



Análisis. Revista Colombiana de
Humanidades
ISSN: 0120-8454
revistaanalisis@usantotomas.edu.co
Universidad Santo Tomás
Colombia

Rojas Mesa, Julio Ernesto; Salazar Manrique, Jorge Arturo
Cibercultura: una forma contemporánea de comunicación multimedia
Análisis. Revista Colombiana de Humanidades, núm. 81, julio-diciembre, 2012, pp. 167-
190
Universidad Santo Tomás
Bogotá, Colombia

Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=515551761008>

- Cómo citar el artículo
- Número completo
- Más información del artículo
- Página de la revista en redalyc.org

Cibercultura: una forma contemporánea de comunicación multimedia*

Julio Ernesto Rojas Mesa**, Jorge Arturo Salazar Manrique***

Recepción: 30 de marzo de 2012 • **Aprobación:** 5 de junio de 2012

Resumen

Día tras día se consolida una perspectiva contemporánea de las construcciones de sociedad, cultura y conocimiento. La revolución de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) ha transformado de manera radical la visión de lo humano y su relación con el entorno, con sus congéneres y consigo mismo. La consolidación de enfoques culturales en la construcción de nuevas narrativas de lo global y lo local y en las representaciones políticas, económicas, sociales y territoriales de las sociedades permite hablar del fenómeno *ciber* y, especialmente, de una novedosa manera de comunicación multimedia e interacción de nuestras sociedades. Este texto pretende aportar a la reflexión de dicho fenómeno a partir del análisis de la cibercultura, en tanto escenario para entender la multiplicidad y multimedialidad del sujeto contemporáneo.

Palabras clave: Cibercultura, comunicación multimedia, fenómeno *ciber*, redes.

* Este artículo hace parte del estudio "Estado de arte de la comunicación multimedia", realizado en el marco de la investigación del grupo Comunica de la Especialización en Comunicación Multimedia de la Universidad Sergio Arboleda.

** Antropólogo de la Universidad Nacional. Diplomado de Estudios Avanzados en Educación. Candidato a doctor en Teoría de la Educación de la Universidad Nacional de Educación a Distancia (España). Docente del Departamento de Humanidades de la Universidad Santo Tomás. Investigador del grupo Comunica de la Universidad Sergio Arboleda. Correos electrónicos: mesa.julio@gmail.com, jerojasme@unal.edu.co, juliorojasmesa@yahoo.com

*** Director de Posgrados en Comunicación de la Universidad Sergio Arboleda. Correo electrónico: jorgea.salazar@usa.edu.co

Cyberculture: a Contemporary Form of Multimedia Communication

Abstract

Day after day, a contemporary perspective of the construction of society, culture and knowledge is established. The so-called revolution of information technology and communication has radically transformed the vision of humanity, its relationship with the environment, one's fellow man and oneself. The consolidation of cultural approaches in the construction of new narratives of the global and local political representation, economic, social and territorial societies can speak of the "cyber" phenomenon and especially of a new way of multimedia communication and interaction between our societies and their members. This text intends to bring reflection on this phenomenon through the analysis of cyberculture as a stage for understanding the multiplicity and "multimediality" of the contemporary subject.

Keywords: Cyberculture, multimedia communication, ciber phenomenon, networks.

Cyberculture: une forme contemporaine de communication multimédia

Résumé

Jour après jour, se consolide une perspective contemporaine des constructions de société, culture et connaissance. La dénommée révolution des technologies de l'information et de la communication a transformé de manière radicale la vision de ce qui est humain et sa relation avec son entourage, ses congénères et soi-même. La consolidation des approches culturelles dans la construction des nouvelles narratives du global et du local en représentations politiques, économiques, sociales et territoriales des sociétés permet de parler du phénomène "cyber" et notamment d'une nouvelle façon de communication multimédia et d'interaction de nos sociétés et de ses membres. Cet écrit vise à apporter son grain de sable lors de la réflexion de dit phénomène à partir de l'analyse de la cyberculture comme scénario pour saisir la multiplicité et la "multimédialité" de l'individu contemporain.

Mots-clés: Cyberculture, communication multimédia, phénomène "cyber", réseaux.

Introducción

Se puede decir que la visión sobre los ambientes digitales, materializada en la *cibercultura*, es la historia de las fronteras, de los finales y de los comienzos.

El origen no necesariamente es una expresión metafísica, histórica y evolutiva que explica ordenadamente la marcha de un proceso o de una entidad. La frontera no es un lugar exclusivo propio; es también el lugar del “otro”, es el lugar de la exposición de la alteridad, en la que se revitaliza la cultura, se intercambian sentidos y se abortan tradiciones, producto del choque de construcciones simbólicas. Más que de prácticas estáticas, la frontera propone una lectura de flujos, trayectorias, vínculos y relaciones en conflicto y negociación; de no lugares modernos, si se quiere. De este contexto trata el presente texto.

Para desarrollar la reflexión se tratarán tres apartados. En primer lugar se describirá cómo la triple relación comunicación-interacción-tecnología generó una nueva condición en la manera como las sociedades de finales del siglo XX –y lo que lleva el siglo XXI– han construido sus discursos, prácticas y ambientes culturales, proyectando representaciones políticas, económicas, sociales y territoriales. En segundo lugar se desarrollará un estado de arte acerca de los estudios sobre cibercultura y la forma como se ha abordado este concepto en los últimos treinta años. Finalmente se articulará una reflexión sobre el ciberespacio, entendido como una construcción virtual, es decir, una combinación de ambientes físicos y digitales, que más que un lugar –en el sentido de “lugar geográfico”, como se entiende tradicionalmente– se constituye como un territorio simbólico, un corredor construido entre las posibilidades digitales y las tensiones físicas.

Interacción, comunicación y tecnología

En los años ochenta, McLuhan acuñó el concepto de “aldea global” (McLuhan y Powers, 1993); noción muy significativa para entender la enunciación de un nuevo contexto de transformación social, cultural,

política, territorial y económica que desde finales del siglo XX y principios del XXI ha expresado la revolución tecnocomunicativa, la cual impacta todo tipo de actividades humanas contemporáneas (Castells, 2002; Toffler, 1980).

Dicho contexto ha generado dos conceptos fundamentales para entender la aldea global en que vivimos desde finales del último siglo: "sociedad de la información" (Castells, 2002) y "sociedad del conocimiento" (Krüger, 2006; Binde 2005). El primer concepto puede entenderse como la capacidad tecnológica de procesamiento de información y su materialización en infraestructuras y redes tecnológicas, las cuales se han consolidado como base de las dinámicas sociales y culturales en las diferentes sociedades del mundo conectadas a internet; esta capacidad igualmente impacta aquellas grandes masas de población y sociedades no conectadas a la red por diferentes circunstancias. Posteriormente, en razón de la complejidad de los ambientes políticos, económicos y culturales, y para diferenciar una tendencia a la instrumentalización tecnológica de la información del conocimiento, surgió la categoría "sociedad del conocimiento" (Krüger, 2006; Binde, 2005).

De esta idea de mundo que integra el proceso globalizador y las TIC se destacan tres aspectos centrales: a) un énfasis en la cibercultura, expreso en principios de multiplicidad, alteridad, simultaneidad, ubicuidad, sincronía/asincrónica y reticularidad, que son aplicados en la cultura cotidiana de las sociedades (Piscitelli, 2002); b) la continuidad de algunos esquemas de la modernidad que las TIC han profundizado, tales como las relaciones de producción y explotación a gran escala, así como la consolidación de una perspectiva transnacional financiera, económica y política (Beck, 2004); c) la recuperación del protagonismo local en la representación del mundo contemporáneo. Lo global se define como un escenario interdependiente y constituido por lo local; las ideas de mundo, en cierta medida, son determinadas conjuntamente por lo global y lo local (Sousa Santos y García, 2001).

En el campo de la educación superior, esta convergencia de planeamientos políticos, económicos, financieros, territoriales y culturales, materializados en relaciones de comunicación, interacción y tecnología, plantea

grandes y diferentes interrogantes a los actores del sistema cultural universitario. Un primer interrogante es la crisis del espíritu universitario por efecto de la introducción de las TIC y de las distintas combinaciones que sus prácticas culturales propician. Es un debate que inició con la declaración de la crisis del saber moderno descrita por Lyotard, cuya formulación refiere la comunicación como un escenario fronterizo que permite la emergencia de procesos multi, ínter y transdisciplinares tanto en su desarrollo profesional en la investigación aplicada, como en su presencia dentro de la llamada “investigación científica de punta” (Lyotard, 1991).

El planteamiento realizado por Lyotard resquebraja una idea estática de la disciplina, para centrar el protagonismo de los procesos de conocimiento en los campos de interacción y comunicación de diferentes disciplinas, permitiendo el desarrollo de nuevos conocimientos (Morin, 2001).

En segundo lugar, y como afianzamiento de la crisis del espíritu universitario, aparece cada vez con más fuerza la introducción del esquema de educación virtual como objetivo principal a alcanzar por las instituciones de educación en un futuro cercano. Este hecho plantea diversos efectos que se encuentran en intenso debate, tales como la reubicación de la figura del docente en el proceso educativo, la construcción de un sentido de autonomía en los estudiantes, la construcción de estándares de calidad, la elaboración de material didáctico y pedagógico especializado para procesos educativos en ambientes virtuales, la creación de redes académicas y de investigación en ambientes digitales, las formas de interacción y comunicación en los ambientes digitales y su articulación con ciertas prácticas en ambientes físicos (García, Ruiz y Domínguez, 2007).

Un tercer aspecto es la transformación de la cultura del texto, la producción de narrativas, la sistematización, análisis y producción de conocimiento en general por parte de los diferentes actores educativos de las universidades. Lévy (1999) denominó a este fenómeno “virtualización del texto”, tratando con ello de contextualizar un objeto –el texto impreso– en una matriz mucho más amplia, que arrancó con la oralidad y en la actualidad salta a la hipertextualidad y la hipermedialidad.

Lo anterior genera varias inquietudes y describe el tránsito de una cultura epistolar, impresa, lineal, con ritmos y cierres definidos, hacia una cultura que integra narrativas hipertextuales e hipermediales, es decir, que articula la imagen fija y en movimiento con el texto alfabético. Mientras unos actores educativos leen unívocamente el texto clásico, otros lo hacen multimodalmente, convirtiendo la universidad en un escenario de narrativas académicas y científicas habitadas por multicontextos virtuales (físicos y digitales). Hay una escena del texto: el autor y la narrativa clásica son confrontados por los ambientes digitales y sus consecuentes versiones (Rodríguez, 2001; Rueda, 2008).

Esta nueva dinámica educativa deriva en la incursión de la inteligencia colectiva (Lévy, 2004), entendida como la manera en que los usuarios construyen conocimiento entre todos y para todos; afloran así nuevos perfiles de autor y lector. Por su parte, el manejo de los derechos de propiedad ha generado lo que Landow (1998) denomina “nuevas formas de intertextualidad”. Esta situación es difícil para sistemas culturales universitarios que todavía tienen el trabajo individual como núcleo de actividad y evaluación educativa. Ello se evidencia en los esfuerzos que realizan las universidades por constituir comunidades académicas. Indudablemente, en el mundo cibercultural externo a la universidad ocurre diariamente lo contrario: el uso de wikis, blogs y en general de herramientas web 2.0 están cambiando las relaciones interpersonales, las formas sensoriales y comunicativas, las nociones de frontera en la identidad personal y en las formas de producción y socialización de conocimiento (Fumero y Roca, 2007).

Lo anterior registra la dinámica de la web, categorizada inicialmente por O'Reilly (2006) como web 1.0 y 2.0, y que ha continuado su tránsito hacia la web 3.0 (Castells, 2003). Estas transformaciones de internet están orientadas especialmente a intensificar los procesos de comunicación e interacción entre sus usuarios, a establecer precisiones mucho más eficaces en los procesos de búsqueda de información y a vincular los procesos de inteligencia colectiva con los procesos de codificación de la red. Con ello se busca que los usuarios tengan más y mejores herramientas para comunicarse e interactuar a través de los ambientes digitales, pero que

también tengan más posibilidades de desarrollar relaciones de interactividad, es decir, establecer comunicación con el ambiente digital mismo (con la máquina y las creaciones puestas allí), sin que el final exista otro interlocutor humano de manera sincrónica o asincrónica (Kerchove, 1995).

Para terminar, otro asunto importante es la asociación ineludible entre territorio, comunicación e interacción. Tradicionalmente se ha llegado al consenso de que un territorio, más allá del espacio físico, es una red de relaciones históricas, económicas, territoriales, políticas y culturales en la que habita una comunidad y sobre la cual se construyen sentidos.

Para algunos estudiosos de la territorialidad –especialmente analizada desde los estudios cartográficos–, el ciberespacio es básicamente una hiperrealización de los esquemas modernos, es decir, la continuación del proyecto moderno con la ayuda de las TIC. Las tecnologías móviles no pretenden producir mundos virtuales que reemplacen el mundo real, ni tampoco emprender ningún proceso de desterritorialización. Por el contrario, insisten en el control, la territorialización y la producción de contenidos limitados por objetos y lugares. Para algunos de estos estudiosos, el ciberespacio es una realidad virtual ajena a nuestra realidad, en términos de representación y simulación de espacios y tiempos; es una ilusión que se hacen aquellos que trabajan en esta idea. Indudablemente hay mucho de épocas anteriores, pero también hay mucho que no existía en momentos históricos pasados; el debate se encuentra allí.

Cibercultura: nuevos contextos de lo humano y de la multiplicidad cultural

Día a día surge con más fuerza una noción de trascendencia de las discontinuidades hasta ahora conocidas: el hombre y la naturaleza, el hombre y la máquina, etc. (Maslihz, 1995). En este contexto se da simultáneamente un proceso de actualización conceptual de la cultura en los contextos contemporáneos³. Desde esta perspectiva, la tecnología no se entiende como

³ A partir de sus crisis de objeto, método y representación, la antropología reconfigura su topología disciplinar: se desdibuja como lugar disciplinar para convertirse en un escenario de frontera, dialogante

un ente distanciado e independiente del hombre cuya presencia genera impactos culturales de diferente índole (Heidegger, 1994), sino como un componente sustancial de las construcciones culturales y presente a lo largo de su proceso de hominización (Lévy, 1999).

El contexto anterior se configuró como el antecedente del surgimiento del concepto de cibercultura, que en 1992 la American Anthropology Association, en su conferencia anual, puso como tema de debate junto con "ciberespacio", otro concepto muy asociado a la cultura y a las tecnologías de la información y la comunicación (Faura, 1998)⁴.

En su trabajo de retrospectiva y prospectiva de la cibercultura, Silver (2000) plantea tres momentos de transición: el primero es denominado "cibercultura popular", debido al trabajo realizado por periodistas y algunos ingenieros expertos en el tema del *hardware* y el *software*, en la primera década de los noventa. Es importante recalcar esta época como el momento de la creación de los mitos de la cibercultura, asociada al movimiento *ciberpunk* (Rheingold, 1994; Dery, 1998.).

El segundo momento recogió especialmente trabajos de tipo descriptivo, aplicado a comunidades activas en ambientes digitales o a experiencias de desarrollo en internet (Rheingold, 2000; Turkle, 1997). Se realizan igualmente metaanálisis sobre los trabajos de ciber-antropología y sobre las mutaciones de la cultura y la identidad en relación con las nuevas aplicaciones y campos de investigación: cibernética, biomecánica, robótica, telemática, *e-learning*, ingeniería genética, ortopedia; ello, en relación con campos como la tecnología, la política, la economía y la cultura (Escobar, 2005).

El tercer momento se constituye como una crítica a la cibercultura en tanto escenario exclusivamente digital, y se opta por una comprensión más virtual del fenómeno: una virtualidad cuya representación desborda los ambientes físicos y digitales, los pone en interacción permanente,

con cualquier campo de conocimiento relacionado con el ser humano, aportando de esta manera una mirada fresca y vital a esta discusión (Foucault, 1971).

4 También se definió la *cyber anthropology* como el estudio etnográfico de las relaciones entre los humanos y las máquinas en este final del siglo XX, en el que las nuevas tecnologías sirven como agentes de producción social y cultural (Faura, 1998).

deslegitima la dualidad realidad/ficción y reintegra mundos físicos y digitales en una supracategoría entendida como realidad virtual (Levy, 1999; Kerckhove, 1998; Mayans, 2003).

En este sentido se resalta una intensa reflexión sobre los nuevos humanismos, expresados en sociedades que sustentan la gran mayoría de sus prácticas en relaciones de conectividad, hipertextualidad e interactividad electrónicas (Kerckhove, 1998). La conformación de colectivos con significaciones particulares en sus discursos, prácticas y ambientes es expresada en comunidades y redes virtuales. También los nuevos humanismos implican el trabajo colaborativo y la destrucción de una idea de propiedad intelectual personal, a favor de una general, colaborativa y colectiva. Mucho de esto se sintetiza en la metáfora de la inteligencia colectiva propuesta por Lévy (2004). Además, cogen fuerza los estudios de reflexión sobre la constitución física y representacional del cuerpo mismo en un desbordamiento de lo orgánico, a lo que Sibilia (2005) denominó “cuerpo post-orgánico”, y que ya había sido delineado mucho antes en el *Manifiesto Cyborg* de Haraway (1991).

En esta tercera etapa, gran parte de los estudios se concentraron en campos teórico-metodológicos de la etnografía, la sociología, la psicología y la comunicación; entre ellos se pueden encontrar los estudios de Hine (2004), con su enunciación de la etnografía digital, y de Mayans (2003), con sus esquemas de investigación etnográfica del ciberespacio. Al respecto, el grupo “Etnovirtual” de la Universidad Nacional de Educación a Distancia logra una precisión importante en la construcción conceptual del problema. “Etnovirtual” distingue una etnografía digital, virtual o ciberespacial de una etnografía aplicada en ambientes virtuales, digitales o ciberespaciales. Así, propone que se hable de “etnografía aplicada en ambientes virtuales”, a fin de disociar el ejercicio teórico-metodológico del problema en cuestión (Domínguez, Estalella, Gómez et ál., 2007).

Por otro lado, es importante referir la tendencia de los estudios en Latinoamérica, ya que indudablemente muchas de las temáticas abordadas están caracterizadas por explicar nuestra condición específica de acceso restringido, por causa de la conectividad, infraestructura, servicio y legislación. En ese sentido, gran parte de los estudios están orientados

a trabajar el tema de la brecha digital (Rueda, 2008). La mayoría de los estudios tienen un paso obligado en el análisis de la macropolítica (políticas nacionales, políticas regionales-continentales, políticas globales sobre infraestructura, tecnologías, relaciones entre ciencia y tecnología, desarrollo, educación, entre otras). Otros estudios avanzan en el análisis de respuestas alternativas a esas problemáticas estructurales y políticas, de lo cual se analizan fenómenos como la informática social y la informática comunitaria. Sus estudios se concentran en análisis de los cibercafés, los telecentros y su oferta de ambientes digitales en contextos poblacionales de escasos recursos (Rueda y Quintana, 2004).

En los estudios colombianos se encuentran trabajos interesantes. En el presente artículo estos estudios se clasifican como "ciberculturas académicas", para identificar específicamente las iniciativas del mundo universitario. Es de resaltar los estudios y aplicaciones de nuevas tecnologías a partir de dos corrientes delimitadas especialmente en la última década del siglo XX y en el primer quinquenio del XXI: a) informática educativa, cuyas investigaciones se han centrado en la relación informática-educación (Maldonado y Maldonado, 2001); b) educación a distancia y virtual (Ángel, 2003), cuyas investigaciones han tenido como preocupación las mediaciones, la didáctica y el uso de aplicaciones en los ambientes digitales.

En términos generales, el uso de formas hipertextuales, multimediales e hipermediales en la transferencia de información, tanto en internet como fuera de ella, ha generado ramas de producción e innovación y reflexiones sobre el lugar del texto en la época contemporánea. El proyecto "Narratopedia" de la Universidad Javeriana es un buen ejemplo (Rodríguez, 2005; Rueda, 2008), pues evidencia la constitución de comunidades y redes virtuales dentro y fuera del espacio universitario (Villaveces, 2010).

Es importante hacer notar la ausencia de estudios sobre sociedades y gestión del conocimiento, a excepción de algunos artículos de reflexión (Cortés, 2006). Existen estudios de colombianos en el exterior que han aportado en el tema de reproducción, producción de cultura y sus nuevas significaciones en los ambientes digitales (Escobar, 2009). Los campos de conocimiento que intervienen en investigación son cada vez más multi,

ínter y transdisciplinarias. Las universidades están inmersas en el remolino de la cibercultura.

Ciberespacio: nuevos ambientes y nuevas expresiones de subjetividad

La ciudad contemporánea, más que un lugar, se devela como una compleja red de sistemas integrados por múltiples ambientes, que son concebidos como ecosistemas locales conectados de diversas maneras con esa red y con otras redes mucho más amplias, configurando así un extenso y complejo sistema de conexiones que entendemos como "lo urbano". En esta perspectiva, el concepto de ambiente es fundamental.

Las primeras reflexiones antropológicas en torno al concepto de ambiente se dieron en los estudios de antropogeografía sobre determinismo ambiental. Su intención consistió en determinar el tipo y las condiciones culturales humanas a partir de los mapas de información ambiental (Geertz, 1963). Más adelante, los estudios representaron el debate entre deterministas y relativistas por la búsqueda de un marco explicativo más adecuado que el inicial determinismo ambiental respecto a la relación hombre-naturaleza (Milton, 1997). Estos debates originaron distintos enfoques como la antropología ecológica, que propició mayor atención en la relación hombre-naturaleza y en los estudios sobre procesos de toma de decisión, ancauzados en el enfoque de la etnoecología (Leach, 1961; Tyler, 1969)⁵. Este último enfoque privilegió la idea de que los ambientes son esencialmente las construcciones conceptuales que realizan las sociedades humanas; por lo tanto, para indagar el ambiente no había que ir fuera, sino estar dentro de los sistemas conceptuales de las sociedades.

Pensar el interior de las culturas como la única o más valida explicación para los ambientes culturales generó un relativismo radical, que la antropología poscolonial identifica como etnocentrismo. Incluso si este etnocentrismo es inmanente a las culturas poblacionalmente minoritarias, es

⁵ La etnometodología comprendía corrientes como etnobiología, etnomedicina, etnobotánica y etnoecología. Para el caso colombiano, la corriente más difundida ha sido la etnoeducación, en parte por los trabajos de Bonfil (1982) en México y su propuesta del etnodesarrollo.

claro que también erosiona la diversidad cultural. De esta manera, temas como la globalización o el ciberespacio serían inabordables antropológicamente, en la medida en que lo cultural se piensa como una entidad cerrada y exclusivamente autorreferencial (Appadurai, 2001).

Por suerte, la narrativa antropológica fue complementada con procesos de multi, ínter y transdisciplinariedad en las ciencias sociales. Con los análisis de la psicología, la sociología, la semiótica y la comunicación se avanzó en nuevas conceptualizaciones sobre el sujeto, la identidad, las comunidades, los ambientes y las redes contemporáneas. Surgieron intensos debates académicos en torno a la relación entre cultura, ambientes, tecnologías y comunicación.

En este sentido vale señalar que los trabajos de McLuhan produjeron la teoría del sesgo visual, esto es, la priorización de uno de los sentidos, la vista, sobre el resto, constituyendo una neutralización del ambiente. McLuhan consideró que con las TIC, la integración de medios permitía el uso de todos los sentidos de manera simultánea e integrada y generaba una neotribalización de la sociedad, es decir, la tendencia a recuperar sus procesos de percepción y, con ello, una noción de ambiente constituida en el consenso de los sentidos y la eliminación del sesgo visual. Sin embargo, critica la noción de ambiente que crearía la “aldea global”, hecha realidad con las TIC: un espacio en donde todo mundo es observado y, por lo tanto, vigilado (McLuhan y Powers, 1991).

Las posteriores afirmaciones de Castells, Baudrillard y Lévy no estaban lejos de lo planteado por McLuhan. La época contemporánea integra una intensificación de la multiplicidad que ha permitido el surgimiento de la noción de subjetividades, pero simultáneamente se ha constituido en una noción de simulacro, esto es, ya no se referencian escenarios exclusivamente físicos: el mapa que antes era representación del territorio, ahora es objeto principal en sí mismo, erigiéndose carente de contenido (Braudilliar, 1978). Castells (2002) define esa situación en las nuevas construcciones de comunidad e identidad en torno a procesos de tensión entre escenarios locales y globales que terminan provocando la emergencia de diferentes tipos de comunidades (Castells, 2002). La relación entre identidad y subjetividad autorreferencial fue retomada por Levy en sus

estudios sobre los nuevos ambientes (físicos y digitales) y los sujetos que transitan en ellos. Según Lévy (2004), se viene consolidando un proyecto de construcción de subjetividades; proyecto que es considerado como la actividad económica principal del presente siglo.

Por otro lado, el debate sobre los ambientes digitales y su relación con la comunicación está influenciado íntimamente por los desarrollos teóricos mencionados anteriormente. Desde finales del siglo XX comienzan a surgir delimitaciones de esos nuevos escenarios. Un evento significativo en este desarrollo conceptual es el surgimiento del término “ciberespacio”, creado por Gibson (1997), que dotó de trascendencia mítica y ritual el escenario de las conexiones entre computadoras y se convirtió en “una palabra que nombró e iluminó una vasta noche electrónica” (Faura, 1998). A partir del concepto de ciberespacio surgió gran parte de los análisis de los ambientes digitales de la época.

Gran parte de estos estudios plantearon el reto de reconstituir una idea del ciberespacio como sistema cultural abierto, dinámico y, por lo tanto, conectado con el mundo físico (Heim, 1993; Stone, 1993; Tomas, 1993). Por otro lado, surgieron los planteamientos de interactividad, entendida como una simbiosis cada vez más íntima y personal entre hombre y máquina, que según Maslihz (1995) produjó el *homo comboticus*, al igual que la interacción humano-humano a través de ambientes digitales (Bricken, 1993). Por último, en esta época es importante el avance de los estudios sobre arquitectura en el ciberespacio, ya que se convierte en el apoyo a una idea de ambiente construida sobre la representación misma del conocimiento. Surge la “arquitectura líquida”: una arquitectura edificada sobre la información digital (Novak, 1993).

Según otros estudios, el problema de los ambientes digitales tendría que estar centrado en la diferenciación de entornos (Echeverría, 1997). El planteamiento de Echeverría, sintetizado en la hipótesis de “Telépolis”, la ciudad global, se centró en la diferenciación entre los dos clásicos entornos conocidos hasta ahora: naturales y urbanos, pero agrega un tercer entorno constituido por la tecnología y la distancia.

Al igual que McLuhan, Echeverría acude a la metáfora para precisar el sentido de la topología que se construye en el tercer entorno. Telépolis, el mundo digital, diseña y crea nuevas ventanas, puertas, cajones y cerraduras, cuyo manejo abre o cierra las conexiones a sus usuarios de acuerdo con criterios que no son democráticos y que más bien la convierten en un espacio neofeudal dominado por unos "pocos señores del aire", que quieren controlar conexiones, satélites y el ciberespacio en general, tal como antes se controlaban territorios físicos (Echeverría, 1997).

En el siglo XXI, los estudios sobre ambientes digitales han reforzado la tendencia a clasificar los ambientes con base en el desarrollo de interacciones e interactividades. O'Reilly (2006) introduce el concepto de web 2.0, clasificando la historia de internet en web 1.0, 2.0 y web semántica. Este concepto de la web como ambiente de interactividad e interacción fortaleció la noción de *inteligencia colectiva* propuesta por Lévy (2004), la cual profetiza un ambiente global, democrático, conectado en múltiples dinámicas cooperativas y colaborativas en el ciberespacio.

En la actualidad, con el concepto de web semántica se intenta desarrollar la interactividad como un concepto fundamental de los procesos de comunicación (Svanaes, 2000). Esta nueva dinámica plantea una integración de los criterios de web 2.0 y todos los desarrollos relacionados con las investigaciones sobre inteligencia artificial (Castells, 2003). Un resultado de todo esto sería la introducción de códigos o lenguajes de programación que configuren escenarios para un alto nivel de respuesta al usuario que interactúa con ellos desde espacios, accesorios y objetos que están por fuera de los ordenadores. Socialmente significa introducirse de lleno en la paradoja colectividad/individualismo, pues por un lado se avanza en la mencionada inteligencia colectiva, pero simultáneamente se fortalece una hiperindividualización de los usuarios, debido a los niveles de interactividad que planteen las nuevas aplicaciones realizadas en inteligencia artificial.

García Aretio y su equipo de la Universidad Nacional de Educación a Distancia no están de acuerdo con la clasificación de O'Reilly, ya que los principios de interacción, colaboración y cooperativismo han sido una característica del fenómeno educativo y cultural. La red y las TIC

básicamente los han intensificado; por ende, deshistorizarlos y aislarlos del proceso que han tenido en la cultura y en la educación puede llevar a que cualquier transformación sea motivo para el cambio de categorías. Por ello, la suma de cambios tan rápidos llevará en muy corto tiempo a hablar de web 1, 2, 3, 4, 5..., generando desarrollos teóricamente superficiales (Garcia et ál., 2007).

Por lo pronto hay un consenso generalizado que plantea la tendencia contemporánea a pensar las relaciones de los sistemas culturales humanos de manera simbiótica y ecosistémica. Ello incluye también la relación con las TIC y las nuevas máquinas que surgen como resultado de la integración tecnológica a partir de la “revolución tecnocomunicativa” (Rosnay, 2002).

A manera de conclusión

Por ahora se puede precisar que la cibercultura se ha convertido en una expresión práctica y efectiva para explicar un desplazamiento ocurrido desde las representaciones de mundo modernas –expresadas en la unicidad y la universalidad–, hacia representaciones contemporáneas de multiplicidad, diversidad, alteridad y pluridentidad.

Sumado a lo anterior, la cibercultura conecta una interfaz de análisis para entender la relación entre lo local y lo global, más allá de las discusiones dialécticas desarrolladas en los estudios sociológicos de finales del siglo XX, representadas por analistas como Guidens y Beck. Ello también involucra a teóricos del corte de Foucault, Deleuze y Lévy, quienes consideran que esta relación es un sistema altamente conectado por diferentes vías y multimedialmente.

Igualmente, la cibercultura expresa de manera expedita el público registro del nacimiento de un nuevo tipo de humano, altamente conectado a la tecnología y especialmente a la tecnología contemporánea: una tecnología de lenguajes.

Finalmente, y refiriendo a Deleuze, más allá de la tecnología como escenario instrumental, la cibercultura da cuenta de la forma humana de

comunicación contemporánea: un ciudadano rizomático, multimedia y pluralmente conectado e intervenido. Indudablemente, ello cambia diferentes esquemas de lo social, colectivo, cultural e identitario, lo que deriva la necesidad de analizar y reflexionar con mayor profundidad, más allá del juicio moral que cómodamente podamos pronunciar, las nuevas dinámicas tecnológicas que afloran en el ciberespacio, para poder así acercarnos a dicho escenario.

Referencias

- Almeida, M. de (2008). *Entendiendo la complejidad*. México: Multiversidad.
- Ángel, F. (2003a). La educación superior virtual en Colombia. En *La educación superior virtual en América Latina y el Caribe* (165-217). Bogotá: Unesco-ANUIES.
- Appadurai, A. (2001). *La modernidad desbordada. Dimensiones culturales de la globalización*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Appadurai, A. (2008, 5 de abril). “Second life” forbedrer “first life”? Recuperado de <http://www.culcom.uio.no/nyheter/2008/appadurai.html>
- Auge, M. (1995). *Hacia una antropología de los mundos contemporáneos*. Barcelona: Gedisa.
- Baudrillard, J. (1978). *Cultura y simulacro*. Barelona: Kairós.
- Binde, J. (2005). *Hacia las sociedades del conocimiento*. París: Unesco.
- Bonfil, G. (1982). El etnodesarrollo: sus premisas jurídicas, políticas y de organización. En *América Latina: etnodesarrollo y etnocidio* (133-145). Santiago de Chile: FLACSO.
- Bricken, M. (1993). Mundos virtuales: sin interface para el diseño. En M. Benedikt. *Ciberespacio, los primeros pasos* (329-347). México: Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología.

Carrillo, C. (2005, enero). La teoría macluhaniana de la percepción. *A parte Rei, Revista de Filosofía*, 37. Recuperado de <http://serbal.pntic.mec.es/~cmunoz11/carrillo37.pdf>

Castells, M. (2002). *La era de la información* (vols. I, II y III). México: Siglo XXI.

Castells, P. (2003). Sistemas interactivos y colaborativos en la Web . En M. R. Bravo. *La Web Semántica* (195-212). La Mancha: Universidad de Castilla.

Certeau, M. de (1994). *La cultura en plural*. Buenos Aires: Nueva Visión.

Comisión Regional de Competitividad - Bogotá y Cundinamarca (2008). Objetivos. Recuperado de <http://www.bogotacundinamarca.org.co/contenido/contenido.aspx?catID=184&conID=496>

Cortés, F. A. (2006, mayo-agosto). The university's socioeconomic setting related to innovation. *Ingeniería e Investigación*, 26(2). Recuperado de http://www.scielo.org.co/scielo.php?pid=S0120-56092006000200011&script=sci_arttext

Dery, M. (1998). *Velocidad de escape: la cibercultura en el final del siglo*. Madrid: Siruela.

Domínguez, D., Estalella, A., Gómez, B., Beaulieu, A., Schnettler, B. y Read, R. (2007, septiembre). *Ethnography virtual*. Recuperado de <http://nbn-resolving.de/urn:nbn:de:0114-fqs0703E19>

Dunning, N. (2001). Población y alimentación en la época clásica de los mayas de tierras bajas. En *Mundo maya* (224). Guatemala: Cholsamaj, Fondo de Desarrollo Indígena Guatemalteco.

Echeverría, J. (1997). 21 tesis sobre el tercer entorno. Telépolis y la vida cotidiana. En E. K. Topagunea (comp.). *Memorias del XIV Congreso de Estudios Vascos, Informazioaren gizartea* (7-11). Congresos de Estudios Vascos.

- Echeverría, J. (2000, diciembre). Educación y tecnologías telemáticas. *Revista Iberoamérica de Educación*, 24. Recuperado de <http://www.rieoei.org/rie24a01.htm>
- Escobar, A. (2005). Bienvenidos a Cyberia. Notas para una antropología de la cibercultura. *Revista de Estudios Sociales*, 22, 15-35.
- Escobar, A. (2009). Other worlds are (already) possible. En J. Sem & P. Waterman. *World social forum: challenging empires* (393-404). Montreal: Black Rose Books.
- Faura I Homedes, R. (1998, octubre). La cultura local en el ciberespacio. El papel de las Freenets. Recuperado de <http://www.naya.org.ar/congreso/ponencia1-21.htm>
- Fernández Nadal, E. (2003, octubre). América Latina: los estudios pos-coloniales y la agenda de la filosofía latinoamericana actual. *Revista Herramienta*. Recuperado de <http://www.herramienta.com.ar/revista-herramienta-n-24/los-estudios-poscoloniales-y-la-agenda-de-la-filosofia-latinoamericana-actu>
- Foucault, M. (1971). *L'ordre du discours*. París: Gallimard.
- Fumero y Roca (2007). *Web 2.0*. Fundación Orange. Recuperado de http://www.oei.es/salactsi/WEB_DEF_COMPLETO2.pdf
- García, L., Ruiz, M. y Domínguez, D. (2007). *De la educación a distancia a la educación virtual*. Madrid: Universidad Nacional de Educación a Distancia.
- Geertz, C. (1963). *Agricultural involution: the process of ecological change in Indonesia*. Los Angeles: University of California Press.
- Geertz, C. (1997). *La interpretación de las culturas: hacia una descripción densa*. Barcelona: Gedisa.
- Gibson, W. (1997). *Neuromante*. Barcelona: Minotauro.

Gobernación de Cundinamarca (2008). "Cundinamarca, Corazón de Colombia". *Plan Departamental de Desarrollo 2008-2012*. Bogotá: Gobernación de Cundinamarca.

Haraway, D. (1991). *Simians, cyborgs and women: the reinvention of nature*. Nueva York: Routledge.

Heidegger, M. (1994). *La pregunta por la técnica*. Barcelona: El Serbal.

Heim, M. (1993). La ontología erótica del ciberespacio. En M. Benedikt. *Ciberespacio, los primeros pasos* (61-81). México: Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología.

Hine, C. (2004). *Etnografía virtual*. Barcelona: Universitat Oberta de Catalunya.

Holmberg, B. (1990). The rol of media in distance education as a key academic issue. En W. Bates. *Media and technology in European distance education*. European Association of distance Teaching.

Kerckhove, D. (1995). *The skin of culture*. Toronto: Somerville Press.

Kerckhove, D. (1998). Inteligencia conectada y mente colectiva. *Revista de Occidente*, 206.

Krüger, K. (2006, 25 de septiembre). El concepto de la "sociedad del conocimiento". *Biblio 3W, Revista Bibliográfica de Geografía y Ciencias Sociales*, 683(11). Universidad de Barcelona. Recuperado de <http://www.ub.es/geocrit/b3w-683.htm>

Landow, G. (1998). *Teoría del hipertexto*. Barcelona: Paidós.

Leach, E. R. (1961). *Pul Eliya, a Village in Ceylon: a study of land tenure and kinship*. Cambridge: Cambridge University Press.

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

Lévy, P. (2004). *Inteligencia colectiva, por una antropología del ciberespacio*. Washington: OMS.

- Lyotard, J.-F. (1991). *La condición postmoderna. Un informe sobre el saber* (2^a. ed.). Bueno Aires: REI.
- Maldonado, L. F. y Maldonado, P. (2001). Nuevas tecnologías aplicadas a la educación. Estado del arte de la investigación 1990-1999. En *Estados del arte en educación y pedagogía en Colombia* (vol. 2) (144-202). Bogotá: Colciencias-Socolpe-ICFES.
- Maldonado, L. F., Uribe, V., Lizcano, A., Sequeda, J. y Pineda, E. (2008). Comunidades de aprendizaje mediadas por redes informáticas. *Educación y Educadores*, 11(1), 199-224. Bogotá: Universidad de La Sabana.
- Maslihz, B. (1995). *La cuarta discontinuidad: la coevolución de hombres y máquinas*. Madrid: Alianza.
- Mayans I Planells, J. (2003, octubre). El ciberespacio, un nuevo espacio público para el desarrollo de la identidad local. III Encuentro de Telecentros y Redes de Telecentros. Peñafiel, Valladolid. Recuperado de <http://www.cibersociedad.net/archivo/articulo.php?art=158>
- McLuhan, M. y Powers, B. (1991). *La aldea global: transformaciones en la vida y los medios de comunicación mundiales en el siglo XXI*. Barcelona: Gedisa.
- Milton, K. (1997, diciembre). Ecología: antropología, cultura y entorno. Unesco. Recuperado de <http://www.unesco.org/issj/rics154/miltons-pa.html>
- Morin, E. (1995, junio). La relación ántropo-bio-cósmica. *Gazeta de Antropología*, 11. Recuperado de http://www.ugr.es/%7Epwlac/G11_01Edgar_Morin.html
- Morin, E. (1999). *L'intelligence de la complexité*. París: L'Harmattan.
- Morin, E. (2001). *Introducción al pensamiento complejo*. Barcelona: Gedisa.

Municipio de Ubaté (2008). *"Ubaté para vivir mejor". Plan de Desarrollo del Municipio de Ubaté, 2008-2011.*

Novak, M. (1993). Arquitecturas líquidas en el ciberespacio. En M. Benedikt. *Ciberspacio, los primeros pasos* (207-235). México: Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología.

O'Reilly, T. (2006, 23 de febrero). *¿Qué es web 2.0?. Patrones del diseño y modelos del negocio para la siguiente generación del software.* Fundación Telefónica. Recuperado de http://sociedadinformacion.fundacion.telefonica.com/DYC/SHI/seccion=1188&idioma=es_ES&id=2009100116300061&activo=4.do?elem=2146

Piscitelli, A. (2002). *Ciberculturas 2.0: en la era de las máquinas inteligentes.* Buenos Aires: Paidós.

Rheingold, H. (1994). *Realidad virtual: los mundos artificiales generados por ordenador que modificarán nuestras vidas.* Barcelona: Gedisa.

Rheingold, H. (2000). *The virtual community: homesteading on the electronic frontier.* Massachusetts: The MIT Press.

Rodríguez, J. A. (2005). *13 motivos para hablar de cibercultura.* Bogotá: Universidad Javeriana.

Rosnay, J. de (2002, 31 de marzo). *The symbiotic man: a new understanding of the organization of life and a vision of the future.* Recuperado de <http://www.amazon.com/exec/obidos/ASIN/0071357440/oqid%3D952857721/sr%3D8-1/002-0422521-5539251>

Rueda, R. (2008). Cibercultura: metáforas prácticas sociales y colectivos en red. *Nomadas, 28*, 8-20.

Rueda, R. y Quintana, A. (2004). *Ellos vienen con el chip incorporado. Hacia una cultura informática escolar.* Bogotá: Universidad Central – Universidad Distrital.

- Sangra, A. y Duarte, J. M. (2000). Formación universitaria por medio de la web: un modelo integrador para el aprendizaje superior. En A. Sangra y J. M. Duart. *Aprender en la virtualidad* (23-50). Madrid: Gedisa.
- Secretaría de Educación de Cundinamarca (2010, 3 de octubre). *Gobernación de Cundinamarca*. Recuperado de <http://www1.cundinamarca.gov.co/gobernacion/educacion/Direcciones/SubsecretariadeDesarrolloEducativo/DirMediosyNuevasTecnologias/tabid/1197/language/es-ES/Default.aspx>
- Secretaría de Planeación de Cundinamarca (2006). *Agenda regional de ciencia, tecnología e innovación para Bogotá y Cundinamarca*. Bogotá: Departamento de Cundinamarca.
- Sibilia, P. (2005). *El hombre postorgánico: cuerpo, subjetividad y tecnologías digitales*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.
- Silver, D. (2000). Looking forward: cybersculture studies 1990-2000. En D. Gauntlett. *Web studies: rewiring media studies for the digital age* (19-30). Oxford: Oxford University Press.
- Sousa Santo, B. de y García Villegas, M. (2001). *El caleidoscopio de las justicias en Colombia*. Bogotá: Uniandes-Siglo del Hombre.
- Stone, A. R. (1993). ¿Podría ponerse de pie el cuerpo verdadero?: historias en el límite sobre las comunidades virtuales. En M. Benedikt. *Ciberespacio, los primeros pasos* (81-113). México: Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología.
- Suárez Guerrero, C. (2004). Los entornos virtuales de aprendizaje como instrumento de mediación. *Revista Electrónica de Teoría de la Educación*. Universidad de Salamanca. Recuperado de http://campus.usal.es/~teoriaeducacion/rev_numero_04/n4_art_suarez.htm.
- Svanaes, D. (2000, marzo). *Understanding interactivity: steps to a phenomenology of human-computer interaction*. Norwegian University of Science and Technology (NTNU). Recuperado de <http://dag.idi.ntnu.no/interactivity.pdf>

Todorov, S. (1990, enero-diciembre). El cruce de culturas. En *Criterios*, 25-28, 3-19. La habana.

Toffler, A. (1980). *The third wave*. Nueva York: Morrow.

Tomas, D. (1993). Viejos rituales para un espacio nuevo: los *rites de passage* y el modelo cultural del ciberespacio de William Gibson. En M. Benedikt. *Ciberespacio, los primeros pasos* (35-51). México: Fondo Nacional de Ciencia y Tecnología.

Turkle, S. (1997). *Vida en la pantalla: construccion de la identidad en la era de internet*. Buenos Aires: Paidós.

Tyler, S. (1969). *Cognitive anthropology*. Nueva York: Holt, Rinehart and Winston.

Villaveces, J. L. (2010). *La investigación en Uniandes: construcción de una política*. Bogotá: Universidad de los Andes.

Wenger, E. (2001). *Comunidades de práctica: aprendizaje, significado e identidad*. Barcelona: Paidós.