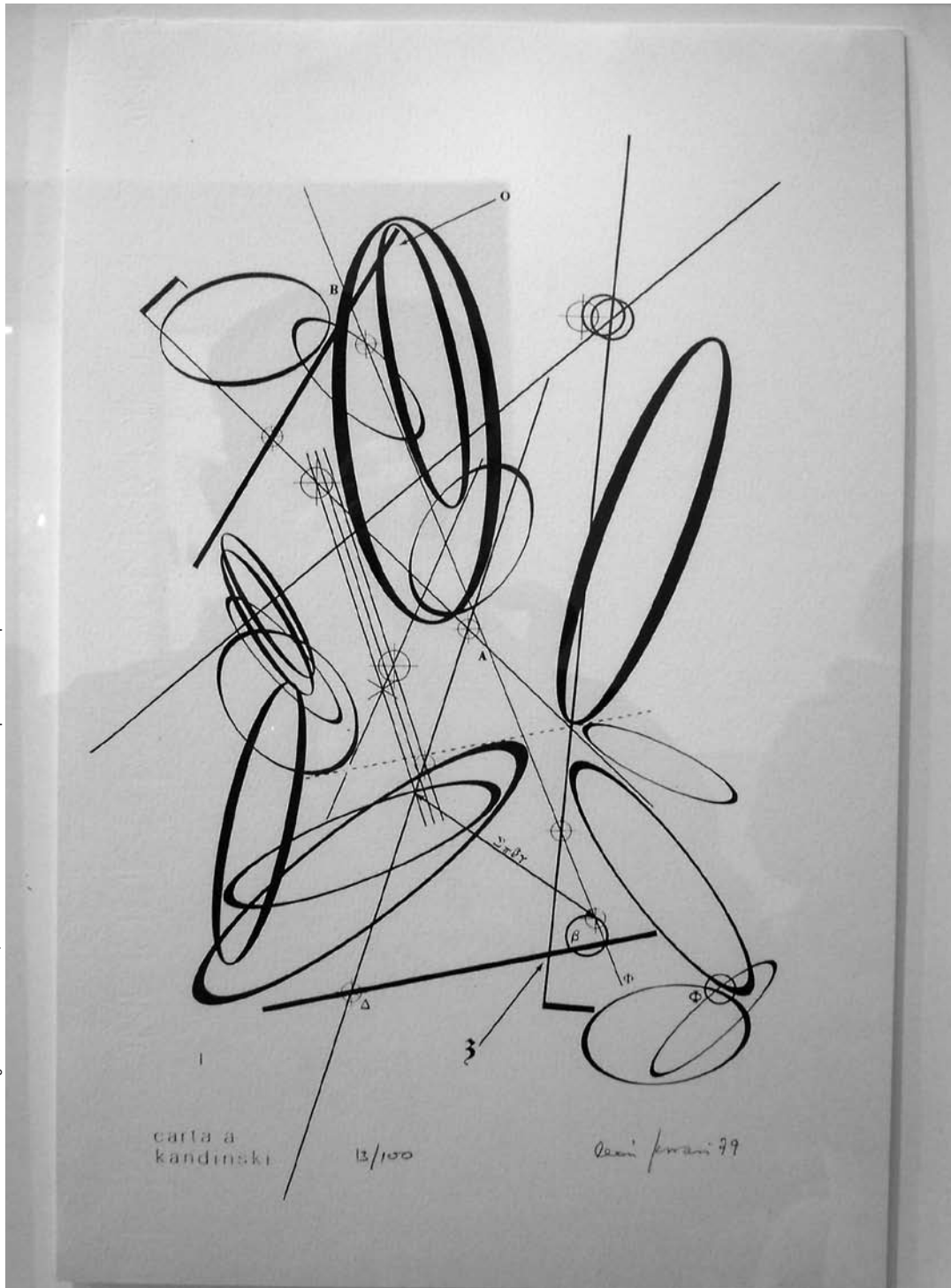


ESTADO DEL ARTE DEL "LO VIRTUAL" EN EL MU

Obra del artista argentino León Ferrarí / Museo de Arte del Banco de la República. Retrospectiva.



CONCEPTO VIR REALIDAD Y EN AMÉRICA LATINA

ALFONSO SORIANO ESPINOSA

Licenciado en Filosofía y Letras (Filología Hispánica) de la Universidad de Murcia (España). Especialista en la Docencia del Español como Lengua Propia de la Universidad Pedagógica Nacional de Colombia. Profesor de tiempo completo de la Facultad de Educación de UNIMINUTO

RESUMEN

El propósito de estas páginas es brindar al lector que se inicia en los estudios ciberculturales una visión básica pero rigurosa de los principales autores de referencia que tanto en el ámbito global como en el ámbito latinoamericano han abordado el concepto lo virtual y otros propios del área, como ciberespacio, cultura y comunicación.

Se presenta una propuesta de hoja de ruta para el desarrollo de los estudios ciberculturales en América Latina, en la medida en que existe una ausencia de sistematicidad en las miradas latinoamericanas que sobre el objeto de estudio cibercultura se han llevado a cabo hasta el momento.

Palabras clave: virtual, cibercultura, ciberespacio, comunicación.

ABSTRACT

The purpose of this paper is to provide a basic but thorough overview of the main references that have approached the concept virtual reality and other concepts belonging to the cybercultural studies, such as those of cyberspace, culture and communication.

It also presents a roadmap for the development of cybercultural studies in Latin America, to the extent that there has been a lack of consistency in the Latin American views on the subject that have been carried out so far.

Key words: , Virtual Reality, cyberspace, cyberculture, communication.

1. EL CONCEPTO "LO VIRTUAL" EN EL MUNDO

1

Pierre Lévy aborda la problemática de lo virtual en su libro *Qué es lo virtual*. En esta obra, publicada en francés en 1995, años antes de que el uso del término se viera sometido a la hiperinflación en la que se encuentra en la actualidad, Lévy sostiene que muchos de los procesos que hoy calificamos como virtuales han existido desde siempre, y que sólo por la explosión de las nuevas redes de comunicación digitales se justifica la revisión de este término dentro del ámbito de la filosofía, las ciencias sociales y la teoría de la comunicación.

Lévy acude a la etimología del término para desarrollar su argumentación. El adjetivo *virtual*, del latín *virtus*, suma al nombre que acompaña la cualidad de *ser en potencia*, ser que no se ha desarrollado en toda su fuerza y extensión. Lo virtual existe, pero existe en potencia, por lo tanto necesita actualizarse. La actualización es el paso de ser en potencia a ser en acto. No debe confundirse con el binomio posibilidad-realidad. Lo posible ya existe, aunque no lo haga materialmente. Lo real es lo posible convertido en materia, y esa conversión no requiere ninguna alteración de la naturaleza del objeto. Lo virtual, por el contrario, sufre una alteración cuando se actualiza.

La definición de Lévy presenta lo virtual como el conjunto de problemas que acompañan al objeto. Problemas que se resuelven exclusivamente tras un proceso de actualización. Lo virtual es la red de problemas que rodean a un determinado objeto cuya resolución pasa obligatoriamente por la actualización. Por ejemplo, la gramática de la lengua materna consiste en un vocabulario o lexicón (una especie de diccionario portátil), más una serie de reglas sintácticas que nos permiten la formación de un infinito número de oraciones. Ese mecanismo es en sí mismo un problema en el sentido

que lo muestra Lévy. Sólo cuando escogemos ciertas unidades del paradigma morfológico y las ponemos en funcionamiento, elaborando un enunciado que siga las reglas sintácticas de nuestro idioma, se resuelve el problema. El sistema gramatical de nuestra lengua materna es entonces un sistema virtual, que se actualiza cada vez que, como hablantes, construimos sintagmas, oraciones o textos.

Todo objeto o entidad puede tener, para Lévy, una versión virtual y una versión actual. Todo texto es, en sí mismo, un objeto virtual, puesto que, por su naturaleza generadora de múltiples sentidos, es un objeto en potencia. Cuando un lector concreto abre las páginas de un texto, lo actualiza; es decir, emite de entre la multiplicidad natural de horizontes de sentido de la obra, aquella interpretación concreta y única que está de acuerdo con sus posibilidades, sus intereses, sus prejuicios, sus saberes, etc. Sea como sea, la diversidad de modos de comprensión del texto se resuelve en una interpretación o solución a ese gran problema de la virtualidad que conocemos como texto.

Se hace necesario señalar que los objetos virtuales pueden mantenerse naturalmente en la virtualidad sin ser actualizados, ya que necesitan de un sujeto –que podemos llamar actante– que se responsabilice de ese proceso de actualización. Una semilla puede actualizarse en una planta, pero también puede quedarse eternamente en forma de semilla si las condiciones no son las adecuadas, o si no existe un actante que colabore con el proceso de actualización (que la siembre en una maceta, la riegue, la abone, etc.). Lo virtual no se actualiza de manera natural, se requiere de un sujeto, actante o interpretante que esté interesado en resolver o actualizar el problema de base: lo virtual.

Un programa informático está configurado de manera virtual, en la medida en que en él están previstas todas las posibles acciones del usuario, ya se trate de errores en su manejo, desconocimiento del funcionamiento del programa, ignorancia de las instrucciones de uso, etc. El programa-problema, si está bien construido, debe responder a las acciones o movimientos

de cualquier posible usuario que lo actualice. Así, el éxito de un programa informático dependerá del modo en que responda a las actuaciones –actualizaciones- de un número enésimo de usuarios.

El proceso de virtualización es, como hemos dicho, el proceso inverso al de la actualización. Virtualizar un objeto o entidad significa hallar en él la red de problemas que lo acompañan. Consiste en pensar el objeto como un problema. Una dirección de correo electrónico es el resultado de un proceso de virtualización de una dirección de correo postal tradicional, localizada en un tiempo y en un lugar determinados. Mientras que la segunda se define por una relación con lo material –un tiempo y, sobre todo, un lugar-, la primera se halla desterritorializada o, lo que es lo mismo, se halla en todas las partes. Y lo más sorprendente, no ocupa ningún lugar en el espacio físico. Todo el material que se encuentra colgado en la red Internet se encuentra moviéndose de un lado a otro de la red, del mismo modo que una llamada de teléfono transcurre en la red telefónica. Pero, ¿es la red acaso un lugar? Un grupo de amigos que se reúne en la red a conversar, lo hace cada uno de ellos desde diferentes lugares físicos, pero todos coinciden ahí, en ningún espacio físico. El territorio de la red es un territorio virtualizado, diferente al territorio material que pisan nuestros pies. Es un territorio inmaterial o virtual en el que los tiempos se sincronizan. El momento en el que los amigos conversan en la red es un punto de sincronización temporal.

2

El teórico del diseño Tomás Maldonado no liga el fenómeno de lo virtual a los progresos tecnológicos de las últimas décadas. En su obra *Lo real y lo virtual*, publicada en 1994, señala que lo virtual es un núcleo problemático que puede ser abordado desde diferentes áreas de conocimiento más allá de las áreas estrictamente tecnológicas: la filosofía, la epistemología, la comunicación, y otras como la historia del arte o los estudios sobre la cultura.

Maldonado define lo virtual como un proceso de desmaterialización de la realidad. En este sentido, lo virtual aparece a medida que la materia se va afectando, desapareciendo. Si bien el concepto materia es problemático a nivel de la microfísica, en un nivel macrofísico –el nivel en el que aún podemos tocar las cosas-, Maldonado acepta la acepción tradicional de materia como aquello “que es palpable, resistente, que se mueve por el espacio” (Maldonado, 1994, 12). La desmaterialización –que asume una materia preexistente- consiste en la pérdida de la materia de la realidad que nos rodea. En otras palabras, los objetos materiales que nos rodean son sustituidos por objetos inmateriales. Esta teoría de la desmaterialización, en la que algunos han puesto sus peores augurios, debe ser sometida a discusión, puesto que todo proceso de desmaterialización –o de virtualización¹- tiene unos límites.

Esquivando los problemas filosóficos referidos a si existe o no la realidad material, o la relación que hay entre materia y mente, Maldonado toma de la física clásica el concepto de objeto material como aquel que posee las características de permanencia e individualidad. Una vez vueltos explícitos estos conceptos, para Maldonado es innegable el proceso activo en el que actualmente estamos inmersos, consistente en la desaparición gradual de la permanencia y la individualidad de los objetos materiales del mundo, y en la aparición de lo que conocemos como realidad virtual. Dicho en palabras más sencillas, a medida que pasa el tiempo tiende a acortarse el ciclo de vida material de los objetos, de tal forma que pasan a ser sustituidos por una versión virtual de los mismos. Este proceso es obviamente mucho más rápido en los países altamente industrializados.

Situado en estos parámetros, se pregunta Maldonado hasta qué punto es aceptable la hipótesis defendida por muchos autores en el sentido de que está llegando una nueva edad mundial –que se desarrollará a lo largo de todo el siglo XXI- caracterizada por la ausencia de lo material y de lo físico, es decir, por la preeminencia de lo virtual. Para Maldonado, esta hipótesis está más

cerca de la especulación que de la intuición. Las posibilidades del hombre en la historia se han demostrado asombrosas, sin embargo, en este caso, esas hipótesis rayan en la exageración. Algunos aspectos de la realidad jamás podrán virtualizarse. Señala Maldonado que:

Se olvida que nuestra relación de la experiencia individual y colectiva con el carácter físico del mundo no puede anularse con un golpe de varita más o menos mágica [...]. Guste o no guste, estamos condenados, como todos los seres vivos, a contar con nuestro carácter físico y con el carácter físico del ambiente (1994, p. 15).

Según esto, es ingenuo pensar que algún día el hombre pueda –o desee– desembarazarse de ese *querer tocar con las manos* las cosas de este mundo. Cuando el hombre desea alejarse del mundo material más tangible, adopta una actitud mística, pero hasta después del trance más espiritual, a los poetas y a los místicos nos les queda más remedio que volver a posar los pies sobre la tierra.

Para Maldonado es un hecho que vivimos en la era de la información y que esa información fluye en redes virtuales. Aún es un problema no resuelto el de la naturaleza de la información. ¿Es la información una materia? Norbert Wiener ya propuso su personal respuesta a esa pregunta: “La información es información, no materia o energía” (Wiener, 1998, p. 216). No es de extrañar entonces que en esta época que vivimos, caracterizada por la saturación de información en redes, este proceso nos haga percibir cierta sensación de virtualización de todo lo que nos rodea.

Maldonado examina la relación entre lo material y lo inmaterial -o virtual- para caracterizarla como de mutua interdependencia. En definitiva, todo aquello que se vuelve virtual tiende a presentarse como una buena copia de algo material que le es previo. Las cosas virtuales son simulacros de las cosas materiales previas. Al proceso de virtualización de la materia, Maldonado lo denomina “fantasmagorización” (1994,

17), ya que la realidad virtual es un fantasma de la cosa real primera.

Maldonado se interroga acerca del porqué de ese interés de la sociedad actual por volverlo todo virtual. Si ya existe una realidad primaria, originaria, ¿cuál es la causa de la predilección moderna por sustituir esa realidad? El filósofo polaco Stanislaw Lem (Maldonado, 1994, 18) formula una teoría al respecto, llamada Fantasmática, que debería indagar sobre el porqué de que nuestra sociedad haya terminado por encapricharse con un modelo de mundo “en el que por principio y sin excepción es válida la regla de que nadie pueda sentirse seguro de vérselas con la realidad natural” (Maldonado, 1994, p. 18).

Lem acude al ejemplo literario. Cuando el cine surge, la intención inicial es dar cuenta de las cosas del mundo, ser testimonio de los hombres y los objetos de una época. Sin embargo, a medida que la historia del cine se va desarrollando, se hace más fuerte una corriente cinematográfica: la ciencia-ficción, cuyo objetivo es volver estético todo un mundo maravilloso e inmaterial que sólo existe en la imaginación de aquel que lo concibe. Se hace atractivo entonces mostrar en la pantalla objetos imaginados, irreales, inmatrimales (aunque para ello el cineasta tenga que tornarlos materiales ante la cámara, lo cual reafirma esa ligazón entre lo material y lo virtual que señalábamos líneas arriba). Pensemos en las películas del espacio exterior o en los filmes de terror. Este hecho nos lleva a la siguiente conclusión: el hombre actual acepta sin ningún trauma lo maravilloso. Cualquier tipo de ficción es, por tanto, un ejercicio de desmaterialización o virtualización de la realidad.

Volviendo a la pregunta que nuestro autor se hacía acerca de la marcada simpatía del hombre por lo virtual, Maldonado propone la siguiente hipótesis: una vez superada la exclusividad de la naturaleza verbal del lenguaje, surgen otros modos de representación del mundo, caracterizados por su iconicidad. Pensemos en las imágenes visuales en general y, en particular en las tecnologías que las fijan en el tiempo, como el cine o la

fotografía. El grado de desarrollo de estas tecnologías ha sido tal, que las representaciones o copias de los objetos materiales han logrado un punto de perfección en el que cada vez resulta más difícil distinguir la realidad de la copia. La sociedad se ha transformado hasta el punto de que se maneja más cómodamente con las representaciones de la realidad que con la realidad misma. Para Maldonado es posible demostrar, con base en la historia de las artes plásticas y del teatro, que desde el siglo XV el hombre ha buscado en sus representaciones reproducir fielmente la verdad y la naturalidad que poseen los objetos reales que se representan. Es posible, sin embargo, confrontar este modo de comprensión con el de otros autores que conciben toda representación como una metáfora o símbolo del objeto original. De cualquier modo, para Maldonado ha existido en estos cinco últimos siglos un afán por imitar la naturalidad de los seres y los objetos.

Dicho esto, la familiaridad del hombre actual con el mundo virtual es comprensible desde una familiaridad de ese mismo hombre con el mundo de las representaciones o, por decirlo en un lenguaje más propio, con el plano semiótico del mundo. Recordemos la ya clásica definición pierciana de signo: *aliquid stat pro aliquo*. El mundo semiótico, el mundo de las representaciones, de las sustituciones, es el mundo de la virtualidad. El espejo, la literatura, la escritura, el cine y el teatro, las artes plásticas, la fotografía y muchos otros modos de representación son así productores de realidades virtuales.

En cuanto a este concepto, el de realidad virtual, Maldonado muestra muchas reservas con respecto al modo en que ha sido tratado hasta ahora. De hecho, juzga de manera negativa el tratamiento que se le ha dado al concepto en los medios de comunicación, como si se tratara de algo comprendido y resuelto cuando, al contrario, las realidades virtuales son objeto de investigación en las universidades de todo el mundo y se hallan en un estado inicial de comprensión. Maldonado critica esa versión que manejan los medios de comunicación que asegura que ya vivimos en una sociedad virtualizada, invadida por lo virtual. Esto, que podría ocurrir en el

futuro, no es así en la actualidad. Los videojuegos, los simuladores y otras tecnologías pueden, temporalmente, incluirnos en un mundo virtual, en el que todo pareciera ser real, pero no hemos llegado al punto de confundir la realidad con la copia; y, según Maldonado, ésta será la señal que nos indicará que vivimos en una sociedad virtual. Sin embargo, lo que más interesa a Maldonado es el modo en que la realidad virtual pueda ser aceptada por la gente. Entiende que dentro de un abanico enorme de posibilidades, parece haber dos bloques antagónicos al respecto: un grupo que podríamos calificar como integrador, que cree que todo el mundo tecnológico virtual se integrará naturalmente en la realidad material, lo cual llevará a una mejora en las condiciones de vida de la gente; y un segundo grupo que podríamos tildar de evasivista, que buscará en la realidad virtual el escape de la realidad material. Este segundo bloque va a basarse en el concepto de ciberespacio acuñado por primera vez por el autor de ficción W. Gibson en 1984 y que van a utilizar profusamente muchos grupos de investigación universitarios en Estados Unidos y Canadá. No es de extrañar que estos grupos tomen como referencia a figuras como Santa Teresa de Jesús o San Juan de la Cruz, porque van a entender el ciberespacio como el lugar de la fuga de lo material hacia lo virtual³, o dicho de otra manera, el lugar donde es posible ser quienes no somos pero quisiéramos ser. El futuro nos dirá si esta especialización que el hombre actual está logrando en el plano de lo virtual lo llevará a un empobrecimiento o a un enriquecimiento en su relación con el mundo real. Maldonado plantea -esperando que sea la segunda opción la que finalmente se dé, y que la realidad virtual nos ayude a conocer mejor la realidad real- un modo de comprensión de lo virtual como un laboratorio de experimentación cuyas investigaciones expulsen propuestas de mejora para la realidad material. Pensemos, por ejemplo, en simulaciones que pretendan lograr la democratización de la sociedad, la solución de conflictos bélicos, en la cura de ciertas enfermedades, en la exploración de la naturaleza. En cualquier caso, el ciberespacio puede ser útil al hombre en la medida de sus intereses y finalidades últimas. El ciberespacio no es más que un espacio

ilusorio que adopta las reglas de juego del mundo real y que nos permite jugar a equivocarnos en un mundo donde los errores no afectan a los hombres reales de carne y hueso.

Dependerá de nosotros que en el futuro hagamos de estos medios un uso alienante en nombre de una ideología de la desmaterialización universal o bien, en cambio, como sostengo que debería hacerse, un uso que explote al máximo el formidable potencial cognoscitivo, proyectivo y creativo del hombre en su relación con el mundo. Se trata, no de una *fuga mundi*, sino de una *creatio mundi* (Maldonado, 1994, p. 90).

3

Quéau define el entorno o mundo virtual como una base de datos gráficos interactivos, explorable y visualizable en tiempo real, en forma de imágenes tridimensionales de síntesis, capaces de provocar una sensación de inmersión en la imagen (Quéau, 1993, p. 15). Lo virtual tiene que ver entonces con los sentidos, ya que dentro de este entorno, nuestras sensaciones son similares a las que se producen en un entorno real.

Para Quéau, hemos de tomar en serio los mundos virtuales. En 1993, este autor pronosticó que a finales del siglo XX el uso de un simulador del tipo del casco virtual iba a estar tan extendido que se constituiría en uno más de los muchos aparatos portátiles y cómodos accesibles para el gran público.

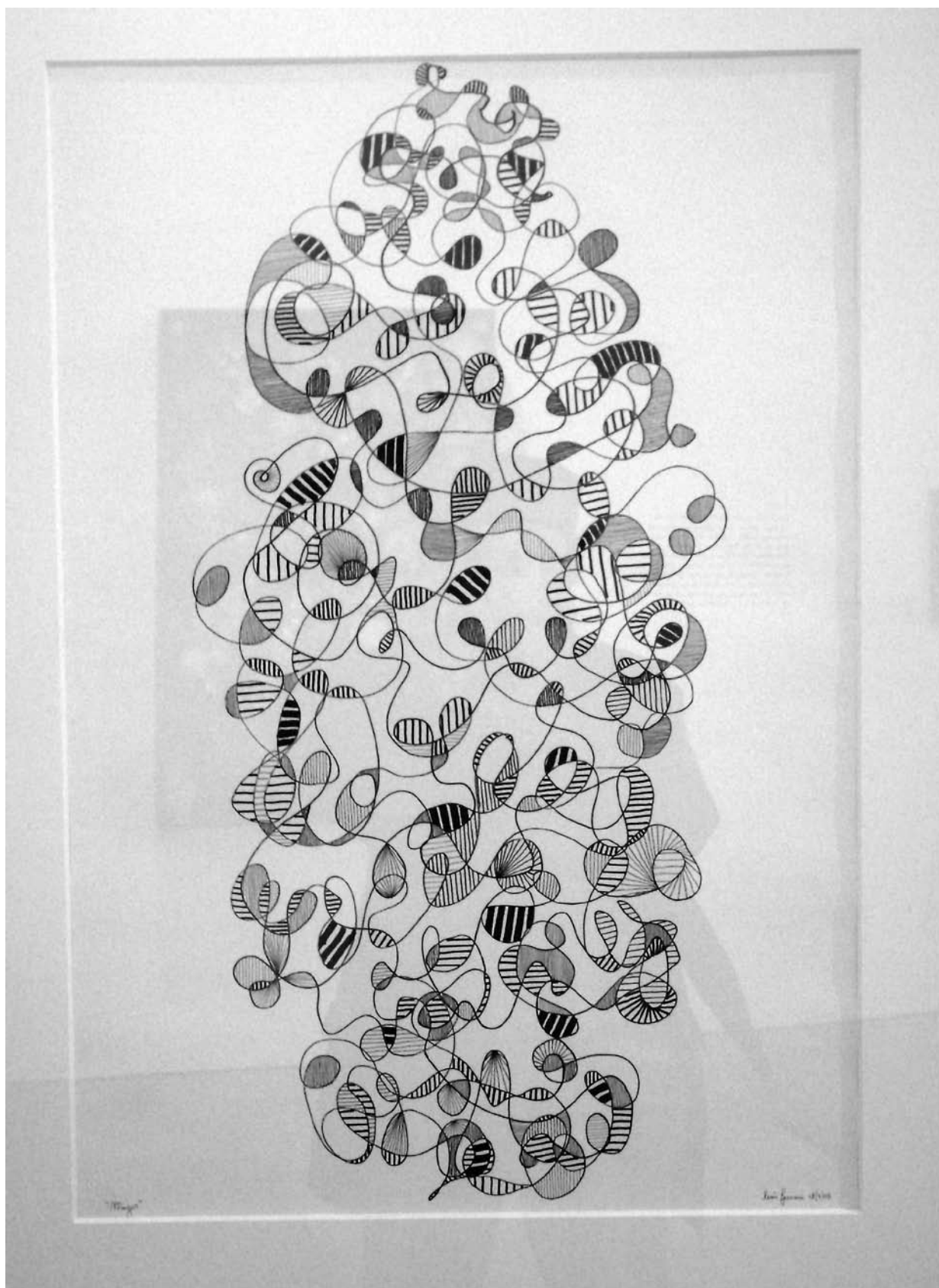
Lo virtual amenaza nuestra idea de lo real. De pronto, la acepción tradicional de realidad queda en suspenso. Las realidades virtuales, por más que sean ilusiones creadas artificialmente por máquinas, se muestran como reales ante nuestros ojos. Es posible caminar, volar e incluso tocar dentro de una simulación virtual. Y cuando ésta ha acabado, nuestra sensación es que todo ha ocurrido de verdad.

¿Qué posibilidades permite esto? Para Quéau, siempre que se empleen con perseverancia e inocencia, las experiencias virtuales son instrumentos de aprendizaje, de experimentación, de aprehensión de nuevos espacios. Quéau entiende que lo virtual va a tener un desarrollo acelerado, en la medida en que la gente va a desear verse inmersa en estas nuevas formas de diversión, formas que la televisión o el cine no pueden proveer. A diferencia de las anteriores formas de entretenimiento tecnológico, aquí el cuerpo no es un agente pasivo, sino el agente activo, motor de la situación. En este sentido, se posibilita el paso de ser espectador a ser actor.

Las técnicas virtuales transportan el cuerpo del espectador-actor al seno del espacio simulado, le ofrecen el medio más natural de incorporar las nuevas imágenes, de vivirlas desde dentro. Lo proyectan a un universo simbólico y real, que él puede ligar o desligar. El espectador puede adoptar el punto de vista del misil o de la mantis religiosa, animar el cuerpo de la campeona de gimnasia, encarnarse físicamente en los dedos del pianista o en las fauces del león (Quéau, 1993, p. 18).

La simulación⁴ virtual, que no puede tener el mismo estatuto de realidad que la realidad real, merece ser considerada un tipo de realidad intermedia. Ante estas dos versiones de realidad, sólo quedan dos opciones: una, asustarnos frente a este nuevo modo de comprensión de la realidad; otra, adentrarnos de manera apasionada en este nuevo modo de entender el mundo que nos rodea. El interés por lo virtual, desde luego, no existe sólo en el plano tecnológico. Reside en el plano filosófico y estético del problema. Algunos problemas clásicos de la filosofía como el espacio, los números, el tiempo o el lugar, deberán ser reevaluados desde el paradigma virtual. Pensemos, por ejemplo, en el último de ellos: el lugar.

Los lugares de los sistemas virtuales de representación son lugares ilusorios, lugares que no existen en la realidad. ¿Dónde están entonces estos lugares y cuál es su naturaleza? No están en ningún sitio, puesto que podemos recrearlos en cualquier parte. Podemos llevarlos con nosotros a donde queramos. Por otra parte,



Obra del artista argentino León Ferrari / Museo de Arte del Banco de la República. Retrospectiva.

no tienen que ser necesariamente como los lugares reales. Pueden adquirir formas diferentes a las acostumbradas, no tienen por qué seguir la misma lógica coherente de los lugares mundanos. Estas características de los lugares virtuales obligan a revisar las explicaciones clásicas de la filosofía acerca de categorías como las mencionadas.

La palabra *virtual* no puede negar sus raíces. Del latín *virtus*, significa fuerza, energía, impulso inicial. Lo virtual no es una ilusión, sino una forma de realidad. Es aquello que permite que algo -una causa- pueda convertirse en, transformarse en, o provocar un efecto. Lo virtual es un acto: el paso de un estado 1 a un estado 2. El mueble está entonces virtualmente contenido en el tronco del árbol, o la estatua está virtualmente contenida en el trozo de mármol. En todo efecto está contenida su causa, y eso es fruto de la *virtus* del objeto. Para Quéau, lo importante de esto es apreciar que todo objeto posee virtualizaciones de sí mismo, es decir, que los objetos no se realizan totalmente hasta que no son virtualizados, hasta que no se halla la virtud que vive dentro de ellos. La *virtus* de todo objeto es su prolongación hacia otras formas de ser.

Por todo ello, para Quéau los mundos virtuales deben ser actualizados. La bondad de los mundos virtuales es que nos permiten alcanzar fines. Es en los mundos virtuales donde el hombre debe ponerse trampas, lanzarse retos, someterse a situaciones límite, de tal modo que los resultados de esas pruebas permitan abordar con posibilidades de éxito los problemas diarios del mundo real.

¿Qué es lo real? Para Quéau, “lo real es aquello que se nos resiste” (Quéau, 1993, p. 43). La realidad no depende de que lo que argumentamos de ella. Es indiferente a nosotros y no nos considera. Nosotros, sin embargo, tenemos que vivir dentro del marco que la realidad nos permite. No podemos obviarla ni prescindir de ella. ¿Y lo virtual? Lo virtual, por el contrario, no se nos resiste. Es maleable y podemos manejarlo a nuestro antojo. No sigue siempre las mismas reglas y sus límites no son fijos, sino flexibles. En los mundos virtuales cabe lo azaroso, lo caprichoso,

lo incoherente, porque están elaborados por nosotros, a partir de nuestros intereses, nuestros caprichos, nuestra búsqueda y hasta nuestro sentido del humor. Los mundos virtuales son correlatos de nuestro mundo interior, compuesto por diferentes logos que entran a veces en discusión entre sí, y que en muchas ocasiones no siguen las leyes del logos de la realidad. En lo virtual, por ejemplo, dos o más sujetos pueden ocupar exactamente el mismo lugar. Pensemos sólo en los programas que permiten a los astronautas prepararse para sus viajes fuera de la órbita gravitacional. En estos mundos virtuales, las leyes de la física pueden ser suspendidas, y el astronauta puede anticipar las sensaciones que su cuerpo experimentará en el vacío.

Aquello que llamamos ciberespacio o espacio virtual es, antes que nada, un espacio a secas. Una vez que en ese espacio se tracen las rutas de comunicación, es decir, se fije el logos o el lenguaje que dará sentido y caracterizará a ese espacio, podremos hablar de ciberespacio. Porque lo importante aquí son los caminos y las orientaciones que permita el espacio: sus reglas de juego, las múltiples posibilidades que permitan las autopistas del ciberespacio. De ahí que sea tan importante hablar de navegadores que nos conduzcan por los caminos de la red. Es necesario aprender a desplazarse por las vías del ciberespacio. En él se puede vagar sin rumbo, o ir directo al destino con agudeza. El espacio virtual no siempre es individual, a partir de unos acuerdos mínimos, en él puede concurrir un número ingente de seres con intereses comunes, con espíritu colaborador.

¿Qué es en definitiva lo que aporta lo virtual respecto de lo real? Para Quéau, lo virtual no pretende sustituir lo real, sino representarlo. Al representar la realidad podemos, además, representarnos a nosotros mismo junto a ella, con el fin último de comprenderla y comprendernos mejor. En esta situación logramos ser al mismo tiempo sujetos participantes de las acciones, así como objetos de estudio y análisis.

Creemos que lo virtual puede facilitarnos la tarea de ponernos en contacto con lo real, ahorrándonos los

pesados rodeos de lo real, suprimiendo el peso de los temores y atenuando la rigidez de las costumbres ligadas a la materialidad de los entornos reales. Los foros virtuales son lugares posibles para debates generales de ideas, sin fronteras, sin obligaciones; son ocasiones de intercambios en todas las direcciones, sin pérdida de energía (Quéau, 1993, p. 46).

Esta cualidad representacional de los mundos virtuales no puede más que volvernos más inteligentes. Lo virtual permite lo ideal, lo modélico, y dentro de estos parámetros de ensayo sería absurdo que el hombre no utilizara este "despliegue de virtudes" de lo virtual para mejorar su vida, la del resto de seres y la realidad misma.

Quéau concluye advirtiéndolo sobre el riesgo de caer en un excesivo optimismo. Lo virtual ya genera problemas específicos en lo que tiene que ver con nuestras relaciones en el ciberespacio, los modos de comprensión de conceptos fundamentales que surgen en la convivencia virtual, como los derechos y deberes de los sujetos participantes de la red, la responsabilidad de las acciones, el anonimato o la verdad. ¿Qué concepto de ética debe surgir tras la extensión de lo virtual? Corresponde a nosotros, los que hemos decidido adentrarnos en otro modo de la realidad, aprovechar al máximo los beneficios de nuestra cultura, de nuestra historia, de nuestros errores, para fijar desde ya una moral virtual, una filosofía capaz de elevar dignamente nuestra estancia en los mundos virtuales y aislar estas nuevas comunidades de los vicios mundanos que en el pasado hemos sufrido en carne y hueso.

2. EL CONCEPTO "LO VIRTUAL" EN AMÉRICA LATINA

Para el caso latinoamericano, más allá del texto de Alejandro Piscitelli *Ciberculturas en la era de las máquinas inteligentes* (1995) no ha habido, por parte de otros autores, un trabajo de sistematización de las propuestas sobre lo virtual, además de algunos acercamientos puntuales de autores en forma de artículos

en revistas académicas. Para dar una visión lo más amplia posible del estado del arte del concepto en América Latina, se presentan aquí tres de estos autores.

Paula Restrepo (2007) advierte sobre la dificultad de definir un concepto como el de cibercultura. Parte de la crítica a la costumbre tan extendida, en el plano de las ciencias sociales, las ciencias humanas y la filosofía, de poner a funcionar un concepto sin someterlo a una definición previa, algo que constituye una práctica absolutamente acientífica.

Las definiciones tradicionales que Restrepo cita son las de cibercultura como la cultura de Internet o como la cultura de los ordenadores. La segunda es la más amplia de las dos, puesto que engloba a la primera, y ésta es la razón que motiva a la autora a inclinarse por ella. La cuestión puede tal vez aclararse más cuando se hace evidente la relación entre las tecnologías informáticas y la cultura. La cibercultura es resultado de la interacción entre lo tecnológico, por un lado, y lo científico o teórico, por otro. Ni la ciencia ni la tecnología se dan de manera espontánea o abstracta, ambas surgen en contextos socioculturales y, a la vez, los transforman. Por esto, la cibercultura, como cultura, es el resultado del desarrollo tecnológico, derivado, a su vez, del desarrollo científico o teórico, y ella misma pone las condiciones para que los futuros avances tecnológicos y científicos sigan una ruta determinada.

Las siguientes son las tesis que desarrolla Restrepo en su artículo: primero, que la cibercultura genera diferentes posibilidades locales; segundo, que los límites conceptuales de la cibercultura son difusos, y, tercera, que es necesario reconceptualizar el cuerpo y el espacio (Restrepo, 2007, p. 3).

Respecto a la primera tesis, Restrepo entiende por cibercultura la "emergencia cultural que surge como consecuencia de la interacción entre el ciberespacio y la cultura" (2007, p. 3). El ciberespacio podemos entenderlo tal como lo definió el creador del término,

William Gibson, como el espacio imaginario existente dentro de los ordenadores. Si la cibercultura es la cultura que se crea en el ciberespacio, entonces es de esperar que entre la cultura tradicional y la nueva cibercultura comience a darse un diálogo que provoque que ambas culturas se afecten mutuamente. La manera de vivir de los seres actuales está cambiando a causa de los cambios culturales y ciberculturales. En conclusión, a diferencia de las posiciones que presentan la cibercultura como una cultura global, la cibercultura tiene una dimensión local que depende de las relaciones que esa cultura del ciberespacio mantenga con la cultura tradicional local. Así las cosas, no es lo mismo entonces el ciberespacio en Nueva York que en Bogotá.

La segunda tesis surge de la pregunta: ¿la cibercultura es únicamente la cultura del ciberespacio, o también es cibercultural la cultura de la realidad real (la realidad fuera de los ordenadores) por la fuerte influencia que la primera ejerce sobre la segunda?

Hay que entender, de nuevo, que el ciberespacio y el espacio real no se encuentran incomunicados entre sí. De igual modo, la cibercultura y la cultura tampoco se hallan aisladas la una de la otra. Son culturas interdependientes que se influyen mutuamente. Restrepo afirma que la cibercultura desborda el ciberespacio, lo cual no significa que lo desborde absolutamente, pero sí parcialmente. Por esto los límites de la cibercultura no son absolutamente definidos, sino difusos.

Por último, una vez asumida la influencia de la cibercultura sobre nuestras vidas, es un hecho que es necesario caracterizar cómo se manifiesta este nuevo paradigma cultural. La primera característica de este paradigma es la existencia de dos mundos paralelos: el real y el virtual. Nuestra existencia, entonces, es doble: una real, de carne y hueso, y otra virtual, electrónica (Restrepo, 2007, p. 6). La consecuencia principal de esta dualidad ontológica obliga a una reconceptualización del cuerpo humano. Inventos como el robot,

el cyborg, la inteligencia artificial, demuestran que la pregunta sobre el cuerpo estará en el futuro de la época que nos ha tocado vivir.

Los aportes de Restrepo, si bien en ciernes, representan una puerta abierta para la profundización de lo virtual en Colombia y América Latina.

Para Bibiana Apolonia del Brutto, la globalización está a la altura de los grandes cambios trascendentales en la historia del hombre. Para el caso latinoamericano, su aparición junto a otros credos como la ciencia y el mercado ha trastocado el carácter de nuestros países en las últimas décadas. Los valores actuales tienen que ver con la velocidad, el cálculo económico, la practicidad y la utilidad. Todos ellos parecieran haber contribuido al olvido de la ética y la convivencia en sociedad. El hombre es hoy un ser hiperindividualista que en nada se parece al ser social y tradicional que solía ser.

La apertura de fronteras, en lo que concierne a las comunicaciones en red, ha alterado el modo de relacionarse de los hombres: el intercambio de objetos pero también de culturas, las identificaciones entre sociedades lejanas constituyen lo que se llama globalización cibernética. En América Latina se ha pasado de una situación más que precaria, en lo que tiene que ver con el acceso a cualquier tecnología, a otra situación febril en la que las nuevas tecnologías de la información se introducen en comunidades apartadas y rurales. No pueden dejar de señalarse los enormes cambios que Internet ha introducido en estas comunidades y los que están por llegar, al ser éste el soporte tecnológico que mayores alteraciones ha supuesto en el ámbito mundial en los últimos tiempos.

Hay que entender este fenómeno en una doble vía: si por una parte Internet ha traído una transformación en las costumbres, que han pasado de estar ancladas a lo local a estar situadas en lo global (comunidades virtuales), produciendo un alejamiento entre los seres pertenecientes a una comunidad geográfica, por otra parte, ha conseguido acercar a usuarios de diferentes

latitudes y servicios. Internet ha cambiado fundamentalmente los roles de las personas en su plano personal y privado, así como en sus modos de interrelación.

Hoy, Internet es la más visible de las ciberculturas (Brutto, 2000), puesto que permite intercambios mutuos entre todas las personas del planeta, independientemente de la cultura, nacionalidad, lengua o religión a la que pertenezcan. Todo tiene cabida en la red, de tal forma que tiene la capacidad de destruir fronteras, al no estar situada geográficamente en el mundo físico, sino en el mundo virtual. Para Del Brutto, con realidad virtual

se designa al conjunto de robots o a las actividades complejas creadas por el hombre, que asemejan a las acciones externas de los hombres que casi forman parte humana, pero que no lo son. En este sentido lo virtual es asimilado a la mecánica y puede formar humana. Lo virtual es parte de un imaginario de la cibercultura. (Brutto, 2000).

Por ello la red Internet no es sólo un soporte comunicativo, sino un medio que genera imaginarios sobre modos de interacción entre los seres humanos. En este medio, la palabra es el principal punto de contacto en las interacciones.

Dentro de las relaciones virtuales, es necesario replantear los términos de lo público y lo privado. Desde un punto de vista tradicional, lo público tenía que ver con el hombre ciudadano, frente a lo privado que tenía que ver con lo familiar, lo íntimo, lo doméstico. Ambos términos merecen una reconceptualización. La opinión pública que tradicionalmente se formaba a pie de calle, en los bares, en las escuelas o en los periódicos, hoy se expresa en las comunidades virtuales, es decir, en las propias casas de los cibernautas. Los hogares están hoy conectados con otros hogares geográficamente alejados, y la tecnología le permite al usuario acceder directamente al salón de cada uno de esos hogares, es decir, introducirse en el ámbito de lo privado. Esta es la transformación que provoca Internet: la alteración del plano privado a un plano público, observable por

todos. Hasta tal punto esto es cierto, que la forma tradicional romántica de conocerse los hombres y las mujeres ha sido sustituida por los encuentros en la red. Las relaciones que surgen de la red parecieran anecdóticas y, sin embargo, los datos registran el aumento sistemático de esta forma de relacionarse con el sexo deseado. Es necesario que la semiótica general admita entre sus dimensiones una semiología del lenguaje amoroso en la cibercultura.

Las relaciones de amor en el ciberespacio son sólo la punta del iceberg de un nuevo modo de entender las relaciones humanas. El espacio virtual permite nuevas potencialidades en el amor, pero también en la amistad, en las inquietudes profesionales o intelectuales. Pero fundamentalmente abre la posibilidad de observar -y ojalá interpretar- como en un espejo los cambios que está sufriendo el mundo físico a nuestro alrededor.

Daniel Moncada (2003) señala la necesidad de escapar de la tendencia de los últimos años, en los estudios sobre la cibercultura, de presentar el objeto en forma de beneficios y perjuicios de esta nueva cultura, para pasar a abordar los estudios ciberculturales dentro del ámbito de los estudios culturales.

En su artículo, Moncada realiza en primer lugar una conceptualización necesaria de algunos términos propios del campo de la cibercultura. En segundo lugar, presenta la posible aplicabilidad de los estudios culturales sobre el campo de la cibercultura, a la vez que esboza una metodología que permita esta aplicación concreta.

El concepto de cultura se define como el conjunto de realidades simbólicas, es decir, como el conjunto de imaginarios que dirigen nuestra manera de vivir, nuestra identidad como pueblo y nuestra nacionalidad. La cultura está constituida por toda la red de relaciones sociales, políticas, económicas y educativas del hombre. Otro concepto relacionado con el de cultura es el de globalización, entendido como un movimiento

de descentralización (puesto que deslocaliza las culturas) y de hibridación (ya que permite la comunicación entre culturas lejanas en el espacio). Estos movimientos son dirigidos desde lo económico. El concepto globalización nos lleva al de comunicación, ya que el primero se caracteriza por las múltiples relaciones sociales establecidas entre individuos y pueblos, y sustentadas sobre procesos de comunicación entre culturas.

En cuanto al concepto cibercultura, el autor la define como la cultura que se crea en ese lugar metafórico que es el ciberespacio. Por último, los estudios culturales se presentan como aquellos que prestan su atención no a la cultura elitista, sino a la cultura popular; estos estudios son interdisciplinarios y se enfocan en las relaciones de poder.

¿En qué medida pueden los estudios culturales intervenir en el ámbito de la cibercultura? Moncada entiende que en la medida en que los estudios culturales analizan las relaciones entre cultura y política, y que la cibercultura expresa un orden nuevo de poder, entonces a los estudios culturales le interesa esa estructura de poder. Es en la cibercultura donde hoy se generan nuevos símbolos culturales y donde estos se venden y se consumen. La propuesta metodológica de Moncada consiste, por lo tanto, en “construir una matriz cultural donde se puedan cruzar categorías e indicadores que permitan el análisis de elementos de lo cultural en el contexto latinoamericano con elementos relativos a la nueva cultura informática” (Moncada, 2003, 7). Esa matriz estaría compuesta por categorías como sistema económico, sistema cultural, sistema político y sistema educativo; y por indicadores como los agentes (los productores de bienes culturales), las prácticas ciberculturales, las instituciones que intervienen en la cibercultura, los símbolos que ahí aparecen, los lugares y formas de encuentro en el ciberespacio, las dimensiones sociales de las comunidades virtuales y las redes. El cruce de categorías y de indicadores permitiría una adecuada interpretación y caracterización de la cibercultura en

el contexto latinoamericano. La propuesta de Moncada es un proyecto para llevarse a cabo en el futuro.

3. UNA HOJA DE RUTA PARA EL DESARROLLO DE LOS ESTUDIOS CIBERCULTURALES EN AMÉRICA LATINA

Como hemos visto, la producción crítica en torno a la cibercultura ha sido considerablemente más amplia en Europa que en América Latina. Si bien es fundamental contar con aquellos para construir una visión primera de este campo, nos parece importante señalar la importancia de elaborar un punto de vista latinoamericano al respecto. Una mirada latinoamericana puede aportar nuevos sentidos, en la medida en que nuestra condición de países importadores de tecnologías virtuales, pero con condiciones políticas y sociales radicalmente diferentes a las europeas, permite hablar de una apropiación local de la cibercultura global, es decir, permite hablar de una cibercultura latinoamericana.

Si bien cada vez existen más datos fiables en cuanto al uso de las nuevas tecnologías de la información y de la comunicación en redes virtuales⁵ en América Latina, no existen trabajos que profundicen de manera crítica en torno a las prácticas culturales que surgen en estos dominios virtuales, y el modo en que estas influyen sobre la situación real de los latinoamericanos actuales.

Por todo esto, una consideración de la cibercultura como campo académico de estudio en América Latina habría de pasar por la apertura de los siguientes cuatro centros de debate:

A. OBJETO Y MATERIA DE LOS ESTUDIOS SOBRE CIBERCULTURA. METODOLOGÍA DE INVESTIGACIÓN SOBRE CIBERCULTURA.

En esta parte habrían de formularse las preguntas fundamentales que interesan a los estudios sobre la cibercultura: una definición del concepto para

América Latina; su relación con otros conceptos como el de comunicación o información; la influencia de la cibercultura sobre las actividades, los discursos y las prácticas del hombre latinoamericano; el análisis a cerca de los posibles mecanismos de poder que se ponen en juego dentro del ámbito cibercultural para el caso latinoamericano; la valoración de la apropiación que desde los estudios culturales se viene haciendo de todo lo relacionado con la cibercultura. Este componente es básicamente de corte teórico y metodológico.

B. LA CIBERCULTURA EN EL CONTEXTO CAPITALISTA.

Desde el área de la filosofía política, en este componente habría de investigarse la influencia que la cibercultura ejerce en el sistema capitalista actual, y el modo en que se dan las relaciones entre los países desarrollados tecnológicamente y los países en vías de desarrollo: ¿en qué condiciones se importan las nuevas tecnologías de los países del primer mundo?; ¿la importación de tecnología implica una neocolonización en las formas de pensamiento y de comportamiento? El problema de la ética y la normativización jurídica de las redes virtuales de comunicación e información serían asuntos correspondientes a esta parte del debate.

C. LAS FUERZAS SOCIALES EN LA RED INTERNET.

En este tercer componente habría de investigarse cómo son las posibilidades que se abren para los grupos reivindicativos de mejoras en el campo social con el advenimiento de las nuevas tecnologías de la comunicación y la información en América Latina; cómo es el uso que de este medio se ha hecho en los últimos años. Esto obliga a adelantar una reflexión profunda sobre el poder generador de cambios en el lenguaje, el cual debe ser asumido desde un punto de vista semiótico y, por tanto, iconocentrista, y no visto únicamente desde el punto de vista tradicional logocentrista, puesto que las tecnologías virtuales, como ya sabemos, superan notablemente la palabra como centro vital del discurso.

D. LAS ARTES EN LA CIBERCULTURA

En este último componente habría de llevarse a cabo una reconceptualización de lo estético dentro de este nuevo orden cibercultural. La definición y caracterización de la literatura, del diseño gráfico, de las expresiones visuales del ciberespacio, de la música, del performance, entre otras manifestaciones expresivas, habrían de ser actualizadas en su versión virtual. De otro lado, se debe abordar el problema de la autoría y el reconocimiento en el ciberespacio, las posibilidades de formas estéticas comunitarias; la vuelta sobre el problema de la libertad de expresión en un medio como Internet. En definitiva, se pretende abordar una redefinición de las formas artísticas en el nuevo mundo cultural que se ha creado en América Latina.

NOTAS

- 1 Maldonado considera los dos conceptos equivalentes.
- 2 Algo que está en lugar de algo
- 3 Véase la relación con la fuga mística de lo sensible a lo inteligible.
- 4 Quéau prefiere este término al de *realidad virtual*.
- 5 Es decir, en torno a las prácticas ciberculturales.

REFERENCIAS

- Brutto del, B. (2000). *Relaciones virtuales o reales*. En: *Analítica*. Consultado en Noviembre de 2009 <http://www.analitica.com/cyberanalitica/fractal/7988782.asp>.
- Instituto de Estudios Sociales Contemporáneos IESCO, 2008. Editorial Revista Nómadas 28. Bogotá. Universidad Central. Recuperado el 30 de Noviembre de 2009, <http://bibliotecavirtual.clacso.org.ar/ar/libros/colombia/iesco/nomadas/28/>
- Lévy, P. (1999). *Qué es lo virtual*. Barcelona: Paidós.
- Maldonado, T. (1994). *Lo real y lo virtual*. Barcelona. Gedisa.
- Moncada, D. y Vázquez, N. (2003). Los estudios culturales: una aproximación a la cibercultura. Ponencia presentada en el III Congreso Internacional Cultura y Desarrollo, La Habana, 9-12 de junio de 2003.
- Restrepo, P. La cibercultura: límites conceptuales, manifestaciones posibilidades locales. En: *Razón y Palabra*. Consultado en septiembre de 2007 <http://www.cem.itesm.mx/dacs/publicaciones/logos/cibersexo/textos/prestrepo.html>.
- Piscitelli, A. (1995). *Ciberculturas en la era de las máquinas inteligentes*. Buenos Aires: Paidós.
- Quéau, P. (1993). *Lo virtual. Virtudes y defectos*. Barcelona: Paidós.
- Wiener, N. (1988). *Cibernética y sociedad*. Sudamericana: Buenos Aires.