

CIBERCULTURA EDUCATIVA: UMBRAL ENTRE REALIDAD Y VIRTUALIDAD

EDUCATIONAL CYBERCULTURE: THRESHOLD BETWEEN REALITY AND VIRTUALITY

José Alejandro Bastidas Hernández
alejandrobastidas30@gmail.com

Nahir José Sequera Torres
nahirjose@gmail.com

Naira José Sequera Torres
nairajose@hotmail.com

Universidad de Carabobo, sede Aragua, Maracay, Venezuela

Recibido: 24/01/2018
Aceptado: 14/03/2018

Resumen

La cibercultura es un neologismo y aunque no es un término nuevo, poco se ha cimentado al respecto en el uso de las tecnologías de información y comunicación. El objetivo que se pretende es equiparar los estándares culturales del mundo real con los esquemas implícitos en el mundo virtual. Aplicarla podría orientar el adecuado uso de las Tics. Se utilizó el método hermenéutico, para interpretar los nexos existentes entre la cultura digital contemporánea y la Red de Internet; a través del arqueo bibliográfico, para enriquecer la arista educativa yuxtapuesta en la cibercultura del espacio digital.

Palabras clave: cultura, cibercultura, mundo virtual, educación.

Abstract

Cyberculture is a neologism and although it is not a new term, little has been established in the use of information and communication technologies. The aim is to match the cultural standards of the real world with the implicit schemes in the virtual world. Applying it could guide the proper use of ICT. The hermeneutic method was used to interpret the links between contemporary digital culture and the Internet Network; through the bibliographic archiving, to enrich the educational edge juxtaposed to the cyberculture of the digital space.

Keywords: culture, cyberculture, virtual world, education.

1. Introducción

La cultura tiene su origen en las ciencias sociales, pero su concepto repercute más allá de las disciplinas sociales, como en el caso de las ciencias aplicadas, específicamente la tecnología. Esto se debe a que la cultura tal y como se conoce en el mundo real determina el conjunto de formas y expresiones en las relaciones de una sociedad determinada. De forma similar, la cibercultura, también debería determinar el conjunto (en este caso) de iconos y configuraciones de las interacciones de la sociedad digital. Surge así, el umbral entre el mundo real y el mundo virtual.

Siguiendo este enfoque, se escaneó el término cultura, en sus definiciones clásicas y contemporáneas, para luego adentrarse al ciberespacio y a los mundos virtuales que se hallan en éstos, como nueva forma societal de las tecnologías de información y comunicación. Una vez descritas las distintas sociedades, se hace una interpretación sumergida de la cibercultura, tema principal de esta reseña, para sacar provecho de la misma en lo que respecta a su transversalidad educativa.

2. Escaneando la Cultura

Cultura es un término que encierra diversas acepciones, definida por unos, vivida por otros, se entiende según la UNESCO (2004) “la que hace

a los seres específicamente humanos, racionales, críticos y éticamente comprometidos”. Cotidianamente, es el conjunto de todas las formas y expresiones de una sociedad determinada, pudiendo ser considerada un fenómeno ontológico, que reúne la naturaleza y las relaciones del ser, argumentado en lo expuesto por Heidegger y citado por Morse (2003) “la ontología fenomenológica universal está basada en la hermenéutica del ser humano”, sin embargo, sin pretender anclar la cultura en una corriente específica del pensamiento, desde cualquier ángulo, ha sido considerada la clave de la ciudadanía para la construcción colectiva de la sociedad.

La visión de la cultura en una sociedad ha de ser en correspondencia con Tuvila (2002) “generar ciudadanos que se comporten de acuerdo con los valores éticos que inspira la paz como derecho humano y participan activa y públicamente en la búsqueda de soluciones alternativas y posibles a las distintas problemáticas sociales”. En consecuencia, los miembros de una sociedad regida por la Educación, tendrían así diversos propósitos entre los que se podrían mencionar la formación de ciudadanos capaces de insertarse en una cultura como la definida por Savrannki (1979) “un sistema complejo que funciona con determinada integridad y dinamismo...permite al individuo trascender el marco de estrechos contactos y relaciones personales”. Se halla aquí, décadas después, en esta trascendencia, un punto de interconexión entre cultura y tecnología que, sin duda, desempeñan un papel esencial en la transformación de la educación con más vigencia que nunca, gestándose una nueva sociedad que utiliza recursos tecnológicos educativos que va generando innovadoras formas de concebir la realidad, o en su defecto la virtualidad.

3. Irrumpiendo en los Mundos Virtuales del Ciberespacio

Diversas innovaciones tecnológicas se han originado desde la edad antigua, media, moderna, contemporánea hasta llegar a la era digital-tecnológica con las tecnologías de información y comunicación (tics), definidas por Information Technology Association of America (2009) como “el estudio, el diseño, el desarrollo, el fomento, el mantenimiento y la administración de la información por medio de sistemas informáticos: computadora, teléfonos celulares, la televisión, la radio, los periódicos digitales, entre otros”. Precisamente, siguiendo la línea del tiempo de la tecnología, ya en la era digital-tecnológica, emerge la red de redes

Internet, que para Castells (2001), constituye “un medio para todo, que interactúa con el conjunto de la sociedad y, de hecho, a pesar de ser tan reciente, en su forma societal...no hace falta explicarlo, porque ya sabemos qué es Internet”. Se trata de una red de redes capaz de comunicarse entre sí, sin embargo, es mucho más que una tecnología, es un medio de comunicación, de interacción y de organización social de la virtualidad.

El talante de este mundo social virtual es el ciberespacio, definido por Gibson (1993) citado en Fragoso (2001) como “una representación gráfica de los datos abstraídos de los bancos de cada computador en el sistema humano basado en la linealidad del texto y bidimensionalidad de las imágenes planas”. El ciberespacio es en términos comprensibles, un universo digital que hace posible un mundo que no es real, concibiendo así una nueva cultura, una sociedad que es vista como una realidad intangible.

En lo que respecta al punto de las relaciones interpersonales en una cultura, dentro de este ciberespacio es posible interconectarse entre sí con distintos fines, sean estos horizontales donde convergen intereses de diversas índoles o en su defecto vertical, personalizados en un interés común de un tema o área específica en particular. El Internet, ha generado una cultura digital donde el ciberespacio es un sistema societal en el que interactúan los usuarios, ahora denominados ciberciudadanos, que gracias a la Web 2.0, emiten opiniones, crean, debaten, interactúan, intercambian datos, manteniéndose interconectados entre sí, siendo cibernautas que constantemente están usando los elementos secuenciales (hipertexto: páginas web) y audiovisuales (hipermedia: gráficos, sonido, vídeo, animaciones) de carácter bidimensional que ofrece esta gran autopista de la información.

Hoy día, es de común denominador la evolución de esta bidimensionalidad a la tridimensionalidad, que ha trascendido a lo que se apunta como una estructura espacial más compleja, en la que se añade el volumen a los elementos bidimensionales del ciberespacio como la línea y el plano, generando un ciberespacio tridimensional, conocido como Meta-universos o metaversos (en su contracción), termino aportado por Stephenson (1992) para reseñar “entornos tridimensionales en un ciberespacio”.

Castranova (2008) ha tipificado los metaversos en “mundos espejos (como Google Earth), realidad aumentada (expansión del mundo real perceptible por los usuarios) y mundos virtuales (comunidades inmersivas)”. Estos últimos son tomados como referencia por ser la representación gráfica que emula un mundo real donde los humanos interactúan socialmente, planteándose en palabras de Sierra (2009) “una nueva cultura de la sociedad digital contemporánea con nuevas e intangibles interacciones sociales y culturales” erigiéndose así una Cibercultura, que pretende explicar las nuevas formas societales generadas en la realidad virtual.

4. Delineando la Cibercultura

En el marco de la Declaración Mundial sobre la Educación Superior en el Siglo XXI (1998) se concuerda en que se “ha de definir su misión de acuerdo a las necesidades presentes y futuras de la sociedad con miras a seguir de cerca la evolución de la sociedad del conocimiento” (p. 8). La cibercultura es parte de esta evolución presente y futura, definida por Levy (2007) como el “conjunto de las técnicas (materiales e intelectuales), de las prácticas, de las actitudes, de los modos de pensamiento y de los valores que se desarrollan conjuntamente en el crecimiento del ciberespacio”. En ella, sus miembros se interconectan formando así el universo cibercultural que conforma la actual sociedad digital.

En este contexto de cambio y de incertidumbre, fácilmente es posible reconocer cómo emerge la posibilidad de pensar y reorganizar el mundo real de otra manera, desde la virtualidad. Filosóficamente el concepto clásico de sí el mundo que nos circunda es real o ficticio se coloca de manifiesto según Domínguez (2017) en la película *The Matrix* de los hermanos Wachowski, “por la situación antropológica, mental y ética al que se enfrenta el sujeto en la Sociedad de la Información y el Conocimiento”.

Una hermenéusis de los fundamentos de la cultura, permite su desconstrucción en la realidad, para reconstruirla de otra manera en la virtualidad y así hallar un significado del neologismo cibercultura, en el mismo contexto del que forma parte, es decir, en la educación. Parte del origen de la cibercultura, se origina en la sustitución de un estilo de vida por otro, donde los usuarios esquivan situaciones del mundo real

asumiendo por medio de un avatar, una personalidad diferente a sí en el nuevo mundo virtual. Y aunque para Levy (2007) “no es posible entender las tecnologías separadamente de la sociedad y la cultura”, he aquí el umbral entre lo real y lo virtual, al plantearse otras múltiples formas de interpretación, sobre ¿cómo sería el humanismo, la racionalidad, la ética, el comportamiento, dentro de esta nueva sociedad virtual? Sería fundamental hacer equiparaciones entre la cultura tradicional y la cibercultura, traspolando las costumbres, prácticas, códigos, normas y reglas de la manera de ser, vestimenta, religión, rituales, normas de comportamiento y sistemas de creencias propios de la cultura al ciberespacio.

En efecto, Castranova (2008) identifica algunas reglas para sumergirse a los mundos virtuales como leyes de la física, en cuanto a tamaño y características estándar de un avatar, normas de comportamiento al poder ejercer influencia sobre objetos u otros usuarios, códigos como el *nick* o nombre que los identifique únicamente dentro del mundo virtual al que pertenece, prácticas explícitas en cuanto a la última posición ocupada por el usuario así sea cerrada la sesión, cibernética al interactuar en los distintos sistemas sociales, culturales, económicos, políticos, entre otros que se puedan suscitar en la virtualidad, creencias basadas en compatibilidad de intereses comunes si el mundo virtual está orientado al aspecto social y educativo como el caso del metaverso Second Life, donde el ciberespacio a juicio de Levy (2007), “se hace propicio para la creación de una inteligencia colectiva”, que se pone de manifiesto en Islas de este juego virtual, dedicadas a promoverse como espacios colaborativos para la investigación académica y científica, en la búsqueda de soluciones a los problemas específicos del mundo real. Justo aquí, se observa un punto de inflexión del círculo hermenéutico, al retornar al mismo enfoque que plantea la cultura tradicional, como sistema que da significado a las manifestaciones que representa a un individuo para ser aplicadas en la virtualidad.

5. Despliegue de la Cibercultura Educativa

La mayoría de los mundos virtuales disponibles en el ciberespacio son mundos sociales, conformados por comunidades que aplican la inteligencia colectiva mencionada por Levy (2007) para crear nuevos

conocimientos. Evidentemente como señala Cabero (2007) “las instituciones educativas no son las únicas vías de formación, sino que existen diversas alternativas que pueden ser utilizados por los ciudadanos para cubrir sus necesidades educativas”. Emerge así una ventana de oportunidad en el propósito de formar, de manera diferente a la habitual, en estos espacios de convivencia digital mejor conocidos como ECODI, con un propósito educativo que trascienda lo físico. Un ejemplo de ello es la investigación desarrollada recientemente en la Universidad Complutense por Humanante (2016), precisamente sobre Entornos Personales de Aprendizaje Móvil (mPLE) en la Educación Superior, lo que vendría a constituir una alternativa de formación de la que se viene mencionando en párrafos anteriores.

Para Sierra (2009) “no cabe duda de que la inteligencia colectiva tiene en el ciberespacio su mejor escenario...”. La inmersión, característica fundamental de los mundos virtuales, los hace más atractivos, entretenidos y hasta naturales, donde el desarrollo de los procesos generadores de conocimiento tiene como pilar una cibercultura educativa implícita, que hace de estos mundos virtuales, espacios adecuados para la educación.

Parte de eso se debe a que en los mundos virtuales, es sobreentendido que las relaciones sociales tienen nuevas características que no se dan en el plano real de la comunicación interpersonal cara a cara, esto se pudiera explicar mejor en el entorno educativo, que de acuerdo con Moya (2001) se concibe para que “profesores, alumnos y otros agentes educativos de cualquier centro y territorio se organicen en comunidades para explotar la inteligencia colectiva, desarrollar el procomún educativo y permitir que los alumnos tengan la oportunidad de desarrollar una experiencia de ciudadanía digital a través de la inmersión en espacios de participación seguros más allá de su clase y de su centro”, interpretándose al igual que en la realidad, que el comportamiento del internauta en esta inmersión, esté cargado de los mismos principios axiológicos de la realidad.

En general, así como en la realidad una persona, familia o comunidad debe ejercer una ciudadanía de buenos hábitos y costumbres dentro de la sociedad donde se desenvuelve, respetando las normas de convivencia, deberes y derechos, demostrando una cultura cívica, en la misma medida, en la virtualidad, el usuario, miembro de espacios de convivencia

digital o grupo de cibernautas que se interconectan con fines e intereses comunes, deben navegar como ciudadanos digitales en el ciberespacio donde interactúan, cumpliendo las políticas y reglas que se determinen y también respetando las normas de convivencia, traducidas en el ciberespacialidad como netiquetas (comportamiento adecuado en el ciberespacio) para demostrar cibercultura.

El avatar de las comunidades virtuales de carácter educativo, sigue siendo un usuario que separa al otro por una pantalla, donde todos por igual deben reflejar una cibercultura que en su núcleo digital tiene ciertas variantes. En palabras similares a las de Ruiz (2010) se trata en específico de ser racional en la información para no saturar el ciberespacio, intercambiar contenido verdaderamente útil, difundir información que enriquezca los espacios de convivencia digital al adentrarse en la inteligencia colectiva de los metaversos, evitar monopolización excluyente, diferenciar errores ortográficos de errores tipográficos, uso de emoticones para reemplazar entonaciones, no usar mayúsculas en la escritura (considerada como expresión de grito), evitar duplicidad de identidades digitales, no utilizar en comunidades virtuales anuncios publicitarios, entre otras, para seguir un control social en la democratización de la red, cuya transgresión generaría sanciones, bloqueos o deshabilitación.

6. A manera de conclusión

Si bien la cibercultura apareció hace más de una década, el tropel auge de las tecnologías de información y comunicación, hace germinar nuevas reflexiones en el campo educativo impensables tiempo atrás, como trabajar de forma conjunta desde lugares remotos sin importar barreras lingüísticas, recibir disposición y colaboración de expertos de muy distintos lugares, emplear recursos didácticos en tercera y cuarta dimensión, innovaciones tecnológicas de avanzada, pero sobre todo una nueva forma de interacción que propicia acercamiento a los problemas científicos de forma interdisciplinar de forma amena, moderna y entretenida.

Por ello, la cibercultura educativa se asoma, en primer lugar, con un papel informativo, pero, en segundo lugar, como un pilar de rigor que facilite

nuevas significaciones en la organización social y educativa de la ciencia y la tecnología, la realidad y la virtualidad. En atención a la interpretación de esta nueva forma de cultura, en las últimas décadas se ha producido una sociedad del saber que se fundamenta en la revolución digital con pilares basados en la información para todos.

El umbral entre realidad y virtualidad se desvanece en este punto, dado que la cultura o la cibercultura es la misma en ambos espacios y un comportamiento adecuado es universalmente conocido por todos, reglamentariamente necesario de aplicar, sin exclusiones o recriminaciones por la posición social, credo, idiosincrasia o ideología política, dando cabida al derecho de todos a ser respetado, expresándose sin desprecio hacia la otredad.

7. Referencias

- Cabero, J. (2007). *Nuevas Tecnologías Aplicadas a la Educación*. España, Mc Graw Hill.
- Castell, M. (2001). *La Galaxia de Internet. Reflexiones sobre Internet, Empresa y Sociedad*, Madrid, Plaza & Janés.
- Castranova, E. (2008). *Synthetic Worlds: The Business and Culture of Line Games*. USA, University of Chicago press.
- Domínguez, D. (2017). *Etnografía Virtual*. Disponible en <http://www.qualitative-research.net/fqs/>
- Fragoso, S. (2001). *Espacio, Ciberespacio, Hiperespacio*. *Revista Razón y Palabra*. Vol 2, Nº 22.
- Humanante, P. (2016). *Entornos Personales de Aprendizaje Móvil (mPLE) en la Educación Superior*. Tesis Doctoral. Universidad Complutense, España.
- Information Technology Association of America. (2009). *Groups merge to form technology association of America*. *Informationweek*.
- Lévy, P. (2007). *Cibercultura. La cultura de la sociedad digital*. México, Universidad Autónoma Metropolitana.
- Morse, J. (2003). *Asuntos Críticos en los Métodos de Investigación Cualitativa*. Antioquía, Universidad de Antioquía.

- Moya, J., y otros. (2010). Eduagora. Un entorno social educativo. Tecnologías flexibles para espacios educativos diversos, Murcia.
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación. UNESCO (1998). Declaración Mundial sobre la Educación Superior en el Siglo XXI: Visión y Acción. Conferencia Mundial sobre la Educación Superior.
- Ruiz, L. (2010). X Congreso Internacional de Protocolo en México y I Congreso Americano de la Confederación Latinoamericana y del Caribe de Protocolo y Ceremonial. México.
- Savrancki, T. (1979). Las Funciones de la Cultura. URSS, Academia de Ciencias Sociales.
- Sierra, L. (2009). La Cultura en la Era del Ciberespacio. Revista Signo y Pensamiento. Vol XXVIII, N° 54: 386-388.
- Stephenson, N. (1992). Snow Crash. USA, Editorial Bentam Books.
- Tuvila, C. (2002). Culturas y Estéticas Contemporáneas. Aique, Polimodal.