

Ciberespacio y cibernsiedad, su relación con las formas alternativas de socialización para la apropiación social de las TIC's

Juan Carlos Valdés Godínes

Centro Interdisciplinario de Investigación y Docencia en Educación Técnica
oroazul65@hotmail.com

Elizabeth Cabrera Mendoza

Centro Interdisciplinario de Investigación y Docencia en Educación Técnica
ecabrera@ciidet.edu.mx

Resumen

En este artículo se analizan los conceptos de ciberespacio y cibernsiedad como categorías fundamentales para el desarrollo del proyecto de investigación "Apropiación social de las TIC's y su aplicación escolar en tres instituciones del SNEST" del cual se deriva este trabajo.

A todo lugar corresponde un espacio, a un lugar antropológico corresponde un espacio antropológico; el espacio es la práctica de los lugares, implica desplazamiento, construcción, relacionarse con el medio. El ciberespacio es el espacio antropológico de la red informática, de manera que se convierte en la metáfora en red de las identidades compartidas, un espacio de flujos, abstracto, conformado por las conexiones que todos hacemos de nuestros aparatos digitales y por las conexiones de nuestras mentes e ideas; este ciberespacio se convierte en la base para el surgimiento de procesos sociales y culturales alternativos.

Es común escuchar palabras como redes sociales, e-gobierno, dinero electrónico, personalidad digital, e-learning, entre muchas otras, que se han vuelto parte de nuestro vocabulario y actividades cotidianas y de convivencia, mismas que se encuentran estrechamente relacionadas con el uso del Internet y las TICs, lo que da forma a la llamada cibernsiedad, que junto con la categoría de ciberespacio influyen de manera determinante en la apropiación social de la tecnología digital, tema básico de este artículo.

PALABRAS CLAVE: Ciberespacio, cibersociedad, apropiación social, espacio antropológico, no lugares.

Introducción

A todo lugar corresponde un espacio, a un lugar antropológico corresponde un espacio antropológico; el espacio es la práctica de los lugares, implica desplazamiento, construcción, relacionarse con el medio. 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 que conformamos la cibersociedad que se caracteriza por sus formas alternativas de socialización para la apropiación social de las TIC.

DESAROLLO

La noción acerca de lo que es el espacio ha cambiado de manera significativa, al respecto señala Capra (2006) el escenario del universo newtoniano, en el cual ocurrían todos los fenómenos físicos, era el espacio tridimensional de la geometría clásica euclidiana. Era un espacio absoluto, siempre en reposo e inmutable, en palabras de Newton, <El espacio absoluto, en su propia naturaleza, sin consideración a nada externo, permanece siempre igual e inamovible>. Todos los cambios que tienen lugar en el mundo físico fueron descritos en función de una dimensión aparte, llamada tiempo, que a su vez era absoluta, sin conexión con el mundo material y que fluía suavemente desde el pasado, pasando por el presente, hacia el futuro. <el tiempo absoluto, verdadero y matemático>, decía Newton, en sí mismo y por su propia naturaleza, fluye en un modo uniforme, sin ser afectado por nada externo a él.

Si tenemos en cuenta que el espacio es la principal condicionante de identidad y socialización que determina al ser humano y en consecuencia a la cultura que produce como resultado de su realización humana, la idea enunciada arriba acerca de lo que es el espacio, que nació durante el S. XIX y que perduró durante todo el XX que además continua vigente no solo entre la comunidad científica, sino a nivel sentido cotidiano; expresa el sentido de un espacio lineal, inmutable, determinado por la idea de territorialidad, por lo tanto meramente físico en el cual el tiempo fluye, el hombre no puede crear ese espacio, puede adecuarlo pero sustancialmente es intocable, y respecto a poder crearlo, solamente en sueños o en la fantasía.

Y tuvo que ser precisamente de esta manera, en los sueños y en la imaginación, dimensiones no terrenas que han permitido pensar al hombre sin ataduras ni prejuicios científicos el viajar a la luna, sumergirse en los mares, viajar al interior de su propio cuerpo, descifrar el código genético, crear a otros hombres igual a él, etc., en el mundo de la ficción en donde todo se puede porque todo se vale, surgió la idea de crear un espacio, es más, ese espacio ya existía, era el mundo digital, el interior de los procesadores de información y la red telemática (autopista de la información) ¿qué existía en el interior de estas tecnologías digitales?, como cuando nos preguntábamos ¿cómo llegan esos mundos de imágenes a la TV?, ¿quién los crea?, ¿de dónde salen?; las mismas preguntas que han guiado la eterna curiosidad humana.

Y fue el escritor de ciencia ficción (ciberficción) William Gibson(1948) quien creó el concepto de ciberespacio en su novela *Neuromante* (1984) para designar (en un principio) el escenario espacial que existía al interior de las computadoras y sus interconexiones, espacio en el cual existen seres ficticios (ciborgs) y el tiempo es algo manipulable, pero se creía que esto solamente era ficción, que si de alguna manera pudiera ocurrir u ocurría, solamente pasaba en el interior de las máquinas[♦], sin embargo los avances tecnológicos, sobre todo los que propiciaron el surgimiento y

[♦] Lo cual era cierto en gran medida porque estos relatos de ciberficción requerían del conocimiento acerca del funcionamiento de las tecnologías digitales, y la ciencia ficción especula acerca de cómo puede ser el mundo interno de una máquina que procesa información, el universo de los bits, la fibra óptica, la digitalización, etc.

expansión del Internet, por ejemplo: Arpanet en el año 1969 que consistió en lograr el enlace de comunicación entre dos computadoras, dio paso a la (Red Global Mundial por sus siglas en inglés WWW) Internet y lo que en su momento se creyó ficción se hizo realidad, después vinieron los hipertextos que abrían la puerta a formas alternativas de presentar la información, la multimedia interactiva que permite la interacción entre el usuario y los contenidos (combinación de video, texto, audio e imágenes), la simulación en la que se visualizan y manipulan fenómenos y se muestran las transformaciones obtenidas, la realidad virtual en donde se puede acceder a espacios artificiales teniendo la sensación física de estar ahí presente, posteriormente videollamadas, así como la denominada Web 2.0 creada por O'Reilly en 2004 la cual es una Web dinámica, en donde los usuarios dejan de ser lectores-consumidores y pasan a ser usuarios activos ya que pueden generar, intercambiar, editar y compartir información, todos estos avances se han dado respondiendo a las necesidades del día a día de los usuarios.

Y esa fue la sorpresa, que mientras esperábamos un impacto fuerte de la tecnología digital no imaginamos un flujo suave y cotidiano que incidiera en nuestro espacio real y concreto, de esta manera, lo que era posible a nivel ficción, empezaba a ocurrir en la realidad, el espacio físico en el que transcurre nuestra vida cotidiana empezaba a verse impactado por las dinámicas socio culturales generadas por los usos de las tecnologías digitales y la apropiación de las mismas, como señala Barlow (2012), el ciberespacio no se halla dentro de nuestras fronteras. No penséis que podéis construirlo, como si fuera un proyecto público de construcción. No podéis, es un acto natural que crece de nuestras acciones colectivas...se extiende como una quieta ola en la telaraña de nuestras comunicaciones. Nuestro mundo está a la vez en todas partes y en ninguna parte; la descripción fantástica propia de la ciencia ficción permitió dar razón de algo que se gestaba y que no se podía explicar a través de nuestros esquemas de inteligibilidad, pero el llamado ciberespacio no es un fenómeno que exista solamente al interior de las tecnologías digitales; empezó a gestarse un cambio en alguna parte del todo, de la tecnología propia de una sociedad en este caso, la reverberancia de ese cambio impregnó al todo reproduciendo su morfología y su lógica

con una dinámica fractal a manera de un holograma en el cual el ciberespacio se desplaza hacia el todo social, y de manera recíproca, “lo social” se empieza a gestar en este llamado ciberespacio, pudiera decirse que éste es una forma alternativa de territorialización, así entonces todos conformamos este espacio, como señala Lévy (2007) es el espacio de comunicación abierta por la interconexión mundial de los ordenadores y de las memorias informáticas. Esta definición incluye el conjunto de sistemas de comunicación electrónicos.

La base tecnológica del ciberespacio está conformada por las tecnologías digitales (no únicamente la computadora) y no solo por su presencia física, sino sobre todo por la capacidad de esta tecnología para digitalizar datos transformándolos en impulsos eléctricos que pueden viajar a muy altas velocidades, además de poder almacenarse como energías, lo cual permite el procesamiento de grandes cantidades de datos en espacios pequeños y a grandes velocidades generando redes de flujos de información interconectadas en una red universal a manera de un espacio común, suena extraño hablar de un espacio de flujos porque hemos aprendido que cuando hablamos de espacio nos referimos a un lugar físico, y si los flujos no son físicos, ¿cómo podemos referirnos entonces a un lugar cuya conformación está dada por trayectos?[♦], sin embargo el ciberespacio es en gran medida un espacio sin territorio, deterritorializado en tanto no existe un espacio físico concreto como lugar de socialización, conformado por las conexiones que todos hacemos de nuestros aparatos digitales con los de otros y en consecuencia por las conexiones de nuestras mentes e ideas.

♦ ...los sucesos atómicos no ocurren con seguridad en determinados tiempos y en determinadas maneras, sino que más bien muestran <tendencias a ocurrir>. En el formulismo de la teoría cuántica, estas tendencias se expresan como probabilidades y están relacionadas con cantidades matemáticas que toman la forma de ondas. Esta es la razón por la cual las partículas pueden ser al mismo tiempo. No se trata de ondas tridimensionales <reales> como las ondas sonoras o las ondas de agua, sino de <ondas de probabilidad>, cantidades matemáticas abstractas, con todas las características propias de las ondas, relacionadas con las probabilidades de encontrar las partículas en puntos concretos del espacio y en tiempos particulares...y estos patrones, finalmente, no representan probabilidades de cosas, sino más bien probabilidades de interconexiones. De este modo la teoría cuántica ha revelado la unidad básica del universo. Ha mostrado que no podemos descomponer el mundo en las unidades más pequeñas existentes independientemente. A medida que penetramos en la materia, la naturaleza no nos muestra ningún <ladrillo básico> aislado, sino que aparece como una compleja telaraña de relaciones existentes entre las diversas partes del conjunto. (Capra, 2006, p. 98-99).

El proceso de digitalización al permitir manipular la información hizo posible la recreación de datos y de realidades ficticias a partir de la información retomada de la realidad cotidiana, lo cual dio origen a la realidad virtual, espacios artificiales nuevos a los cuales se puede acceder a través de la red mediante el Internet, más aún, los usuarios de Internet dejamos de ser pasivos para convertirnos en participantes y potenciales creadores de estas realidades virtuales; como señala Fernández Hermana (2010), el acceso a la red es universal: basta con acceder a un ordenador de la red, para acceder a toda la red o <ver> toda la red; es simultáneo: todos estamos en la red al mismo tiempo, pues existimos en cuanto información, tenemos una presencia numérica; independiente del tiempo (24hrs./365d) y de la distancia: es el primer espacio abierto constantemente a la actividad del ser humano independientemente de donde se encuentre; la red crece de manera descentralizada y desjerarquizada: se siguen añadiendo ordenadores que desempeñan tareas de comando y control sobre los otros ordenadores de la red.

El medio virtual empezó a crecer no solo físicamente, sino que las tecnologías digitales, que son su base física y a su vez conforman la red, se volvieron más avanzadas y sofisticadas, de pronto los usuarios se encontraron con tecnologías muy potentes a su alcance y disposición sin restricción alguna, surgiendo así las comunidades virtuales (CV) como formas de socialización propias de este contexto, y que en gran medida constituyen una de las características principales de lo que pudiera llamarse cibernsiedad, estas CV pueden definirse como unidades básicas para la producción de información y conocimiento socialmente útil, siendo éste el conjunto de saberes producidos por los sujetos sociales y su utilidad está dada no solo porque éstos sean aplicados a una serie de actividades económicamente activas y productivas, aunque socialmente no sean bien vistas (p. ej. el caso de los hackers), sino que también es un conocimiento socialmente útil porque produce y reproduce una serie de relaciones sociales entre los sujetos, la proliferación de estas CV es mayor cada día de acuerdo a los intereses de los usuarios de la red, pueden encontrarse comunidades ecologistas, religiosas, con preferencias sexuales alternativas, de intereses profesionales, etc. Esta dinámica ha conducido a la interacción entre las

comunidades virtuales mismas y los usuarios generando dinámicas de socialización alternativas propias del llamado ciberespacio.

La ciencia ficción, la creación y evolución de la realidad virtual y el desarrollo de una tecnología digital cada vez más potente pero sobre todo más accesible al usuario cotidiano son algunos de los factores que evidenciaban el surgimiento del ciberespacio, y la elaboración del documento denominado “Declaración de independencia del ciberespacio” de John Perry Barlow (del cual se han citado algunos párrafos) contribuyó en gran medida a consolidar la idea.

La red informática puede ser considerada un no lugar, entendido éste como lo plantea Augé (2005) “El lugar y el no lugar son más bien polaridades falsas: el primero no queda nunca completamente borrado y el segundo no se cumple nunca, son totalmente palimpsestos[♦]...pero los no lugares son la medida de la época...por <no lugar> designamos dos realidades complementarias pero distintas: los espacios constituidos con relación a ciertos fines (transporte, comercio, ocio, etc.) y la relación que los individuos mantienen con esos espacios” El no lugar no es la negación del lugar, es más bien la parte complementaria del mismo, que no percibimos porque somos parte de él, lo cual no significa que no exista. Para el caso de la red ésta es un lugar en tanto posee una estructura física conformada por las tecnologías digitales y por cada uno de nosotros, en tanto usuarios; la identificamos, conocemos, reconocemos, etc. pero cuando navegamos por ella, nos convertimos en navegantes pasajeros, cibernautas que prescindimos del lugar físico trazando trayectos y rutas originando flujos de información; pero quienes originan estos no lugares son los usuarios mismos, pues los no lugares no existen por sí solos.

Hablar de un no lugar, es referirse en primera instancia a un espacio físico, siendo ambos antropológicos, lo señala (Augé, 2005) “Si nos detenemos un instante en la definición de espacio antropológico, comprobaremos que es ante todo algo geométrico. Se lo puede establecer a partir de tres formas espaciales simples...y que

[♦] Palimpsesto es una forma de ocultar algo escrito escribiendo encima de él otro mensaje, es una técnica criptográfica utilizada para ocultar mensajes.

constituyen de alguna manera las formas elementales del espacio social. En términos geométricos se trata de la línea, de la intersección de líneas y del punto de intersección. Concretamente, en la geografía que cotidianamente nos es más familiar, se podría hablar, por una parte de itinerarios, de ejes o de caminos que conducen de un lugar a otro. Si la red informática en tanto no lugar representa el continuum del mundo actual como lugar antropológico y si además su morfología y características geométricas son aspectos fundamentales para su definición, no es de extrañarse la pertinencia de la teoría y geometría cuánticas para entender de una manera más correcta la dinámica y comportamiento tanto del universo como de su no lugar equivalente, la red informática en este caso.

Cuando se hace referencia a flujos, trayectos, manifestaciones simultáneas, redes complejas, tendencias a ocurrir, espacios de probabilidad, etc. lo que hacemos es recurrir a categorías y conceptos que nos ayuden a entender los fenómenos que ocurren en la red y el ciberespacio. A todo lugar corresponde un espacio, así como a un lugar geométrico corresponde un espacio geométrico; a un lugar antropológico corresponde un espacio igualmente antropológico; el espacio es la práctica de los lugares, implica desplazamiento, construcción, relacionarse con el medio. El ciberespacio es el espacio antropológico de la red informática en tanto ésta es el no lugar antropológico del espacio físico en el que vivimos, y todo ello son evidencias de las facetas evolutivas del mismo.

Definitivamente que nuestras tradicionales nociones de tiempo, espacio, corporeidad, inteligencia, tecnologías, formas de adquisición identitarias, procesos educativos, procesos de enseñanza aprendizaje, la cultura en general presentan cambios profundos y significativos, al respecto Martínez (2012) señala que el espacio en la red deja de tener un significado de contigüidad física que lo determinaría como lugar...se convierte entonces, en la metáfora del lugar antropológico de las identidades compartidas, un espacio de flujos silencioso y abstracto; si es posible considerar al ciberespacio como la metáfora del lugar antropológico, y es factible considerar también la idea del espacio físico establecido como espacio líquido fluctuante,

entonces el arraigo se transforma en trayectos que se llevan a cabo en un espacio antropológico, lo cual genera procesos de socialización fluctuantes, más que de arraigo y solidez.

El espacio antropológico es concomitante al lugar antropológico, de esta manera, si bien el ciberespacio no es propiamente un lugar físico, pero es un espacio antropológico que se expande por sí mismo y posee sus propias dinámicas y características, en gran medida determinadas por las mediaciones tecnológicas derivadas de los usos de las tecnologías digitales para el contexto actual en el que vivimos; en consecuencia el ciberespacio es el espacio en el cual se llevan a cabo procesos de apropiación de la tecnología digital, la cual posee una característica muy propia y peculiar que tiene que ver con poseer objetos tecnológicos inmateriales (software) lo cual hace que su forma de apropiación social no sea como antaño nos apropiamos de los objetos tecnológicos.

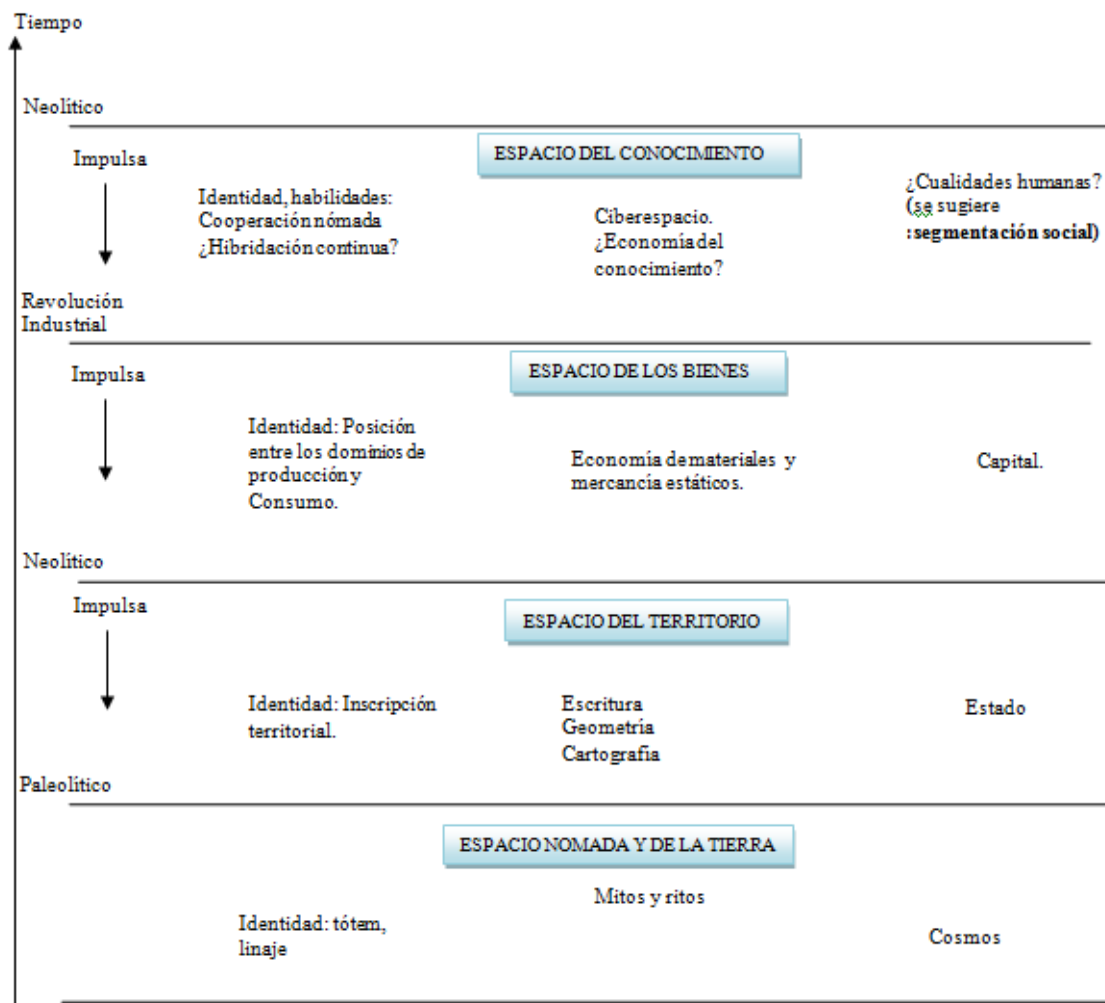
Pudiera afirmarse que la forma en que nos apropiamos de la tecnología digital es una forma líquida, pues a través de flujos de energía, lo que adquirimos (en gran medida) son aplicaciones más que objetos tecnológicos como tales, en este sentido el desarrollo de la tecnología digital ha adquirido un desarrollo muy vasto en cuanto a la parte blanda (software), y definitivamente esta forma de adquisición y de intercambio tiene lugar en el llamado ciberespacio, la apropiación social de la tecnología digital transcurre en el ciberespacio y es una actividad de adquisición e intercambio que genera formas emergentes de socialización entre los sujetos que participamos de la misma; algo similar a lo que en su momento ocurrió con el comercio al final de la edad media, fue una actividad económica que propició el intercambio no solo de mercancías, si no también de ideas, costumbres y culturas lo cual gestó las condiciones necesarias para que surgiera el renacimiento.

Las nociones de espacio, tiempo y corporeidad son los referentes fundamentales para el hombre en la construcción de la identidad personal (plano psicológico) así como de su identidad colectiva (plano social), al transformarse estas categorías en

consecuencia tenemos el surgimiento de cambios y resignificaciones de las mismas, lo cual implica cambios también en las formas de construir la identidad en los sujetos sociales.

Sin embargo habremos de considerar que estos referentes son muy cambiantes, de tal manera que el espacio y las ideas que de él tenemos, históricamente no han sido las mismas, no podemos seguir teniendo la idea romántica del espacio como aquél espacio-naturaleza en tanto el ideal, menos aún si nos referimos a la virtualización del espacio y con ello a la creación del ciberespacio, que en un principio fue creado por el hombre y ahora ha envuelto a este último como parte del mismo, más aún, sirviéndole al hombre de herramienta para construirse a sí mismo (p. ej la clonación), lo cual implica la predominancia del conocimiento como factor característico de este espacio.

En este sentido Levy (2012) caracteriza cuatro tipos de espacios antropológicos: (ver siguiente cuadro) la tierra, el territorio, el espacio de las mercancías y los bienes, y el espacio del conocimiento y del saber; respecto a este último señala que es un espacio ante todo virtual, no se realiza en ningún lugar específico, se encuentra disperso; respecto al saber o conocimiento, éste se refiere al saber cotidiano, a la acción que representa el hecho de que cada vez que un ser humano organiza o reorganiza su relación con él mismo, con sus semejantes, con las cosas, los signos, el cosmos, etc. en este sentido genera conocimiento como saber acerca de su entorno. Pero este espacio incluye a los otros tres, se interconectan y determinan aunque actualmente el espacio del saber sea predominante y se nos presente a través del ciberespacio como la figura virtual de un espacio del saber autónomo y colectivo del cual todos participamos al entrar en conexión con la red de usuarios de las tecnologías digitales.



Respecto al papel de la tecnología en la conformación de espacios antropológicos, ésta siempre ha existido, ha sido y es la herramienta principal que materializa el conocimiento humano prolongándolo para ayudar al hombre en la transformación de su medio, por lo que la tecnología no es ajena al espacio antropológico, solamente que respecto a la tecnología actual posee características muy especiales que la han convertido en herramientas capaces no solo de transformar el espacio, sino de reproducirlo de manera virtual y potencialmente diseñar una creación paralela del mismo, como lo señala el autor (Levy 2012) En el silencio del pensamiento, nosotros recorreremos hoy las avenidas programáticas del ciberespacio, nosotros habitamos las imponderables casas numéricas, diseminadas por todas partes, que constituyen ya las subjetividades de los individuos y de los grupos. El ciberespacio: urbanística nómada, ingeniería de programa, puentes y calzadas líquidos del espacio del saber; es el

ciberespacio un campo naciente y vasto para su análisis que apenas empezamos a entender, una arquitectura de posibilidades que muestra el surgimiento de temáticas alternativas.

El lugar, el espacio y el cuerpo en una relación de autoconstrucción, de mutua estructuración fundamental, en una dinámica permanente crean ese éter colectivo llamado cultura, ese aire que se encuentra en todas partes producto de nuestras subjetividades y que determina nuestras estructuras de intelección las cuales a su vez recrean a la cultura misma mediante procesos de cognición que son esencialmente simbólicos pero que tienen como base componentes prácticos de convivencia humana, el principal proceso de creación y recreación de la cultura se da a través de la socialización de sus miembros, en la educación que abarca a los procesos de enseñanza y aprendizaje, lo social a su vez está conformado por dimensiones como son: la política, la ética, la artística, la tecnológica, la comunicativa, etc.

Respecto a la cibercultura (Martínez 2012) señala lo siguiente: el término cibercultura denota una metáfora contemporánea de cultura, que tradicionalmente la conocemos, pero que hace alusión a una estructura informacional que corresponde a una configuración o trama de significaciones compartidas en un tiempo y un espacio dados, y que supuestamente, al igual que en la cultura tradicional proveen al humano de la fuente genérica de identidad como también de los mecanismos para su intercambio, pero en este caso, soportados y referidos exclusivamente a una infraestructura tecnológica. El ciberespacio ha propiciado el surgimiento de prácticas cotidianas, identidades virtuales, formas y procesos de cognición, símbolos, códigos, lenguajes, medios y formas de comunicación, comunidades virtuales, etc. las cuales en su conjunto conforman dimensiones sociales y culturales propias del ciberespacio.

Así tenemos una dimensión política fundamentada principalmente en la globalización de la red y el libre tránsito de la información que por ella circula, el cambio de estructuras sociopolíticas que tienen como base el espacio territorial a cambio de un poder blando sustentado en el acceso y navegación del ciberespacio

regido solo por la voluntad de los usuarios, nos referimos a la llamada ciberhegemonía. En la dimensión axiológica, la realimentación del valor de la libertad a partir del derecho de entrar y pertenecer al ciberespacio, poder expresarse libremente sin restricción alguna en el mismo (declaración del ciberespacio, manifiesto cyberpunk y declaración Xanadú p. ej.); depreciación del valor del dinero a cambio del privilegio común del acceso a la información y el conocimiento (ética del Hacker). En la dimensión artística, en donde el conocimiento es mucho más libre y creativo, han surgido movimientos como el net-art, la ciberdelia (un tipo de psicodelia que se manifiesta sobre todo en la pintura), la música que tiene como tema principal el llamado ciberdream, en literatura la ciberficción y el mirrorshade, el cine con películas como: días extraños, Nirvana, Sincity, Matrix, Avalon, Avatar etc. Respecto a la ciencia, hoy ésta no puede ser concebida sin tener como base la realidad virtual y el uso de la red informática; la predominancia de las mediaciones tecnológicas digitales como base de los procesos cotidianos de socialización en el llamado ciberespacio conforman escenarios educativos de apropiación social de la tecnología alternativos a los escolarizados, y que poseen gran valor de significatividad para los sujetos cotidianos permitiéndoles un mayor grado de apropiación tecnológico aún cuando este sea de manera informal y no formal.

La tecnología digital es la dimensión fundamental del ciberespacio; en el ámbito educativo, la educación en línea (que es la modalidad educativa más explotada con respecto al uso de las tecnologías digitales pero no la única) de la cual es importante señalar que aunque seguimos con la idea de educar en el ciberespacio de la misma forma que en el aula (con planes y programas, exámenes, taxonomías de objetivos, etc), pero esta dimensión importante de la cibercultura empieza a llamar la atención para ser bien pensada; y por si algo faltara, los video juegos y el cibersexo, las dimensiones lúdica y placentera de la cibernsiedad que ya es una realidad y ni cerrando los ojos habrá marcha atrás.

El espíritu libertario y democrático de la cibernsiedad tiene como antecedente la contracultura de los años 60's, como lo apunta (Lizama, 2004) El término contracultura

viene a significar aquella cultura que es diferente e intenta contrarrestar a la cultura oficial, aquella contracultura de los 60's ingenuamente creyente en el retorno a la naturaleza y mayoritariamente desconfiada de la tecnología; que finalmente fue destruida por el sistema; ahora ha renacido bajo la forma de un nuevo movimiento contracultural que se desarrolla y tiene como eje de acción a la tecnología del ordenador...No resulta sorprendente que la mayor parte de los íconos mediáticos de la ciberdelia sean caras familiares de los años 60's .

Es curioso que los llamados "nerds" de los 60's en la década de los 70's empezaron a crear las primeras computadoras digitales, las PC's, los lenguajes de programación, etc. lo que posteriormente daría origen a la red informática base del ciberespacio y la cibernsiedad, escenario que fortaleció la contracultura hippie originando el primer movimiento underground desencadenado por los beatniks (o generación beat), una derivación de esta generación son los cyberpunks (con quienes se asocia la consolidación de la idea de cibercultura); el vocablo cyberpunk fue creado por el novelista John Brunner para referirse a un grupo de Cyborgs que luchan contra el orden informático establecido, los cyberpunks tienen la convicción de que el hombre puede unirse a la máquina para crear un individuo nuevo; paralelamente a este grupo se encuentran otras comunidades de expertos en informática que se subdividen en: Hackers, Crackers y Phrackers; los primeros son expertos en informática que pueden entrar prácticamente a cualquier lugar público o privado de la red simplemente para sugerir cómo mejorar los sistemas de seguridad y poner en línea sus conocimientos en un libre acceso al público, los Crackers usan sus conocimientos para eliminar candados de software protegido, copiarlo y dejarlo a disposición del usuario, y los Phrackers se dedican a utilizar sus conocimientos con fines de beneficios meramente personales.

Estas son algunas de las comunidades que conforman la cibernsiedad, son muy especializadas pero no son las únicas, mención aparte merecen nuestras nuevas generaciones, los estudiantes que están creciendo y desarrollándose conformando este tipo de sociedad son la generalidad y están dejando de ser comunidades

especiales, más bien nosotros pasaremos a ser los especiales, los procesos educativos de nuestros estudiantes no se dan solo en la escuela ni solo por los profesores como ocurrió con generaciones anteriores; entonces debemos entender que todos los usuarios de la red informática al ingresar al ciberespacio somos cibernautas que conformamos esta cibersociedad.

En lo que respecta a la educación, debemos entender que nuestro campo de estudio (procesos educativos) tiene que ver más con procesos culturales que con los escolares, los ámbitos que conforman la cibersociedad han podido asimilar de una mejor manera las inercias que implican los cambios culturales, pero en el ámbito educativo hemos creado resistencias absurdas a tales inercias, la escuela es de las instituciones que más mitos y ritos sin razón cuida y ha preservado poniendo más atención en ello que en los procesos actuales de socialización que transcurren fuera de sus muros, en el ciberespacio y la cibercultura que generan conocimientos alternativos, nuevas formas identitarias, el surgimiento de habilidades cognitivas y formas de aprendizaje alternativos (entre otras cosas) que ahí están transcurriendo a diario, para quienes estamos involucrados en la educación, valdría la pena echar un vistazo fuera de la escuela, acercarnos a los actuales actores socioculturales y escucharlos, la educación es tan importante que no podemos continuar con el error de dejarla en manos de los llamados expertos.

Conclusión

Es importante definir y reflexionar acerca del ciberespacio y la cibernsiedad, en tanto categorías necesarias para tener una mejor idea de los procesos de apropiación de la tecnología digital, en el entendido que estos procesos van más allá de la mera adquisición y manipulación instrumental de los objetos tecnológicos, pues referirnos a la apropiación social de la tecnología es analizar las dinámicas antropológicas de las comunidades socioculturales emergentes en el contexto actual, pues en estas el uso de la tecnología digital pareciera un factor básico, sobretodo en los entornos urbanos.

De igual forma hay que señalar que en los procesos de apropiación social de la tecnología las características de ésta determinan las dinámicas de su apropiación, en este sentido la tecnología digital se caracteriza principalmente, por poseer una parte inmaterial (software), la forma de apropiación de ésta transcurre principalmente en el llamado ciberespacio e impacta de manera directa en la generación y desarrollo de dinámicas sociales y culturales que generan a las llamadas cibernsiedad y cibercultura.

Respecto a la cibernsiedad puede señalarse como una forma alternativa, de socialización en tanto los procesos de esta última transcurren en el llamado ciberespacio, entendiendo a este último como un espacio antropológico que posee una base tecnológica digital; prueba de este fenómeno son las llamadas redes sociales digitales y las comunidades virtuales las cuales de alguna manera representan espacios de socialización en los cuales los sujetos que las conforman socializan, estableciendo vínculos de socialización caracterizados sobretodo por su aspecto efímero y espontáneo, lo cual implica cierta forma de arraigo al territorio ciber, como apunta Lipovetski, originando una sociedad de lo efímero, a lo cual Bauman apuntaría como una sociedad líquida.

Los procesos de apropiación social de la tecnología digital se caracterizan por su accesibilidad fluida, para lo cual el tipo de tecnología que poseemos actualmente tiene

un papel fundamental, pero en relación al papel que debería desempeñar la escuela en esta dinámica no es claro aún, pues pareciera que la institución educativa no ha sido capaz de generar y construir formas efectivas de apropiación social de la tecnología digital que vayan más allá de la mera transmisión de habilidades técnicas; ante dicho fenómeno los entornos socioculturales cotidianos se presentan como alternativas más viables para propiciar la apropiación social de la tecnología digital.

Bibliografía

Augé, Marc. *Los no lugares espacios del anonimato (una antropología de la sobremodernidad)*, España 2005, 9ª ed., Ed. Gedisa.

Barlow, JonhPerry. *Manifiesto del ciberespacio*, en: nomadasyrebeldes.files.wordpress.com/.../manifiesto_de_john_perry... (consultado el 16 de noviembre del 2012)

Capra, Fritjof. *El tao de la física*, España 2006, 8ª ed. Ed. Sirio.

Fernández, Hermana Luis Angel. *Comunidades virtuales*, del libro palabras en juego, texto digitalizado por: Ciberoteca del proyecto Mística: <http://funredes.org/mistica/castellano/ciberoteca/> (24 de abril del 2010).

Levy, P. *Cibercultura, (Informe al Consejo de Europa)*. Barcelona, 2007, Editorial Anthropos.

Levy, Pierre. *Inteligencia colectiva (por una antropología del ciberespacio)*, Washington D.C 2004, texto digitalizado <http://inteligenciacolectiva.busalud.org> (3 de octubre del 2012)

Lipovetsky, Gilles. *La era del vacío*, España 2005, 3 ed., Ed. Anagrama.

Lizama Mendoza, Jorge. *Actores y escenarios de la contracultura digital*, en la revista digital Razón y Palabra No. 37 feb. Mzo. Del 2004. (consultado en noviembre del 2012).

Lizama, Mendoza Jorge. *Phreakers y Hackers: La apropiación social de la tecnología como una nueva matriz cultural*, artículo en línea. (consultado en noviembre del 2012).

Martínez, B. *Homo digitalis: etnografía de la cibercultura*. <http://faciso.uniandes.edu.co> , (7 de octubre del 2012).

Rueda, R. *Apropiación social de las tecnologías de la información: ciberciudadanías emergentes*. En: Tecnología y comunicación educativas, vol. 41, pp. 19-32. Universidad Central de Colombia. Colombia, 2005.