tiempos antiguos, la topología aparece en el siglo XVII, con el nombre de *analysis situs*, esto es, análisis de la posición. De manera informal, la topología se ocupa de aquellas propiedades de las figuras que permanecen invariantes, cuando dichas figuras son plegadas, dilatadas, contraídas o deformadas, de modo que no aparezcan nuevos puntos, o se hagan coincidir puntos diferentes. La transformación permitida presupone, en otras palabras, que hay una correspondencia biunívoca entre los puntos de la figura original y los de la transformada, y que la deformación hace corresponder puntos próximos a otros puntos próximos. Esta última propiedad se llama continuidad, y lo que se requiere

es que la transformación y su inversa sean ambas continuas: así, trabajamos con homeomorfismos. El topólogo considera los mismos objetos que el geómetra, pero de modo distinto, no se fija en las distancias o los ángulos, ni siquiera de la alineación de los puntos. Para el topólogo un círculo es equivalente a una elipse; una bola no se distingue de un cubo, se dice que la bola y el cubo son objetos topológicamente equivalentes, porque se pasa de uno al otro mediante una transformación continua y reversible (Stadler, 2013).

Es así que el ciberespacio, es un espacio topológico en donde existen determinadas propiedades que no cambian, pero que utiliza como base el internet. Por ejemplo a nivel topológico, un triángulo es lo mismo que una circunferencia; uno puede ser transformado en el otro de manera continua, sin necesidad de cortar o pegar. En cambio, una circunferencia nunca puede ser transformada en un segmento desde el punto de vista topológico, ya que dicha transformación requeriría de romper la continuidad de la figura.

Es así que Internet es parte fundamental del ciberespacio, ya que el ciberespacio está dentro del internet y el internet se construye con la interconexión de las redes, es decir, el internet es un conjunto de redes interconectadas a nivel mundial, es decir, una red mundial de redes de computadoras. No es por tanto una red de computadoras en el sentido usual, sino una red de redes que tienen la particularidad de que cada una de las redes es independiente y autónoma. Las conexiones a ella se realizarán a través de líneas telefónicas (aunque también las conexiones pueden ser de otros tipos) y gracias a que las computadoras de la red utilizan un lenguaje común para comunicarse entre sí. Las redes que forman parte de Internet son de muy diversa índole, propósito y tamaño. Hay redes públicas y privadas; locales, regionales e internacionales; institucionales, educativas, universitarias, dedicadas a la investigación, al ocio, etc. (Martínez, 2008).

Pero debemos respondernos ante todo ¿Qué es una computadora?; una computadora es el electrodoméstico más revolucionario que ha entrado en

nuestras casas en los últimos años. La cual permite un tratamiento diferenciado de la información (del término inglés "*computer*" y este a su vez del latín "*computare*").

La computadora también llamada computador, ordenador, microcomputadora, procesador, cerebro electrónico, entre otros, son términos que se utilizan en español para nombrar a todo aparato o máquina destinada a procesar información, entendiéndose por proceso a las sucesivas fases, manipulaciones o transformaciones que debe sufrir la información para resolver un problema determinado, siguiendo las instrucciones de un programa registrado.

Si bien existen computadoras virtuales, generalmente se llama computadora al dispositivo electrónico compuesto de un procesador, una memoria y unos dispositivos de E/S (entrada/salida). La característica principal de la computadora, respecto a otros dispositivos similares, como una calculadora, es que puede realizar tareas muy diversas cargando distintos programas en la memoria para que los ejecute el procesador. Es por esto que se dice que una computadora es una herramienta de propósito general. Siempre se busca optimizar los procesos, ganando tiempo y haciéndolo más fácil de usar. Simplifica las tareas rutinarias, además las computadoras tiene dispositivos periféricos para poder comunicarse con el exterior; como lo son tarjetas de red, entradas y salidas de audio, conectores USB, Firewire, tunderbolt, etc., y por último un programa para que le permite a la computadora comunicarse con otras computadoras, gestionar los recursos de la computadora como memoria, dispositivos de E/S, dispositivos de almacenamiento (discos duros, unidades de CD-ROM), e interactuar con las personas, este programa se llama sistema operativo.

También debemos saber que es una red. En su nivel más elemental consiste en dos computadoras conectadas mediante un cable u otro medio para que puedan compartir datos, no importa que sofisticado sea, la red proviene de un sistema simple de interconexión de computadoras.

Mientras la idea de dos computadoras conectadas por cable puede no parecer extraordinaria, en retrospectiva, fue un gran logro en comunicaciones. El Networking surge de la necesidad de compartir datos en una forma oportuna. Las computadoras personales son buenas herramientas de trabajo para producir datos, hojas de cálculo, gráficos y otros tipos de información, pero no permiten compartir rápidamente los datos que se han producido. Sin una red, los documentos tienen que ser impresos para que otros los editen o los usen. En el mejor de los casos, se entregan archivos en diskettes a otros para que los copien a sus computadoras. Si otros hacen cambios en el documento no hay manera de mezclarlos. Esto fue, y todavía es, llamado trabajo en un entorno aislado (*stand alone*).

Si un trabajador aislado conectase su computadora a otras computadoras, podría compartir los datos en las otras computadoras e impresoras. Un grupo de computadoras y otros aparatos conectados juntos es llamado una red, “network”, y el concepto de computadoras conectadas compartiendo recursos es llamado “networking”. Las computadoras que son parte de una red pueden compartir lo siguiente: Datos, mensajes, gráficos, impresoras, fax, módems y otros recursos de hardware. Esta lista está creciendo constantemente con las nuevas vías encontradas para compartir y comunicarse por medio de computadoras ya sea de forma alámbrica o inalámbrica.

## **REDES DE ÁREA LOCAL**

Las redes empezaron siendo pequeñas, con quizás diez computadoras conectadas junto a una impresora. La tecnología limitaba el tamaño de la red, incluyendo el número de computadoras conectadas, así como la distancia física que podría cubrir la red. Por ejemplo, en los primeros años de los ochenta el método más popular de cableado permitía alrededor de 30 usuarios en una longitud de cable de aproximadamente de 200 metros (600 pies). Por lo que una

red podía estar en un único piso de oficina o dentro de una pequeña compañía. Actualmente para empresas muy pequeñas, ésta configuración es todavía adecuada. Este tipo de red, dentro de un área limitada, es conocida como una red de área local (LAN), actualmente las redes pueden estar conectadas a miles de kilómetros de distancia con el uso del cable de fibra óptica, lo que permite que la distancia se acorte cada vez más y la transmisión de información sea mayor y más rápida. Así uno de los principales atractivos de Internet es la enorme cantidad de información y las relaciones que pueden darse ahí a través de los foros, wikis y cualquier otro tipo de redes sociales que se puedan dar dentro del ciberespacio que lo contiene, pero uno de sus principales inconvenientes es cómo encontrar lo que se busca y de forma rápida.

Se puede decir que, el mayor inconveniente que tiene Internet es que puede ser terriblemente lento, aun con la llamada banda ancha, pero esto puede ser debido a dos razones fundamentales:

1. Que nuestra computadora y la propia conexión a Internet no sea la adecuada; la mayoría de los usuarios se conecta a Internet usando módems y líneas telefónicas. Debido a que la capacidad para transmisión de datos de las líneas telefónicas, más conocida como ancho de banda, es lenta, la recepción de datos electrónicos puede durar mucho tiempo.
2. O que la elección de nuestro proveedor de acceso a Internet no sea la apropiada. Cuando elegimos un proveedor de acceso a Internet debemos tener en cuenta la rapidez y calidad del servicio que nos ofrece, ya que muchas veces estos proveedores soportan un flujo de usuarios mayor del que deben o bien sus accesos a Internet son lentos.

En la actualidad la velocidad de transmisión de los datos en la red ha mejorado con la aparición de la línea ADSL, las líneas de fibra óptica o vía televisión por cable se están incrementando el ancho de banda, lo que hace que la red sea, cada día, más rápida y ágil.

Conforme el ancho de banda vaya aumentando podremos disfrutar de nuevos servicios en la red; Internet a través de televisión, enseñanza a distancia, domótica (control doméstico por Internet), redes sociales, youtube, facebook, además de que las nuevas tecnologías están ampliando continuamente las posibilidades de Internet y como ejemplo se menciona la Tecnología 4G que permite el acceso a Internet a través de teléfonos móviles a alta velocidad. El uso habitual de comunicación hablada con la computadora es una realidad, como lo es el *Siri*, que viene incluido en el sistema operativo 6.0 del Iphone en el cual el reconocimiento del lenguaje es bastante aceptable, y permite acceder a información mediante el procesamiento del lenguaje. Se puede conseguir que personas no expertas en informática puedan buscar y extraer información además permite acceder de manera práctica a Internet desde pequeños dispositivos como los teléfonos móviles.

Dentro de las Universidades, se cuenta con el llamado Internet2 que es un proyecto liderado por las universidades norteamericanas para crear nuevas tecnologías en este campo. También es importante el proyecto NGI, por sus siglas en inglés, *Next Generation Internet*, de las agencias institucionales de EE.UU. como por ejemplo la NASA.

El uso habitual de comunicación hablada con la computadora se incluye en un futuro cercano. El reconocimiento del lenguaje consiste en que la computadora sea capaz de reconocer la voz humana, distinguiendo las sílabas y palabras, y procesando esta información para extraer el significado de las frases. Mediante el procesamiento del lenguaje se puede conseguir que personas no expertas en informática puedan buscar y extraer información y permitir acceder más fácilmente a Internet desde pequeños dispositivos como los teléfonos móviles.

El ciberespacio, las computadoras y el Internet pueden ser considerados como un tipo de tecnología o espacio de un relativo fácil acceso. Esta facultad de

accesibilidad es crucial para entender qué es y qué puede dar de sí el ciberespacio y, para ello, debe ser considerada bajo diversos puntos de vista (Mara Mayan, 2005).

En primer lugar, es necesario subrayar que este factor de accesibilidad debe ser contextualizado y relativizado seriamente antes de realizar cualquier otra afirmación que pueda cometer el error de olvidar algunos factores ineludibles. A nivel económico un ordenador personal y una conexión a Internet es algo relativamente asequible y accesible para un gran número de personas del llamado Primer Mundo. Pero no para todas ni para todas por igual. No se puede olvidar, además, que son muchos, muchísimos, los millones de personas para las que un ordenador o el acceso a Internet más que un lujo, es una utopía, ya que son muchas las carencias básicas que se tienen en el mundo. Con todas las ineludibles salvedades que queramos y necesitemos, coincidiremos en que acceder al ciberespacio es algo relativamente barato.

En segundo lugar la tecnología informática y los entornos de uso de una computadora y de Internet, también pueden ser considerados como altamente accesibles. Es entonces la computadora un electrodoméstico que resulta útil ya desde un conocimiento bastante básico y poco experto del mismo, pero que, a diferencia de otros electrodomésticos tiene una curva de utilidad potencial muchísimo más prolongada y de crecimiento más vertical. Así, por ejemplo, la diferencia de efectividad, utilidad y potencialidad que puede haber entre un teléfono móvil, una nevera, o un vídeo y una computadora generaría una curva radicalmente distinta, puesto que los límites del conocimiento y la experiencia en un ordenador son muchísimo más elevados que los de cualquier otro de estos electrodomésticos. Es importante recordar que las computadoras son unas máquinas tremendamente tontas a priori, ya que no hacen nada por ellas mismas, en comparación con otros electrodomésticos que ya funcionan solos o con muy pocas instrucciones. Pero también refleja perfectamente lo que nos interesa en este punto: el usuario de este electrodoméstico puede sacarle mucho más jugo a

medida que aprende a utilizarlo y experimenta con él.

Esta última cuestión, la de la experimentación, tiene también mucha importancia. Lo reseñable no es sólo que la computadora y la red mundial de computadoras a la que llamamos Internet sean de un aprendizaje progresivo y a partir de estándares bajos, sino que también es importante tener en cuenta de qué modo puede realizarse ese aprendizaje. Por un lado, se trata de un tipo de aprendizaje que podría llevar años desarrollar mediante formación más o menos reglada, el mayor exponente de la cual es la universidad. Sabemos, sin embargo, que se trata de un tipo de contenido bastante ligado a evoluciones y modificaciones constantes en tecnología de hardware, software y lenguajes de programación. Por ello, la experiencia y el uso tienen mucho que ver con este aprendizaje, seguramente en mucha mayor medida que en otros conocimientos que puedan ser adquiridos mediante formación reglada.

Teniendo en cuenta esta consideración, se menciona ahora, de modo muy escueto, una hipótesis que podría servir como explicación de por qué se está ante un tipo de conocimiento con una curva de aprendizaje tan pronunciada. La diferencia radica en que no se está ante una herramienta que haga cosas (como puede ser un torno, una prensa o un programa informático como el AutoCAD) y que con aprender a utilizarla se puede realizar la tarea que se desea, sino que un ordenador e Internet es una herramienta que trabaja con herramientas. Y no sólo trabaja con ellas, sino que también permite crearlas, modificarlas y adaptarlas a las finalidades de cada cual. El ejemplo del arquitecto y del AutoCAD nos son aquí muy útiles para diferenciar una herramienta en un sentido clásico (algo que sirve para hacer o para ayudar a hacer algo como, en este caso, planos y alzados de un edificio, por ejemplo) de una herramienta que genera, administra, opera y puede incluso permitir modificar y crear estas herramientas (en este caso, el ordenador con el que se utiliza el AutoCAD... pero también los ordenadores con los que llegó a programarse y sigue trabajándose en cada nueva versión del AutoCAD).

Un factor que es muy importante en este sentido es la creciente importancia e influencia de los movimientos en favor del software libre, ya que se ha entendido hace tiempo que la democracia o la independencia del ciberespacio no puede ser algo que se le conceda, sino algo a conquistar por los propios medios que el ciberespacio y las tecnologías informáticas ofrecen.

Al día de hoy, resulta cada vez más evidente que se puede optar por un sistema operativo en software libre sin demasiados problemas ni hándicaps reales de estabilidad, seguridad o asistencia. Pero aún mayor y más sólido es este convencimiento a nivel de la informática de servidores, ya no se trata sólo de Linux -a nivel doméstico- y de las tecnologías UNIX que se encuentran en la gran mayoría de los servidores comerciales, sino que incluso lenguajes como el PHP, las herramientas de administración de base de datos MySQL Postgre, las normativas públicas oficiales y estandarizantes de Java, HTML y XML, etc. están sirviendo para cimentar sólidamente esta accesibilidad pública y masiva a ser y formar parte activa y creadora del ciberespacio. Son múltiples los organismos civiles, las empresas y las instituciones públicas que, con su apoyo a estos movimientos, de la mano de decenas de miles de usuarios en todo el mundo convertidos en grupo de ayuda mutua masivo y laboratorio de experimentación constante, están ayudando a entender qué es realmente el ciberespacio.

Es así como el Internet ofrece nuevas maneras para que los pueblos ejerzan sus derechos políticos, pero también, como se ha visto claramente en meses recientes, les concede a los gobiernos nuevas herramientas para frenar la disensión. Al mismo tiempo que Internet crea nuevas oportunidades económicas para personas en distintos puntos del espectro del desarrollo, también les ofrece a los delincuentes nuevas formas para robar los datos personales y la propiedad intelectual (Caro, 2011) en donde el Internet se convierte en el sistema nervioso central de la sociedad, hay que tener presente que todos los sectores de infraestructuras esenciales dependen de las TIC. Su gestión está a cargo de unos sistemas de Control de supervisión y adquisición de datos (SCADA) y otros

procesos complejos de tecnología de la información (TI) que están conectados de alguno u otro modo a Internet (Touré, 2011) en donde las redes informáticas, que fueron en su momento un conjunto oscuro y arcano de elementos tecnológicos utilizados por una pequeña élite, se usan ahora de forma generalizada y se han convertido en objeto de debate político, de interés público y en parte de la cultura popular (Smith, 2003).

En este sentido, Smith (2003) afirma que los teóricos más optimistas de Internet han argumentado que el género, la raza y la edad van perdiendo importancia dentro de la interacción on-line. Como mínimo, muchos afirman que la ausencia de estas marcas facilitará la oportunidad de explorar e inventar identidades alternativas. A este punto de vista responde Jodi O'Brien de forma tajante en su capítulo sobre "La escritura en el cuerpo: la (re)producción del género en la interacción on-line", donde afirma que el sexo es un rasgo tan esencial para la organización de las relaciones interpersonales que las personas tienen que hacer grandes esfuerzos para dar género en línea.

Es muy complejo conocer el sexo de las personas en internet, es en este sentido que Smith (2003) apunta que hace esfuerzos para reproducir el sexo en la interacción on-line. "¿Eres hombre o mujer? (Are you male or female?) es una pregunta tan frecuente que hace ya tiempo que en inglés se abrevió a "RUMofF?". Es importante destacar que no existen otras abreviaturas de uso tan extendido relativas a cuestiones relacionadas con la edad, la altura, el peso, el estatus socioeconómico, etc. el sexo es la característica de nuestras vidas corpóreas que se convierte en el rasgo central de la interacción a través de Internet.

Y no se trata simplemente de que el género sea reintroducido en un mundo sin marcas físicas. O'Brien hace una puntualización sorprendente al afirmar que el género se reintroduce de una forma más limitada y estereotipada que la que existe en la interacción corpórea. No existen límites sobre cómo se puede describir uno en el ciberespacio. Sin embargo, las descripciones de género que se pueden

encontrar en Internet presentan menos variaciones e imaginación que las que se dan en las interacciones cara a cara. Las personas se recrean a sí mismas como ideales estereotípicos, y O'Brien puntualiza que esta hipergenerización prevalece especialmente entre los que intentan travestirse (es decir, hombres que se presentan como mujeres). De ello se deduce que un mundo sin restricciones ha llevado a una mayor homogeneidad, más que a nuevas formas de identidad.

Ahora bien, en el ciberespacio ¿es realmente importante el sexo de la persona?, puede darse en este espacio virtual el cambio de sexo sin que este sea real, que tan fundamental es el sexo en una relación en el ciberespacio, donde puede una persona tener miedo a que un amigo íntimo sea objeto de seducción de una persona o ente, ya que el que puede conversar pudiera ser una computadora, no sea realmente del sexo con el que se presenta, aun pero, puede no tener sexo pues una computadora no tiene sexo definido como lo conocemos, aunque la palabra en español en México es femenino y en España es masculino (el ordenador). El debate sobre si el cambio de sexo es apropiado y cuando lo sería ha llevado al concepto de un vocabulario de motivos (vocabulary of motives) presentado por Mills en 1940, que hace del cambio algo aceptable como forma de evitar el abuso o de experimentar una nueva perspectiva, pero lo hace inadecuado si existe intención de engañar. Se trata, sin embargo, de una línea muy poco definida, pues lo que para uno es experimentación, para otro es engaño (Smith, 2003).

Además, cuando una persona esta on-line, se presentan una serie de roles que no son los que se dan en la realidad objetiva, ya que la realidad que se tiene es una realidad subjetiva, no es subjetiva, es la del sujeto que esta interactuando con otros o con la computadora, ahora bien ¿Qué es más benéfico?, tener una discusión frente a frente con otra persona o tener una discusión on-line por algún medio sincrónico o asincrónico con otra persona, en donde se pueden escribir las cosas y enviárselas, sin saber qué cara está haciendo, no existe un lenguaje corporal que en muchas de las veces inhibe y no expresa lo que se piensa, es por

ello que en la actualidad el proceso de comunicación entre las personas on-line es ficticia y puede no tener o ser autentica o real, puede ser virtual o real, pero no ambas (Martinez, 2013), pues se debe recordar que lo real no es virtual y lo virtual se puede convertir en real subjetivo, frente a una situación en la que la identidad está vinculada de forma fiable con el propio yo personificado de nuestro mundo real y muchas veces mundo virtual.

¿Es entonces el ciberespacio una ilusión?, ya que el ciberespacio es un no-lugar que sólo existe dentro de nuestra cabeza. El ciberespacio es algo que de ninguna manera puede ser demarcado en términos geográficos. Una cosa parece segura, más y más gente define el ciberespacio y la experiencia como real. Y sociólogos deben saber que "si las personas definen las situaciones como reales, son reales en sus consecuencias" (Benschop, 2010) en donde no existe un centro religioso que en palabras de Mayan (2005) su tremenda horizontalidad estructural del ciberespacio, no digiere tan bien como muchos quisieran la tremenda estratificación vertical de nuestra sociedad. Por supuesto que el ciberespacio refleja el mundo desigual y estratificado que lo ha creado, pero este reflejo no es del todo fiel y difumina y comprime muchos matices del complejo y espeso escalafón socio-económico-político en que vivimos. Desde luego, este reflejo 'imperfecto' de la realidad no se produce porque sí, sino debido a la misma estructura técnica que la edificó, desde sus albores, como algo reticular, modular, escalable y que pudiera, eventualmente, extenderse por cualquier lugar. También es cierto que esta estructura técnica no se construye así porque sí, sino con unos motivos claros y explícitos usándose para finalidades bien distintas de aquellas para las que fue concebida.

Al inicio esta estructura fue creada por el Departamento de Defensa de los Estados Unidos en su proyecto Arpanet, aunque seguramente no dista tanto de lo que sus primeros ingenieros tenían en mente cuando, hace 70 años, aun hoy en nuestros días, el ciberespacio sigue sin tener centro, a pesar de los múltiples intentos y abnegados esfuerzos de grandes gobiernos y corporaciones para

controlarlo, ya sea en nombre de la seguridad nacional, de la moralidad y la decencia, de intereses económicos mal disimulados o de los múltiples eufemismos de que se viste la noción de censura. Es evidente que siendo éstas algunas de las principales armas argumentales para el mantenimiento de una estructura del mundo jerarquizada y centralizada, el hecho de que no resulten suficientemente convincentes en el ciberespacio hacen de éste un espacio donde resulta más difícil hacerse con las mismas cotas de poder, reproducir y beneficiarse de la misma estratificación jerárquica del mundo que impera fuera de él, en donde a la par de la parte sociológica o filosófica, el ciberespacio crea una nueva mentalidad matemática, una nueva dimensión espacial que está formando parte de nuestra cotidianidad, de un modo cada vez más relevante en el ciberespacio es un espacio cuya lógica y estructura no se corresponde con la geografía física o euclidiana.

En la actualidad las comunidades existen solo en el ciberespacio, es por ello importante buscar la forma de investigar los grupos sociales existentes en el ciberespacio y que se utilizan algunas veces en los medios masivos de comunicación como por ejemplo, en los programas de espectáculos se pasan notas informativas de lo que dicen o hacen los actores, pero también se pasa lo que ocurre en las redes sociales como lo es el Facebook o el Twitter pero es posible que las relaciones sociales creadas o apoyadas en el ciberespacio lleguen a alterar nuestro tejido social y hagan que se modifique nuestras comunidades reales como lo que paso en el derrocamiento del presidente de Egipto que las redes sociales fueron el medio que se utilizó para ponerse de acuerdo para el levantamiento y el derrocamiento del régimen. Si miramos a los usos concretos de las redes para construir o mejorar las comunidades y a las formas en que las redes on-line pueden ser usadas para la intervención colectiva y mejorar nuestra calidad de vida como personas dentro de nuestro espacio físico.

A pesar de que el espacio puede considerarse de poca relevancia en la interacción on-line, ha habido numerosas redes on-line que se han organizado en torno a comunidades físicas concretas.

Willard Uncapher (1995) comenta una de las primeras redes de comunidades en su capítulo sobre “La colonización electrónica en la frontera rural: Big Sky Telegraph y su comunidad”. A finales de la década de los ochenta, se creó una red informática para atender las necesidades de toda una comunidad física. Se ubicó en Montana, que es un estado muy extenso y escasamente poblado, en el que las comunicaciones sociales y los transacciones comerciales suelen ser difíciles y costosas debido a la extensión del territorio, se pusieron muchas esperanzas en que una red informática hiciera más fácil para la gente el compartir los recursos, así como hacer vida social.

El estudio de este caso se valora tanto por su significado histórico como por el hecho de que aporta información sobre muchos de los temas que rodean a la adopción de una nueva tecnología, al mismo tiempo que nos informa sobre el modo en que se afectan entre sí las comunidades físicas y las comunidades on-line (Smith, 2003), en donde esta red proporcionaba una serie de beneficios importantes para los maestros. Por ejemplo, la gente estaba dispuesta a contestar a las preguntas directamente on-line, se compartían los programas de las unidades y se organizaba on-line la circulación de los materiales de la biblioteca. También se crearon nuevas zonas en Big Sky Telegraph para otros grupos y actividades entre las que se contaban los negocios, el acceso a Internet, la información turística y los servicios comunitarios. Según el informe de Uncapher, a pesar de los muchos beneficios de la red, el porcentaje de adopción se detuvo durante un tiempo y sólo 30 de las 114 escuelas unitarias estaban dadas de alta en la red dos años después de su existencia. Esto conduce a la cuestión crucial de averiguar por qué los profesores no se conectaron. A pesar de ser cierto que el dinero, los módems y la información para que todo funcionara a veces tardaban en llegar, Uncapher asegura que los factores que determinaban el índice de adopción eran más complejos que las simples dificultades estructurales.

Ahora bien en este sentido Marrueco nos da tres perspectivas diferentes de lo que

es el ciberespacio:

1. **Perspectiva tecnocientífica del ciberespacio:** El ciberespacio, como medio (electrónico) que genera un nuevo espacio político (como espacio para la acción política de nuevos sujetos generados mediante el uso/interacción con las nuevas tecnologías), supone un desarrollo avanzado en los parámetros tecno-científicos. Siguiendo la interpretación de Manuel Castells, consideramos que la revolución introducida por las nuevas tecnologías de la información crean una nueva era para la política. Se está produciendo, gracias a este escenario de hiperdesarrollo tecnológico, una virtualización de la cultura, proceso que puede describirse como la transición de una cultura centrada en lo actual a una cultura basada en la proliferación de lo virtual. Lo virtual, signo caracterizador de la era hipermediática, se asocia al ciberespacio por carecer de materialidad, de fisicidad y la no sujeción a las coordenadas espacio- temporales. Lo virtual es lo procesual, lo abierto que no se contrapone a lo real sino a lo actual, que es lo concreto, dotado de forma y ya acabado. A juicio de Baudrillard, la cultura contemporánea como cultura del simulacro se caracteriza por el desplazamiento progresivo de lo real por sus sustitutos simbólicos que, como réplicas perfectas, se adecuan y se adaptan mejor que la realidad misma a la intensiva actividad comunicativa, propia de una cultura teleinfomática como la sociedad informacional, dominada por los intercambios comunicacionales trasmutando todo valor en valor informacional.
2. **Perspectiva ontológica del ciberespacio:** Interpretamos la naturaleza ontológica del ciberespacio como un espacio rizomático, como una red de redes heterogéneas de ruptura significativa sistemática y multidimensional. Los rasgos ontológicos que acompañan al ciberespacio en su definición son la flexibilidad, la recombinabilidad, una permanente fluidez transformativa, una constitución efímera y una continuada reconstrucción de las identidades en su seno adoptando así una posición antiesencialista. También en el ciberespacio

se producen fenómenos complejos de solapamientos múltiples entre proyectos en constante devenir, generando de este modo las condiciones de posibilidad para la producción de nuevas identidades político-ontológicas caracterizadas por su temporalidad, su ficcionalidad, su reversibilidad, su arbitrariedad. En definitiva, los elementos que se dan en este nuevo entorno virtual están en un estado de constante transformación morfológica debido a la propia naturaleza ontológica del ciberespacio. El ciberespacio, como espacio rizomático, permite un intercambio discursivo y conversacional ilimitado, lo que produce el efecto de una diseminación de las ideas como nunca antes había acaecido, debido tanto a la instantaneidad como a la interactividad del medio cibernético. Como señala lúcidamente Virilio en su “Estética de la desaparición”: “nuestra vida entera transcurre en las prótesis de los viajes acelerados, de los que ya ni siquiera tenemos conciencia”. La velocidad altamente acelerada configura el medium básico que hace posible tal diseminación y contaminación de la información, de las ideas políticas, los gustos y preferencias estéticas. Por otro lado, las impresiones generadas por la velocidad de tales viajes acelerados nos permiten estar y no estar simultáneamente. El ciberespacio produce fenómenos de horizontalización y desjerarquización, impulsoras de una diseminación y una proliferación de identidades efímeras, moldeables, flexibles y contingentes, vinculados a contextos coyunturales: el ciberespacio entendido como un nuevo espacio cognoscitivo del ser, como campo de mediación/interacción intersubjetivas donde se producen estrategias de (auto)creación de identidades (político-sexuales-estéticas) virtuales basadas en el injerto, en la redescontextualización de fragmentos, en el “copy-paste”. Identidades virtuales que duran lo que dura la conexión al chat o al foro, aferrada a su naturaleza efímera y contingente. El ciberespacio nos libera de las limitaciones (espacio-temporales) del cuerpo y de sus atributos, que siempre vinculan al sujeto a un estereotipo dado de antemano. La superación de las constricciones inherentes al “aquí” y el “ahora”, que torna a los individuos conectados al ciberespacio en seres con capacidad para ubicarse en cualquier parte adquiriendo una identidad tan caprichosa (o deseada) como

efímera, cumpliendo con los (ciber) sueños de un cumplimiento (virtual) de aquello que siempre quisimos ser (de verdad) y que llegamos a ser (de mentira), en donde la elección del nickname o nombres superpone a nuestro nombre de pila o nombre real y del llamado avatar son necesarios para la construcción de la identidad virtual que es la identidad necesaria o creada en el ciberespacio mismo que se utilizará en las redes sociales o los foros de discusión es decir un tipo de ID o CURP o tarjeta de identidad que puede ser la misma para todos los espacios virtuales o se pueden crear un gran número de ID que se pueden utilizar en todos los sitios que se quieran, mientras no sean iguales a otras existentes, esta nueva identidad es nuestra identidad real en lo virtual, en el ciberespacio, que aunque hoy en día se tratan de homogenizar la identidad real y la virtual aun no está normado y muchas veces no se puede seguir la pista de ellos, pero esta aglutinación de personas son realmente ellos o solo son virtuales con una identidad real solo en la virtualidad pero no en la realidad física, es parecido esto a la Matrix que se tiene en la película The Matrix, ya que esta nueva realidad tiene nuestros deseos, hobbies, fantasías, recuerdos, sueños o sensaciones relevantes para nosotros, por las cuales queremos ser reconocidos por los demás miembros del foro, tan virtuales como nosotros. Es entonces que nosotros somos ciudadanos del ciberespacio al igual que en el mundo físico, ya que esto nos lleva a tener una diversidad de papeles virtuales que puede llevarnos a una pérdida de identidad, ya que tenemos una nueva posibilidad de definirnos nosotros mismos y presentarnos de la manera en que más nos sintamos a gusto. Esto también se aleja de concebir a la identidad como una búsqueda de tipo narcisista, porque en internet nos constituimos de acuerdo a relaciones sociales. Queda también en evidencia que el yo no es algo dado, sino que va siendo construido por los sujetos, de manera descentralizada.

Podemos participar diferentes sitios virtuales en donde los propios participantes pueden ir construyendo sus propias reglas, e ir definiendo los roles, muchas veces de manera diferente a como se hace en el mundo físico. Y muchas otras veces los

ordenamos en distintos roles de los participantes de manera que sean a modo a nuestros gustos y necesidades. Pero como siempre existe un debate y dilema éticos sobre hasta qué punto o en qué contexto se puede jugar con la propia personalidad que construimos a nuestro modo y necesidad, con nuestros parámetros, o con la de los demás, podemos tener la esperanza de que la experiencia reiterada que obtenemos al habitar lugares donde las cosas y las personas no son tipificadas de manera tradicional, pueda producir cambios en el mundo físico, y sobre todo, fuera de la situación del juego.

Una idea en lo que deberíamos pensar profundamente es, que si a partir de nuestras experiencias en el ciberespacio nos podemos percibir de manera diferente, o si solo nos percibimos como fragmentos, es decir, es un juego con varias personalidades que nosotros creamos; por ejemplo, las relacionadas con el cambio de sexo, serían muy difíciles de desarrollar en el mundo físico, debido a los condicionamientos sociales existentes, entonces tienen una función terapéutica muy importante al permitir a los sujetos ir construyendo su propia personalidad, mediante una especie de ensayo y error.

Entonces nosotros somos en el ciberespacio personas que cuando están conectadas son incoherentes, que tienen una diferente personalidad, es decir, se puede jugar cualquier rol como si fuera una actuación dentro de una película que cuenta la diversidad de personajes que representan; y que cuando se desconectan, pueden ser más coherentes con su realidad física, pero dentro de su realidad virtual no son ellos, son otros actores que juegan un rol real en donde valorizan de igual manera todas los diferentes escenarios en los que se encuentran. O mejor dicho, en cada escenario se otorga preeminencia a la dimensión de la personalidad que allí sea requerida. Sus intervenciones como fantásticas, y otras como reales.

Somos entonces actores dentro del ciberespacio que tenemos una identidad propia en donde no se quiere que haya compromiso en esas relaciones, pero

nosotros valorizaremos algunas cosas más que otras, de acuerdo a cómo él se defina. Lo que para un observador pueden ser diferentes máscaras más o menos incoherentes, para el sujeto en cuestión, es probable que no represente ningún problema en relación con la identidad. Lo que es más, quizás pueda tener una unidad, de acuerdo al distinto significado que el sujeto le dé a cada una (Incluso el observador puede, a través de una interpretación, asignar una unidad de significado).

Es entonces el ciberespacio una “vida en la pantalla” en donde está constituida por mundos de fantasía (Virtual o irreal), los personajes nunca dejan de ser personajes, para pasar a ser uno con sus autores. Los cibernautas, lo que harían entonces es objetivar sus experiencias, para obtener un aprendizaje que pueda ser usado en su vida “real”. Entonces, también inconscientemente, supone que hay una realidad eminente. Es la de los desequilibrios que algunas personas tienen en sus vidas cotidianas, es por ello que allí ocurre es tan artificial como una sesión con el psicólogo.

Ahora bien, los cibernautas son estos personajes virtuales que tienen un cuerpo digital que está poblado de multiplicidades como un “cuerpo sin órganos” en donde el ciberespacio señalando es una estructura rizomática, caracterizadora del modo de ser del ciberespacio, consiste en una red descentrada-desjerarquizada que consiste en movimientos, velocidades e intensidades donde se produce el constante juego entre la reterritorialización (entendida como organización estabilizadora en un territorio como pueden ser un idioma, una familia, una identidad político-ontológico-sexual) y la desterritorialización (como disolución del territorio).

Frente a los sistemas cerrados, Deleuze y Guattari oponen el rizoma, sistema acentrado como red de autómatas finitos donde la comunicación se hace de un miembro a cualquier otro de la red y donde todos los miembros son absolutamente intercambiables.

3. Perspectiva política del ciberespacio: Una vez que hemos ubicado el ciberespacio en su contexto tecnocientífico (hiperdesarrollo de la tecnología microelectrónica) y social (sociedad informacional del capitalismo avanzado caracterizado por un consumo masivo de los productos elaborados por la tecnología electrónica y por un acceso cuasiuniversal al ciberespacio) y lo hemos interpretado ontológicamente como un espacio rizomático al hilo del pensamiento de Deleuze y Guattari, queda por mostrar que este espacio virtual constituye un nuevo espacio para pensar lo político. El ciberespacio abre nuevos horizontes para la reflexión en torno a la política, en el contexto del hiperdesarrollo de la tecnología digital. Hay que resaltar que el ciberespacio da lugar a la creación de “comunidades virtuales”. Tales comunidades pueden formarse bien debido a que sus miembros comparten una afición común (la jardinería, la tv por satélite o la música rusa del siglo XIX) o bien porque comparten una ideología o un sistema valorativo más o menos difuso o sistemático, como se mencionó anteriormente, existe, pues, diversos y variados modos de articulación del activismo en el mundo virtual. “El activismo se convierte así, en una forma de experimentación colectiva en la que pone a prueba el tejido de relaciones de poder que nos constituyen, a través del desplazamiento de símbolos, de la búsqueda de nuevos usos tecnológicos, del conflicto comunicativo, de la inversión de roles o la ruptura de dicotomías que predeterminan la percepción y la acción sobre el mundo”. El orden discursivo y comunicativo del sistema dominante establecido es cuestionado por el activismo digital de los nuevos sujetos políticos del entorno virtual a través de múltiples tácticas tales como la simulación, la apropiación irónica, la subversión y transgresión de los códigos semióticos del sistema, el desplazamiento, la movilización virtual. Tales estrategias se fundan en la apertura de múltiples canales virtuales de participación e interacción de carácter horizontal, como redes sin centro que hacen disponible a todos múltiples experiencias alternativas a las promovidas por los discursos dominantes vinculados a los grandes intereses político-económicos, que

buscan una uniformización anestésica y paralizadora de los impulsos críticos.

Es entonces el ciberespacio un “laboratorio” donde es posible la experimentación del poder político en modos inéditos, alternativos que ponen en tela de juicio los supuestos ontológicos y metapolíticos del poder político fáctico, real.

Según Marrueco el activismo político virtual, en el ciberespacio puede venir definido según estos parámetros:

- Nuevo uso y apropiación crítica de las imágenes, como elemento transgresor y revolucionario de combate frente a las normas y valores legitimadores de los modos estandarizados de vida, tanto pública como privada.
- Uso del ciberespacio como territorio para la liberación de zonas a las que no lleguen las influencias del poder político del sistema, que permita la experimentación de modos alternativos de ejercer el poder político así como establecer nuevas configuraciones de ser sujeto político (con derechos y deberes).
- La acción política ya no se fundamenta en organizaciones explícita y formalmente estructuradas (rígidas, jerárquicas y basadas en metarrelatos ideológicos) al estilo de los partidos políticos clásicos, propios del capitalismo industrial. En la sociedad informacional, lo propio es la creación de comunidades amplias y difusas, conectadas en red, sin que exista un centro privilegiado de toma de decisiones.
- El sujeto político nómada se reconfigura constantemente ante las modificaciones del sistema que obedecen a condicionamientos de naturaleza múltiple (económicos, tecnológicos, estéticos, etc.).

Es así como el ciberespacio es el «lugar-tiempo» en el que convergen las culturas

particulares y las tecnologías mundializadoras de los procesos de globalización. En él, se articula el sujeto ético según su definición tradicional que conjuga Cuerpo y Alma (Pérez, 2008), pero somos parte de ese ciberespacio, somos ciudadanos del ciberespacio o somos ciudadanos de México, a donde pertenecemos, en este sentido (Díaz, 2013) ser ciudadano implica asumir valores que deriven en prácticas como participar en elecciones, pagar impuestos, ser solidario con los demás, etcétera. Hacer válidos estos valores mediante prácticas como las señaladas anteriormente, conlleva compromisos (asumir que no hay otros, sino que todos somos uno) y también limitantes (aquellas que el soberano establezca a través del monopolio del poder).

Así, el sujeto que habita este nuevo espacio (ciberespacio), el nuevo ser que ya no tendrá la limitante del tiempo y el espacio, no será ya más un sujeto tradicional, el cual tendrá una ética, será humano, con ideología propia sino que estará alienado por diferentes tipos de sujetos que estarán alrededor del mundo, muchos de estos sujetos tienen una transformación, una recomposición e incluso una recreación en donde es necesario que el hombre tome conciencia de su propio curso de la evolución y mire al futuro de una forma más clara y ética, que se responsabilice de el mismo y de su entorno que no solo es el físico sino el virtual.

El ciberespacio es esa nueva dimensión donde convergen las tecnologías digitales, ese entretejido que se expande dentro, detrás y más allá de la pantalla de la computadora. Es el espacio donde se entrelazan las redes de Internet (Regil, 2004).

En Estados Unidos existe incluso una estrategia para la protección del ciberespacio creada durante la administración de George Bush, en la cual el ex presidente de Estados Unidos afirma lo siguiente sobre el ciberespacio: Las infraestructuras críticas de nuestra nación están integradas por instituciones públicas y privadas en los sectores de agricultura, alimentos, agua, público, de salud, servicios de emergencia, gobierno, defensa, información y las

telecomunicaciones, energía, transporte, banca y finanzas, productos químicos y materiales peligrosos, postales y de envío. El ciberespacio es su centro nervioso y por lo tanto es parte del sistema que controla nuestro país... el funcionamiento saludable del ciberespacio es esencial para nuestra economía y nuestras instituciones nacionales de seguridad... Esta Estrategia Nacional para asegurar el ciberespacio es parte de nuestro esfuerzo global para proteger a la Nación (Bush, 2003).

El ciberespacio como entidad sin espacio físico o geográfico determinado ha estado sujeta a luchas políticas, porque los estados han visto la necesidad de ejercer un control sobre él. Por ello, el 8 de febrero de 1996, en Davos, Suiza, John Perry Barlow escribió la Declaración de independencia del ciberespacio en la que exhortaba a los gobiernos a no ejercer soberanía sobre el ciberespacio, definido por el mismo como "el nuevo hogar de la Mente" (Díaz, 2013).

En este sentido Rheingold (1993) dice que la gente de las comunidades virtuales usa las palabras en la pantalla para intercambiar cumplidos y discutir, establecer discursos intelectuales, haber comercio, intercambiar conocimiento, compartir apoyo emocional, hacer planes, cotillear, enamorarse, encontrar amigos y perderlos, jugar, flirtear, crear arte sofisticado y hablar por hablar. La gente en las comunidades virtuales hace más o menos lo mismo que en la vida real, pero tenemos que abandonar nuestros cuerpos. No puedes besar a nadie y nadie puede golpearte en la cara, pero pueden ocurrir muchas cosas dentro de nuestras fronteras.

Es en este sentido que Díaz (2013) el ciberespacio se refiere a una realidad virtual que se produce al utilizar computadoras y conectarse a través de redes con otras personas ubicadas en un lugar distinto. No es un lugar físico pero las consecuencias de participar dentro del ciberespacio pueden tener consecuencias físicas, intelectuales, conductuales y emocionales.

En el Ciberespacio, la cibercultura se transforma en un super-yo que legitima a las clases dominantes, a las que provee y multiplica las fantasías de omnipotencia, y justifica las ilusiones interiorizadas por los usuarios, de las que derivan comportamientos sobretecnológicos: ciberpunk, computerkids..., cuyas personalidades (máscaras) quedan fuera de todo teatro que no sea la Red. El Freud ciberespacial es ahora Bill Gates (Pérez, 2013).

Las TICs (TV, vídeos...) han generado el yo posmoderno: un yo con capacidad para estar presente significativamente en más de un lugar a la vez; un yo performance, que cambia su identidad simbólica, sexual, estética... Su manifestación más genuina es el Desorden de Personalidad Múltiple o múltiples identidades; el yo se siente en proceso de liberación absoluta y de renuncia a cualquier identidad fija (Moya, 1995). Cada individuo, saturado de información, está colonizado por todos los otros. "Contenemos multitudes", decía Walt Whitman.

En el Ciberespacio es la figura del cyborg la que ocupa ese lugar privilegiado (Sánchez Navarro, 2004). La obra de Donna Haraway es su más preclaro manifiesto teórico; y los implantes de Steve Mann o de Kevin Warwick su praxis manifiesta. La base atributiva en Haraway queda señalada en la reunión de partes heterogéneas, cuyas fronteras poseen bastantes brechas: animal-humano-máquina (Haraway, 1995:258). Pero la unidad de sus notas intensionales no es conjuntiva, no es una unidad como puede pretender el marxismo (que no superaría la estructura porfiriana, según Haraway; por ejemplo, la unidad de las mujeres sustentada en el "trabajo").

No tiene relaciones con la bisexualidad, ni con la simbiosis preedípica, ni con el trabajo no alienado u otras seducciones propias de la totalidad orgánica, mediante una apropiación final de todos los poderes de las partes en favor de una unidad mayor (Haraway, 1995).

Cada uno tendrá que elegir la lengua que habla, los lenguajes que sigue para construir su propia biografía, no desde el origen, sino desde la situación concreta: sea desde una mujer violada, trabajadora, blanca, licenciada, etc.

### **El «cruce» cuerpo / espacio cibernético**

El ciberespacio es el lugar en donde no existe el espacio ni el tiempo en donde converge cultura y la tecnología globalizada, es ahí donde nace un nuevo tipo de persona en donde no se tiene cuerpo ni alma. El Ciberespacio se identifica con la Realidad Virtual, es decir, un conjunto de imágenes tridimensionales creadas por una tecnología digital. La Realidad Virtual es construida por la computación digital que es operatividad lógico binaria que funciona como una estructura trascendental kantiana, una condición de posibilidad, limitando así drásticamente toda la ontología, en donde solo es posible todo lo se pueda traducir a una máquina de Turing.

Turing propone que cualquier máquina programada o digital capaz de imitar los inputs y outputs del cerebro es, como cuestión de hecho, inteligente, y lo es con independencia de los materiales que implementen la máquina o sus mecanismos. En particular, Turing afirma que “si alguna máquina particular puede ser descrita como un cerebro, solo debemos programar nuestra máquina digital para imitar a esta y también será un cerebro” (Turing, 1951:112).

González (2011) dice que la inteligencia es un subproducto de la función computable de una máquina, con independencia del material de ésta, y que la clave de crear inteligencia consiste en diseñar máquinas digitales que imiten lo que hace un cerebro. Tal como argumento González (2011) en su artículo Máquinas sin engranes y Cuerpos sin mentes, propone las ideas de Turing, que son fundamentales para entender la teoría funcionalista de los estados mentales (Putnam, 1967) y el principio de realizabilidad múltiple, curiosamente semejan la

intuición modal cartesiana según la cual es ciertamente concebible que existan estados mentales sin corporalidad alguna, tesis que le ha valido a la IA clásica haber sido acusada por Searle de adscribir al dualismo. Tómese a modo de ejemplo este famoso pasaje donde Searle acusa a la IA fuerte: [...] Ciertamente, la IA solo tiene sentido dado el supuesto dualista de que, en lo que concierne a la mente, el cerebro no importa.

En la IA (y en el Funcionalismo también) lo que importa son los programas, y estos son independientes de su realización en máquinas; sin duda, en lo que respecta a la IA, el mismo programa podría realizarse por una máquina electrónica, una substancia mental cartesiana, o el espíritu hegeliano del mundo. La característica más sorprendente que he descubierto examinando estos problemas es que muchos investigadores de la IA resultan choqueados por mi idea de que los fenómenos mentales humanos podrían ser independientes de las propiedades físico-químicas de los cerebros humanos reales. Pero si usted piensa la idea por un momento, puede apreciar que no debería haberme sorprendido, ya que a menos que se acepte una forma de dualismo, la IA no tiene ninguna posibilidad. El proyecto consiste en reproducir y explicar lo mental diseñando programas, pero a menos que la mente no solo sea conceptual sino empíricamente independiente del cerebro, usted no puede llevar a cabo dicho proyecto, pues el programa es completamente independiente de cualquier realización (Searle, 1980).

Así que los órdenes simbólico (alma) y causal (cuerpo) se conectan en el Ciberespacio por mediación de la sintaxis lógica. Parece que volvemos al Dios de Malebranche en el que quedan confundidos lo Real y lo Simbólico (Díaz, 2013).

El Ciberespacio emerge así como una memoria dinámica, continuamente actualizada de forma cooperativa y objetivada. Es así incomparable con los medios tradicionales de almacenamiento y acceso de información y sus realizaciones: bibliotecas, hemerotecas, videotecas. El Ciberespacio es el último y más potente “objeto” coordinador e inductor de inteligencia colectiva de la

Humanidad. El Ciberespacio crea la posibilidad de una comunicación a gran escala donde todos los nodos conectados tienen la posibilidad de ser emisores o receptores, participando en las mismas condiciones y democráticamente en la generación, negociación y estabilización del conocimiento e inteligencia compartidos (Ramos, 2013).

Para Ramos (2013) esta memoria e inteligencia compartida se refleja beneficiosamente en las inteligencias individuales, que se ven potenciadas en su actuación mediante el uso de versiones locales de Enciclopedias on-line (del tipo Encarta...) y de buscadores, robots, cada vez más eficaces. Los resultados de los procesos individuales nutren y se integran en la Memoria y la Inteligencia común, y a su vez ésta última potencia las inteligencias individuales, cerrándose así un ciclo poderosísimo de generación de conocimiento. El Ciberespacio conjuga así la fascinación por sumergirse en el cerebro mundial y su evidente utilidad. Pero no es lo mismo una inteligencia colectiva que un colectivo inteligente. La construcción equilibrada de dicho colectivo inteligente requiere algo más que la voluntad de hacerlo.

En el Ciberespacio se tienen objetos intangibles pero a la vez importantes para la sociedad, son objetos no reales, pero sí virtuales (*para más sobre esta discusión de realidad, virtualidad e irrealidad consulte el texto de la virtualidad de Manuel Martínez en la revista praxis investigativa ReDIE*), en donde palabras como el dinero electrónico, el comercio electrónico (e-commerce), los objetos científicos (congresos virtuales), los productos de entretenimiento (videotecas a la demanda, juegos, los juegos en línea, educación virtual, clases on-line, entre otros) son objetos que no podemos tener en un lugar real, pero viven dentro del ciberespacio como una realidad virtual que es parte de la realidad objetiva.

El ciberespacio es un espacio en el que no es posible dictar y aplicar las leyes tal y como lo hacemos en nuestra sociedad actual. Incide en que las leyes del ciberespacio están en el código que se ejecuta: podemos hacer lo que el software

nos permite hacer, y por eso destaca la importancia del software libre, pues es el que permite a los usuarios tener respaldados sus derechos (Lessing, 1999) y dentro de esa red interconectada, capaz de integrar las redes tradicionales (dentro del marco de su digitalización) y las redes más modernas, llegando a constituirse en el elemento cuantitativa y cualitativamente más importante desde el punto de vista socio-político, sociocultural y socio-económico (Ursa, 2008).

Esto se puede entender únicamente si se entiende al ciberespacio como un mundo que se habita, y por lo tanto, constituye sin mediaciones. Es decir, no es una proyección de nuestra personalidad, o de la ciudad, sino que es constitutivo de nosotros mismos. La presencia en el ciberespacio no está mediada por el lenguaje, sino que se hace presente con él. Existen muchas diferencias entre el ciberespacio y el mundo físico, pero son distintos modos de ser de nosotros mismos. De más está decir que esto excede en mucho los propósitos de este trabajo, y conocimientos teóricos (Galvani, 2003).

Es un nuevo paradigma ético propugnado desde el movimiento de Software Libre, donde la sinergia se opone a la competencia, y donde la escasez de un bien no lo hace más valioso, sino al contrario (Bustamante, 2007), es la de comunicarnos con otras personas que están distantes geográficamente, e intercambiar con ellas distintas experiencias. Aquí lo que se produce no es solamente una relación entre personas y computadoras, sino sobre todo relaciones entre personas, a través de las computadoras. Ofrece un lugar y un tiempo (llamados virtuales) para relacionarse con los demás (Galvani, 2003).

Un mundo virtual es un mundo simulado en tres dimensiones encerrado en una computadora, que ha sido voluntariamente llevado a existir por los humanos, el ser humano siempre ha convivido con la virtualidad recreando mundos mágicos en su mente, y el mundo digital es un recurso más para estas recreaciones; se recrean por lo tanto espacios mentales (Casanovas, 2010).

El Ciberespacio nos lleva a transformar las formas de escribir, permite a los estudiantes algunas interacciones con científicos y personas especializadas a través de Internet dando respuesta a sus inquietudes y colaborando en sus investigaciones apoyando así procesos cognitivos, multiplicando a su vez un mejoramiento en la calidad de los procesos pedagógicos (Dominguez, 2006).

Es una “alucinación consensual experimentada diariamente por billones de operadores legítimos [...] Una representación gráfica de los datos de cada computadora en el sistema humano. Impensablemente compleja”, así Hernández (2013) dice que existen dos marcadas posturas para definir el uso de la red y que retomando los preceptos de Teilhard de Chardin (1962) el Optimismo de Evasión y el Optimismo de Evolución. estos preceptos pueden ubicarse dentro de lo que él llama “La Gran Opción” en donde Teilhard de Chardin señala que el ser humano está en una búsqueda constante de complejización de sí mismo, y dentro de ese proceso, vive la llamada hominización, ese salto de conciencia y de unificación con el entorno. La elección de vida que el hombre haga, lo llevará finalmente al punto.

El optimismo de evasión es el que se describe a continuación: ¿Si un árbol virtual cae en un bosque generado por computadora... hace ruido?

Barlow (1994) opina que un viaje por el ciberespacio es como un paseo a Disneylandia para un epistemólogo, ya que la persona es reducida a un punto de vista. Este es un lugar donde las leyes de la física no aplican y solamente existen los lineamientos establecidos por la velocidad de la conexión con que cuente la computadora.

No existe el “prana”. Prana es el término hindú que define tanto el aliento como el espíritu (Makkuni, citado por Barlow, 1997:3). De nueva cuenta, Barlow piensa que la pregunta central en la era virtual es si el concepto de “prana” puede incorporarse al ciberespacio. Para él, el prana es un elemento vital en la ecología

de una relación interpersonal y esto, junto con el lenguaje corporal, el tono de voz, el olor y todo lo que para él constituye la vida real se pierde al momento de conectarse a la red.

Barlow no encuentra representación alguna de la diversidad demográfica en Internet, ya que la mayoría de las personas que se conectan, son hombres caucásicos menores de cincuenta años, pero teniendo que el estudio de Barlow se hizo en el año de 1994, entretanto, hasta el año 2000, 40 millones de personas se conectaban diariamente a la red, se transmitían 5 millones de correos electrónicos por minuto y se duplicaba el número de cibernautas cada cien días, no existía el twitter ni el facebook, no se tenían aun los teléfonos inteligentes como el ipaq y el Iphone, por lo tanto este dato se debe de tomar con muchas reservas, además estas personas tenían buenas habilidades para teclear y férreas opiniones acerca de casi todo, así como exacerbada timidez, en especial con respecto al sexo opuesto.

En la misma opinión, Esteinou (2003) señala que la Internet todavía opera como una herramienta elitista y privilegiada que excluye a grandes grupos sociales, por no mencionar el costo de un buen equipo, una conexión adecuada y el uso predominante del idioma inglés.

Mayans (2002) nos dice que las comunicaciones mediadas por la computadora (por ejemplo, las salas de chat y los mensajeros instantáneos) no sustituyen otro tipo de entorno ni medio de interacción social (teléfono, televisión, un café, o un encuentro al azar de dos personas); el producto sociocultural que un cibernauta construye para comunicarse y socializar a través de la computadora no es ni el habitual ni el normativo registro escrito u oral (aunque tome elementos de éstos); por ejemplo la guía para padres de adolescente en su publicación de 2004 dice "El uso de Internet y de otras tecnologías similares es parte de la vida de los adolescentes. En un informe del 2007 del Pew Internet and American Life Project acerca de los adolescentes y los medios sociales indicó que aproximadamente un

93% de los adolescentes de 12 a 17 años usan Internet. Esto es 6% más desde el 2004.”

En facebook existen casi 1,1 billones de personas que se conectan todos los meses. De ellos, más del 60 % lo hacen casi a diario. 750 millones se conectan desde el móvil, lo que implica que acceden continuamente y que se ha convertido en una herramienta de comunicación fundamental (Miguez, 2013), por ejemplo, en México se tiene las siguientes estadísticas sobre las redes sociales:

1. Cuando de sexo se trata, todo el mundo quiere enterarse. En las redes sociales los links sobre el tema son compartidos 90% más veces que cualquier otro.
2. En Facebook, el 57% de los usuarios son del sexo femenino.
3. Las mujeres pasan un promedio de dos horas más que los hombres en las redes sociales en sus computadoras, y tres horas más en aparatos móviles.
4. En promedio, el 20% del tiempo que una persona destinan a la computadora, es en una red social.
5. Al 85% de las mujeres les molestan sus amigos en las redes.
6. 30% de los usuarios en Twitter tienen un ingreso de más de 100 mil dólares.
7. Después de comentar en una red social, en un 76% de los casos, las personas reportan sentirse satisfechas y contentas.
8. África tiene más de 37 millones de usuarios en Facebook.
9. Pinterest ha crecido 1,047% en solamente un año.
10. Al 25% de los usuarios en Facebook no les importa controlar su privacidad.

A nivel mundial el ciberespacio se mueve primordialmente a través de las redes sociales a continuación se muestra el estudio de socialmedia hecho en el 2013 y es el siguiente:

### **Datos estadísticos generales del estudio (Social Media):**

1. El 20% de la población con acceso a Internet es miembro de una red social.
2. Al menos el 90% de los usuarios de Internet conoce hasta 4 redes sociales.
3. El 70% participa al menos en una red social.
4. No hay intención de los usuarios de dejar las redes sociales a las que perteneces, ni tampoco de pertenecer a más redes.
5. El usuario medio consulta su red social al menos dos veces al día.
6. La herramienta más usada en los sitios de red social es el envío de mensajes personales.
7. El 80% de los usuarios se hace fans o participa de alguna manera con otros usuarios o perfiles.
8. Como media los usuarios llegan a tener de 190 a 200 amigos, aunque esto puede variar en algunos países incluso duplicando la cifra de amigos por usuario.
9. Prácticamente todos los usuarios han eliminado alguna vez un amigo, sobre todo en los perfiles personales.
10. El 15% de los usuarios utilizan una imagen que no se ajusta a la real (parecer más guapo, interesante, inteligente).
11. Se deduce gran diferencia entre los usuarios europeos y los asiáticos, estos últimos son más abiertos.
12. La mitad de los usuarios no tiene acceso a las redes sociales desde sus puestos de trabajo en la empresa.

### **Redes sociales más conocidas en el mundo**

En general Facebook es la red social más conocida a nivel mundial, el 85% de los usuarios de Internet conocen Facebook, siendo además la más conocida en todos los países o regiones del mundo, siendo menos conocida en Asia con el 40% de usuarios que la conocen. Al contrario, en Sudamérica y Australia casi al 95% de los usuarios conoce Facebook.

Las redes sociales más conocidas después de Facebook son por este orden:

- MySpace - 75%.
- Twitter - 65 %.
- Hi5 - 30%
- NetLog - 22%
- Linkein - 20%
- Orkut (Google) - 20%
- Xing, Ning, Hyves - 5%

Estos datos son medias a nivel mundial, lógicamente hay zonas o países en los que los usuarios conocen mejor unas redes u otras, es el caso de Xing que es mucho más conocida en Asia alcanzando una media de popularidad del 20% lo que está muy por encima de la media mundial.

Otros caso a resaltar es el de Orkut que en Sudamérica es conocido por el 90% de los usuarios de Internet.

### **Datos estadísticos por países. ¿Cuales son las redes sociales más conocida en cada país?**

Como hemos visto Facebook es la red social más conocida en la mayoría de los países, veamos cuales son las redes más conocidas en cada país y el porcentaje de internautas que la conocen.

La red social más conocida es Facebook en:

- España 98%
- Reino Unido 98%
- Italia 98%
- Australia 96%
- Alemania 95%

- Francia 94%
- Estados Unidos 93%
- Rumanía 90%
- Rusia 68%

La red social más conocida es Hi5 en:

- Portugal 97%
- Países Bajos 96%

La red social más conocida es Orkut en:

- Brasil 98%

La red social más conocida es MySpace en:

- China 47%

### **Crecimiento previsto para el uso de las redes sociales. ¿Está saturado el mercado?**

En general los usuarios no tienen intención de dejar de usar las redes sociales. El 75% de los usuarios seguirán perteneciendo a redes sociales aunque el 40% de ellos no se registrará en nuevas redes.

Este comportamiento es común a todas las zonas y países del mundo, pero un grave problema que se tiene es la calidad de la información y la generación de conocimiento ya que lo importante no es el acceso ni la información en sí misma, sino la cantidad y calidad de la misma, ya que este es un problema muy grave en el ciberespacio, particularmente en las páginas WEB. Es por ello que las universidades y/o centros de investigación deben de crear o tener estrategias que

correlacionen la educación, la formación y el desarrollo de sus alumnos que les permita aprovechar adecuadamente el uso de las TICS.

Además, el mismo ciberespacio está borrando las fronteras legales, desde el momento en el que no existen barreras locales o internacionales en las cuales encuadrar una escena de “crímenes informáticos” para determinar un método de persecución. Esto es, las nociones de propiedad, valor y la misma naturaleza de la riqueza están cambiando fundamentalmente debido a la distribución electrónica.

Así pues el Internet es el medio a través del cual existe el ciberespacio el cual contiene entes que están representados y viven dentro del ciberespacio, en este sentido Pierre Levy (1997) propone el concepto de inteligencia colectiva, definiéndola como una forma de inteligencia distribuida universalmente, constantemente mejorada, coordinada en tiempo real y movilizand las habilidades del individuo de manera efectiva.

El ciberespacio (algunos lo llaman Internet), se ha caracterizado por ser una zona libre, en dónde el intercambio de información y/o conocimiento es cada vez importante, aunque este intercambio no cumple completamente con la socialización de la información y la comunicación entre personas, ya que primeramente no todos tienen acceso a este medio, además de no existir una forma clara de interacción social, pues como se sabe, se utiliza un nuevo lenguaje con nuevos símbolos (emoticones) lo cual permite tener nuevas reglas de interacción social que se han dado a raíz de la conectividad y el uso de mensajes de texto en los celulares, esto ha permitido que se esté cambiando hacia un mundo simbolizado donde esta nueva interacción social. Esto está dando como consecuencia la creación de a nuevas culturas (ciberculturas), mentalidades, hábitos y comportamientos, tanto personales, como grupales, que cristalizan la nueva naturaleza del hombre ciberespacial.

Levy (1997) considera que el ciberespacio se constituirá como medio para atraer

la cultura, aunque se necesita, lo que permitirá según Hernández una nueva forma política para organizar esta visión y para ello es importante generar:

- a. Instrumentos que promuevan el desarrollo del nexo social a través del aprendizaje y el intercambio de conocimientos.
- b. Métodos de comunicación que se encaminen a reconocer, integrar y restaurar la diversidad en lugar de sólo reproducir las formas tradicionales de distribución de información.
- c. Sistemas que promuevan la aparición de seres autónomos independientemente de su naturaleza o de los individuos implicados.
- d. Ingeniería semiótica que nos permita explotar y mejorar, para beneficio de la mayoría, los datos, habilidades y el poder simbólico acumulado por la humanidad.

El ciberespacio es el concepto o la idea de una nueva realidad virtual que integra cultura, conocimiento, lenguaje, postsimbólico, tecnología y la suma total de información e intersección de todas las computadoras y redes de datos.

### **A modo de conclusión**

En el ciberespacio existen interacciones ya sean de forma sincrónica o asincrónica, en donde se da una interacción on-line dentro de las cuales se pueden crear nuevas formas de engañar a los otras personas o cyborgs que están en el ciberespacio es decir, crea nuevas formas de identidad y crear nuevas formas de establecer identidades, esto conlleva a que así como existen nuevas ventajas se crean nuevas desventajas cuando uno pertenece al ciberespacio, en donde las antiguas instituciones y los estereotipos se reproducen, y a veces de forma exagerada.

Así el control social y la net-etiqueta es un componente necesario para las comunidades on-line, en donde se deben examinar el poder y los intereses que

están en juego en este nuevo mundo virtual, aunque esto evoluciona día con día desconocemos hasta donde nos llevará, ya que desde el comienzo de esta evolución no está del todo clara, pero aún así cada vez más personas interactúan on-line de forma continua y las interacciones que se dan entre estos usuarios son cada vez más importantes, así se hace necesario la implementación o reglamentación de estas nuevas formas de mediación, ya que es necesario que se estandarice o se cree una forma en donde al igual que en el mundo físico se tiene una identidad, también se tenga en el mundo virtual.

Lo primero que se debe tener es una identidad, de ahí se generan grupos on-line y que pertenezcan a una comunidad determinada, pero sin despersonalizarse o cambiar su identidad, ya que esto tiene como consecuencia muchas clases de crímenes en el ciberespacio y que también es un arma para el mundo físico, pero esto no significa que las comunidades on-line, redes sociales y los grupos virtuales, puedan ser consideradas idénticas a las del mundo físico, por ello es de fundamental importancia que todos deban tener una net-etiqueta, son las reglas de etiqueta que se tienen en el mundo físico, además de los castigos que se puedan tener en el mundo real si se infringen las reglas y reglamentos de conciencia en el ciberespacio.

Por ejemplo, en las economías de cooperación y de acción colectiva, cambian de forma significativa cuando se traslada a la interacción on-line, el dinero y la economía se virtualizan y empresas que no tienen un valor físico porque no tienen bienes ni dinero en bancos pueden comprar a empresas muy grandes y solventes porque se maneja el dinero virtual, dinero que no existe, y que es probable tenerlo si ocurren ciertas acciones o se dan ciertos procesos en el mundo real, pero es un dinero que no se puede sacar del banco porque no se tiene; este ha sido uno de los problemas con la quiebra de Estados Unidos, que en varias empresas se cree que se tiene dinero, pero cuando sus accionistas lo quieren, en realidad ese dinero no existe, es solo un dinero virtual, es por ello que se hace necesario contar con herramientas y modelos que permitan estudiar este tipo de problemas que se dan

en el ciberespacio.

Pero no todo es malo, como se ha observado, la interacción entre las comunidades virtuales y el mundo real han servido como una herramienta extremadamente eficaz para la protesta social, pero estas mismas características que hacen que Internet sea efectivo para la coordinación y la comunicación, son las mismas que llevan a la producción y a la difusión de la información poco precisa y a que se vayan las voces disidentes, como por ejemplo, el derrocamiento del gobierno en Egipto en el año de 2012, la cual se llevó a cabo por medio de las redes sociales que se usaron para poner en contacto a las comunidades rurales y urbanas; para poder llevar a cabo este cambio social, pero el Internet también se utiliza para mejorar la calidad de vida de las comunidades más desprotegidas, lo que demuestra que existe una vía para evitar a los organismos gubernamentales que son de poca ayuda y para encontrar a gente dispuesta a compartir su información y sus conocimientos, el trasladar este tipo de modelos de una comunidad a otra se hace difícil, ya que es necesario primeramente contar con los recursos tecnológicos, como electricidad, computadoras y conexión a internet.

De nuevo se encuentra que la interacción on-line es "*un arma de doble filo*". Estos capítulos evitan las posiciones extremas de las visiones utópicas y distópicas a la hora de examinar la información y, algunas veces, los procesos conflictivos dentro de las comunidades on-line. Evaluar el significado y el impacto de las nuevas tecnologías es siempre un desafío y muchas de las predicciones sobre las formas en que las nuevas tecnologías transformarán la sociedad se desvanecen rápidamente como el telégrafo, la radio, el cine y la televisión supusieron una revolución, pero no en el sentido esperado. De ahí que sea especialmente importante que vaya de las opiniones y predicciones a los análisis serios y a la descripción de los grupos on-line.

Entonces el ciberespacio puede verse como un espacio caótico en el cual solo se proporciona un segmento de información a veces manipulada a conveniencia de

cualquier ciberusuario que cuente con una conexión a Internet, aunque para muchos globalifóbicos el panorama que se vislumbra en el internet no es alagador, se puede así, observar grandes ventajas, como grandes desventajas, de igual forma solo pueden acceder un grupo de la población que tengan los recursos o pueda acceder a una computadora conectada a internet; esto conlleva a tener grandes desigualdades entre los que tienen acceso a este medio y los que no, pero también deja abierta la posibilidad de que con el uso de las tecnología de la información y comunicación se fomenten formas de acercar a las personas al conocimiento como lo es la educación a distancia para la formación de personas y la actualización de muchos de ellos.

## BIBLIOGRAFÍA

- Andrade, H. (2005). La comunicación en las organizaciones. México: Trillas.
- Barabási, A. - L. (2002). Linked. The New Science of Networks. Cambridge, Ma. Perseus Publishing.
- Barrett, Edward. The Society of Text, MIT Press, 1985, London.
- Benedikt, Michael (1992). Cyberspace. First steps. MIT Press, London.
- Berger, Peter (1993). Luckmann. Thomas. La construcción social de la realidad. Amorrortu, Buenos Aires.
- Benschop, A. (s.f.). Sociosite. Recuperado el 12 de marzo de 2010, de [http://www.sociosite.org/index\\_en.php](http://www.sociosite.org/index_en.php)
- Bericat, E. (1996). "La sociedad de la información. Tecnología, cultura, sociedad." REIS. No. 76 pp. 99 -121.
- Benschop, A. (s.f.). Sociosite. Recuperado el 15 de junio de 2013, de [http://www.sociosite.org/index\\_en.php](http://www.sociosite.org/index_en.php)
- Bermúdez, Emilia (2001). Los Estudios Culturales en la Era del Ciberespacio. <http://convergencia.uaemex.mx/rev26/26pdf/Ciberespacio.pdf.Venezuela>.
- Bush, G. (febrero de 2003). The White House. Recuperado el 15 de junio de 2013, de <http://georgewbush-whitehouse.archives.gov/pcipb/>
- Bustamante Donas, Javier (2007). Cooperación en el ciberespacio: bases para una ciudadanía digital. [http://institucional.us.es/revistas/argumentos/10/art\\_17\\_rea10.pdf](http://institucional.us.es/revistas/argumentos/10/art_17_rea10.pdf) .España.
- Caro Bejarano, María José (2011). La Estrategia Internacional para el Ciberespacio. [http://www.ieee.es/Galerias/fichero/docs\\_informativos/2011/DIEEEI21-2011EstrategiaInternacionalCiberespacio.pdf.\(\)](http://www.ieee.es/Galerias/fichero/docs_informativos/2011/DIEEEI21-2011EstrategiaInternacionalCiberespacio.pdf.()).
- Casanovas, Anna (2010). Análisis de la Arquitectura del Ciberespacio. [www.artyarqdigital.com/index.php?...ciberespacio.pdf](http://www.artyarqdigital.com/index.php?...ciberespacio.pdf). España.
- Castells, Manuel (1995). La Ciudad Informacional. Tecnologías de la información, reestructuración económica y el proceso urbano- regional. Alianza Editorial.
- Castells, M. (2001). La Galaxia Internet. Madrid: Areté.
- De Gasperin Gasperin Rafael (2005). Adolescencia y Ciberespacio. Ciudadanía,

- democracia y valores en sociedades plurales. Organización de Estados Americanos. México.
- Díaz Rocha, Arodí M. Ciberespacio: la nueva posibilidad ciudadana. <http://opinion-publica.wikispaces.com/file/view/Art%C3%ADculo+Ciudadano+y+cibercultura.pdf> consultado el 15 de junio de 2013
- Domínguez Peña, Esther (2006). El ciberespacio un ambiente alternativo para aprender a escribir. [http://www.colombiaaprende.edu.co/html/mediateca/1607/articles-98972\\_archivo.pdf](http://www.colombiaaprende.edu.co/html/mediateca/1607/articles-98972_archivo.pdf).
- Faura Homedes, Ricard (2009). Departamento de Antropología Cultural Universidad de Barcelona España.
- Galvani, Iván Horacio. La vida cotidiana en el ciberespacio. <http://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/tesis/te.541/te.541.pdf>. Tesis.
- González, Rodrigo (2011). Máquinas sin engranajes y cuerpos sin mentes. ¿Cuán dualista es el Funcionalismo de Máquina de Turing? Revista de Filosofía. Volumen 67, pp. 183-200.
- Hernández Barba Iván. El ciberespacio: La red neural de Internet como un nuevo espacio de interacción humana. <http://realidadjuridica.uabc.mx/realidad/files/ciberespacio.pdf>.
- Islas, O. (Diciembre de 2004). Razón y Palabra. Recuperado el 17 de junio de 2012, de La Ciberurbe. El Espacio Ausente: <http://www.razonypalabra.org.mx/anteriores/n42/oislas.html>
- Lessig. Lawrence (1999). El código y otras leyes del ciberespacio. [http://www.casanas.com.ar/artsAdj/Lessig\\_-\\_code\\_1\\_y\\_2\\_resena\\_wikipedia-7.pdf](http://www.casanas.com.ar/artsAdj/Lessig_-_code_1_y_2_resena_wikipedia-7.pdf). España.
- Levy, Pierre (1997). Collective Intelligence: Mankind's Emerging World in Cyberspace. Ed. Plenum, New York.
- Leyton Guerrero, Eduardo. Ciberespacio. [http://www.eduardoleyton.com/apuntes/UST\\_Ciberespacio.pdf](http://www.eduardoleyton.com/apuntes/UST_Ciberespacio.pdf).
- Mayans, Joan (2002). Nuevas Tecnologías, Viejas Etnografías. Objeto y método

- de la antropología del ciberespacio. Fuente Original: Revista Quaderns de l'ICA, 17-18, pp. 79-97. Consultado en el World Wide Web: <http://www.cibersociedad.net/archivo/articulo.php?art=23> el 20 de Marzo de 2006.
- Mayans i Planells, Joan (2005). El ciberespacio, un nuevo espacio público para el desarrollo de la identidad local [Observatorio para la CiberSociedad. Ediciones simbióticas.](#)
- Morueco Romera, Miguel. El ciberespacio como nuevo espacio político: notas para una ontología política nómada. [http://www.uibcongres.org/imgdb/archivo\\_dpo1785.pdf](http://www.uibcongres.org/imgdb/archivo_dpo1785.pdf) consultado el 3 de julio de 2013.
- Pérez Herranz, Fernando Miguel (2008). Ética en el ciberespacio. [www.raco.cat/index.php/Ontology/article/download/245059/328214.](http://www.raco.cat/index.php/Ontology/article/download/245059/328214)
- Ramos Isidro, Pérez Jennifer. La inteligencia, la memoria social y el Ciberespacio. [http://www.quadernsdigitals.net/datos/hemeroteca/r\\_1/nr\\_510/a\\_7074/7074.pdf](http://www.quadernsdigitals.net/datos/hemeroteca/r_1/nr_510/a_7074/7074.pdf) España, consultado el 15 de junio de 2013.
- Regil Vargas, Laura (2004). Docencia universitaria y ciberespacio. [http://www.revista.unam.mx/vol.5/num11/art84/dic\\_art84.pdf](http://www.revista.unam.mx/vol.5/num11/art84/dic_art84.pdf). Mexico.
- Sáez Soro, Emilio. Acción comunicativa en el Ciberespacio: el análisis de las páginas web personales. <http://www.bocc.ubi.pt/pag/saez-soro-emilio-ciberespacio.pdf> consultado el 15 de junio de 2013
- Sartori, G. (1997). Hommo Videns, la sociedad teledirigida. Madrid: Taurus.
- Serena, J. A. (14 de noviembre de 2004). ediciones@simbióticas. Recuperado el 12 de marzo
- Siemens, G. (7 de febrero de 2007). Conectivismo: Una teoría de aprendizaje para la era digital. (D. E. Fonseca, Ed.) Recuperado el 10 de junio de 2010, de <http://www.scribd.com/doc/201419/Conectivismo-una-teoria-del-aprendizaje-para-la-era-digital>
- Siemens, G. (12 de diciembre de 2004). Connectivism. Recuperado el 11 de junio de 2010, de A Learning Theory for the Digital Age:

<http://www.elearnspace.org/Articles/connectivism.htm>

Smith, Marc A. (2003). Comunidades en el ciberespacio. Editorial UOC. Barcelona, España.

Teilhard de Chardin, P. (1962). El Porvenir del Hombre. Taurus Ediciones, pp. 13-38, 53- 104, 155-172 y 193-240. Madrid, España.

Touré, Hamadoun (2011). La búsqueda de la Paz en el Ciberespacio.

[http://www.itu.int/dms\\_pub/itu-s/opb/gen/S-GEN-WFS.01-1-2011-PDF-](http://www.itu.int/dms_pub/itu-s/opb/gen/S-GEN-WFS.01-1-2011-PDF-S.pdf)

[S.pdf](http://www.itu.int/dms_pub/itu-s/opb/gen/S-GEN-WFS.01-1-2011-PDF-S.pdf). Suiza. [Umphress David A.](#) (2007). Air & Space Power Journal. El Ciberespacio ¿Un Aire y un Espacio Nuevo?

Ursua Nicanor (2008). La(s) identidad(es) en el ciberespacio. Una reflexión sobre la construcción de las identidades en la red (“online Identity”).

<http://ddd.uab.cat/pub/ontstu/15762270n8p277.pdf> .

Villanueva Mansilla, Eduardo (1997). El ciberespacio y sus desafíos éticos: una revisión preliminar.

[http://macareo.pucp.edu.pe/evillan/Eduardo%20Villanueva%20Mansilla/Es critos\\_files/evm-etica1997.pdf](http://macareo.pucp.edu.pe/evillan/Eduardo%20Villanueva%20Mansilla/Es critos_files/evm-etica1997.pdf). Perú.

Valdés Godínez, Juan Carlos (2013). Ciberespacio y ciber sociedad, su relación con las formas alternativas de socialización para la apropiación social de las TIC's.

[http://www.ride.org.mx/docs/publicaciones/10/tecnologias\\_emergentes\\_educacion/J15.pdf](http://www.ride.org.mx/docs/publicaciones/10/tecnologias_emergentes_educacion/J15.pdf) consultado el 13 de junio de 2013.

<http://www.extension.umn.edu/distribution/familydevelopment/00223.pdf>

consultado el 15 de julio de 2013

[http://www.lavozdegalicia.es/noticia/economia/2013/05/26/750-millones-usuarios-conectan-movil/0003\\_201305SM26P12992.htm](http://www.lavozdegalicia.es/noticia/economia/2013/05/26/750-millones-usuarios-conectan-movil/0003_201305SM26P12992.htm)

consultado el 15 de julio de 2013

<http://www.merca20.com/10-estadisticas-reveladoras-sobre-redes-sociales/>

consultado el 15 de julio de 2013

[http://www.rivassanti.net/notas-sobre-Las-Redes-Sociales/Estadisticas-de-](http://www.rivassanti.net/notas-sobre-Las-Redes-Sociales/Estadisticas-de-volumen-de-usuarios-Facebook-y-Redes-Sociales.php)

[volumen-de-usuarios-Facebook-y-Redes-Sociales.php](http://www.rivassanti.net/notas-sobre-Las-Redes-Sociales/Estadisticas-de-volumen-de-usuarios-Facebook-y-Redes-Sociales.php) consultado el 15 de julio de 2013.



## **COMUNIDADES VIRTUALES**

### Resumen

En la actualidad la relación entre personas y la difusión de información así como el conocimiento, se dan por medios no estandarizados como hasta hace unos 10 años, los sitios web como facebook y twitter son ejemplos de lo que son una comunidad virtual la cual en estos últimos años ha crecido enormemente, lo que ha permitido que a partir de lo que es una comunidad tradicional se cree una comunidad virtual, utilizando como medio el ciberespacio, lo que ha permitido también que se acumulen nuevos terminos como lo es el de cibercultura, pero teniendo como base la palabra cultura, todo ello ha permitido que las relaciones humanas cambien drásticamente y se creen nuevos entes dentro del ciberespacio, en donde el concepto de tiempo y espacio no es el que se tenía anteriormente, lo que ha permitido que las personas sean parte de esta nueva comunidad virtual pero en cualquier parte del mundo donde se tenga conexión a internet gracias al uso de los nuevos teléfonos inteligentes.

### **¿Qué es una comunidad?**

La comunidad es un concepto (Pozas, 1964) que se utiliza para nombrar unidades sociales con ciertas características especiales que le dan una organización dentro del área delimitada.

Grupo de personas que se encuentran sometidas a las mismas normas para regir algún aspecto de su vida, como ejemplo ponemos la comunidad formada por la iglesia católica o una condición profesional.

Un concepto mas restringido de comunidad se refiere a la convivencia próxima y duradera de determinado número de individuos en constante interacción y mutua comprensión. Los sujetos que viven en la comunidad, coordinan sus diferentes

actividades, configurando estructuras sociales para satisfacer sus necesidades; la familia, la mayordomía, el grupo de trabajo, el partido político, sus estructuras de la comunidad.

Cada comunidad esta integrada por los siguientes componentes:

1. Un grupo de individuos con un pasado común del que se desprenden relaciones y normas de conducta con intereses comunes.
2. El grupo que forma una comunidad, ocupa un territorio determinado.
3. El grupo humano que constituye una comunidad satisface necesidades básicas de alimentación, vestido, vivienda, seguridad y recreación.
4. La conversación y la reproducción de la vida humana en la comunidad se hacen en forma organizada.
5. Se advierte una separación a manera de estratos o capas.

Según el diccionario de la UNESCO la palabra comunidad tiene varias definiciones dependiendo del idioma del cual provenga como se muestra a continuación:

1. Del latín comunicas, atis derivado de communis, común, calidad de lo común.
2. Usos corrientes: La voz comunidad tiene en la lengua española los contenidos semánticos con que el vocablo que aparece en otras lenguas, es en este sentido un término aceptado o si se quiere traducido, lo que explica su escaso uso en el lenguaje cotidiano y su variedad de acepciones en la terminología de diversas disciplinas; consecuentemente, las diferencias y acepciones del término están relacionadas con la problemática de cada disciplina y de su uso cotidiano. En lo usos corrientes, el término "comunidad" identifica instituciones jurídicas o religiosas conocidas bajo esa denominación.
3. usos científicos: 1) del latín communitas-atis.

a) La "comunidad internacional". Más allá de cada estado queda la humanidad. El bien común que el estado realiza es relativo a ese grupo social que esta comprendido en él y sin embargo, la solidaridad y la humanidad, por relación y participación de sus necesidades y esfuerzos y la unidad de origen y de destino de la especie humana exigen que el bien a que se dirige la organización político sea compartido en cierta manera para todos sus elementos.

b) La comunidad en el derecho civil. Por comunidad se entiende la atribución de varios sujetos de uno o más derechos. La doctrina a veces ha confundido los términos comunidad y copropiedad, J. Castlán afirma que "si bien ambos tienen puntos de coincidencia en cuanto implican manifestaciones del fenómeno de la pluralidad de sujetos o titulares de derechos subjetivos, difieren por su diverso ámbito pues la comunidad constituye el género y la copropiedad o condominio constituye la especie que es un derecho real o mas concretamente, una faceta de la propiedad".

c) Las comunidades religiosas. Dicese de la junta o sociedad o congregación de personas que viven unidas bajo ciertos estatutos, instituciones o reglas como los conventos de ondas, etc., que se proponen alcanzar un fin religioso mediante la vida común.

#### 1) Del alemán Gemeinschaft

El término comunidad ha sido la traducción aceptada, primero en los usos universitarios docentes y después en la versión española del libro, del término Gemeinschaft según la concepción de F. Tönnies, su obra; Gemeinschaft und Gesellschaft (Loipzig 1887).

El concepto de comunidad según Tönnies, nos dice a este respecto L. Recasens que "la comunidad de la cual son ejemplos típicos la familia y la nación, es un grupo que no ha sido formado reflexivamente, por deliberadas decisiones de sus

componentes, sino que, por el contrario, tienen un carácter originario, se constituyen espontáneamente; los sujetos no ingresan en ella en virtud de una decisión, sino que se halla en ella independientemente de su voluntad, viviendo en ella y desde ella, desarrollándose dentro de ella, y estando ligados por la solidaridad de la cual no son los autores deliberados (Tratado general de sociología, México, Ed. Porrúa, 1956, pag. 336).

Basándose en la contraposición elaborada por Tönnies y reelaborada por Scheler entre comunidad (Gemeinschaft) y sociedad (Gesellschaft), A. Poch y G. de Caviedes han caracterizado de nuevo ambos términos al objeto de establecer una distinción entre una comunidad internacional y sociedad internacional, para Poch, la contraposición de referencia se establece del siguiente modo: 1) la comunidad es siempre una unidad natural y espontánea; la sociedad es una unidad en cierta manera artificial; 2) la comunidad es una cierta manera de ser para el ente en ella incorporada; la sociedad es una manera de estar; 3) la ontología de la comunidad es simétrica y orgánica: no hay suma de elementos, sino integración, y esto no ocurre en los entes de la sociedad; 4) en la axiología de la comunidad priman los valores punitivos; en la sociedad, los divergente; 5) en la comunidad prima lo ético sobre lo jurídico, mientras que en la sociedad es lo jurídico la nota que domina; y 6) en la comunidad la justicia comunitaria se subordina a la distributiva la que rige; en la sociedad, es la justicia conmutativa la que rige, define y modela ("Comunidad Internacional y sociedad internacional", Revista de Estudios Políticos, VI, 1943, págs 349-354).

## 2) Del Inglés Community

La concepción que R. M. Maclver ha dado al término inglés community se ha incorporado al vocabulario español de las ciencias sociales a través de la traducción de una de sus obras (Comunidad, estudio sociológico, Buenos Aires, Ed. Losada, 1944. Traducción de J. prados Arrete). L. Sánchez agota esa concepción de la siguiente manera: "(maclver) define la sociedad como el grupo

organizado para la persecución de un interés o un grupo de intereses en común y considera criterio distintivo de la comunidad, su capacidad para que se desenvuelva en ella todas las relaciones sociales de un ser humano. La sociedad o asociación es una organización dentro de la comunidad. La comunidad se puede definir así por su pluralidad de fines, su carácter orgánico y natural, el consenso que funda un sentido solidario y su elasticidad multifuncional; la organización tiene un solo fin o fines limitados, es artificiosa o reflexiva, se funda en el contrato y tiende a ser unifuncional o con funciones limitadas (lecciones de derecho político, Granada, 1959, p. 120).

Según las definiciones anteriores no parece existir un pleno acuerdo sobre el concepto de comunidad, esto es sobre todo porque las bases sobre las que se crea el concepto de comunidad no es el mismo, ya que hay definiciones que parten de similitudes biológicas-ecológicas, otras de semejanzas socioculturales, territoriales, etc., es importante tener en cuenta que este concepto es empleado según los diversos idiomas en donde se utilice, se puede decir que la comunidad no siempre es equivalente a una comunidad local, este último pertenece más bien al vocablo alemán *Gemeinschaft*, en el sentido clásico de Tönnies. En este sentido, R. Koenig afirma que "una comunidad local (*Gemeinde*) puede constituir una comunidad *Gemeinschaft*, aunque no necesariamente" (R. Koenig: *Grundformen der Gesellschaft: Die Gemeinde*, Rowohlt, Hamburgo, 1958, pág. 20).

Recasens ha elaborado el concepto de "comunidad social", tratando de englobar en dicho concepto las formulaciones de Tönnies con el punto de vista de la ecología humana, en este sentido, en la definición de la "comunidad local" deben entrar los siguientes elementos:

1) Los procesos sociales, las relaciones y constelaciones sociales, y los modos colectivos de conducta, solidarios de esos procesos y relaciones; 2) el territorio o comunidad en que esa comunidad está establecida; 3) la población de que consta,

respecto del primer elemento, Recasens concluye que "en la comunidad local hay conjuntamente mezclados aspectos comunitarios y aspectos asociativos (entendiendo estos dos aspectos a la manera de *Gemeinschaft* y *Gesellschaft* de Tönnies); los otros dos elementos habrán de examinarse a la luz del continuum que va desde el pueblo a la gran ciudad (o metrópolis), continuum que matizará el grado e índole de los aspectos comunitarios y asociativos de la comunidad local (tratado general de sociología, México, Ed. Porrúa, 1956, págs. 438-450).

En otras definiciones, etimológicamente, Foster (1997) afirma que el término comunidad tiene un linaje directo con la palabra comunicación y a su vez, Merrill y Loewenstein (1979) plantean que este último "proviene del latín *communis* (común) o *communicare* (el establecimiento de una comunidad o comunalidad)" (Foster, 1997 pag. 24). En este respecto, el autor advierte que aún cuando la comunicación es la base de la comunidad, ambos términos no deben confundirse, ya que un individuo puede comunicarse con otro sin que formen parte de una misma comunidad.

Semánticamente, una comunidad podría ser definida como "junta o congregación de personas que viven unidas y sometidas a ciertas constituciones y reglas" (Sopena, Diccionario Enciclopédico Ilustrado, 1965, pag. 874).

Wilbur (1997) menciona que el término también deriva de la noción de *lo común* y por consiguiente, su esencia reside en que se refiere a un grupo de personas que comparten en común objetos como ideas, propiedades, identidades, cualidades, etc. todo dentro de un *espacio* común.

Es así como, la mención del término de comunidad evoca una noción espacial de la ubicación geográfica en la cual residen el grupo de personas que la integran. El autor hace la distinción entre este uso coloquial del término y su significado etimológico, alegando que una comunidad no se refiere al espacio físico en el cual sus miembros se reúnen sino más bien a la cualidad de estas congregaciones de

compartir objetos en común.

Para Nuñez una comunidad es un "conjunto de personas que participan de un contexto socio-histórico y simbólico igual o semejante, en donde comparten objetivos, metas, y problemas en común, lo cual los motiva a generar comunidades o grupos que los ayudan a la satisfacción de sus necesidades individuales y colectivas, generando sentido de pertenencia, interrelaciones subjetivas y organización entre ellos, retroalimentándose así tanto a nivel grupal como individual."

Mediante un estudio hecho por algunos estudiantes (Nuñez et al., 2013) y teniendo directa relación con la comunidad de Alcohólicos Anónimos con la cual trabajaron, se incorporan conceptos ya trabajados, los cuales también han sido utilizados por autores como: Krause, Mariane y Geertz, Clifford.

Conceptos relevantes: Sentido de pertenencia, Interrelación, Cultura Común.

*Definición de estos conceptos relevantes según Autor (es)*

- Sentido de pertenencia: *"Que el miembro de la comunidad sienta que comparte con otros miembros ciertos valores, ideas o problemáticas, o bien los propósitos o metas de la comunidad..."* (Krause, Mariane; p. 55)
- Interrelación: Algunos aspectos a considerar dentro de la interrelación *"son la mutua dependencia e influencia. Conceptualmente hablando, cada participante de una comunidad depende de los otros participantes para formar la comunidad (...) Influencia mutua, la entiendo básicamente como coordinación de significados"* (Krause, Mariane; p. 56).
- Cultura Común: Según Geertz, Clifford (1987) *"cultura como red de*

*significados compartidos”* (Krause, Mariane; p. 56).

Al poder formular una nueva definición de comunidad, con conceptos tan relevantes como los ya mencionado anteriormente, podemos relacionarlos directamente con lo que como grupo hemos podido visualizar durante todo este proceso, al trabajar con la comunidad de “Alcohólicos Anónimos, ya que cada uno de éstos representa tanto a la comunidad, como a sus integrantes, puesto que al sentirse parte de ésta, son capaces de ir poco a poco, superando las dificultades que se les enfrentan, ya que el problema que cada uno de ellos tiene con el alcohol, otros también lo están pasando, y que juntos pueden ir cumpliendo cada meta y/u objetivos propuestos, que en esta situación es la superación de una adicción”.

En cuanto a la interrelación, ésta es visualizada en cada sesión que ésta comunidad realiza, ya que existe una influencia por parte de los integrantes, en cuanto a las vivencias que estos han tenido, con cada vivencia compartida de una u otra manera van influyendo en los demás integrantes, formando así una retroalimentación entre ellos.

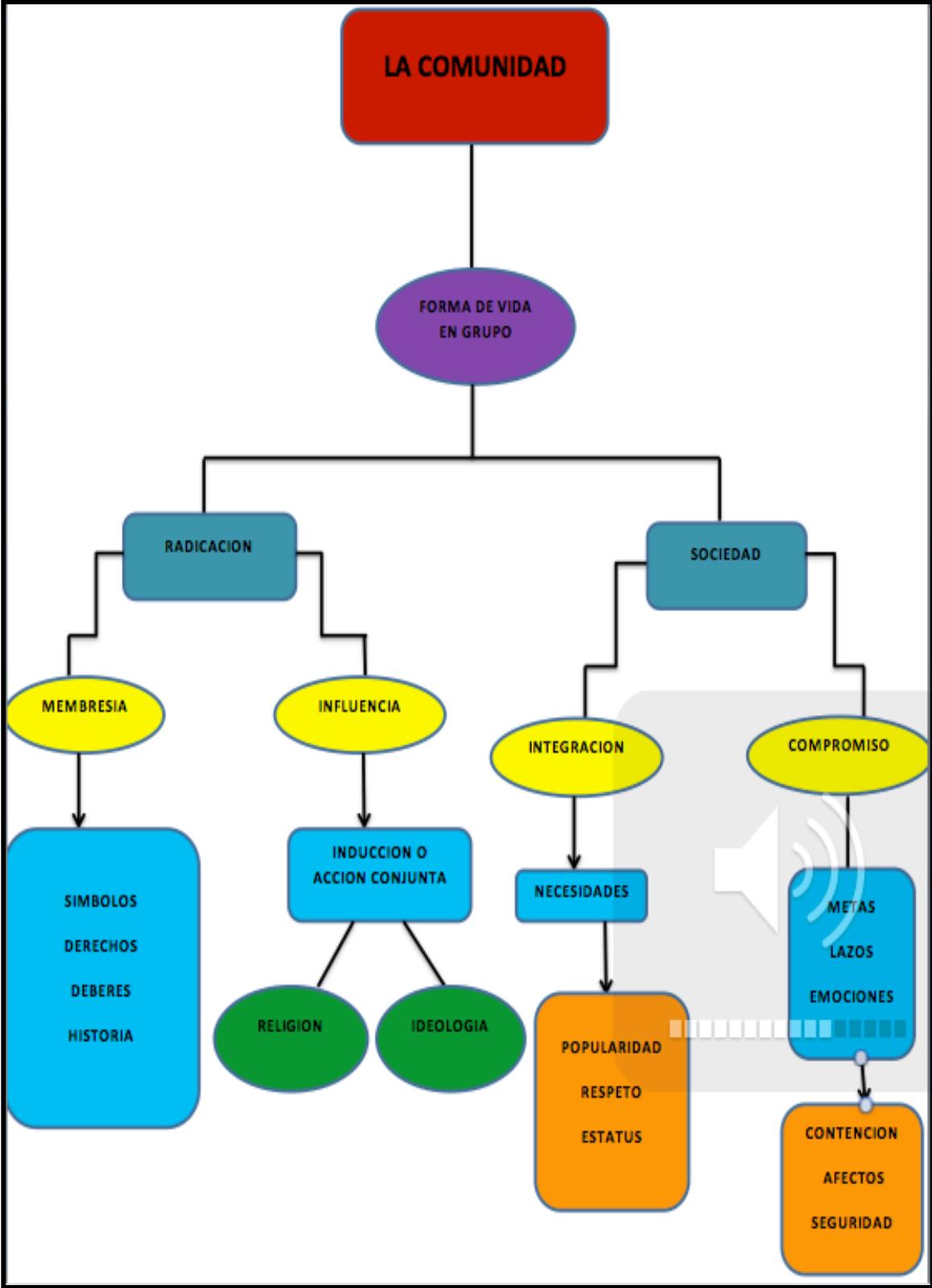
Y por último al referirnos a la cultura en común y relacionar éste con lo que es descrito por el autor (*“cultura como red de significados compartidos”*; Geertz, Clifford, 1987), hacemos mención a que como comunidad, poseen un lenguaje en común en el tema de los problemas que causan y las consecuencias que posee el ser un dependiente del alcohol, entablando así significados que comparten.

Entonces se puede decir que una comunidad es un grupo de personas que comparten un territorio común que tienen necesidades y que buscan el bien común. El grupo humano de la comunidad satisface sus necesidades básicas, utilizando las experiencias que se materializan en una serie de habilidades para la caza, pesca, agricultura, ganadería, artesanías, la industria; así como una serie de herramientas y maquinas. Todo esto constituye los recursos técnicos de la

comunidad que son determinantes para el desarrollo de la comunidad en donde la seguridad del grupo es la seguridad de la comunidad.

En casi todas las comunidades existen los estratos o capas de la población. Así pues, una comunidad puede tener diferentes formas, tamaños, aspectos y ubicaciones, no hay dos iguales. Y aún más importante, una comunidad no es sólo la gente que la compone.

Generalmente, una comunidad ya existía antes de que naciera alguno de sus residentes actuales, y lo normal es que siga existiendo cuando hayan desaparecido. Es algo que va más allá de sus componentes, los residentes o miembros de esa comunidad. Es un conjunto de interacciones, comportamientos humanos que tienen un sentido y expectativas entre sus miembros.



## CULTURA

En el diccionario de la Unesco encontramos dos conceptos de cultura:

1. etimología: del latín cultura y este a de coloi que significa cultivar, habitar.
2. Concepto: El concepto de cultura tal y como es utilizado hoy en ciencias sociales es el resultado de un proceso cuyo arranque se encuentra en la palabra latina "cultura", el viejo sentido de cultivo y crianza que tal vocablo tenía en el latín clásico todavía persiste en términos como agricultura, horticultura, apicultura, cultivos bacterianos, culto, cultivado, etc., la aplicación del término a las sociedades humanas y a la historia es relativamente reciente -después del año 1750- y se emplea por primera vez en el ámbito de la lengua alemana.

En inglés y en las lenguas romances se utilizó desde el primer momento el vocablo civilización, para significar mejoramiento, refinamiento y progreso. Dicho vocablo procedía del latín civil, civiles, vivitas civilitas, siendo su centro de referencia lo que propiamente pertenecía al ámbito de la ciudad en cuanto tal, el término civilización no aparece en el latín clásico, siendo mas bien una formación tardía que surge en otra lengua romance durante el renacimiento, probablemente en el francés y como derivado del verbo civiliser, cuyo sentido es el de lograr o impartir modos de vida refinados.

Ambos términos, cultura y civilización comenzaron con un sentido muy preciso en relación a la idea de mejora progresiva hacia la perfección y en buena medida lo conservan hoy en día. Sin embargo, en el ámbito de la ciencia general y las llamadas ciencias sociales en particular, la palabra cultura ha adquirido un nuevo y específico sentido en nuestros días (algunas veces compartido con el de la civilización) que apunta a los atributos y los productos propios de las sociedades humanas que no pueden ser explicados en términos de herencia biológica. Este

concepto de cultura no parece haber existido en ninguna lengua europea hacia 1750 y es a partir de 1850 cuando aparece en Alemania, aunque nunca de manera explícita y siempre estrecha vinculado al viejo sentido de cultivo o de mejora progresiva hacia la perfección y es hasta 1871 para que el nuevo sentido que hoy nos es familiar, aparezca claramente definido por el antropólogo inglés E. B. Taylor.

En efecto, la ilustración francesa había dado al término cultura un sentido muy preciso, Tonnellat en su contribución a la obra *civilisation: Le Mot et L'ée* (Pag. 61, publicada por la Renaissance du Libre, Paris, 1930), dice que "los escritores del siglo XVIII tales como Vauvernargues y Voltairres fueron los primeros en emplear la palabra cultura de una manera en cierto modo absoluta, sustituyéndole el sentido de "formación del espíritu". Así, Voltaire en su obra *Essai sur le mores er l'Esprit des Nations*, institucionaliza la reflexión sobre el espíritu de los pueblos que le lleva a una concepción unitaria de la historia humana basada en la idea de progreso. Dentro de esta pauta se movieron autores como Isaac Iselin que publica en 1768 su *Histoy of Mankind* y la obra póstuma de Condorcet *Bosquejo de un cuadro histórico del progreso del espíritu humano* aparecido en 1795. Para culminar con las lecciones sobre la Filosofía de la Historia Universal de D. W. Hegel cuya primera edición data de 1837.

Ahora bien, el camino abierto por Voltaire conduce a otra vía de desarrollo más afín con las ulteriores connotaciones de la palabra cultura y al uso actual de la misma. Gustav Klemm reconoce que Voltaire fue el primero que vio de lado las dinastías, sucesiones de reyes, y batallas famosas, para buscar lo esencial, la cultura tal como se manifiesta en las costumbres, creencias y formas de gobierno. Esta vía centra su atención en las "moeurs", "las costumbres", que son siempre variables de pueblo a pueblo y cuya apreciación tiene su estar basada en la experiencia. Eduard Sapir ha comentado que "costumbre" es un concepto de sentido común que ha servido de base para el desarrollo científico de la cultura.

Los más conocidos exponentes del movimiento ilustrado en esta dirección son Johann Christoph Adelung, 1732-1806; Johann Gottfried Herder, 1744-1803 y D. Jenish, 1762-1804. La orientación de sus obras es fundamentalmente histórica y en parte etnográfica y tratan de cubrir la totalidad de las ideologías y de las costumbres del mundo conocido. La cultura en Herder es definida como un cultivo progresivo de las facultades humanas y como mejora o refinamiento de las mismas por Delung. Pero en ambos autores se encuentran en multitud de ocasiones y en relación al contexto en que es empleado el actual sentido de las ciencias sociales que da al concepto de cultura y ello debido al enfoque histórico y plural que hacen en sus análisis de las especies humanas.

El movimiento intelectual que estos autores representan experimentó medio siglo más tarde de una suerte de corto renacimiento debido a las obras de Gustav Klemm (1802-1867), en 1843 aparece en su *allgemeine Kultur Geschichte der Menschheit* y en 1854 *Allgemeine Kultur-Wissenschaft*. Las habilidades de Klemm para la generalización y la teorización fueron limitadas, estaba más interesado en lo que pudiéramos llamar información. Describe más que narra. Entre sus manos la historia se convierte en pura etnografía, pero en Klemm tenemos la impresión que cultura significa la organización de pueblos, costumbres, utensilios y habilidades, vida doméstica, pública en tiempo de paz o guerra, religión, ciencia y arte. El viejo sentido de cultura como cultivo progresivo de las capacidades humanas cede ante una perspectiva más estática de las mismas, independientemente que su obra este llena de referencias sobre las diferentes etapas por las que la cultura humana en sentido amplio ha debido atravesar. Es como si Klemm en el pensamiento histórico sobre la humanidad entrada en condiciones de igualdad con una concepción más descriptiva de lo que la cultura es, anticipando la concepción de lo que es hoy más habitual y cuya formación como se dijo al principio, se debe a E. B. Taylor. Puede considerarse la obra de Klemm como el umbral a partir del cual el reconocimiento del concepto científico de la cultura se hizo posible. Después de él y comenzando con Jacobo Burckhardt en 1860 y continuando con la serie de historiadores, filósofos, antropólogos, etc., -

Hellwald, Lipper, Rickert; Frobenius, Lamprecht, Vierkannt, Siemmel-, no cabe la menor duda que de manera explícita o implícita el concepto de cultura en Alemania adquiere sus actuales connotaciones científicas.

No obstante, dentro del ámbito de la lengua alemana ha habido tres intentos para establecer un nítido contraste entre cultura y civilización. Formación que parece no haberse extendido a otras lenguas europeas, en donde la elección de uno u otro término han sido en última instancia mera cuestión de gusto personal.

El primero de estos intentos se debe a Wilhelm Von Humboldt, siendo llevado adelante por Lipper y Barth, en él se establece que la cultura hace referencia a las actividades técnico-económicas o lo que puede considerarse como la esfera material y por civilización, se entiende también el enriquecimiento o ennoblecimiento espiritual. Tal punto de vista tuvo su repercusión en la sociología americana alrededor de principios de siglo. El siguiente intento de diferenciación se debe a Oswal Spengler, que entiende por civilización la fase final, no creativa petrificada de una cultura. Finalmente Alfred Weber identifica civilización con los aspectos tecnológicos, materiales necesarios para la subsistencia de la sociedad y la cultura con los aspectos espirituales, emocionales e ideales de la misma religión, filosofía y arte. La civilización para A. Weber, es acumulativa e irreversible; la cultura es altamente variable, sus productos son únicos, plurales y tienden hacia un fin no inmanente. Este punto de vista ha encontrado eco, aunque modificado, en la obra de Maclver, Odum y Merton entre los sociólogos americanos.

Ahora bien, es fuera de la lengua alemana donde el término cultura quedará elaborado en su uso científico, aunque haya sido en su ámbito donde se haya hecho posible tal elaboración. E. B. Tylor (1832-1917) reconoció su deuda con G. Klemm en relación al uso posterior que hizo del vocablo cultura. En sus *Reaserches into the early history of mandkind and the development of civilization*, publicado en Londres en 1865, utiliza en ocasiones el término cultura, aunque el

que aparece con mas frecuencia es civilización, pero en 1871 en su obra principal titulada *Primitive Culture* y en la frase con la que comienza la exposición en la misma da por primera vez una definición formal explícita de cultura: "cultura o civilización" -dice ahí- es aquel todo complejo que incluye conocimiento, creencias, arte, ley, moral, costumbres y cualquier otra capacidad y hábito adquirido por el hombre como miembro de la sociedad.

La formulación de Tylor tardó en ser adoptada en su propia lengua. EL diccionario de Oxford no se refiere a ella hasta el suplemento del mismo aparecido en 1933. Aunque parece que tuvo una rápida influencia en algunos hombres que pueden considerarse como forzadores de la moderna antropología Así, por ejemplo, en A. Lane-Fox, Pitt-Rivers que utilizó ampliamente el término de cultura en el sentido dado por Tylor, aunque sin una definición explícita del mismo, por los años 1874 y 1875 (Ref. *Evolution of culture and other essays*, editado por J. L. Myres, Oxford, 1906).

En general el término cultura ha tenido poca fortuna en Inglaterra. En Francia, la resistencia ha sido mayor, y es frecuente que en ambos países el término social se utilice indistintamente para significar tanto lo social como lo cultural. La razón de ello se encuentra en la avasalladora de Emilio Durkheim (1858-1917) y su escuela que, agrupados en torno a la revista *L'Année Sociologique*, aparecida por primera vez en 1889, basaron la orientación de sus trabajos en el concepto de sociedad. Sin embargo podría decirse que la categoría de sociedad en Durkheim y su escuela no es otra cosa que una mayor radicalización, desde un punto de vista científico de los contenidos elaborados por E. B. Tylor en su definición de cultura.

Es significativo el éxito que la expresión antropología social, acuñada por vez primera en lengua inglesa por Sir James Frazer en 1909, ha tenido tanto en Francia como en Inglaterra, para designar los estudios orientados a un conocimiento científico de los pueblos. Es como si las posibilidades virtuales del concepto de cultura dado por E. B. Tylor se hubieran desarrollado hasta su límite

en el ámbito de una disciplina unitaria en virtud de un doble movimiento: el representado desde el punto de vista teórico por la escuela francesa de Durkheim y el desarrollo desde la perspectiva de la prueba experimental que el trabajo de campo supone para la escuela inglesa de antropología a partir de B. Malinowski y A. R. Radcliffe-Brown. El desarrollo ulterior de la llamada antropología social en ambos países no hace sino confirmar la aseveración anterior. Así, en Inglaterra, los discípulos de Malinowski y Radcliffe-Brown no han hecho otra cosa que desarrollar los supuestos teóricos de la escuela de Durkheim, desde la perspectiva del llamado "trabajo de campo", alcanzando una difícilmente inigualable madurez en las obras del profesor Sir Edward E. Evans-Pritchard. En Francia, los discípulos de Durkheim y Marcel Mauss centrados más en una tradición especulativa, por así decir, han seguido fieles al requisito de cientificidad reclamado por Durkheim para el estudio de las sociedades humanas, aprovechando las aportaciones experimentales de sus colegas anglosajones en la construcción de un corpus teórico que, vinculado a la antropología social como ciencia académica, reclama para la misma por boca de uno de sus más eximios representantes, el profesor Claude Lévi-Strauss, la precisión y exactitud de las ciencias naturales.

En Norteamérica, por el contrario, parece que el vocablo cultura ha tenido más éxito siendo preferido, en la práctica escolar corriente, al de sociedad. Tal preferencia, que en un principio pudiera haber sido mera cuestión terminológica, se ha ido convirtiendo desde su utilización por los fundadores de la escuela americana de la llamada antropología Cultural (Franz Boas, Edward-Sapir y A. L. Kroeber) en algo que rebasa el aspecto puramente lexicológico, para constituirse en un contenido distintivo de dicha escuela frente a la tradición antropológica inglesa o a la derivada de las enseñanzas de E. Durkheim y Marcel Mauss en Francia.

El término cultura tal y como se ha empleado en Norteamérica hace referencia más a los valores de un determinado pueblo, que a los lazos sociales concretos que le dan consistencia orgánica como tal pueblo, lo que hace que por cultura se

entienda el modo de vivir y de concebir la existencia de un determinado grupo desde lo que pudiéramos llamar su nivel de conciencia. Tal contenido específico del vocablo cultura hace que el llamado método comparativo sigue siendo válido, no es como en el caso inglés o francés a causa de las semejanzas entre los pueblos, sino más bien, por todo lo contrario; cada cultura es un ensayo único e irrepetible de vivencia del mundo. No es por azar que el término "relativismo cultural" haya sido formado en éste ámbito y que sus representantes mas destacados (Melville Herskovits, Ruth Benedict, Margaret Mead, entre otros) hayan insistido tanto en el aspecto singular irreductible de cada grupo humano considerando en términos de lo que ellos entienden por cultura.

No cabe lugar a dudas que también desde el específico contenido que el vocablo cultura ha dado la escuela americana, del llamado "relativismo cultural", encontramos un eco de la definición de E. B. Tylor.

Es importante señalar sin embargo, que desde los ya lejanos días de la aparición de dicha definición hasta hoy, han proliferado los intentos de caracterizar y concretar el sentido del vocablo cultura desde las posiciones teóricas más diversas y desde ángulos muy variados. De esta manera han aparecido muchos ensayos de definición hasta el extremo de que Leslie A. White no ha podido contabilizar alrededor de unos trescientos en el análisis que hace de la obra de A. L. Broeber y C. Kluckhonn "culture a critical review of concepts and definition" aparecido en el número 56 de la American Antropologists.

Así se puede concluir que cultura es algo dado, no susceptible de ser explicado en términos de herencia biológica, que se transmite en lo que se ha dado en llamar "tradición externa" y a lo que los seres humanos no pueden aspirar deliberadamente.

## Cultura de masas

1. Uso vulgar. El término se refiere a los productos culturales consumidos por la generalidad de la gente, registrando una connotación peyorativa.

2. Uso en ciencias sociales: además de un sistema de normas y valores el vocablo "cultura" hace referencia, en este término compuesto producido, a los productos culturales. Por otra parte, la palabra "cultura de masas" admite muy diversos significados en función del sentido de que se le confiera al vocablo "masa".

En general, cabe diferenciar el grupo de ellos detractores y el de los defensores de la cultura de masas en la cultura sociológica correspondiente:

1). Detractores. Leon Bramson, descubre los orígenes de este grupo en cierto liberalismo romántico decimonónico, en el que se incluye tanto la izquierda (marxismo) como el de la derecha aristocratizan (Ortega). El denominador común es la protesta contra las nuevas formas de sociedad, de la sociedad industrial, destructora de los viejos vínculos idílicos del feudalismo (Marx) y del imperio de la cultura elitista (Ortega) (cfr. Leon Bramson: El contexto político de la sociología. Instituto de estudios políticos, Madrid, 1965, capítulos 1 y 6). Se explica entonces la procedencia europea de muchos críticos de la sociedad de masas y de su cultura en la misma sociología norteamericana: por ejemplo: L. Lwenthal, Gunther Anders, T. W. Adorno, Max Horheimer, Erich Fromm, que tantos seguidores tuvieron en el nuevo continente: D. MacDonald, Bernard Rossenberg. C. Greenberg, D. M. Whitel, etc.

D. Mcdonald considera la cultura de masas como degradación de la "High Culture" (cfr. "A Theory of Mass Culture" en B. Rosenberg y D. M. White: Mass Culture, Glencoe, 1957). El parecido estilo habla H. Arendt de la ampliación de la Cultura general ya que todo ello desemboca en un inevitable relajamiento de normas y popularización de su contenido (Reflection on Little Rock en Dissent 1959). La

verdadera cultura se sitúa en un plano elevado, siendo la cultura generalizada una cursilería, "Kitsch", mero sustituto o "Ersatz culture" cuyo destino es el consumo de la sociedad de masas ("Avant-Garde and Kitsch" en B. Rosenberg y D. M. White, o. cit.).

Los detractores de la cultura de masas denuncian los momentos de unidimensionalidad, alienación y manipulación -por ejemplo, a través de los medios de comunicación de masas- de que es víctima la cultura.

2). Defensores. Se denuncia en este caso la fuerte carga ideológica de quienes atacan la llamada "cultura de masas". E. A. Shils ve en ello "un producto de los defraudados perjuicios políticos, vagas aspiraciones en pro de un ideal inaccesible, resentimientos contra la sociedad norteamericana y en realidad, un romanticismo disfrazado con el lenguaje de la sociología, psicoanálisis y existencialismo ("Daydreams and nightmares; reflections on the criticism of mass culture" en the sewance review, VOI. 65, Número 4, Págs. 587-608). Algunos de tales perjuicios han sido denunciados por John Fisher ("The masses an the Art", en Yale Review VOI 65, Número 4, Pags. 587-608): 1) La verdadera cultura es el producto y la propiedad de una élite intelectual. 2) El intelectual posee una especial y definida a la par que privilegiada posición como el pastor guardián de la alta cultura. 3) En el momento en que las masas tropiezan con la cultura, la ensucian; además, cometen blasfemia, aproximándose al objeto santo sin el permiso de la casta sacerdotal. 4) Cualquier cosa que sea popular es por definición mala" (citado en L. Bramson, lop. cit., pág. 159).

Dada la fuerte ambigüedad del término en cuestión, según la ideología del que lo emplee, es cuestionable su utilidad. Sin embargo, es la respectiva actitud que se adopta ante el mismo la que confiere utilidad e interés a tal concepto, según recuerda Lewis A. Coser (J. Gould y W. Kolb: A dictionary of the social Sciences, The Free Press, Nueva York, 1969, pág 412), citado po R. Wolheim (Socialism and culture, Fabian SOciety, Londres, 1961, pág. 8).

Desde el punto de vista antropológico, la noción romántica de cultura designa en general al mundo premoderno, al espíritu o al genio de los pueblos tanto europeos como, desde una perspectiva antropológica, a las sociedades no occidentales, todos los cuales se distinguen y se oponen a la civilización. Por ello en la delimitación de los rasgos de la cultura se enfatizan sus aspectos cohesionantes, totalizantes y no contradictorios, relacionados con la profunda integración y constancia de las culturas, las relaciones de armonía y comunión que establecen entre sus miembros y entre estos y la naturaleza, rasgos totalmente ausentes dentro de la denominada civilización. El eco de este significado de cultura subterráneo a la reflexión antropológica corresponde aunque ocupando un segundo plano con respecto a las definiciones más positivas de aquella.

En efecto, en tales definiciones la cultura es concebida en una acepción más amplia, en su relación con la categoría de naturaleza, bien sea para afirmar su estrecha vinculación y continuidad, o bien para oponerlas entre sí, enfatizando los rasgos que hacen de la cultura todo aquello que distingue a los hombres de los animales. En este caso, la cultura ya no es una noción que remite a la sola realidad de las sociedades primitivas, sino una cualidad común a cualquier sociedad. La oposición cultura--civilización, que delimita la primera definición, desaparece y la cultura se convierte en un concepto que comprende y se refiere a todas las sociedades. Lo primitivo y lo civilizado quedan contrastados dentro de un marco común y homogéneo y pasan a ser concebidas como variantes de la cultura.

Por último, una tercera aproximación a este concepto, enfatiza las diferencias entre cada cultura en particular, rechazando cualquier intento por compararlas entre sí y en lugar de hablar de la cultura, hablará de las culturas como configuraciones de la vida social únicas, irrefutables e irreducibles. En todos los casos, una constante de estas concepciones de la cultura es el evento puesto en su carácter ideaciones y simbólico y el reconocimiento de la coherencia interna

que hace de la cultura una totalidad unificada. Ello se debe a que el presupuesto único que le da razón de ser a la teoría antropológica de cultura es la pregunta por el significado de las costumbres y la naturaleza de las sociedades diferentes a las nuestras. EL análisis de la cultura privilegia la múltiple integración de los hechos sociales en torno a la significación, de ahí su perspectiva totalizante e integradora y la preocupación por concebir a las prácticas sociales en tanto que las prácticas simbólicas.

La UNESCO, en 1982, declaró: que la cultura da al hombre la capacidad de reflexionar sobre sí mismo. Es ella la que hace de nosotros seres específicamente humanos, racionales, críticos y éticamente comprometidos. A través de ella discernimos los valores y efectuamos opciones. A través de ella el hombre se expresa, toma conciencia de si mismo, se conoce como un proyecto inacabado, pone en cuestión sus propias realizaciones, busca incansablemente nuevas significaciones y crea obras que lo trascienden.

Abundan las definiciones de cultura, Herskovits (1967) acepta generalmente que la cultura se aprende, que permite al hombre adaptarse a su entorno natural y varía mucho, se manifiesta en las instituciones, las formas de pensamiento y los objetos materiales. Una de las mejores definiciones de la cultura, aunque ya de edad, es el de E. B. Tylor, que lo define como "un todo complejo que incluye el conocimiento, las creencias, el arte, la moral, las leyes, las costumbres y todas las demás disposiciones y hábitos adquiridos por el hombre como miembro de una sociedad". Sinónimo de la tradición, la cultura, la civilización, pero su uso e implicaciones de diferentes tipos y diferentes calidades de comportamiento tradicional es complicado.

Una breve definición también útil en este concepto es que la cultura es lo que está en el medio de un hombre. Se reconoce implícitamente esta frase que la vida humana continúa en un doble marco: el hábitat natural y el entorno social. Esta definición también muestra que la cultura es más que un fenómeno biológico.

Incluye todos los elementos de los caracteres del hombre adulto que inconsciente o conscientemente aprendió de su grupo, y algunos un poco diferentes, por un proceso de embalaje: instituciones técnicas, sociales y de otro tipo, creencias, modos de conducir identificado. En resumen, como contraste cultural con las materias primas, interiores y exteriores, que se deriva. Los recursos que ofrece el mundo natural son en forma de satisfacer las necesidades. Los caracteres son en sí mismos modelos de tal manera que no se derivan de los reflejos inherentes que dominan las manifestaciones externas de comportamiento.

Apenas es necesario que establezca una diferencia entre el concepto de cultura que sirve como instrumento para el estudio del hombre y la aceptación general que se da a los términos " cultura" y " crecer". Sin embargo, para aquellos que no están familiarizados con la terminología etnológica, puede parecer extraño que el concepto de cultura se aplica en una maceta o una receta. La idea evocada por la palabra cultura en muchos círculos revestir un carácter académico y lo hace sinónimo del término "refinamiento". Esta definición implica que una persona de la "cultura" es capaz de manejar con facilidad ciertos aspectos de nuestra civilización que confieren prestigio. De hecho, el dominio de estos aspectos es una característica de los individuos que tienen el placer de aprender.

A los ojos de la antropóloga, una persona "cultivada" en el sentido habitual de la palabra posee un fragmento definido acerca de nuestra cultura, y en este sentido se mueven más cerca aquellos que tienen una gran cantidad de conocimientos técnicos, como ejemplo, un masón, un ingeniero, un médico o un trabajador. Una economía elemental, los ritos religiosos más frenéticos, un simple cuento, son todos partes también de la cultura. El estudio comparativo de las aduanas lo demuestra muy claramente. En pequeños grupos aislados, cuyas actividades económicas son rudimentarias y cuyo equipamiento tecnológico es pobre, no es la estratificación social que debe existir con el fin de producir una "persona culta" en el sentido ordinario de la palabra. Se carece de los recursos económicos que son esenciales si se quiere desarrollar sus inclinaciones y gustos.

Para comprender la naturaleza esencial de la cultura, primero tenemos que resolver una serie de aparentes paradojas. Están sujetas a diferentes expresiones, pero vamos a presentarlas en la forma siguiente:

1. La cultura es universal como qu'acquisition humana, pero cada uno de sus eventos locales o regionales pueden ser considerados como únicos.
2. La cultura es estable, pero es dinámica y muestra un cambio continuo y constante.
3. La cultura se lleva, y en gran medida determina el curso de nuestras vidas, pero rara vez es necesario para nuestro pensamiento consciente.

No fue sino hasta el final de este volumen que nos aferramos a la importancia fundamental de las fórmulas de problemas aquí y la dificultad de reconciliar estas aparentes contradicciones. Para esto vamos a tener que considerar todas las implicaciones. Aquí vamos a ver en qué para hacer frente a la realidad de la cultura.

1. El hecho de que el hombre se define a menudo como un "creador de cultura animal" también indica que reconoce la universalidad de la cultura. Es un atributo de todos los seres humanos, independientemente del lugar en el que viven y se puede decir de los seres vivos. Esta universalidad se puede describir en términos específicos. Todos los cultivos examinados desde un punto de vista objetivo, poseen un número limitado de aspectos que pueden distinguir a facilitar el estudio. Vamos a revisar rápidamente los diferentes aspectos de mostrar cómo el concepto de la universalidad de la cultura, es lo suficientemente amplio para incluir todas las subdivisiones de nuestro patrimonio humano.

2. Si se compara la estabilidad y el cambio que se produce en la cultura, tenemos que admitir que al principio todo demuestra el dinamismo de la cultura. Los cultivos sólo completamente estáticos son aquellos que son muertos. También

contamos con sólo recurrir a nuestra experiencia para encontrar que los cambios que ocurren a nosotros, entre el presente con el pasado, a menudo pasan tan lentamente que no nos damos cuenta. Una vieja fotografía de algunos años nos revela los cambios de la moda. En especial, no creo que esta tendencia vaya a cambiar, es la prerrogativa de nuestra propia cultura. La misma observación puede hacerse con otras personas, independientemente de su número, el aislamiento y la sencillez de sus costumbres. El cambio puede ser que lo que se manifiesta -pequeño detalle- de su cultura, como por ejemplo, un cambio en el estilo de un adorno o una nueva receta para preparar una comida tradicional. Estos cambios son todavía notables si se puede ver a una compañía por un tiempo, o la arqueología nos cuenta sobre su pasado o si se puede comparar con los vecinos y los grupos expuestos cuya cultura es similar a la de ellos, pero con variaciones de detalle.

3. Nuestra tercera paradoja. La cultura penetra en nuestras vidas sin que nos demos de todo cuenta, se diferencia de los precedentes, ya que incluye algo más que una alternativa. Aquí nos enfrentamos a problemas principalmente psicológicos y filosóficos. Debemos tratar de resolver el problema psicológico y descubrir cómo los seres humanos adquieren su cultura y actúan como miembros de la sociedad, y la cuestión filosófica de si la cultura es, pues, una función de la mentalidad humana o si existe en y por sí misma (Herskovits, 1950).

Entonces se puede decir que la cultura es un conjunto de costumbres, normas y leyes además de vestido, religión formas de comportamiento, así mismo podríamos decir que la cultura son todas las formas de información y habilidades que posee el ser humano, y que es fundamental para las disciplinas y desarrollo, es decir, que se encargan del estudio de todos los aspectos de una sociedad: su lenguaje, conocimientos, leyes, costumbres, etc. que otorgan al alumno un carácter distintivo y su personalidad. En el contexto del comportamiento, se define a la cultura, como la suma de creencias, valores y costumbres adquiridas y transmitidas de generación en generación, que sirven para regular el

comportamiento de una determinada sociedad. La importancia de la cultura en la sociedad es tan natural que no nos damos cuenta de ello así como su influencia en el comportamiento de las personas es muy notorio, ya que ofrece un orden, una dirección y una guía a los miembros de una sociedad en todas las fases de su resolución de problemas humanos. La cultura es cambiante ya que se adecua a cada sociedad.

## **CIBERCULTURA**

Como vimos anteriormente la Cultura es la transmisión de valores y se transmite de generación en generación pero actualmente las generaciones son de 15 años, con el rápido y acelerado crecimiento de la tecnología y en especial del internet, la "vida" de Internet, entendiendo como vida el tiempo que se pasa en línea haciendo alguna actividad o simplemente viendo, ha sido cada día más accesible a todo el público por lo menos en los últimos 10 años, más aun con el uso de los teléfonos inteligentes, que es aproximadamente cuando aparecieron estos teléfonos, más que nada con la aparición del iPhone donde se revolucionó la forma de comunicación, ya que en este dispositivo móvil no solo es un teléfono sino es una computadora con todo tipo de aplicaciones que puede necesitar un usuario, desde teléfono hasta edición de videos.

La "vida", dentro de una comunidad virtual transcurre a otro ritmo a veces más acelerado y a veces menos acelerado, dependiendo del cristal con que la vea el cosmonauta, pero lo que sí es más rápido es la transmisión de información como por ejemplo, las noticias que no tardan más que unos segundos de llegar de cualquier parte del mundo a nuestro ciberespacio, otro ejemplo serían las películas que hace años se tardaban un buen tiempo para producir una cinta y ahora con la cibercultura resulta más práctico y rápido. Es por ello que una generación en términos del Ciberespacio transcurre en un periodo mucho más corto. Podemos hablar de unos cuatro o cinco años por generación. Sin embargo, este paralelismo puede tener algunos puntos discutibles uno de ellos se produce al comparar el

número de generaciones que pueden convivir a la vez. Vemos que fuera del ciberespacio no acostumbran a convivir más de tres generaciones a la vez, en el Ciberespacio podrán coincidir una comunidad, la cual puede ser de diferentes tamaños desde 2 personas hasta 200 millones o mas, esto nos ayuda a establecer vínculos con personas de culturas y pensamientos de otros tiempos en donde la forma de transmisión de conocimientos es inmediata pero no su aprendizaje ni su interiorización. En este nuevo tipo de cultura ciberespacial no tiene por qué seguir ningún tipo de esquema determinado. Esta posibilidad proporciona un mayor enriquecimiento Cultural al compararse diferentes puntos de vista y grados de conocimiento, con muy pocas probabilidades de que este conocimiento pueda perderse durante dicho proceso.

La cibercultura es la cultura de las nuevas personas (jóvenes) que estan naciendo, del uso de computadoras como más las conocemos en la actualidad en la cual se aplican nuevas técnicas de información y entrenamiento e información como lo es el Internet. Son las tecnologías de la información y la comunicación las que han generado una gran revolución en la manera de acceder, utilizar, transmitir y modificar y/o mejorar la calidad de la información, generando nuevos desarrollos sociales, políticos y económicos, que es lo que el común de la gente interpreta como cibercultura.

El impacto social que se ha derivado de esta nueva tecnología va desde la inteligencia artificial hasta en donde la cibercultura puede ser entendida como un proceso de digitalización, es decir, todo esta en sistema binario, solo unos y ceros, este nueva lógica ha permitido cambiar la cosmovisión del planeta, así como nuevas posibilidades de nuevos vínculos entre seres humanos, la naturaleza y las máquinas. Esta nueva cultura hace que los jóvenes por ejemplo no vayan mas a las bibliotecas y utilicen el Internet como biblioteca virtual, además se cambia el concepto tradicional de religión católica por una religiosidad científica en donde los jóvenes piensan y hacen conclusiones sin leer, se vuelven gráficos, pero interiorizan menos conocimiento, y al dejar sus tradiciones se pierde lo que son los

valores que te ejerce la familia y se toman los rasgos que vas aprendiendo. De esta manera nos podemos dar cuenta que la cibercultura no se sabe si beneficia o perjudica a las personas de tal forma que esta haga que los valores, costumbres y tradiciones sean degradadas.

## **COMUNIDAD VIRTUAL**

Ahora bien teniendo los conceptos de comunidad, cultura y virtualidad, podemos entender lo que es una comunidad virtual, para ello tomemos algunas definiciones de autores para tener un concepto mas claro de lo que se entiende por comunidad virtual.

Las comunidades virtuales constituyen un elemento fundamental dentro del análisis de la difusión y de la apropiación de los medios interactivos. El término comunidad virtual lo constituyen un grupo de personas que forman una red las cuales tienen intereses comunes por cada uno de sus miembros y tienen un código común de comunicación que es utilizado por enlaces electrónicos, interfases gráficas de usuario (iconos, textos, imágenes, diagramas). La comunidad virtual tiene un nivel de conciencia, es decir, la interpretación, por lo que a nivel cultural: la comunidad, tanto en el grupo pequeño e individual, dan sentido a la información (Harvey, 1995).

No necesariamente se necesita el internet para crear una comunidad virtual, esta se puede llevar a cabo como su nombre lo indica virtualmente, en donde cada individuo de esa comunidad virtual tenga un nivel de conciencia que le permita ser parte de esa comunidad a través de iconos, textos, imágenes, etc.

Courcelle (2009) nos muestra una serie de mecanismos y reglas de los grupos virtuales que comparten una serie de corolarios, como los de los grupos tradicionales. Los corolarios son:

Un grupo virtual sólo existe cuando se toma el riesgo que existe y se desarrolla la facilitación importante y animación social. La socialización virtual ya no está restringida a la proximidad de sus individuos, sino por un deseo más o menos explícito para conectar con los productores de servicios de sistemas de información.

Un grupo virtual solo existe cuando se toma el riesgo de existir y el desarrolla mecanismos importantes de facilitación y de animación social. La socialización virtual no es contrario por su proximidad, contrato psicológico basado en la creación de una cultura virtual, es decir, un conjunto de significantes para el intercambio entre los miembros y la adaptación mutua de su comportamiento. Un grupo virtual existe por contrato psicológico basado en la creación de una cultura virtual, es decir, un conjunto de significados que pueden ser intercambiados entre los miembros del grupo, así como la adaptación mutua de su comportamiento.

En un entorno telemático, el área se encuentra cada vez más en el comportamiento de sus integrantes y menos en la geografía. Esta es tal vez la mejor definición de la llamada ciberespacio. Este intercambio es posible gracias al uso de las telecomunicaciones en sus diversas formas, el cual es responsable de la cohesión del grupo virtual. De hecho, se trata de un sistema de expectativas más o menos institucionalizadas en donde es de vital importancia las normas, los valores y las metáforas comunes.

Límites. El desarrollo del grupo virtual se basa en su capacidad de absorción y es mucho mayor que los grupos tradicionales. Las comunidades virtuales pueden ser un muy amplio intercambio de sistemas que tienen fuertes lazos y baja cohesión. En donde la diferencia entre las categorías de los grupos radica en el grado de fusión del miembro de la identidad del grupo, así como la densidad de la participación del miembro en el grupo.

La cultura de las comunidades virtuales es una cultura de colaboración e

intercambio de información. Por todas estas razones, los mecanismos de difusión de la planificación estratégica de las nuevas tecnologías, sólo se basa en supuestos sobre la comunicación de masas, la cual está plagada de problemas y la modelización de las políticas operativas, que probablemente explican los muchos fracasos de la telemática.

Tabla 1: El enfoque por niveles objetivo del Plan 2000

la experiencia individual	los vivos	los valores dominantes	la vida económica	el juego y el desafío de los poderes	la dimensión global
valor de la personalidad de la seguridad y de la solidaridad	familia comunidad asociación regiones	tradiciones imaginación creación planificación	liberalismo ecología dirigismo completa	autoridad autoempleo consulta democracia	autoridad autoempleo consulta democracia

Michel Cartier UQAM cree que las hipótesis del estudio cuidadoso y calendario anterior nos permiten ofrecer el concepto de comunicación multiusuario.

Estos espacios públicos requieren su propia arquitectura de telemática y deben desarrollar sus propios métodos de contenidos y servicios de los medios de comunicación. El contenido de la información se convierte entonces en esa función incluyendo los niveles de la sociedad en el que circulan y de los grupos en que se decodifican dicha información. La comunicación multiusuario permite el desglose de la información por niveles sociales, y a cambio, la canalización de la participación en la sociedad de estos niveles (Courcelle, 2009).

Tabla 2: Los niveles de la sociedad en línea (después de Michel Cartier, 1990)

Individuo	grupo informal	grupo formal	sociedad
1 o 2 personas	1 a 20000	20 000 a 1M	2M a 200M
individual	Family	Zona	Megaciudades
Pareja	Village	Metropolitana	Imperio
Personal, la cultura vernácula	Distrito	Idioma	Nación
	Lengua	Referente	mítica
	vehicular Cultura	oficial	Idioma
	Popular	Cultura	Cultura

Es importante observar que el tamaño de las comunidades virtuales depende mucho de la cantidad de personas que estén dentro de ella, generalmente lo que se observa en las comunidades virtuales son grupos informales que no son mas de 1000 personas a diferencia de los grandes sistemas de redes sociales que están dentro de una comunidad virtual como puede ser Facebook, este es un buen ejemplo de lo que es una sociedad virtual, ya que tiene mas de 200 millones de usuarios que dentro de ella se desglosan en pequeños grupos pero todos pertenecen al dominio de Facebook, en donde se mantiene actualizada esta comunidad virtual con su propia categorización ya que la ausencia de categorización conduce al estancamiento en el número de usuarios.

Así, podemos separar en tres categorías las comunidades virtuales:

- Comunidades que se forman gracias al internet, lo que permite crear un mundo virtual.
- Agrupación de personas en cuanto a un fin común (no necesariamente en el ciberespacio).
- Comunidad que se forma con la agrupación de las TIC's

## **Comunidades que se forman gracias al internet, lo que permite crear un mundo virtual**

Las Comunidades Virtuales son espacios en Internet destinados a facilitar la comunicación entre los miembros del grupo al que pertenecen y que se encuentran en distintos puntos geográficos. Así, los integrantes colaboran a través de medios de comunicación como listas de distribución, grupos de noticias, canales de chat, mensajería instantánea y otros recursos compartidos como bibliotecas, juegos, documentos, etcétera. Dentro de una Comunidad Virtual, existen dos tipos de roles que son asignados a los miembros del grupo, por un lado se encuentran los administradores que manipulan y coordinan la comunicación y la información de la comunidad y por otro lado los participantes, que emplean los recursos proporcionados por el administrador para llevar a cabo los fines definidos (Diaz, 2006).

Parece que al hablar de comunidades virtuales estamos enfrentando dos términos contrapuestos. El sustantivo "comunidad" habla de consistencia, de existencia real, de un tipo de relación concreta entre personas en un espacio físico determinado. El adjetivo "virtual", en cambio, se suele tomar como opuesto a real, y se entiende como falso e ilusorio, como no existente. Parece contradictorio que pueda existir, en este sentido, una comunidad de personas que sea, al mismo tiempo, virtual. Tal vez la contradicción provenga de haber tomado el término de la realidad virtual, que es un tipo de realidad artificial generada por programas informáticos; un tipo de realidad que sólo existe mientras está funcionando el programa. Un tipo de realidad que existe en la medida en que están activos los ordenadores que la producen y sólo existe dentro de ellos. Usando dispositivos especiales (cascos, visores, guantes), el hombre puede llegar a interactuar con ella; puede tener la sensación de manipularla (Valiente, 2013).

Una variedad de grupos sociales interactuando mediante el Internet. Una parte vital del Web 2.0 Tradicionales: Chat, Foros, Emergentes, Instant Messaging,

Blogs, Tags “Círculos de amigos”, FOF (Argüello, 2013).

### **Agrupación de personas en cuanto a un fin común (no necesariamente en el ciberespacio)**

Una comunidad virtual de aprendizaje consiste en un espacio de encuentro —en la virtualidad— en donde concurren sus diferentes miembros para hacer uso de los distintos tipos de estructuras —carpetas, módulos, etcétera— creadas para albergar y dar forma a la acción comunicativa de carácter interactivo, en forma ordenada y en función de los objetivos comunes de aprendizaje y metas a lograr. Si bien las comunidades virtuales de aprendizaje tienen una relevancia fundamental para la educación a distancia, desde un punto de vista personal, no tienen vida propia sino que dependen para su sobrevivencia de la actividad y dinamismo específico de los grupos virtuales de aprendizaje en red y que son parte integrante de dichas comunidades (ILCE, 2004).

Una comunidad virtual es cuando en el mundo virtual ocurren agregaciones sociales que emergen de la red cuando un número suficiente de personas entablan discusiones públicas durante un tiempo lo suficientemente largo, con suficiente sentimiento humano, para formar redes de relaciones personales en el ciberespacio" (Rheingold, 1993: 5). En esta definición encontramos tres elementos básicos: la interactividad, el componente afectivo y el tiempo de interactividad, como condiciones para que exista una comunidad virtual y ellas corresponden a algunas de las características de las comunidades en general (Valenzuela, 2012).

Una comunidad es entendida regularmente como un grupo de personas que mantienen una característica común. Dicha característica suele ser el hecho de vivir en un mismo espacio geográfico, tener un interés común, realizar actividades comunes, entre otros. Sin embargo, en términos de Wenger y Snyder (2000), la comunidad es más que eso, es el conjunto de personas que interactúan de manera comprometida en actividades y discusiones conjuntas, se ayudan y

comparten información. Es importante revisar el concepto de comunidades virtuales ya que éste se suele confundir con grupos de trabajo formales. A diferencia de los equipos de trabajo formales, la comunidad, como dejan entrever Wenger y Snyder, mantiene un sentido de pertenencia y un interés propio por permanecer en la comunidad y, por el beneficio de aquel que forma parte del grupo (Valerio, 2013).

La gente se agrupa en una comunidad virtual porque desea adquirir e intercambiar conocimientos en un tema de su interés (necesidad de auto-realización), pero al mismo tiempo, desea relacionarse y establecer amistad con otras personas con sus mismos intereses (necesidad de pertenencia), y ello puede combinarse con una necesidad de reconocimiento del trabajo intelectual por un grupo social (necesidad de estima y reconocimiento). ¿Cuál de estas necesidades es prioritaria?, ello dependerá de la situación donde se inserte la conducta de la persona, de sus intereses y de las características y la dinámica de la comunidad. Lo cierto es que una comunidad virtual puede satisfacer necesidades que el ser humano se plantea en distintos niveles de la escala de Maslow y la satisfacción de una de ellas no es condición para que se satisfaga al mismo tiempo una necesidad de un nivel superior. Harvey señala igualmente la existencia de una nueva necesidad de telecomunicación, que ha aparecido a raíz del desarrollo de la comunicación mediante computadora, como uno de los factores motivantes de la participación del ser humano en comunidades virtuales. Esa necesidad de telecomunicación es una mezcla de varios tipos de necesidades en interacción y en proporciones distintas según la persona y la comunidad de la cual se trate (Harvey, 1995).

Es necesario precisar una definición del concepto de comunidad, pues de él se extrae, fundamenta y valida el concepto de empoderamiento, del cual se sacan sus principales características para validar, también, las estrategias a seguir para el cumplimiento de los objetivos del presente Plan. El concepto de comunidad, se ha asociado tradicionalmente a un anclaje territorial de la misma, es decir, los

integrantes de la comunidad pertenecerían a un territorio físico específico. Sin embargo, podemos evidenciar en el actual contexto de la Sociedad de la Información, la creación de comunidades fuertemente consolidadas que no comparten ningún tipo de territorio, más bien, se conforman de acuerdo a otros fines, todo ello, en un contexto de desanclaje espacial. Para que dichas agrupaciones humanas se entiendan como comunidades, es necesario que consideren tres elementos diferenciadores: 1.- Pertenencia: “sentirse parte de”, e “identificado con”, 2.- Interrelación: comunicación, interdependencia e influencia mutua de sus miembros, 3.- Cultura común: existencia de significados compartidos (Rojas, 2006).

De la misma forma Salinas (2003) subraya que “(...) mientras que las comunidades físicas tienen unas determinadas relaciones, las comunidades virtuales tienen otro tipo de lógica y otro tipo de relaciones, pero también son comunidades, es decir, generan sociabilidad, relaciones humanas, normas de comportamiento y generan mecanismos de organización..., aunque en muchos aspectos no coinciden con las comunidades físicas”.

Las comunidades virtuales tienen características de funcionamiento que les son propias, por el hecho de que sus miembros no están en contacto físico (Daele, 2004). A la hora de ofrecer una definición de Comunidad Virtual, nos vamos a encontrar con un doble problema, por una parte con la propia definición del término comunidad, y por otra con la referencia del término virtual. Respecto al primero, y como señala Baym (2002:55), el término comunidad es muy complejo de definir, “ya que tiene connotaciones descriptivas, normativas e ideológicas y abarca tanto dimensiones materiales como simbólicas”. Por decirlo en otros términos, su definición no es unívoca y puede hacerse desde diferentes perspectivas, que van desde la ideológica a la pragmática y técnica, sin olvidarnos de sus connotaciones religiosas (Cabero, 2006).

## **Comunidad que se forma con la agrupación de las TIC's**

En esta tercera categoría encontramos que una comunidad virtual es creada por uno o varios usuarios y que con el uso de las tecnologías de la Información y Comunicación se crean grupos, chats, foros y demás objetos de aprendizaje que los usuarios utilizan para comunicarse en un mundo virtual.

A continuación vemos algunas de las definiciones acerca de este concepto en donde ponen especial interés al uso de la tecnología, como por ejemplo Johnson (2001) nos dice que “las comunidades virtuales son comunidades en red que vencen barreras temporales y geográficas. Las tecnologías de la red, especialmente Internet, permiten que estas comunidades virtuales existan”.

Conforme Marcotte (2003) una comunidad virtual es, una comunidad y, es virtual, porque fue desarrollada por interacciones soportadas por la red.

Una comunidad virtual, en definitiva, viene a ser la experiencia de compartir con otros un espacio de comunicación que no vemos. En este sentido, internet constituye una amplísima red de ordenadores que proporciona a cada uno de los usuarios individuales una voz en igualdad, o al menos una igualdad en la oportunidad para hablar, es decir, para participar en la comunidad. La atracción por la red y por la participación en este tipo de experiencias viene dada por la habilidad de la tecnología para legitimar públicamente la propia expresión y por la libertad que proporciona en relación a las barreras tradicionales del espacio y del tiempo (Salinas, 2003).

Entendemos por comunidad virtual de aprendizaje como un espacio donde la educación presencial y la educación a distancia se unen para soportar procesos de enseñanza – aprendizaje a través de tecnologías que permitan que el proceso de comunicación entre estudiantes y profesores se lleve a cabo de la mejor forma (Mora, 2008).

Para Coll (2004), las comunidades virtuales son: “(...) grupos de personas o instituciones conectadas a través de la red que tienen como foco un determinado contenido, la tarea de aprendizaje. Las CVA se caracterizan por la existencia de una comunidad de intereses y por el uso de las TIC en una doble vertiente: como instrumento para facilitar el intercambio y la comunicación entre sus miembros y como instrumento para promover el aprendizaje. Conviene señalar, sin embargo, que la mera utilización de las TIC por un grupo de personas o instituciones no basta para que dicho grupo funcione automáticamente como una Comunidad de Aprendizaje”.

Conforme Coll (2004), las comunidades de aprendizaje pueden incrementar considerablemente su eficacia cuando utilizan las tecnologías digitales para consolidar las redes de interacción y comunicación en su seno y para promover y potenciar el aprendizaje de sus miembros. La dinámica de la interacción virtual, al crear un nuevo contexto comunicacional, es diferente de la dinámica de la interacción presencial (Dillenbourg y otros, 2003). “Estas especificidades de las comunidades virtuales (...) pueden ciertamente crear una dinámica social diferente de la de las comunidades co-presentes, pero in fine se trata de un contexto en el cual se desarrollan interacciones, emocionalmente cargadas, entre seres humanos que adaptan sus métodos de interacciones a este contexto” (Dillenbourg, 2003).

Encontrarse con otros, descubrir puntos en común, explorar conexiones, definir esfuerzos, conjuntos, negociar. Participación en actividades conjuntas, creación de artefactos, adaptación a circunstancias cambiantes, renovación de interés, compromiso y relaciones. Permanecer en contacto, comunicándose, manteniendo reuniones, solicitando consejo, contar historias, preservación de artefactos, colección de recuerdos. Tiempo, comunidad presencial, haga uso de TIC para compartir recursos, pero dialoguen presencialmente sobre lo que los une. Dar apoyo a ambos componentes, interacción y uso de bancos de recursos, se constituyen en las características esenciales de una herramienta que apoye

comunidades virtuales, no basta con que la variable tecnológica, esté resuelta para garantizar el éxito de una comunidad virtual, pero sin esto, las limitaciones tecnológicas y las eventuales fallas en la operación de los sistemas de apoyo pueden obstaculizar e incluso acabar con una comunidad virtual (Leal, 2009).

Para Dillenbourg y otros (2003) y Marcotte (2003), la comunidad virtual se refiere a cualquier grupo que interacciona a través de la Internet, con mayor o menor dinámica social. Las comunidades pueden ser más o menos virtuales, conforme el equilibrio entre la interacción física y las interacciones mediatizadas. No es apenas la tecnología que crea y caracteriza la comunidad, mas la tecnología tiene la virtud de modificar y relativizar el espacio y el tiempo, modificando también las relaciones entre los seres humanos. El virtual no caracteriza la comunidad, mas si el modo de comunicación, o que parte importante de la comunicación es soportada por medios de comunicación electrónicos.

Pazos y otros (2001) consideran también las comunidades virtuales como ambientes basados en la Web, que agrupan personas relacionadas con alguna temática específica. Estas comunidades tendrán tanto más éxito cuanto más se implicaron en la tarea y en la consecución de los objetivos comunes.

Cabero (2005) refiere las comunidades virtuales como “(...) comunidades de personas, que comparten unos valores e intereses comunes, y que se comunican a través de las diferentes herramientas de comunicación que nos ofrecen las redes telemáticas, sean sincrónicas o asincrónicas”.

La importancia de las comunidades parece hoy evidente en los procesos de educación y formación. En los estudios sobre comunidades online existe consenso sobre la importancia de la creación y desarrollo de estos ambientes de aprendizaje y del papel que desempeñan en el suceso de los participantes (Wallace, 2003).

A pesar del estudio de las comunidades constituir hoy un campo importante de

investigación y un dominio en franca expansión, es conveniente referir que mucha investigación relacionada con grupos de trabajo a distancia no se encuadra en el ámbito de las comunidades. Existe una heterogeneidad de investigaciones, relacionadas con comunicación síncrona, asíncrona, comunicación online, análisis de la interacción en red y espacios virtuales que, a pesar de una base de trabajo en grupo, no se encuadran específicamente en el funcionamiento de las referidas comunidades de aprendizaje (Meirinhos, 2009).

Una comunidad virtual presenta como atributos o rasgos principales: sólo es factible en el ciberespacio, su modelo de organización es típicamente horizontal se constituye en tanto es un “espacio” a construir. Expliquémonos, las comunidades virtuales son factibles en la medida en que sus miembros, independientemente de sus zonas geográficas de residencia, de su nacionalidad y cultura o edad, comparten un espacio creado con recursos electrónicos que, si bien carece de un espacio físico, hace posible la experiencia (asincrónica o sincrónica) de comunicación entre ellos (Dozal, 2002).

El concepto de comunidad se puede ampliar a redes virtualizadas que se conforman a partir de diversos intereses y/o historias comunes no solo dentro de las organizaciones, sino en ámbitos tan diversos como ex-compañeros de estudios, contactos profesionales y amigos y familiares. Relaciones que se sustentan en el intercambio mediado por tecnología y no por el contacto presencial, incluso con relaciones sostenidas en el tiempo a pesar de no existir un encuentro físico previo. Las personas publican en tiempo real -cuando suceden los hechos- e interactúan de manera sincrónica o asincrónica con otras personas de su red social. La información intercambiada es diversa: personal, de trabajo, de consumo (Budiño, 2011).

Lo que distingue a una comunidad virtual de una comunidad presencial es el uso de sistemas computacionales y comunicacionales que soportan y sirven como mediadores de la interacción entre los participantes (PREECE and MALONEY-

KRICHMAR, 2005). Mediar la interacción con TIC se convierte en el elemento clave de una comunidad virtual, toda vez que también cabe que un Potencial. Las personas enfrentan situaciones similares sin el beneficio de una práctica compartida. Consolidación. Los miembros se reúnen y reconocen su potencial. Activa. Los miembros se involucran en desarrollar una práctica. Dispersa. Los miembros se involucran con menor intensidad, pero la comunidad sigue viva como una fuerza y centro de conocimiento. Memorable. La comunidad deja de ser central, pero las personas aún la recuerdan como una parte significativa de sus identidades. Etapas de desarrollo. Actividades típicas.

El concepto de comunidad virtual ha sido frecuentemente utilizado en la teorización sobre la aparición de nuevas formas de sociabilidad vinculadas al uso de las TIC, en las que Internet es una de las principales con acceso y uso a través de una computadora. De manera general, se define que la comunidad virtual son grupos sociales surgidos y sustentados mediante el uso de la Comunicación Mediada por Computadora (CMC) (Ardèvol, 2002: 10). En este sentido, podemos considerar que uno de los principales objetivos de la investigación de comunidades virtuales es el distinguir qué hacemos cuando estamos conectados a Internet y cómo lo hacemos; es ahí, precisamente, donde interviene el uso del conocimiento antropológico y etnográfico para la comprensión de los comportamientos sociales en dos ámbitos principales llamados on line y off line (Ardèvol, 2002: 14), los que corresponden al espacio virtual y al espacio físico, respectivamente (Sandoval, 2002).

Se consideran las comunidades virtuales como agregaciones sociales que emergen en la red en las cuales hay suficientes personas para llevar a cabo actividades que permiten crear una experiencia compartida, y donde la colaboración es el principio fundamental a partir del cual dos o más individuos interactúan para crear un conocimiento compartido que, de otra forma, no podrían haber alcanzado. Bajo este enfoque se encuentran ejemplos de expresiones de comunidades virtuales como grupos de noticias o ciertos tipos de chat donde se

utilizan canales electrónicos para simular cuartos de discusión de acuerdo con ciertos grupos de interés. Por lo general, no son comunidades donde exista una estructura interna compleja pero en las cuales es posible desarrollar algunos de los aspectos del modelo de Schrage para resaltar la importancia de la colaboración, tales como la creación y manipulación de espacios compartidos, y la eliminación de la necesidad de la presencia física en un mismo lugar para realizar actividades conjuntas (Ramirez, 1999).

A pesar del estudio de las comunidades constituir hoy un campo importante de investigación y un dominio en franca expansión, es conveniente referir que mucha investigación relacionada con grupos de trabajo a distancia no se encuadra en el ámbito de las comunidades. Existe una heterogeneidad de investigaciones, relacionadas con comunicación síncrona, asíncrona, comunicación online, análisis de la interacción en red y espacios virtuales que, a pesar de una base de trabajo en grupo, no se encuadran específicamente en el funcionamiento de las referidas comunidades de aprendizaje (Meirinhos, 2009).

Las comunidades virtuales aparecen como resultado de una práctica continuada, en los años 80 e incluso antes, cuando las tecnologías comunicativas permiten interconectar a un gran número de usuarios en un espacio común de intercambio de mensajes. Comunidades como UseNet, con millones de usuarios, o Minitel en Francia, o WELL nacida en Estados Unidos (Reinghold, 1996) son ejemplos bien conocidos y documentados. Las tecnologías subyacentes son anteriores al desarrollo de Internet, empezando por el correo electrónico y más adelante por los tableros de anuncios, por los foros de discusión, los sitios web, hasta tecnologías más recientes como los diarios o weblogs, o los wikis, así como por otras más especializadas (Rodriguez, 2007).

La comunidad virtual se caracteriza porque el miembro se siente parte de un grupo social, existe una red de relaciones entre sus miembros, hay una corriente de intercambio de contenidos que tienen valor para sus miembros y las relaciones

entre los miembros se mantienen en el tiempo, creando un conjunto de historias compartidas (Figallo, 1998). Además, los integrantes de una comunidad virtual mantienen un conjunto de motivaciones para formarla y alimentarla, como son (Hagel y Armstrong, 1997) sus intereses y objetivos comunes, el deseo de compartir una experiencia o establecer relaciones sociales, el deseo de disfrutar de experiencias gratificantes o vivir una fantasía y/o la necesidad de realizar transacciones de diversa índole.

En una comunidad virtual de aprendizaje, o bien se comparte conocimiento sobre una temática determinada adquiriendo así otros nuevos, o bien la comunidad se estructura específicamente como núcleo de aprendizaje desarrollando actividades e iniciativas con este fin. No obstante, en una comunidad virtual de aprendizaje el trabajo colaborativo, el intercambio de experiencias y conocimientos suelen darse juntos (Tirado, 2007).

La comunidad virtual de aprendizaje lleva a establecer una abstracción figurada que permite entender la comunicación presencial en contraposición a la comunicación a distancia, a través de redes que se configuran para que un conjunto de personas establezcan objetivos unánimes, para los que la participación en la toma de decisiones es un eje clave. Vino viejo en botellas nuevas podría ser la analogía (ya utilizada en otros textos y contextos) a la que recurrir para caracterizar las comunidades virtuales de aprendizaje. La comunidad virtual de aprendizaje incorporará nuevos compromisos, nuevas formas de percibir la relación con el otro y planteamientos unánimes hacia el objetivo trazado como alcanzable, teniendo presente que el proceso dialógico es multidireccional (O. Mas, 2006).

### **A manera de conclusión**

El hombre actual es multidimensional, remueve dentro de la realidad objetiva, subjetiva y subjetiva, pero una realidad que se esta utilizando o que muchos hemos

utilizado es la realidad virtual, es decir, se mueve dentro de un espacio, que en este caso es el ciberespacio, en donde no existe el tiempo y el espacio, o mas bien la concepción es vista desde otro punto de vista y este nuevo espacio ejerce un nuevo tipo de influencia que es constante en él. La idea de no existencia de tiempo varía, es decir, lo que le da un pasado histórico si es que se mantiene en línea, o no se ha borrado o desconectado, es servidor y un sentido del futuro. Las actividades de cada individuo pueden estar o no estar ligadas a una sociedad real a la que pertenece y se identifica con los demás miembros de su grupo a colaborar con ellos en su mantenimiento y su continuidad.

En este sentido el cibernauta no es único. Todos los usuarios del ciberespacio se reflejan en el espacio y el tiempo. Muchos de ellos forman empresas, en donde la necesidad de adaptarse a este a nueva forma de existencia es un factor siempre presente en sus vidas. Lo que distingue a un cibernauta de otros seres humanos, es como hace su vida social, es decir como forma parte de esa comunidad virtual que tenemos hoy en día nosotros, que es lo que se pudiera llamar cibercultura. Esta tendencia a desarrollar nuevas formas de asociación dentro del ciberespacio actúan sobre el hombre que se integra a favor de este nuevo medio ambiente creado por el propio hombre y del cual cada vez es mas dependiente de él, como parte de una nueva sociedad en donde cada persona juega un papel ya sea individual o como una masa amorfa pero con una conciencia global, el pasado histórico del grupo y sus relaciones sociales que se dan dentro de este permite crear vínculos afectivos y de cooperación como no se ven en la sociedad normal, es decir la sociedad que vivimos fuera del ciberespacio. La cibercultura reúne todos estos factores y por lo tanto hace que el hombre utilice estos medios para adaptarse a las complejidades del mundo. Ella le da la sensación, a veces, la certeza de su creador, al mismo tiempo que su criatura.

Como ya vimos las definiciones de comunidad virtual abundan, pero se puede decir que la comunidad virtual se aprende, que permite al hombre adaptarse a su entorno virtual en el ciberespacio y varía mucho de lo que se da en el mundo real,

se manifiesta en las instituciones reales o virtuales, las formas de pensamiento y los objetos materiales. Una definición de comunidad virtual que podemos concluir, es un todo complejo que incluye el conocimiento, las creencias, el arte, la moral, las leyes, las costumbres y todas las demás disposiciones y hábitos adquiridos por el hombre como miembro de una sociedad dentro de un entorno mediado en y/o con la utilización de las tecnologías de la Información y comunicación en donde la tradición y la civilización se unen para construirla, pero su uso implica diferentes tipos y diferentes calidades de comportamiento tradicional.

Otra definición puede ser que la comunidad virtual es lo que está en el medio de un ciberespacio y que el hombre ha construido con el uso de las Tecnología de la información y comunicación en donde el hombre vive una doble vida: el hábitat natural y el entorno creado por el ciberespacio en donde se dan relaciones social en donde el hombre o cibernauta consciente o inconscientemente aprendió de su grupo, y algunos un poco diferente, por un proceso de embalaje: instituciones técnicas, sociales y de otro tipo, creencias, modos de conducir identificado, es decir, como contraste cultural entre los hombres de distintas latitudes pero con una meta o un fin común, que se deriva de los recursos que ofrece el mundo natural y que el hombre no puede tomar objetivamente y lo hace subjetivamente para llenar un vacío existencial o de falta de pertenencia a un grupo, para satisfacer sus necesidades que dominan las manifestaciones externas de comportamiento.

Apenas es necesario que establezca una diferencia entre el concepto de cultura y comunidad virtual, que mas bien sería cibercultura, sirve como instrumento para el estudio del hombre y la aceptación general que se da a los términos "cultura" y "crecer", pero puede parecer extraño que el concepto de cultura se aplica en una maceta o una receta. La cibercultura es parte de la nueva cultura de este milenio, pero no esta desligada ya que una persona de la "cultura" es capaz de manejar con facilidad ciertos aspectos de nuestra civilización que confieren prestigio. De hecho, el dominio de estos aspectos es una característica de los individuos que tienen el placer de aprender.

Una persona que ha leído tiene un pequeño fragmento definido de nuestra cultura, y en este sentido se mueven más cerca que aquellos que tienen una gran cantidad de conocimientos técnicos de manera que, un ingeniero, un médico o un trabajador, la economía, los ritos religiosos más frenéticos, un simple cuento, son todos parte también de la cultura, pero no de la cibercultura, se puede decir que la cibercultura es parte o esta incluida en la cultura y el hecho que una persona que sea parte de una comunidad virtual no significa que sea culta, pero si es parte de la cultura actual.

Para comprender la naturaleza esencial de la comunidad virtual, primero tenemos que resolver una serie de preguntas o ideas que están sujetas a diferentes expresiones siguientes:

1. La comunidad virtual es universal y global como adquisición humana, pero cada uno de sus eventos puede ser considerado como único.
2. La comunidad virtual es estable, pero dinámica y muestra el cambio continuo y constante.
3. La comunidad virtual es llena pero abierta y en gran medida determina el curso de muchos de los cibernautas, pero muchas veces es parte de nuestro pensamiento consciente.

Actualmente se puede decir que la Cibercultura va ligada al concepto de comunidad virtual en donde la comunicación, la información y el conocimiento son parte de esta comunidad que crea un nuevo tipo de relación social mediante la concordancia interpersonal creando una conexión ciberespacial en la red de la tecnología en donde se comparten y se adquieren conocimientos mediante la información distribuida por la comunicación comunitaria.

En donde el conocimiento humano se distribuye a través del ciberespacio con el uso de la tecnología y nuevos medios de comunicación para así llevarla a cada

rincón del mundo. El conocimiento denominado información se transmite ya sea por una representación gráfica y física de cada idea en la cual se integra el arte, el lenguaje, todo lo que se puede percibir por el sensorio. En donde interacción humana, en este caso utilizando la red para compartir información y transformarla en conocimiento activo. Si se tiene información y se comparte, hay conocimiento y con conocimiento, mejores formas de comunicación y un avance en la tecnología.

La sociedad está en constante cambio y movimiento, es por hoy el ciberespacio el lugar donde toca desarrollar una cultura en donde el objetivo principal es el compartir conocimiento e ideas para un bien o avance en común.

Como se puede observar actualmente el concepto de comunidad virtual está basado generalmente en el uso de las tecnologías de la información y comunicación, por medios de las cuales nos encadenamos a un sistema virtual, que en este caso es el ciberespacio que permite dejar de lado el tiempo y el espacio y convertirse en un nuevo mundo en donde las relaciones personales cambian ampliamente de una manera opuesta, ya que muchas personas que se sienten cohibidas, al entrar a este nuevo mundo se sienten que nadie los ve como personas pero si ven sus opiniones.

El lado positivo de estas comunidades virtuales es que ayudan mucho a los elementos de esta comunidad a llamarse cibernautas y que muchas veces su espíritu de cooperación y colaboración es muy grande, como se puede ver dentro de los foros de discusión de muchos temas que hay en la red.

Existen varios objetos de aprendizaje que se utilizan ampliamente hoy en día, como lo son los blogs, los foros de discusión, las redes sociales, los wikis, en donde millones de personas comparten su conocimiento y su información con otras personas.

Pero no todo es color de rosa, ya que estas mismas comunidades se vuelven en

contra de sus propios elementos como lo es el ataque de algunas personas hacia otras, a través de videos, fotos, palabras, oraciones o símbolos que se ponen en muchas paginas y así crea lo que es el llamado bulling cibernético, en donde el problema que agrava contra este elemento es aun mas visto y evidenciado que lo que era anteriormente; este es un problema cultural, no es de la comunidad virtual, es de la comunidad en general y la sociedad, que al tratar de buscar una fuga a sus frustraciones, utiliza los nuevos medios de comunicación para estar en contra no de la persona, sino de la propia sociedad.

## BIBLIOGRAFÍA

Argüello Ricardo. Comunidades Virtuales.

[http://imaginar.org/iicd/index\\_archivos/TUS7/3\\_comunidades.pdf](http://imaginar.org/iicd/index_archivos/TUS7/3_comunidades.pdf)(.).

consultado el 10 de febrero de 2013.

Budiño Gabriel. Gestión de comunidades virtuales: El rol del community manager.

<http://www.quantum.edu.uy/2011-11-28%20>

[%20Vol.6Num.1/pdfs/QuantumCap1.pdf](http://www.quantum.edu.uy/2011-11-28%20Vol.6Num.1/pdfs/QuantumCap1.pdf)(.).

Cabero Almenara Julio (2006). Comunidades virtuales para el aprendizaje. Su utilización en la enseñanza.

<http://edutec.rediris.es/Revelec2/revelec20/cabero20.pdf>. España.

Courcelle, Pierre Vincent. Juhén Hec Entrepreneurs 200 Les Communautés Virtuelles. La monétisation des communautés virtuelles 2009. Hec Entrepreneurs

Díaz Camacho, José E. Comunidades Virtuales. Universidad Veracruzana.

<http://www.uv.mx/jdiaz/combas/tareas/modulo2/pdf/Contenido%202.5.1->

[R3Z%20y%20M.pdf](http://www.uv.mx/jdiaz/combas/tareas/modulo2/pdf/Contenido%202.5.1-R3Z%20y%20M.pdf) consultado el 15 de julio de 2013

Dozal Andreu Julio Cesar. Comunidades Virtuales Y Nuevos Ambientes De Aprendizaje.

<http://bibliotecadigital.conevyt.org.mx/colecciones/documentos/somece2002>

[/Grupo3/Dozal.pdf](http://bibliotecadigital.conevyt.org.mx/colecciones/documentos/somece2002/Grupo3/Dozal.pdf).

Finkelievich, Susana (1998). "*Nuevos actores en los escenarios de la gestión urbana: Las comunidades electrónicas*".

González Soto A. P., J. Cabero. Formación: nuevos escenarios y nuevas tecnologías. Ponencia III Congreso de Formación Ocupacional. Zaragoza, España, 20-22 de junio 2001.

Harvey, Pierre (1995). Cyberespace et communautaire. Presses de l'Université Laval. Québec, Canada.

Harvey-Pierre Leonard, Cyberespace et communautaire : Appropriation - Réseaux - Groupes virtuels. Les Presses de l'Université Laval, Québec, 1995, 239 p.,

ISBN 2-7637-7443-1.

Hudson. B., Owen. D, Van Veen. K, British Journal of Education Ilce. Naturaleza Y Características De Las Comunidades Virtuales De Aprendizaje (Cva) y De Los Grupos En Red (Gr).

<http://redescolar.ilce.edu.mx/redescolar/biblioteca/articulos/pdf/naturaleza.pdf>.

México 2004, consultado el 15 de julio de 2013

Johnson, C. (2001). A survey of current research on online communities of practice. *Internet and Higher Education*, 4. 45-60.

Lameiro, Máximo y Sanchez, Roberto (1998). "*Vínculos e Internet*".

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

Leal Fonseca Diego Ernesto, Galvis Panqueva Alvaro H. Criterios de Evaluación de Herramientas de apoyo a Comunidades Virtuales 1.

[http://www.diegoleal.org/social/blog/blogs/media/blogs/EduTIC/LEAL-](http://www.diegoleal.org/social/blog/blogs/media/blogs/EduTIC/LEAL-GALVIS-EvaluacionHerramientasComunidades.pdf)

[GALVIS-EvaluacionHerramientasComunidades.pdf](http://www.diegoleal.org/social/blog/blogs/media/blogs/EduTIC/LEAL-GALVIS-EvaluacionHerramientasComunidades.pdf)(.). consultado el 30 de julio de 2013

Marcotte, J. F. (2003). Communautés virtuelles et sociabilité en réseaux: pour une redéfinition du lien social dans les environnements virtuels. *Espirit Critic*, 5, 4. (22/02/2004) en

<http://vcampus.univ-perp.fr/espritcritique/0504/esp0504article04.html>

Meirinhos Manuel, Osório Antonio.2009. Las comunidades virtuales de aprendizaje: el papel central de la colaboración.

<https://bibliotecadigital.ipb.pt/bitstream/10198/2595/1/PixelBit4.pdf> Portugal.

Melville J. Herskovits (1967). *Les bases de l'anthropologie culturelle* editorial François Maspero Éditeur, 331 páginas. Colección: Petite collection Maspero, no. 106.

Mora M. Andrés Felipe, Hernández G. Jeisson Alexander (2008). *Construyendo Comunidades Virtuales De Aprendizaje: 3 Casos De Éxito*.

<http://www.istec.org/wp-content/gallery/ebooks/ace/docs/ace-seminar09-final14.pdf>.

O. Mas, P. Jurado (2006). *Las comunidades virtuales de aprendizaje. Nuevas fórmulas, viejos retos en los procesos educativos*.

- <http://www.educacionenvalores.org/IMG/pdf/comunidadvirtual.pdf>. España.
- Perry, Anderson, "¿Existe una crisis del marxismo?", *Dialéctica*, No. 9 U.A.P., Diciembre 1950.
- Pozas Arciniega, Ricardo. "El concepto de la Comunidad" Escuela Nacional de Ciencias Políticas y Sociales, UNAM, México 1964. pp. 21-24.
- Ramirez Castro Carlos Alberto. 1999. *Comunidades Virtuales De Aprendizaje: Una Figura Que Pisa Fuerte En Internet*.  
[http://www.colombiaaprende.edu.co/html/mediateca/1607/articles-106216\\_archivo.pdf](http://www.colombiaaprende.edu.co/html/mediateca/1607/articles-106216_archivo.pdf).
- Rodríguez Illera José Luis (2007). *Comunidades Virtuales, Práctica Y Aprendizaje: Elementos Para Una Problemática*.  
[http://campus.usal.es/~teoriaeducacion/rev\\_numero\\_08\\_03/n8\\_03\\_rodriguez\\_illera](http://campus.usal.es/~teoriaeducacion/rev_numero_08_03/n8_03_rodriguez_illera).
- Rojas Muñoz Angélica Maria. *Comunidades virtuales, un propuesta de implementación*. <http://www.utemvirtual.cl/nodoeducativo/wp-content/uploads/2006/10/angelica.pdf>.
- Salinas, Jesús (2003). *Comunidades Virtuales y Aprendizaje Digital*.  
[http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:HuLLH7ibtXoJ:www.researchgate.net/publication/232242339\\_Comunidades\\_Virtuales\\_y\\_Aprendizaje\\_digital/file/32bfe5100ea5cabd6f.pdf+comunidades+virtuales+pdf&cd=4&hl=es&ct=clnk&gl=mx](http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:HuLLH7ibtXoJ:www.researchgate.net/publication/232242339_Comunidades_Virtuales_y_Aprendizaje_digital/file/32bfe5100ea5cabd6f.pdf+comunidades+virtuales+pdf&cd=4&hl=es&ct=clnk&gl=mx). Venezuela.
- Sandoval Forero Eduardo Andrés. *Cibersocioantropología de comunidades virtuales*. <http://www.scielo.org.ar/pdf/ras/v5n9/v5n9a05.pdf>. Mexico.
- Rheingold Howard. *La comunidad virtual*.
- Tapscott. Don. "La creación del valor en la economía digital".
- Tirado Morueta Ramón, Boza Carreño Ángel (2007). *Efectos De las Interacciones. en: La Creación de Comunidades Virtuales de Prácticas*.
- UNESCO. "Comunidad" y "Cultura", en: *Diccionario de Ciencias Sociales*, Madrid, 1983, 478-480 y 599-605"  
[http://rabida.uhu.es/dspace/bitstream/handle/10272/5242/Efectos\\_de\\_las\\_interacciones\\_en\\_la\\_creacion\\_de\\_comunidades\\_virtuales.pdf?sequence=2](http://rabida.uhu.es/dspace/bitstream/handle/10272/5242/Efectos_de_las_interacciones_en_la_creacion_de_comunidades_virtuales.pdf?sequence=2).

Valenzuela, Silvio José. Las Comunidades Virtuales Como Conductoras Del Aprendizaje Permanente.

[http://www.uned.es/andresbello/documentos/Comunidades\\_Virtuales.pdf](http://www.uned.es/andresbello/documentos/Comunidades_Virtuales.pdf).

Instituto Internacional de la UNESCO para la Educación Superior en América Latina y el Caribe (IESALC) 2012.

Valiente Francisco Javier. Comunidades Virtuales En El Ciberespacio.

<http://doxacomunicacion.es/pdf/articulovaliente.pdf>. España. Consultado El

20 De Julio De 2013.

Valerio Ureña Gabriel. Comunidades virtuales para la transferencia de conocimiento.

[http://www.gabrielvalerio.com/ensayos/comunidades\\_virtuales.pdf](http://www.gabrielvalerio.com/ensayos/comunidades_virtuales.pdf).

consultado el 15 de julio de 2013.

[http://comunidad2013.wordpress.com/2013/06/01/construccion-de-una-](http://comunidad2013.wordpress.com/2013/06/01/construccion-de-una-nueva-definicion-de-comunidad/)

[nueva-definicion-de-comunidad/](http://comunidad2013.wordpress.com/2013/06/01/construccion-de-una-nueva-definicion-de-comunidad/) 26 de abril de 2013.

