

Internet como problema de lo Real Ciberontología y Tecnovirtualización

Candidata a Dr. Patricia del Carmen Aguirre Gamboa
Candidata a Dr. Odilia Domínguez Ramírez

patrice994@hotmail.com
patrice994@yahoo.com.mx

FAC. DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN
UNIVERSIDAD VERACRUZANA

El impacto de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación en nuestra cultura, nos hace pensar en las diversas formas en que el ser humano percibe su mundo. Actualmente se están generando cambios sobre todo en la manera en como nos relacionamos unos con otros. Estos cambios han sido originados por la irrupción de Internet. Por esas nuevas vías de acceso en la información y la comunicación. Internet como tal supone una masividad -en el sentido de que puede llegar y llega a muchas personas-, sin embargo aún se da de uno a uno, de un emisor a un receptor en un acto simple de comunicación en el que se transmite un mensaje. La intención de este trabajo es presentar como Internet desde un punto de vista filosófico se ha constituido como un entramado complejo entre la ciberontología (vivir en la red) y la tecnovirtualización.

El estudio de las relaciones entre ciencia y tecnología, y el marco social en que estas se desarrollan, proyecta la necesidad de una meditación filosófica que esté atenta a los resultados científicos por un lado, y que por otro sea sensible a las evaluaciones del conocimiento.

El impacto social de las tecnologías, no deja de ser un argumento trascendente, se ha ido transformando en los últimos treinta años en todo tipo de estudios que comprende la actividad humana. De esta manera encontramos diversos análisis que destacan la importancia del estudio de los mecanismos del cambio tecnológico, al mismo tiempo que estudian el ritmo y los condicionantes sociales de la aplicación misma de las tecnologías, junto a los problemas relativos a las decisiones políticas y sociales que actúan sobre la investigación básica y las aplicaciones técnicas. Incluso cada vez son más usuales los estudios sobre los valores implícitos o explícitos en determinadas

opciones tecnológicas. El núcleo de esta propuesta intenta suministrar herramientas para reflexionar sobre la compleja interrelación entre Ciencia, Tecnología y Sociedad.

Históricamente, la tecnología floreció antes de la ciencia, con la creación de herramientas de palo y piedra para la cacería, la pesca, etc. Posteriormente, la ciencia aparece y crea un camino análogo a la de la tecnología, al grado de reconocer que numerosos inventos significativos sucedieran sin su contribución teórica. No obstante, a partir de la Revolución Industrial, los avances de ambas empiezan a confluir, para luego unificarse de forma irreversible. Actualmente, la ciencia moderna no logra avanzar sin las contribuciones instrumentales de la tecnología moderna, ni la tecnología moderna avanza sin los aportes teóricos de la ciencia moderna. Tecnociencia es el nombre que se da a esta fusión que hace a ambas interdependientes e inseparables.

Ahora se observa que cada día son más las áreas y los campos del saber que descansan sobre los cimientos científicos y tecnológicos, pero más trascendental es el predominio tanto positivo como negativo que la tecnología tiene sobre la vida de los individuos. Como cita Cutcliffe (1990:5)

“Si bien la ciencia y la tecnología nos proporcionan numerosos y positivos beneficios, también traen consigo impactos negativos, de los cuáles algunos son imprevisibles, pero todos ellos reflejan los valores, perspectivas y visiones de quienes están en condiciones de tomar decisiones concernientes al conocimiento científico y tecnológico¹”

En el entorno académico de los estudios de Ciencia, Tecnología y Sociedad se fueron estableciendo nuevas disciplinas sobre materias tradicionalmente marginadas, como la historia social y la filosofía de la tecnología. También se desarrollaron tratamientos sistemáticos de cuestiones éticas relacionadas con la ciencia y la tecnología que posteriormente dieron paso a éticas especializadas, como en el caso de la bioética. En el movimiento CTS llegaron a integrarse una gran variedad de grupos y tendencias. Entre las mismas hay que señalar las procedentes de corrientes filosóficas o religiosas humanísticas, portadoras, en realidad, de las viejas separaciones interpretativas y valorativas entre el mundo humano de la cultura y el mundo no-humano de la

¹ CUTCLIFFE, S.H. (1990). Ciencia, tecnología y sociedad: un campo interdisciplinar. En M. Medina y J. Sanmartín (Eds.): Ciencia, Tecnología y Sociedad, Barcelona: Anthropos.

tecnología. Destacan por su crítica militante en contra de la ciencia y la tecnología modernas, propugnando, en general, la restauración del primado de las humanidades y la supeditación efectiva de la ciencia y la tecnología a los valores filosófico-religiosos que ellas representan.

Hoy la ciencia y la tecnología se presentan como procesos sociales que están íntimamente ligados al desarrollo de la humanidad, y existen numerosos esfuerzos por integrar esta tríada en una perspectiva interdisciplinaria: Ciencia, Tecnología y Sociedad. Constituyéndose así como un campo filosófico de estudio e investigación para una mejor comprensión de la ciencia y la tecnología en su contexto social.

La tecnología, una cuestión filosófica.

La Tecnología como característica propia del ser humano, se constituye en la capacidad de éste para instrumentar, a partir de materias primas, una gran diversidad de objetos, máquinas y herramientas, así como el desarrollo y perfección en el modo de fabricarlos y emplearlos con vistas a modificar favorablemente el entorno o conseguir una vida más segura.

Ahora bien, la reflexión técnica, ha transitado por diversas fases. De todo esto se llega a la conclusión de que la técnica es uno de los mecanismos para la acción que ostenta el ser humano como sujeto en el entorno. A lo largo de la historia, la consecuencia material del pensamiento técnico, es su aplicación en el mundo y en el hombre, así como en las creaciones artificiales.

El estado actual del conocimiento se ha transformado, obviamente como producto de una cascada de revoluciones científicas a las cuales se agregan las transformaciones tecnológicas en especial las provenientes de las tecnologías de la información y la comunicación, esto ha generado que el conocimiento paulatinamente se transforme en el capital principal para cualquier desarrollo social y económico.

Hoy, el fenomenal desarrollo, de las tecnologías de la Información y la Comunicación está favoreciendo que el movimiento filosófico deba ocuparse, de los eventos y

desafíos, que esas tecnologías brindan al mundo actual. Las TIC's, especialmente Internet está provocando un cambio, cuyas sugerencias son la simultaneidad, globalidad, atemporalidad, y el surgimiento de un nuevo enfoque del entorno socio-cultural como expresión del progreso humano. El desarrollo cibernético y la robótica, simbolizan los esquemas del pensamiento y la acción humana, así mismo introducen un contexto socio-cultural en el pensar filosófico. La sociedad ha cambiado señala Toffler²:

“Vivimos en una sociedad del conocimiento, caracterizada porque la base de la producción son los datos, las imágenes, los símbolos, la ideología, los valores, la cultura, la ciencia y la tecnología. El bien máspreciado no es la infraestructura, las máquinas y los equipos, sino las capacidades de los individuos para adquirir, crear, distribuir y aplicar creativa, responsable y críticamente (con sabiduría) los conocimientos, en un contexto donde el veloz ritmo de la innovación científica y tecnológica los hace rápidamente obsoletos”.

Si bien es cierto, con la eclosión de Internet, se han suscitado nuevas formas de expresión que ofrece este fenómeno social desde una perspectiva compleja. Como medio digital se presenta como una realidad multifacética, dinámica y multidimensional, en donde el universo no presenta límites, si no por el contrario se construyen significados que transforman radicalmente el modo como nos relacionamos.

Pese a esa transformación, Internet reprograma los hábitos cotidianos como realizar amigos, conocer gente, buscar satisfactores como el placer y el entretenimiento por citar algunos ejemplos. No hay duda que se trata de un mundo lleno de posibilidades.

Recientemente nos ha tocado vivir los tiempos de la postmodernidad, que es precisamente el pensamiento filosófico en el cual se inscribe este apartado. El término postmodernidad nace en el dominio del arte y es introducido en el campo filosófico desde hace dos décadas por Jean Lyotard (1987) quién considera:

“Lo posmoderno sería aquello que alega lo impresentable en lo moderno y en la presentación misma; aquello que se niega a la consolación de las formas bellas, al consenso de un gusto que permitiría experimentar en común la

² TOFFLER, Alvin y Heidi. *Las guerras del futuro*. Plaza y Janés. Barcelona, 1994

nostalgia de lo imposible; aquello que indaga por presentaciones nuevas, no para gozar de ellas sino para hacer sentir mejor que hay algo que es impresentable”. (Lyotard,1987:25).³

Como producto de la postmodernidad, Internet no solo es objeto de estudio de numerosas investigaciones, es también producto de planteamientos filosóficos y sociopolíticos que intentan describir su relación con una sociedad multicultural y diversa. Una sociedad que ha creado nuevos estilos de vida, en donde las creencias, ritos y costumbres se han ido modificando, que opera a un nivel global reconstruyendo a su vez formas tradicionales de representación y dinámica social por un lado, pero por otro se llega a la crisis de la idea de progreso. “si no hay decurso unitario de las vicisitudes humanas, no se podrá ni siquiera sostener que avanzan hacia un fin, que realizan un plan racional de mejora, de educación, de emancipación”⁴ (Vattimo,1994:10)

De esta manera Vattimo considera que el término postmoderno tiene un sentido, y que este sentido está ligado al hecho de que la sociedad en que vivimos es una sociedad de la comunicación generalizada, la sociedad de los medios de comunicación (mass media). Consecuentemente, el filósofo italiano afirmará que hemos llegado a la sociedad transparente. En el nacimiento de esta sociedad postmoderna desempeñan un papel categórico los medios de comunicación; canales que caracterizan a esta sociedad no como una sociedad más transparente, sino como una entidad compleja y caótica. En esta relativa incoherencia el individuo se sumerge entre la ciberontología y la tecnovirtualización.

“Vivimos en un mundo construido por la tecnología, en el que ya no es posible separa lo real –aquello natural, experimentado en la intimidad– de lo virtual –lo configurado socialmente– por artefactos que aceptamos como reales, pero que no lo son de hecho” (Evans, 2001: 89).⁵

En otras palabras es un espacio que se caracteriza por su permutabilidad, por la materialidad y la inmaterialidad de los sujetos. En el ciberespacio se entra por entero en un cosmos, que presenta dos visiones ontológicas opuestas: La primera de ellas, nos dice que es un espacio irreal o virtual, porque lo consideramos como no-visitantes, y que no presenta porción alguna del continuum público; la segunda, nos dice que lo

³ LYOTARD, J. F. (1987) La postmodernidad Editorial Gedisa, Barcelona España

⁴ VATTIMO, GIANNI Postmodernidad: “¿Una sociedad transparente?”, en, En torno a la Postmodernidad, Anthropos, Barcelona, 1994, p. 10

⁵ EVANS, A. (2001) This virtual life. escapism and simulation in our media world. London: Fussion Press

habitamos como un espacio real, en la medida en que somos sus visitantes y no ponemos el acento en su virtualidad.

Lo cierto es que dentro del ciberespacio nos movemos en la dualidad de la realidad/materialidad por un lado y de la virtualidad/inmaterialidad por el otro.

Ciberespacio un término Gibsoniano, se presenta como un espacio donde ya no es importante la comunicación cara a cara, tal parece que el tiempo, la distancia, los factores sociales como el sexo, la edad, la diferencia racial o étnica o las diferencias culturales ya no son tan esenciales, ahora no existe barrera que impida conectar a un individuo de otro, estableciendo con ello nuevas formas de pensar, de actuar y de interactuar en un mundo mas globalizado.

Y en este universo complejizado surge la presencia del Cyborg, el ciberespacio y el cuerpo ampliado por las tecnologías o cuerpo Hig tech, funciona a modo de resistencia a los proyectos de dominación, así como a la vez reproduce una visión utópica y mesiánica, que asumiendo la integridad y la centralidad del self, un self postgenérico⁶, que se dispone a realizar su proyecto de “salvación de la humanidad”. (Figueroa, 2002: 226).

De La Realidad A la Virtualidad Del Sujeto En El Internet Relay Chat

“La falta de morada es el destino del mundo. Por esto es necesario pensar este destino en términos de Historia del ser. La tecnología es en su esencia el destino dentro de la Historia del Ser. Como forma de verdad, la tecnología está fundada en la historia de la metafísica” M. Heidegger

Las tecnologías que permiten ciertas formas de percepción e instalan nuevas configuraciones de observación sobre la realidad social construida por ellas mismas, surgen de procesos y secuencias, de tecnologías que las antecedieron y que

⁶ FIGUEROA, H. J. Seteven, M. (2002) The cyborg handbook. New Cork, Routledge.

continuamente se están reinventando, esto exige cada vez más una mayor comprensión de su papel en la sociedad, enfocar hacia atrás la mirada significa considerar las condiciones sociales y materiales que las hicieron viables y que de alguna manera sirvan para conocer su papel en el mundo actual.

Con el advenimiento de las nuevas tecnologías de información y comunicación específicamente de aquellas que han llevado al hombre a la constitución de una cultura digital, se encuentra lo que hoy conocemos como Internet.

Ciberontología y Comunidades Virtuales

La postmodernidad ha hecho propia la utopía tecnológica al referirse a las formas en que el hombre tiende a liberarse a través del uso de las nuevas tecnologías, específicamente en lo que concierne al uso de Internet. Sin embargo, no se ha profundizado lo suficiente en torno a los márgenes reales de libertad individual y social que implica el valor de la tecnología en sí misma, sus objetivos, su efectividad de la igualdad social, sus efectos y sus alcances.

Internet Relay Chat (IRC) puede situarse para un mejor estudio dentro de la postmodernidad, en este caso en la postmodernidad cibercultural, como diría Carlos Fajardo en su artículo Cibercultura y Tecnovirtualización de la Historia cuya característica esencial es “trans-histórica y se determina desde lo virtual. Por ello el concepto de transformación -revolución- no opera, en tanto que se impone lo ingrático, la levedad, la trans-territorialización virtual. Si la modernidad convirtió a la naturaleza en Realidad, la postmodernidad tecnocultural está mutando la Realidad real en iconosfera telemática. De las guerras duras a las guerras blandas. De la historia a la trans-historia tecnovirtual.”⁷ (Fajardo, 2001: en línea)

Esta tecnovirtualidad nos dice Piscitelli (1998:85), ha dado lugar al surgimiento dentro del ciberespacio de un nuevo ser, “un metahombre que trasciende el tiempo y el

⁷ FAJARDO, Fajardo Carlos (Diciembre del 2002) Cibercultura y tecnovirtualización de la historia Espéculo. Revista de estudios literarios. Universidad Complutense de Madrid el URL de este documento es: <http://www.ucm.es/info/especulo/numero18/cibercul.html>

espacio”⁸, y de el solo hecho de rehuir las fronteras físico-espaciales queda patente en la voluntad de sustituir el tiempo lineal extensiva (del trayecto del cuerpo en el espacio, de la historia, de la vida biológica) por el tiempo intensivo de la tecnología digital. La velocidad se instaura como necesidad imperiosa en prácticamente todos los ámbitos. Como afirma Paul Virilio (1997), entramos en la era de la lógica paradójica: la posibilidad de teleactuar o reunirse en tiempo real a larga distancia⁹.

La virtualización del territorio y la progresiva supresión de las barreras materiales y corporales inciden directamente en la cultura, que sufre por consiguiente una profunda renovación de sus funciones y una dilatación de su campo de acción. Desde ese punto de vista, los mejores ejemplos son las utilizaciones creativas de las redes telemáticas o sistemas online, que permiten, además de nuevas prácticas de comunicación, nuevas formas de representación.

El ser humano dentro del ciberespacio se constituye como “una réplica de ese cuerpo físico en la pantalla del ordenador, abre un paradigma de reconsideración del ser como aquél ente tan reivindicado en metafísicas obsoletas que hoy renacen en la ciberontología, el estudio del ser ciberespacial”.¹⁰ (Aguilar, 2003: en línea)

El ente ciberespacial llega a situarse en el espacio virtual, que en determinado momento lo considera como un territorio físico, dónde la identidad busca corporeizarse a través de formas y mecanismos de psudomaterialidad.

En este sentido, el ser ciberespacial ontológicamente se mueve como un ente representado por su corporalidad física dentro de un espacio inmaterial, dualismo que se manifiesta entre dos espacios el real y el virtual. Precisamente sobre el espacio virtual es donde se manifiesta este ser que a través de su carácter polisémico puede interactuar con los demás en una gran variedad de dimensiones, comunicando una realidad cargada de símbolos, a través de una comunicación interactiva. En ese espacio la realidad de alguna manera se percibe virtualmente.

⁸ PISCITELLI, Alejandro (1998) *Post/Televisión ecología de los medios en la era de Internet* Buenos aires Arg. Edit. Piados

⁹ VIRILIO, Paúl (1997) *¿Cibermundo: una política suicida?* Santiago de Chile Ediciones Dolmen S. A.

¹⁰ AGUILAR, García Mayte *Ciberontología, Identidades fluidas en la era de la información* (Noviembre del 2003)
El URL de este documento es: <http://serbal.pntic.mec.es/~cmunoz11/ciberontologia.pdf#search='ciberontologia'>

“La palabra virtual proviene del latín *virtus*, que significa fuerza, energía, impulso inicial. Las palabras *vis*, fuerza y *vir*, varón, también están relacionadas. Así la *virtus* no es ilusión o fantasía ni siquiera una simple eventualidad, relegado a los limbos de lo posible. Más bien es real y activa. Fundamentalmente, la *virtus* actúa. Es a la vez la causa inicial en virtud de la cual el efecto existe, por ello mismo, aquello por lo cual la causa sigue estando presente virtualmente en el efecto. Lo virtual pues, no es ni irreal, ni potencial, lo virtual está en el orden de lo real. Con lo virtual no se trata de sustituir lo real, si no de representarlo” (Quéau,1995:27)

Los mundos virtuales “son sistemas que procuran darnos la ilusión más convincente posible de inmersión funcional dentro de un mundo sintético” es el caso de los mecanismos de simulación¹¹ de situaciones comunes en lugares no comunes, mientras que las comunidades virtuales son los sistemas que dan la ilusión de estar dentro de una situación real.

Respecto de la participación del usuario de los sistemas de comunicación, Quéau (1995:27) distingue entre las experiencias de representación clásicas y las virtuales; mientras que las primeras sitúan al destinatario delante de pantallas (televisión, cine), libros o aparatos de comunicación colectiva (radio), las técnicas virtuales sumergen a las personas en la imagen permitiéndoles moverse, actuar y trabajar en un universo de síntesis. En este sentido, las representaciones simbólicas que los usuarios de Internet comparten son *textuales*, cuando el emisor describe o selecciona entre las posibilidades codificadas en el sistema el contexto para la interacción comunicativa en el ambiente virtual.

Precisamente en el Internet Relay Chat (IRC) considerado como una gran sala de conferencias donde todo el mundo asiste a una infinidad de discursos imposibles de seguir debido a su multiplicidad y simultaneidad, es ante todo un tipo de comunicación, de “comunicación electrónica instantánea que no es solo una forma de transmitir noticias o información más rápidamente. Su existencia altera la textura misma de

¹¹ El fenómeno de la virtualidad es una característica de todo proceso de simulación, al cual se llega modelizando la realidad a través de sofisticados sistemas tecnológicos. que recrean nuestro mundo perceptivo.

nuestras vidas seamos ricos o pobres.” señala Giddens (1999:24)¹². Esta alteración de la existencia se ve de alguna manera en la representación de lo real.

En el ciberespacio adquirimos una nueva personalidad, una nueva dimensión, nuevos usos y formas de percibir la realidad. En este sentido y en palabras de Lameiro (2001:en línea):

Internet como tejido social:

“Posibilita el encuentro y la comunicación entre personas de latitudes muy diversas. Lo importante de este tipo de comunicación para destacar es: La ausencia del cuerpo y el hecho de reducir la comunicación solamente a lo escrito con la ausencia del lenguaje analógico. La ausencia de la percepción directa del cuerpo y la inaccesibilidad del mismo en el ciberespacio constituyen un límite cuyos efectos intersubjetivos son paradójicos pues es vivido a la vez como efecto y posibilidad. La comunicación virtual es mas profunda y más esencial, pero también por otra parte y simultáneamente más irreal y no del todo humana”¹³

O como diría Pierre Levy (1995:30)

“La carne, la sangre, puestas en común abandonan la intimidad subjetiva y pasan al exterior. Pero esta carne pública regresa al individuo trasplantado, al beneficiario una transfusión, al consumidor de hormonas...Hoy en día nos asociamos virtualmente en un cuerpo articulado con quienes participan en las mismas redes técnicas y médicas. Cada cuerpo individual se convierte en parte receptora de un inmenso hipercuerpo híbrido y mundializado”.¹⁴

Internet es territorio de encuentro de un mayor número de individuos de diferentes grupos de edades y funciones, que se conectan a la red tendiendo a crear un nuevo tipo de "colectividad en línea" con sus propias pautas, formas de relacionarse y características por definir.

Este medio ha dado lugar a relaciones humanas virtuales basadas en encuentros en salas de chat, listas de interés, foros de discusión y correo electrónico, y si bien Internet aun está limitado a un grupo minoritario en relación con la población general, no se puede negar la existencia de este nuevo universo virtual, el cual está definiendo nuevas modos

¹² GIDDENS, Anthony (1999) Un mundo desbocado Madrid: Ediciones Santillana

¹³ LAMEIRO, M y Sánchez Vínculos en Internet (Diciembre del 2002) El URL de este documento es: <http://www.mdp.edu.ar/psicología/psicomdp/vinculo.htm>

¹⁴ LEVY P. (1995) ¿Qué es lo virtual? Paidós 1995 Barcelona, Esp.

de relacionarse, nuevos tipos de hipersensibilidad, así como un espacio de encuentro válido para una representación progresiva de sujetos.

Es precisamente en la comunicación electrónica en donde se da la transmisión de textos entre dos a varios usuarios se efectúa de forma inmediata, y produce una sensación de proximidad física, aunque los usuarios de una determinada comunidad estén a miles de kilómetros, de forma que la comunicación se asume como charla "oral". Sin embargo no deja de ser palabra escrita; por ello combina ventajas de uno y otro medio: la desinhibición propia del intercambio oral con la opción de conservación del texto escrito transmitido.

El IRC permite asimismo el intercambio de archivos informáticos de forma inmediata, de esta manera, no sólo la charla puede ilustrarse con datos adicionales, imágenes, sonidos, etc., sino también, utilizar la conexión con el objetivo esencial de intercambiar material, reconociendo de forma inmediata su envío. Definitivamente permite introducir programación de comandos, eventos, etc. al incorporar un lenguaje de programación propio.

En el IRC, el ciberespacio y la representación del hombre se dan de manera unitaria, por lo tanto es pertinente señalar que la realidad, tal y como se presenta, siempre ha sido de tipo virtual, ya sea a través de símbolos que dan pauta a prácticas con una gran carga significativa, o bien en el continuo ejercicio comunicativo con una gran variedad de interpretaciones simultáneas.

El IRC posee características que facilitan no solo el intercambio de ideas entre dos o varios usuarios, el Chat es un espacio de virtualización en el cual converge diversidad de pensamientos, por su configuración contiene comandos de apoyo, scripts¹⁵ que son secuencias de códigos con una programación predeterminada y que tienen usos específicos, de tal manera que los usuarios interactúen, posee también el uso de robots que en ocasiones fungen como anfitriones en las diversas salas de conversación, ya sea para dar la bienvenida, haciendo guiños o bien despidiendo a los usuarios.

¹⁵ En informática, un script es un guión o conjunto de instrucciones. Permiten la automatización de tareas creando pequeñas utilidades

Una de sus características que posee el IRC es que da la sensación de proximidad física, de tal manera que la conversación que se tiene es una charla eminentemente oral, de ahí su nombre de conversación textual, por la cercanía que proyectan los usuarios. Se puede decir que combina ventajas del medio oral y escrito. La virtualización que lo caracteriza le ha permitido ir más allá de la piel y se ha desplegado como una piel digitalizada.

Esta piel digitalizada producto de la ciberontología, es compartida por las diversas comunidades virtuales, comunidades online, que se dan cita en las diferentes salas para cohabitar, coexistir y pervivir a través del diálogo y la interacción, rompiendo toda barrera física y humana, una piel ciberespacial, con un recubrimiento de fibra óptica y redes de intercomunicación abierta.

Estamos frente a cambios inminentes, como señala Birkets (1999:159), afrontamos “un enorme cambio que trastoca nuestra sensibilidad, cambia nuestras nociones del tiempo y espacio, y nos ubica en una guerra del ocio y la información que se libra en las pantallas...Las telecomunicaciones constituyen la nueva red arterial.”¹⁶

En estas redes de intercomunicación se presenta una analogía con la realidad, ya que en las relaciones en "el mundo real" están mediatizada por símbolos y códigos, para los cuales hemos desarrollado las destrezas de interpretarlos; en Internet Relay Chat ocurre casi lo mismo, ya que se trata de un sistema de códigos propios que reflejan nuestra individual manera de ser, al interactuar con otros cibernautas los códigos tienden a homogenizarse.

En el ciberespacio las comunidades se vislumbran no solo como redes de información, si no también como redes de comunicación e interacción, ya que cada día son más las personas que comparten gran parte de su vida conectada a una computadora para establecer diálogos a distancia.

Este paso de la realidad a la virtualidad del ser humano ha sido objeto de interés de numerosos investigadores al grado que como diría Jesús Galindo (2003: En línea) en su artículo denominado “La construcción social en el mundo, el ciberespacio y el

¹⁶ BIRKERTS Sven (1999) Elegía a Gutenberg, El futuro de la lectura en la era electrónica. Capítulo 8, Entrando en el milenio electrónico. Alianza Editorial, Madrid.

hipermundo” considera que en el tiempo espacio social de nuestra época compartimos tres entidades, “una es la continuidad del mundo que hemos venido viviendo en el pasado, hasta hace muy poco, el mundo de las llamadas cosas materiales. Otro es el ciberespacio, un mundo que no existe en el mundo real pero que es percibido en las máquinas que observamos en las oficinas, escuelas y casas de una parte del mundo. El tercero es un mundo complejo que suma las dos anteriores, los percibe en una sola nueva dimensión... El hipermundo”.¹⁷

Este hipermundo según Galindo implica complejidad, a tal grado que la vida social se amplifica en su configuración sistémica, en donde son más los componentes, las interacciones, los vínculos y las posibilidades.

La cultura, las formas de relacionarse, el lenguaje son algunos de los ejemplos de este devenir tecnológico que se está instalando tanto en la vida pública como privada de los individuos, que cada día conforman diversas comunidades online, sociedades redes, comunidades virtuales. Como apunta Juan Luis Cebrián en su texto “La red”¹⁸ (...) contribuye a una nueva categoría de ciudadanos, una especie de ciudadanía del ciberespacio” (Cebrián,1998:26)

Hablar hoy de la realidad, de la virtualidad, del ciberespacio y la cibercultura ya es una experiencia cada vez cotidiana, estamos ante la ineludible presencia de una nueva mediatización electrónica que ha cambiado las tramas de redes informáticas, como en las relaciones sociales. Esto como en su momento lo señaló Marshall McLuhan, las sociedades modernas están siendo formadas por la naturaleza de los medios de comunicación masiva.

BIBLIOGRAFÍA:

BIRKERTS, Sven (1999) Elegía a Gutenberg, El futuro de la lectura en la era electrónica. Capítulo 8, Entrando en el milenio electrónico. Alianza Editorial, Madrid.

¹⁷ GALINDO, Cáceres J. Redes y Comunidades Virtuales La construcción social en el mundo, el ciberespacio y el hipermundo. Octubre del 2003 El URL de este documento es: [http:// www.geocities.com.arewara/galindo103.htm](http://www.geocities.com.arewara/galindo103.htm)

¹⁸ CEBRIÁN, J. Luis (1998) La red. Editorial Taurus Buenos Aires Argentina

- CEBRIÁN, J. Luis** (1998) *La red*. Editorial Taurus Buenos Aires Argentina
- CUTCLIFFE, S.H.** (1990) *Ciencia, tecnología y sociedad: un campo interdisciplinar*. En M. Medina y J. Sanmartín (Eds.): *Estudios sobre sociedad y tecnología* Barcelona: Anthropos.
- EVANS, A.** (2001) *This virtual life. escapism and simulation in our media world*. London: Fussion Press
- FIGUEROA, H. J. Seteven, M.** (2002) *The cyborg handbook*. New Cork, Routledge
- GIDDENS, Anthony** (1999) *Un mundo desbocado* Ediciones Santillana Madrid España
- LEVY P.** (1995) *¿Qué es lo virtual?* Paidós 1995 Barcelona, Esp.
- LYOTARD, J. F.** (1987) *La postmodernidad* Editorial Gedisa, Barcelona España
- PISCITELLI, Alejandro** (1998) *Post/Televisión ecología de los medios en la era de Internet* Buenos aires Arg. Edit. Piados
- QUÉAU, Phillipe** (1995) *Lo virtual, Virtudes y Vértigos* Buenos Aires Arg. Editorial Paidós
- TOFFLER, Alvin y Heidi.** *Las guerras del futuro*. Plaza y Janés. Barcelona, 1994
- VATTIMO, GIANNI,** *Postmodernidad: “¿Una sociedad transparente?”*, en, *En torno a la Postmodernidad*, Anthropos, Barcelona, 1994, p. 10
- VIRILIO, Paul** (1997) *¿Cibermundo:una política suicida?* Santiago de Chile Ediciones Dolmen S. A.

BIBLIOGRAFÍA VIRTUAL

AGUILAR, García Mayte Ciberontología. *Identidades fluidas en la era de la información*. (Noviembre 2003). El URL de este documento es:<http://aparterei.com/ciberontologia.htm>)

FAJARDO, Fajardo Carlos (Diciembre del 2002) Cibercultura y tecnovirtualización de la historia Espéculo. Revista de estudios literarios. Universidad Complutense de Madrid
el URL de este documento es:

<http://www.ucm.es/info/especulo/numero18/cibercul.html>

GALINDO, Cáceres J. (Octubre 2003) Redes y Comunidades Virtuales La construcción social en el mundo, el ciberespacio y el hiper mundo. El URL de este documento es: <http://www.geocities.com/arewara/galindo103.htm>

LAMEIRO, M y Sánchez (Diciembre 2002) Vínculos en Internet. El URL de este documento es: <http://www.mdp.edu.ar/psicología/psicomdp/vinculo.htm>