

**COMUNIDADES EMERGENTES EN EL CIBERESPACIO Y SUS
IMPLICACIONES EN LA SOCIEDAD**

**NANCY XIMENA ZULUAGA QUIROZ
JEFERSON GOMEZ LOPEZ**



**UNIVERSIDAD CATÓLICA DE MANIZALES
FACULTAD DE EDUCACIÓN
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN
2015**

**COMUNIDADES EMERGENTES EN EL CIBERESPACIO Y SUS
IMPLICACIONES EN LA SOCIEDAD**

**CAMPO DE CONOCIMIENTO:
DEMOCRACIA Y SOCIEDAD**

**DOCENTE ACOMPAÑANTE:
MG. LINA ROSA PARRA BERNAL**



**UNIVERSIDAD CATÓLICA DE MANIZALES
FACULTAD DE EDUCACIÓN
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN
2015**

AGRADECIMIENTOS

Al Creador del universo, quien ilumina nuestros caminos y pensamientos.

A nuestros tutores, quienes con su experiencia, orientaron este proceso.

A la Universidad Católica de Manizales y en especial a la Facultad de Educación por brindarnos los espacios y la oportunidad de ampliar nuestros conocimientos, envolviéndonos en pensamientos y metodologías complejas, capaces de generar un conocimiento reflexivo.

A nuestras familias por el tiempo arrebatado para la aventura investigativa.

.

Nota de aceptación

Tutora

Ciudad y Fecha.

TABLA DE CONTENIDO

RESUMEN	8
1. INICIANDO EL CAMINO	10
1.1. APERTURA PARA NUEVAS COMUNIDADES	10
1.2. PROBLEMATIZACIÓN EN TECNOLOGÍA Y SOCIEDAD	12
1.3. JUSTIFICACIÓN DE NUEVAS COMUNIDADES Y SU HUMANA CONDICIÓN	16
1.4. TRAYECTO HOLOGRAMÁTICO COMO MÉTODO DE INVESTIGACIÓN	20
1.5. ANTECEDENTES DE INVESTIGACIÓN	24
2. DEVELANDO EL CAMINO	28
2.1. EL CIBERESPACIO Y LA CONDICIÓN HUMANA EMERGENTE COMO TÓPICOS DE INDAGACIÓN	28
3. TEORIZANDO EL CAMINO	31
3.1. DECURSO HISTÓRICO DE LA SOCIEDAD	31
3.2. CIBERESPACIO QUE INCLUYE UNA SUPERCIUDAD	37
3.3. COMUNIDADES VIRTUALES VS COMUNIDADES REALES	41
3.3. VIRTUALIDAD: ESPEJO Y VIRTUD	44
4. FUNDANDO EL CAMINO	49
4.1. COMUNIDADES EMERGENTES EN EL CIBERESPACIO	49
4.1.1. HACKER	50
4.1.2. ANONYMOUS	53
4.1.3. GAMER	55
4.2. EMERGENCIAS EN LA SOCIEDAD	58
4.2.1. REDES SOCIALES	59
4.2.2. PIRATERÍA	60
4.3. HOMO COMPLEXUS DEL CIBERESPACIO	62
5. CONSOLIDANDO EL CAMINO	66
5.1. PERCEPCIÓN DE LOS CONTEXTOS EDUCATIVOS EN INTERACCIÓN CON LAS COMUNIDADES VIRTUALES	66
5.2. CARACTERIZACION DE LOS CONTEXTOS EDUCATIVOS	67
5.3. ANALISIS DEL INSTRUMENTO APLICADO	68

5.4. DIFUSIÓN VIRTUAL DE LA REALIDAD PARA LOS CONTEXTOS EDUCATIVOS DE LAS COMUNIDADES EMERGENTES EN EL CIBERESPACIO	83
6. ABRIENDO NUEVOS CAMINOS Y HORIZONTES	87
6.1. EDUCACIÓN EN POSIBILIDAD PARA LAS COMUNIDADES EMERGENTES	87
6.2. CIERRE Y APERTURA.....	93
7. REFERENCIAS	95
8. ANEXOS	97
8.1. FORMATO DE ENCUESTA	97
8.2 MUESTRAS DE ENCUESTAS APLICADAS	99

TABLA DE FIGURAS

Figura 1: Circuitos Relaciones en Creación Epistémica.....	29
Figura 2: Bucle relación entre Tecnología y Sociedad	30
Figura 3: Circuito Relacional La ciberciudad	37
Figura 4: Comunidades emergentes en el ciberespacio a la luz de los autores	50
Figura 5: Cerebro Triúnico de Paul D. McLean	56
Figura 6: Condición de humanidad a la luz de Homo Complexus	63
Figura 7: Homo Complexus que emerge en el ciberespacio.....	64
Figura 8: ¿Cuál es el lugar de la escuela, la pedagogía y la democracia en las comunidades que emergen del ciberespacio?.....	88

LISTA DE TABLAS

Tabla 1: Comunidad Real vs Comunidad Virtual.....	44
Tabla 2: Aspectos negativos y positivos de las TIC de acuerdo a los docentes	68
Tabla 3: Aspectos positivos y negativos de las TIC de acuerdo a los estudiantes.....	69
Tabla 4: Opiniones y advertencias de los docentes acerca de redes sociales	76
Tabla 5: Opiniones de los estudiantes acerca de las redes sociales	77
Tabla 6: Videojuegos más utilizados en ambos contextos.....	78
Tabla 7: Otros videojuegos más utilizados por los estudiantes del Colegio San Carlos	79

RESUMEN

La presente investigación intenta dar una mirada compleja a las comunidades virtuales y sus emergencias en la sociedad del conocimiento, dando significado a la humanidad existente en el ciberespacio, donde a partir de una investigación pensada en el camino del Trayecto Hologramático, se pretende dar una aproximación de giro interpretativo, con relación a la diversidad de situaciones presentadas por las diferentes comunidades virtuales, cargadas de humanidad, influenciadas por la revolución de la tecnología y la informática, buscando entender la realidad humana presente en ellas y las emergencias de nuevas concepciones de hombre, mundo, naturaleza, sociedad y educación; generando la necesidad de describir los aspectos positivos y negativos presentes en este ámbito y las repercusiones sociales provocadas por el ambiente virtual asociado al contexto del ciberespacio que se ha salido de las comunidades académicas afectando a toda una sociedad.

Así es como se pretende dar una mirada a las comunidades relevantes del ciberespacio entre las que tenemos: hacker, cracker, gamer y anonymous quienes representan nuestra humana condición en la virtualidad, configurándose el “homo complexus”, reconociéndolo y entendiéndolo desde el paradigma de la complejidad. Paralelamente se investigan los fenómenos de piratería y redes sociales que afectan la actual sociedad del conocimiento, la cual se comporta de manera líquida, compleja y virtual.

Palabras clave:

Palabras claves: hacker, cracker, gamer, redes sociales, piratería, anonymous, ciberespacio, virtualidad, comunidades virtuales.

ABSTRACT

The present investigation tries to give a complex look to the virtual communities and his emergencies in the knowledge society, giving meaning to the existing humanity in the cyberspace, where from an investigation designed in the way of Route Hologramatic, is intended to give an approximation of interpretive turn in relation to the diversity of situations presented by different virtual communities, loaded with humanity, influenced by the revolution of technology and informatics, seeking to understand human reality in them and the emergencies of new conceptions of man, world, nature, society and education; generating the need to describe the positive and negative aspects in this field and the social impact caused by the virtual environment associated with the context of cyberspace that has emerged from the academic communities affecting an entire society.

Here is how it intends to take a look at the relevant communities of cyberspace among which are: hacker, cracker, gamer and anonymous who represent our human condition in virtuality, constituting the "homo complexus", recognizing and understanding it from the paradigm of complexity. Parallel there are investigated the phenomena of piracy and social networks that affect today's knowledge society, which behaves liquid, complex and virtually investigated.

Keywords:

Keywords: hacker, cracker, gamer, social networking, hacking, anonymous, cyberspace, virtual, virtual communities.

1. INICIANDO EL CAMINO



Fuente: <http://www.liketopost.com/wp-content/uploads/2013/08/technology-liketopost-ansers.jpg>

“La inteligencia resuelve problemas, el pensamiento resuelve también problemas pero plantea problemas profundos, generales o sin solución.” (Morin, 2003, pág. 56)

1.1. APERTURA PARA NUEVAS COMUNIDADES

Esta investigación posee una composición escritural a través de un camino de aventura desde lo metafórico y tiene como finalidad buscar la transformación de la mirada hacia el mundo virtual analizando las comunidades emergentes en el ciberespacio y sus emergencias en la sociedad; esta aventura implica asumir retos, desafíos, incertidumbres, preguntas sin respuesta, errores y equivocaciones; convirtiéndose en una apuesta por reconocer las características propias de un mundo virtual a partir de las emergencias suscitadas en el ciberespacio.

Para develar el camino, la investigación se marcó unos horizontes:

- Registrar las implicaciones de la tecnología en la sociedad y comprender a la humanidad que hace uso de las TIC.
- Reconocer el sujeto que habita el ciberespacio generando conciencia en el hacerse humano para que el desarrollo tecnológico no le deshumanice, identificando la condición humana presente en las comunidades virtuales.

- Indagar el ciberespacio, su contexto y la relación con el otro y la manera cómo va a influir en sus sentires.

Estos horizontes fueron movilizados por interrogantes como: ¿Cuáles son las acciones de las nuevas generaciones en el ciberespacio? ¿Qué consecuencias generan estas acciones? ¿Cuál es el rol de la educación frente a ellas? Las interpretaciones de las posibles respuestas dependerán en gran medida del uso que hacen las nuevas generaciones de las herramientas que ofrece la tecnología. Reconociendo el ciberespacio como el escenario de investigación en esta obra de conocimiento.

La obra está estructurada en cuatro momentos o acápites. El primero de ellos, titulado **Teorizando el camino**; en él se indaga sobre temas relevantes para el proceso investigativo como lo son: Decurso de la Sociedad a través del tiempo, Ciberespacio que incluye una superciudad, Comunidades virtuales Vs comunidades reales y Virtualidad: espejo y virtud.

El segundo momento **Fundando el camino**, es donde se crea y funda el diálogo entre autores, al interior de la reconfiguración primera alcanzada, reconociendo que el diálogo se encuentra en la base de todos los procesos del conocimiento, identificando las comunidades emergentes en el ciberespacio, las emergencias en la sociedad y el Homo Complexus del ciberespacio..

Consolidando el camino, es el tercer momento, en él emerge un cuestionamiento sobre la percepción de los contextos educativos en interacción con las comunidades virtuales, haciendo propias las técnicas de recolección de información, formatos de encuestas para estudiantes y docentes, caracterización de los contextos educativos y difusión virtual de la realidad para los contextos educativos de las comunidades emergentes en el ciberespacio.

Finalmente, en **Abriendo nuevos caminos y horizontes**, se presentan los avances logrados en este decurso en cuanto a una educación en posibilidad para las comunidades emergentes permitiendo convocar el cierre y apertura, plasmando en ella la intensa relación entre Tecnología y Sociedad, algunos productos y creaciones de la Sociedad en la Tecnología.

1.2. PROBLEMATIZACIÓN EN TECNOLOGÍA Y SOCIEDAD

En las nuevas generaciones se presenta una metamorfosis que no logramos comprender, provocando un aislamiento de la realidad y en muchos casos una demonización de los jóvenes debido al uso excesivo que hacen de algunos medios como Internet, videojuegos, celulares y redes sociales. La tecnología comunica todo el planeta y nos acerca con los seres queridos ausentes, pero posee la fragilidad de alejarnos de quienes están tan cerca y con los cuales tenemos la posibilidad de abrazarnos y compartir con ellos. A partir de este planteamiento nacen interrogantes como: ¿cuáles son las acciones de las nuevas generaciones en el ciberespacio? ¿Qué consecuencias generan estas acciones? ¿Cuál es el rol de la educación frente a ellas? Las interpretaciones de las posibles respuestas dependerán en gran medida del uso que hacen las nuevas generaciones de las herramientas que ofrece la tecnología.

Además, teniendo en cuenta que “Saber-hacer en contexto”¹ es la misión encomendada a los educadores, surgen cuestionamientos a la práctica pedagógica, donde la cultura tecnológica actual con su desarrollo sin límites permite visualizar las comunidades virtuales y reflexionar sobre la influencia que causan en la sociedad propiciando la necesidad de modificar los entornos educativos y las estrategias de enseñanza a partir del reconocimiento de la humanidad presente en estas comunidades emergentes.

Por otro lado, la escuela favorece el aprendizaje cuando los educandos están aprendiendo dentro, y no solamente fuera de ella; sin embargo, la capacidad de generar problemas y de resolverlos muestra la vía para ser posible-probable-realizable la escuela. Y es allí donde surge la inmensa preocupación por intentar comprender las generaciones emergentes, buscando leer y develar la condición de humanidad presente en el ciberespacio y las emergencias sociales generadas en ella, para así reconocer las implicaciones de la tecnología en la sociedad y dar un primer paso en el proceso de comprender a la humanidad que hace uso de ese medio de comunicación tan poderoso y frágil en conocimiento; con el propósito de que comunidades educativas adopten estrategias pertinentes que orienten el buen uso de este medio.

¹ Enfoque de competencias en la educación de acuerdo al sistema educativo colombiano MEN, <http://www.mineducacion.gov.co/cvn/1665/w3-article-275791.html>

Gracias al desarrollo de herramientas tecnológicas, la Internet y otros medios de comunicación se han venido constituyendo las comunidades emergentes y han afectado a la sociedad en general; pero, la información de algunos medios de comunicación y tecnofóbicos, los han señalado y satanizado por sus aparentes acciones o por desconocimiento de su realidad y vivencias en el ciberespacio; razón por la cual se tiene una malinterpretación del concepto tecnología confundiéndolo con otros términos como consumismo o mercantilismo y prejuizar a las personas que tienen un contacto permanente con ella, afirmando que seremos dominados por aparatos tecnológicos en el futuro; lo cierto es que existen comunidades como los “gamer”², quienes por medio del videojuego pueden ser partícipes activos de las acciones producidas en este espacio “irreal”, de “hackers”³ que son considerados delincuentes por el hecho de acceder a información en propiedad, entre otras comunidades, generando inquietud en la sociedad con fenómenos como la piratería y las redes sociales.

En la actualidad son muy comunes las interacciones que se presentan entre estas comunidades y los demás individuos de la sociedad, los cuales en algunos casos sin ser conscientes hacen parte de ellas, siendo necesario asumir las transformaciones generadas en sus vidas, y por tal razón se hace pertinente desde esta perspectiva, repensar la escuela en cuanto a sus procesos formativos de manera que se pueda orientar y formar la sociedad para este nuevo contexto, teniendo en cuenta las bondades y dificultades que se pueden derivar del uso de las tecnologías.

Asimismo, los jóvenes y nuevas generaciones han ido cambiado sus medios de comunicación; entonces, vale la pena preguntarse: ¿Cuáles son los medios de comunicación que ellos leen? ¿Qué tan pertinentes y útiles son? ¿Qué tan posibilitadores de formación y conocimiento pueden llegar a ser? ¿Quiénes son ellos? Al extrapolar estos cuestionamientos nos damos cuenta de que en realidad lo que no sabemos es: ¿Quiénes somos? Más aún, emergió de la sociedad la cuarta revolución productiva, se trata de la microelectrónica y la informatización

² Término usado en el idioma español para definir a los videojugadores.

³ Habitante y constructor del ciberespacio.

naciendo la sociedad del conocimiento, generando en ella una crisis en su relación con la tecnología, por lo que nuestro costo psicológico se evidencia con el impacto causado en nuestras generaciones de niños, jóvenes y adultos, una sociedad que se ve en la necesidad de resignificarse, de reflexionar el costo de su alejamiento de la naturaleza y de su propia naturaleza, “¿quién soy?, ...una crisis en una relación significativa, puede obligar a una persona a resignificar varios años de historia”⁴.

A lo anterior le sumamos la crisis ambiental causada por el optimismo tecnológico absoluto, obsolescencia programada y consumo desmedido porque el hombre no permite que la naturaleza sea la que condicione el desarrollo científico y tecnológico causando una deshumanización en la sociedad, ¿cuáles son los verdaderos problemas que ha solucionado la tecnología y cuáles son los problemas que ha generado? En palabras de Noguera (2004) “una cultura que se creyó sobrenatural y poderosa gracias a la razón”, “especie que habita a especie que domina” (pág. 30), porque hemos generado desde el recalentamiento global hasta la idea en los niños de obtener la última generación de tabletas. Esta es la crisis que desde nuestro contexto nos mueve a intentar poetizar nuestras propias verdades, son nuestros íntimos problemas develados, con los cuales convivimos o lidiamos en sociedad.

Ante esta complicada situación, queda en nuestro pensamiento la gran incertidumbre de cómo llevar a los educandos a un aprendizaje que sea significativo y contextualizado de acuerdo a estos nuevos entornos y transformaciones sociales; por tal motivo es de vital importancia que se tenga conciencia de las grandes falencias que poseen los estudiantes de nuestra sociedad en cuanto a problemáticas sociales, políticas, culturales, económicas y tecnológicas, las cuales determinan la calidad de educación, y por ende el estilo de vida de cada uno de los habitantes de la sociedad. Muchos jóvenes llegan a las aulas con una cantidad de problemas externos a la escuela. Es allí donde un maestro debe recurrir a múltiples habilidades y estrategias que finalmente se dividen también en diferentes tipos de educación tratando de dar respuestas a sus necesidades.

⁴ Docente Jaime Alberto Carmona Ph.D. “El lenguaje como fundamento del ser y su complejidad”, Seminario de Comunicación, Pensamiento y Lenguaje, Universidad Católica de Manizales, 2013.

El camino investigativo ha producido varias transformaciones a la pregunta que orienta esta investigación debido a que en esa búsqueda encontramos ideas y realidades, cambios y retrocesos, nuevos errores y certezas, pero lo más profundo es el cambio en el propio pensamiento, modificando la pregunta inicial y algunas posteriores, tratando de delimitar nuestro estudio, debido al amplio tema de las tecnologías se presenta la pregunta problematizadora así: ¿Cómo reconocer la humanidad que habita el ciberespacio y sus emergencias en la sociedad? Acogiendo al mismo tiempo muchas cuestiones que giran alrededor y hacen parte de un todo. *“La dificultad de pensar de forma compleja es extrema. Cuanto más enfrenta la complejidad la mente, más debe ésta complejizar su ejercicio, más difíciles y múltiples son las combinaciones de las diferentes cualidades que debe poner en acción.”* (Morin, 2003, pág. 116).

Finalizamos de esta manera con la pregunta crucial: ¿Cómo leer la condición de humanidad de las comunidades emergentes en el ciberespacio?, y las preguntas derivadas: ¿Qué hacen las personas en el ciberespacio? ¿Cuál es la condición de sujeto que emerge desde las relaciones e implicaciones sociales del ciberespacio? ¿Cómo se constituye el Homo Complexus desde las relaciones e implicaciones del ciberespacio? Que hacen parte de nuestro proceso investigativo.

1.3. JUSTIFICACIÓN DE NUEVAS COMUNIDADES Y SU HUMANA CONDICIÓN

La comunicación es uno de los tantos resultados del lenguaje y una manifestación de la humanidad desde su origen, de cualquier forma estaríamos construyendo lenguaje cuando llevamos la comunicación al pensamiento, sin embargo el involucramiento de los mass-media⁵ y ahora social-media puede llegar a generar resultados desastrosos, efecto colateral de lo que el ser humano ha creado y construido: la evolución de la tecnología que a la vez han transformado la sociedad es un punto de partida para comenzar a reflexionar en “¿Quiénes somos?”.

Es así como nos moviliza el gran desafío de hacer un esfuerzo por impedir que los avances tecnológicos se utilicen en perjuicio de la humanidad y la naturaleza. “*Para el mundo educativo estos cambios han implicado profundas modificaciones que hasta el momento no han podido ser comprendidas, asimiladas y adaptadas*” (Mejía, 1994, pág. 6). Comprender el verdadero significado del impacto tecnológico en la sociedad actual y propiciar un cambio de mirada para romper imaginarios que se tienen acerca de las nuevas generaciones llamadas nativos digitales⁶ seguido del significado de la evolución tecnológica y los fines para la que ha sido creada, nos facilitará encontrar respuestas, posibilidades y alternativas que permitan dar soluciones a los problemas causados por el uso inadecuado y mala interpretación de la tecnología. Mediante el proceso investigativo pretendemos develar la condición de humanidad presente en el ciberespacio y las emergencias generadas en la sociedad.

Es importante tener en cuenta que la evolución de la sociedad humana ha estado en constante desarrollo modificando los tipos de vida, transformando las necesidades sociales, ideando diferentes tipos de sociedades a lo largo de la historia como se encuentra resumido en el

⁵ En los medios masivos de comunicación o Mass-media: “*Hay quienes ven en ellos, con preocupación pasividad y ausencia de sentido crítico. Al contrario, otros los valoran como instrumentos eficaces. Se trata de una realidad que hay que dominar y guiar con competencia y sabiduría para que sirva al hombre y a la comunidad humana.*” Fuente: <http://mercaba.org/VocTEO/M/massmedia.htm>

⁶ Marc Prensky es padre de este término “Nativos digitales”, autor del libro “Enseñanza nativos digitales” (2001)

Blog: http://evoluciondelhombreeneltrabajo.blogspot.com/2009_10_01_archive.html de Heliodoro Cuevas entre las que tenemos:

- **Sociedad del comunismo primitivo:** Donde homo sapiens inventó la agricultura, la pesca, arcos y flechas. Se inicia la formación de aldeas con modo de producción comunista en donde no existen clases sociales ni propiedad privada.
- **Sociedad del esclavismo:** Duró miles de años y después surgieron las clases sociales. En esta época la civilización egipcia realizó grandes monumentos y construcciones.
- **Sociedad del feudalismo:** Se inició el Imperio Romano y varios imperios más. Se conservaron muchos aspectos del esclavismo. Se les trataba casi igual a los siervos y todo el poder se les otorgaba al rey y sus vasallos.
- **Sociedad del capitalismo:** En él encontramos la burguesía y el proletariado, se da inicio a empresas poderosas.

En consecuencia de esta evolución, emerge una nueva sociedad humana, con las características de la sociedad líquida como la define Bauman (2000), la **Sociedad del conocimiento**, en ella se comparte información y conocimiento, surgen las comunidades llamadas emergentes, quienes son el resultado de una metamorfosis en la sociedad y está compuesta por comunidades underground⁷ inmersas en el ciberespacio, formando ciudades en Internet con un escenario en el cual lo único metaviviente existente en ella es la naturaleza humana: todo lo demás es una infraestructura artificial resultante de la invención tecnológica del *ingegno*⁸ humano.

Es así como se hace necesaria una reflexión, que permita explicar muchos de los comportamientos de las comunidades emergentes en el mundo virtual. Observamos gente libre o

⁷Término inglés para referirse a movimientos alternativos o cultura que camina en sentido opuesto a la oficial como metáfora de “submundo” o “subterráneo” opuesto a mainstream también inglés que se refiere a la cultura oficial.

⁸ Morín hace referencia a este término en la página 44 El Método La Humanidad de la humanidad Ingegno: “...es una de las diversas formas de una actividad polifónica de la mente, otras formas de inteligencia son la consciencia, el pensamiento y el alma; aunque son distinguidas, no podrían ser separadas.” Y hace referencia en la cita Pág. 43 como la “facultad que tiene todo lo sintético y opuesta al análisis estéril, permite la invención y la creación. Particularmente desarrollada en los niños y los pueblos jóvenes, es indispensable para la poesía, pero también para la invención técnica de los “ingenieros” y para el descubrimiento científico y filosófico. Ahora bien, no existe ninguna palabra francesa que traduzca perfectamente *ingenium*, *ingegno*.”

buscando su libertad, personas que no se interesan por ser comprendidas porque ese no es su propósito como ser ni como persona. Surgen entonces ciertas inquietudes que nos invitan a repensar nuestra condición compleja de ser humano en la emergente sociedad del conocimiento.

Reconocer el sujeto que habita el ciberespacio generando conciencia en el hacerse humano para que el desarrollo tecnológico no le deshumanice y nuestra historia no termine con un complejo robot hecho a imagen y semejanza del ser humano, o un robot como respuesta a la solución de problemas y termine considerando al ser humano como el problema. Cabe anotar la cita encontrada en el capítulo II del libro Educación, sociedad y cultura:

“¿Cómo hacerse plenamente humano? En esta perspectiva se puede decir que el ser humano está en devenir, se desarrolla como individuo en el hacer-su-vida y, como especie, en el transcurso de la historia. Este es el proceso al que está abocado todo ser humano en su hacerse humano” (García, 2003, pág. 35).

A partir de esta cita se evidencia que la humanidad se encuentra en permanente proceso de cambio, evolución, transformación, actúa como sistema integrado para complementarse, interrelacionarse, cohabitar; comprobando la importancia de reconocer la condición humana presente en las comunidades virtuales quienes son los sujetos habitantes del ciberespacio.

El trayecto recorrido en el proceso investigativo permite construir esta obra de conocimiento, reconociendo nuestro triúnico cerebro⁹ y articularlo con el resto de nuestro cuerpo, para no solo razonar sino también aprender a pensar esta época con sus vertiginosos cambios en los ámbitos político, moral, social, educativo y tecnológico, apropiándose de conceptos relacionados con las comunidades virtuales o medios virtuales de socialización, quienes tienen reglas diferentes de comportamiento a las comunidades tradicionales, son difíciles de definir por su constante y acelerada transformación; igualmente, por escasos estudios acerca de ellas.

Hackers, crackers, gamer, anonymous, piratas informáticos y redes sociales se convierten en las comunidades de interés en nuestro estudio para alcanzar a comprender las emergencias de

⁹ El cerebro triúnico es un modelo propuesto por Paul MacLean, que consiste en el complejo reptiliano, el mesocéfalo y el neocórtex.

la emergente sociedad de la Superciudad ubicada en el ciberespacio construida y conformada por: la lógica binaria, lógica difusa (fuzzy logic) y lenguajes de programación que permiten la interacción ente hardware y software; animación y diseño que crean el paisaje; equipos interconectados por cables telefónicos digitales que permiten la comunicación; protocolos de red como idioma; fibra óptica que constituyen las carreteras y señales inalámbricas que forman las aerovías; y lo único metaviviente en ella LA HUMANIDAD.

Habitar el ciberespacio es toda una complejidad, precisa investigación en diferentes aspectos: uso, tecnología, humanidad, conocimiento, comunidad, sociedad; permitiéndonos rescatar la condición de humanidad de sus actores para adoptar estrategias aplicables en nuestras prácticas pedagógicas y en nuestra movilización.

La novedad de esta investigación, emerge a causa de esta sociedad actual incomprendida, su acelerada evolución y compleja organización, está tejida por comunidades muy jóvenes, no se ha fundado aún su historicidad, pocos pensadores se dedican a analizarlas, existe poco conocimiento acerca de ellas y menos aún son reconocidas, estas comunidades que emigraron de la comunidad académica para afectar a toda la sociedad consta de pocos estudios e investigaciones, documentación muy fraccionada en la que surgen publicaciones de manera aleatoria en alguna universidad, revista o sitio Web.

El impacto gira en torno al reconocimiento de la condición humana de las comunidades emergentes en el ciberespacio; de esta manera, la sociedad podrá reconocer las dinámicas de estas nuevas generaciones y podrán encontrar una explicación a sus comportamientos e influencia en los cambios que genera en ella misma, se plantean perspectivas para fundar un camino que permita a la comunidad educativa reconocer estas comunidades; en tal caso, se podrán seleccionar las estrategias adecuadas para abordarlas y orientarlas en el aula.

1.4. TRAYECTO HOLOGRAMÁTICO COMO MÉTODICA INVESTIGACIÓN

En este viaje se descubrieron rutas que a manera de provocación, sugirieron nuevos ámbitos para abordar el tema central de esta obra, invitándonos a visualizar el universo del ciberespacio, como parte del trayecto hologramático, para emplearlo como recorrido de los lugares investigativos, debido a que este es un proceso por medio del cual los conocimientos, experiencias y confrontaciones son organizados de un modo singular potenciando diversas emergencias hacia la comprensión de los interrogantes.

El trayecto hologramático posibilita la comprensión compleja de los saberes a través de los principios Morinianos:

1. El principio sistemático u organizativo.
2. El principio holográfico u hologramático
3. El principio del bucle retroactivo o retroalimentación.
4. El principio del bucle recursivo.
5. El principio de autonomía / dependencia.
6. El principio dialógico.
7. El principio de reintroducción del que conoce en todo Conocimiento: el sujeto.

El principio hologramático, de acuerdo con (Morin, 1999) es aquel *“mediante el cual no sólo la parte está en el todo, sino el todo está en la parte. Esta idea trasciende al reduccionismo que sólo ve las partes, y al holismo que sólo contempla la totalidad”* (pág. 109). Cada parte contiene el total de la información del objeto representado. El principio hologramático ve las partes en el todo y el todo en las partes, como configuraciones cercanas y diversas.

Los jóvenes y las nuevas generaciones, en este sentido, se consideran parte de la sociedad del ciberespacio, pero la sociedad a su vez constituye la subjetividad social en cada joven a través de los cambios en los medios de comunicación. El hombre es un ser sociable por naturaleza, experimenta con la lengua, crea nuevas palabras y contribuye a la evolución y modernización de un espacio virtual, aprovechando las experiencias que el contexto potencia. Es a través de la conformación de nuevas comunidades que nuevas y tradicionales generaciones ejercen su

sociabilidad, manifiestan la solidaridad y tensión de edad, de grupo y nuevas expresiones culturales.

A partir del principio de recursividad, el efecto se vuelve causa, la causa se vuelve efecto; los productos son productores; el individuo hace cultura y la cultura hace a los individuos. En este marco de comprensión, la sociedad productora de tecnología y la tecnología generadora de nuevas comunidades en el ciberespacio son efectos de su contexto circundante pero a la vez la causa de éstos, permitiendo el apareamiento del bucle¹⁰ en la sociedad. El efecto más notorio se manifestará en el reconocimiento de estas nuevas comunidades emergentes en el ciberespacio y sus emergencias en la sociedad.

El principio dialógico: A diferencia de la dialéctica de superación de contrarios, este principio es crucial en la intención de asociar y unir conceptos a la vez complementarios y antagonistas, pero indisociables y conjuntamente necesarios, en esta investigación aparece la realidad/virtual. El aprendizaje y el principio dialógico de la complejidad, permite concebir al sujeto de manera integral, como individuo cognoscente de sus procesos particulares y personales de desaprendizaje/aprendizaje/reaprendizaje, consecuentemente se revela la educación en posibilidad para las comunidades emergentes en el ciberespacio.

El principio sistémico u organizativo convoca a reflexionar sobre la imposibilidad de conocer las partes sin conocer el todo y viceversa. En lo que respecta a las comunidades virtuales se hace indispensable reconocer el ciberespacio, su contexto y la relación con el otro como lo que va a influir en sus sentires para luego apropiarse de los mismos en su diario vivir.

El principio de bucle recursivo, el cual consiste en auto-producción y auto-organización; implica reconocer que los comportamientos de las nuevas comunidades emergentes en el ciberespacio están determinados por leyes, normas, principios y valores, pero ellos a la vez son determinantes de nuevas pautas de comportamiento, constituyéndose en productores del orden social y cultural.

¹⁰ Lazo cerrado en el cual los productos y los efectos son, ellos mismos, productores y causa de lo que los produce

En el principio de autonomía/dependencia, Morín (1999) destaca que los organismos auto-organizadores se auto-producen constantemente para mantener su autonomía. De allí que las comunidades virtuales se vuelven codependientes de su entorno cuando juegan e interactúan con el otro, siendo también codependientes de la tecnología, aunque asumen comportamientos y actitudes de autonomía.

Es a partir de la ejecución de este trayecto que se representan las comunidades emergentes en el ciberespacio, el contexto y la relación sujeto-sujeto interconectados en bucles de interrelación recíproca. En el caso que nos ocupa, su condición humana a la luz de Homo Complexus, apasionado, rebelde, altruista, egocéntrico, constructor, consumidor, poético y político, son aspectos de estas comunidades; surgen de las similitudes y diferencias de las relaciones emotivas, comunicativas y socio-afectivas que existen entre la triada TECNOLOGIA-SOCIEDAD-CIBERESPACIO.

Este trayecto hologramático es un viaje que invita a dejar huellas profundas, un camino con nuevos horizontes, en busca de nuevas comprensiones más no de respuestas, porque éstas siempre serán pasajeras. La interacción con los autores convocados generó momentos de tensión y crisis, una tensión creadora ya que a partir de ella surgieron nuevas construcciones.

En un primer momento de la andadura se dio inicio al estudio documental de las acciones de las nuevas generaciones en el ciberespacio y el rol de la educación frente a ellas, deteniéndonos en la gran piedra de la problematización que se recrea con preguntas, “*intereses de investigación e interrogantes cruciales*”. (García, 2003, pág. 47), cuestionamiento problematizador que para el presente interés se concreta en la pregunta ¿Cómo leer la condición de humanidad de las comunidades emergentes en el ciberespacio?

Un segundo movimiento del viaje considera el desplazarse por el altiplanicie del ciberespacio y la condición humana emergente como tópicos de indagación permitiendo delimitar el recorrido de la aventura develándonos el camino que encauzará hacia el tercero, en búsqueda de una teorización que permita divisar el decurso histórico de la sociedad, recorrer el ciberespacio de donde emerge una superciudad, presenciar la incursión de las comunidades virtuales vs

comunidades reales y detenernos en el espejo y virtud que permite la virtualidad; parajes en los que, *“más que conocer lo desconocido, el reto al emprender la escalada de la montaña se encuentra en problematizar el conocimiento, en sentir curiosidad de unir lo conocido con lo desconocido”* (García, 2003, pág. 46).

En este orden de ideas, se pretende realizar una nueva mirada al hábitat y hábitos de las comunidades virtuales, porque la realidad nunca es unidimensional, es allí donde entra en juego la conceptualización que *“no se agota en el trayecto hologramático; por el contrario, es un movimiento o juego permanente en el que surgen ideas-fuerza...”* (García, 2003, pág. 48). Ningún referencial teórico en torno a las comunidades emergentes en el ciberespacio agota las posibilidades, sino que potencia la exploración y comprensión de los fenómenos.

Además, iniciar el trasegar del devenir magíster genera movimientos gnoseológicos suscitados por la reforma del pensamiento y la sensibilidad para hacer lectura de unas realidades que siempre han existido pero que comúnmente son abordadas desde posturas lineales e instrumentales que arrojan lecturas escindidas de esas realidades. La apuesta por una racionalidad abierta, crítica y compleja invita a cuestionar de manera constante lo que está dado y es así como aflora un interés de investigación orientado a pensar desde un tejido epistémico que guía de manera constante los encuentros y desencuentros entre saberes, autores, contextos y realidades.

En un cuarto trayecto se propuso realizar la fundación desde una racionalidad abierta crítica y compleja, en la que *“los elementos gnoseológicos se conectan con elementos semánticos en el espacio articulador pensamiento/conocimiento/creación/realización”* (García, 2003, pág. 49), dando como resultado una propuesta para leer la condición humana de las comunidades emergentes en el ciberespacio y sus emergencias en la sociedad, que funda a su vez una instancia en diálogo complejo con autores a partir de la cual, se potencian encuentros y desencuentros en tensión creadora configurándose también Homo Complexus en el ciberespacio.

En quinta instancia se consolida el camino dando paso a la organización creadora del conocimiento, dando paso a la creación, alimentada de la imaginación; aquí el pensamiento se expresa en símbolos, imágenes, las certidumbres se convierten en el punto de partida de nuevas

incertidumbres; no hay final: sólo nuevos inicios, apertura a nuevas inquietudes que devienen en método.

En un acercamiento a las significaciones que los contextos educativos otorgan al fenómeno mismo de las comunidades virtuales, acudimos a técnicas que en condición de mediación, fundamentaron conversaciones con estudiantes y docentes que por medio de encuestas y participación en Blog, fueron el pretexto para iniciar lectura e interpretación de la percepción de la educación hacia las comunidades virtuales y su impacto en la sociedad, generando la sexta aventura que abre nuevos caminos y horizontes hacia una educación en posibilidad para las nuevas comunidades emergentes, potenciando el cierre y apertura de nuestra labor investigativa.

1.5. ANTECEDENTES DE INVESTIGACIÓN

Esta amplia búsqueda acerca de diversos estudios de las comunidades virtuales, y las emergencias ocasionadas por las TIC en la actual sociedad y temáticas afines a nuestras categorías de estudio reflejan que aún no se ha hecho un esfuerzo por comprender las nuevas comunidades que surgen en el ciberespacio, es así como en la obra se presenta la posibilidad de indagar sobre algunos significados y emergencias suscitadas en la sociedad, en consecuencia, se ahondará en el contexto social del ciberespacio a partir de los autores citados más adelante, quienes desde su pensamiento, conocimiento y sensibilidad, empiezan a intervenir en la obra ayudando a construir el piso teórico y epistemológico sobre el cual se levantará el decurso gnoseológico y que por medio de sus reflexiones, movilizan nuestro pensamiento.

ALVAREZ VALVERDE, Carolina (2012), en su obra *“Desafíos Emergentes en la Educación por la Naturaleza Misma de la Realidad y de Nuestras Vidas”* interpreta que no es posible alejar las tecnologías de la vida desde cualquier mirada. Hace referencia a los “Nativos digitales” como las personas que nacieron a partir de 1990 y cuyas vidas están afectadas por la existencia de las TIC, término utilizado por primera vez por el profesor y fundador del Instituto Tecnológico de Massachusetts MIT: Nicholas Negroponte. En reflexiones que realiza en su obra

refleja una crítica hacia los avances tecnológicos y advierte la necesidad de comprensión de los medios de comunicación.

Como instrumento de investigación se apoya en un proyecto o trabajo de campo virtual para interactuar con sus estudiantes y padres de familia llamado “Explorando el Mundo con Caro” utilizando recursos de Internet como herramienta didáctica para su enseñanza. Retoma las palabras de Galileo Galilei recordando el objetivo de los avances tecnológicos para “*aliviar las fatigas de la existencia humana*” (pág. 43), agregando que la humanidad no debe volverse esclava o consumista de los aparatos tecnológicos. Recurre a las *7 leyes para la educación del futuro (1999)*, de Edgar Morín, para comprender la ética de la comunicación como un arte de vivir.

De igual manera utiliza la película Matrix como metáfora; sin embargo, tiene diferentes representaciones: Neo es el estudiante orientado “*hacia el conocimiento con interés y cuestionamientos del mundo*” (pág. 126), la Matrix son las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) mientras que Trinita y Morfeo representan los docentes investigadores “*que comenzaron su propio despertar y autonomía cognitiva*” (pág. 126).

OSORIO LAITON, Claudia Marcela y Maribel (2012), quienes indagan en el tema de las capacidades para la transformación del ser humano, las cuales buscan enfrentar a este con sus circunstancias y posibilidades que le permitan construirse, conocerse y reconocerse como ser humano denominándolo: “Las Capacidades Humanas y su Dimensión en el Desarrollo del Ser Humano desde la Formación en la Escuela y en la Actual Sociedad del Conocimiento” (pág. 13).

Con la metáfora de la metamorfosis de la mariposa expresan la búsqueda del cambio del ser humano hacia personas muy profundas y artísticas que no están conformes con su entorno, con lo que ven y escuchan, reconociendo la existencia de algo mejor, buscan el "yo" interior. En un significado más generalizado, las mariposas son la evolución, por lo que todos somos seres que luchamos por ser mariposas. Indagan sobre la categoría desarrollo humano para explicar esa búsqueda en la educación hacia el desarrollo integral humano. A través de un estudio y crítica

hacia el sistema educativo colombiano apuestan por un integrado paradigma socio-cognitivo y un modelo de “aprender a aprender” para renovar las prácticas de los docentes que den respuesta a las necesidades de la actual globalización, sociedad del conocimiento y de los sistemas educativos, debido a que estos últimos responden más a la antigua sociedad industrial (conductista), que a la actual sociedad del conocimiento (sociocognitivo) por lo tanto se requiere una verdadera revolución en el sistema educativo que despierte a la actual sociedad.

Advierten que el conocimiento es la materia prima de la globalización, al igual que en la revolución industrial se hablaba del carbón y en la segunda revolución se hablaba del acero, en nuestra actualidad se habla de la importancia del capital humano, en la que la información y el conocimiento desplazan la fuerza de trabajo y la energía *“llegando de esta manera a consolidar una centralidad del discernimiento a la que se le llama, nueva revolución postindustrial o revolución del conocimiento...nos encontramos en un cambio de época, en la que el conocimiento es la base para la productividad que acompañada de la era digital y la informática, se convierten en la mayor fuente de nuevo conocimiento y memoria, mediante el dominio de la tecnología intelectual”* (pág. 91),.

Es necesario recalcar una de las características de la sociedad del conocimiento que listan en su obra: *“se habla de comunidades que aprenden, comunidades profesionales de aprendizaje”* (pág. 93), porque conlleva a preguntarnos ¿cómo aprenden las comunidades virtuales?. Todo lo anterior aunque no enmarca de forma específica la temática del problema de nuestro estudio nos permite encuadrar categorías como desarrollo humano, sociedad del conocimiento y problemáticas del sistema educativo de nuestro país.

IDROBO, John Harrinton y VALENCIA Johao Obdulio (2013), en su obra de conocimiento titulada “Educación Física: Eje Potenciador de la Corporalidad en el Sujeto Educable, Apoyado en las TIC” tienen como objetivo realizar una investigación sobre el uso de las nuevas tecnologías y la importancia que le dan los estudiantes a las actividades físicas y la concepción y valoración que le dan al cuerpo. La idea fue indagar a los estudiantes creándose narrativas, que según Del Fresno (2012) *“estas son utilizadas para referirse a materiales*

discursivos, escritos o sobre otros soportes como grabaciones de audio o vídeos y que pertenecen a discursos y conversaciones realizados” (pág. 76). En la realización de esta investigación, se diagnostica la importancia que tienen para los jóvenes las actividades físicas y deportivas, como también el uso y accesibilidad a las nuevas tecnologías y su incidencia en su desarrollo motriz; indagaron a los estudiantes en las clases de Educación Física. Encontraron que en lo que concierne a campos de conocimiento tales como las Ciencias del Deporte y la Educación Física, los estudiantes han desmejorado la actitud y dedicación. La disposición de los estudiantes para las actividades propuestas no es óptima; eligen o prefieren, con más frecuencia un dispositivo móvil o redes de internet. Concluyen que en estos tiempos de grandes adelantos tecnológicos, con el uso indiscriminado de los dispositivos móviles, se amenaza al desarrollo de la corporalidad humana, ya que se ha reducido al hombre a un ser sedentario, solitario, poco sociable y teniendo como única compañía por horas, los dispositivos móviles; además, estas nuevas tecnologías se convirtieron en la droga de la modernidad, donde suscitan nuevas necesidades como estar conectado en las redes, sacándolo al parecer de las realidades del mundo de hoy.

Cabe anotar que la problemática evidenciada en este trabajo no aplica solamente para el área de Educación Física, sino también afecta las demás áreas, debido a que posiblemente dichas clases no son lo suficientemente llamativas en el contexto estudiado en esta investigación para captar la atención de los estudiantes. Desde esta concepción del autor y su connotación reflexiva, se busca o trata de incluir las TIC en el área de Educación Física y Deportes, no sólo como una herramienta virtual sino que se puedan utilizar como un instrumento para el conocimiento.

Es importante resaltar que a raíz de este tipo de situaciones problemáticas nace nuestra intencionalidad investigativa acerca de cómo comprender las comunidades virtuales para posibilitar la generación de ambientes adecuados de aprendizaje que ellas exigen actualmente.

2. DEVELANDO EL CAMINO



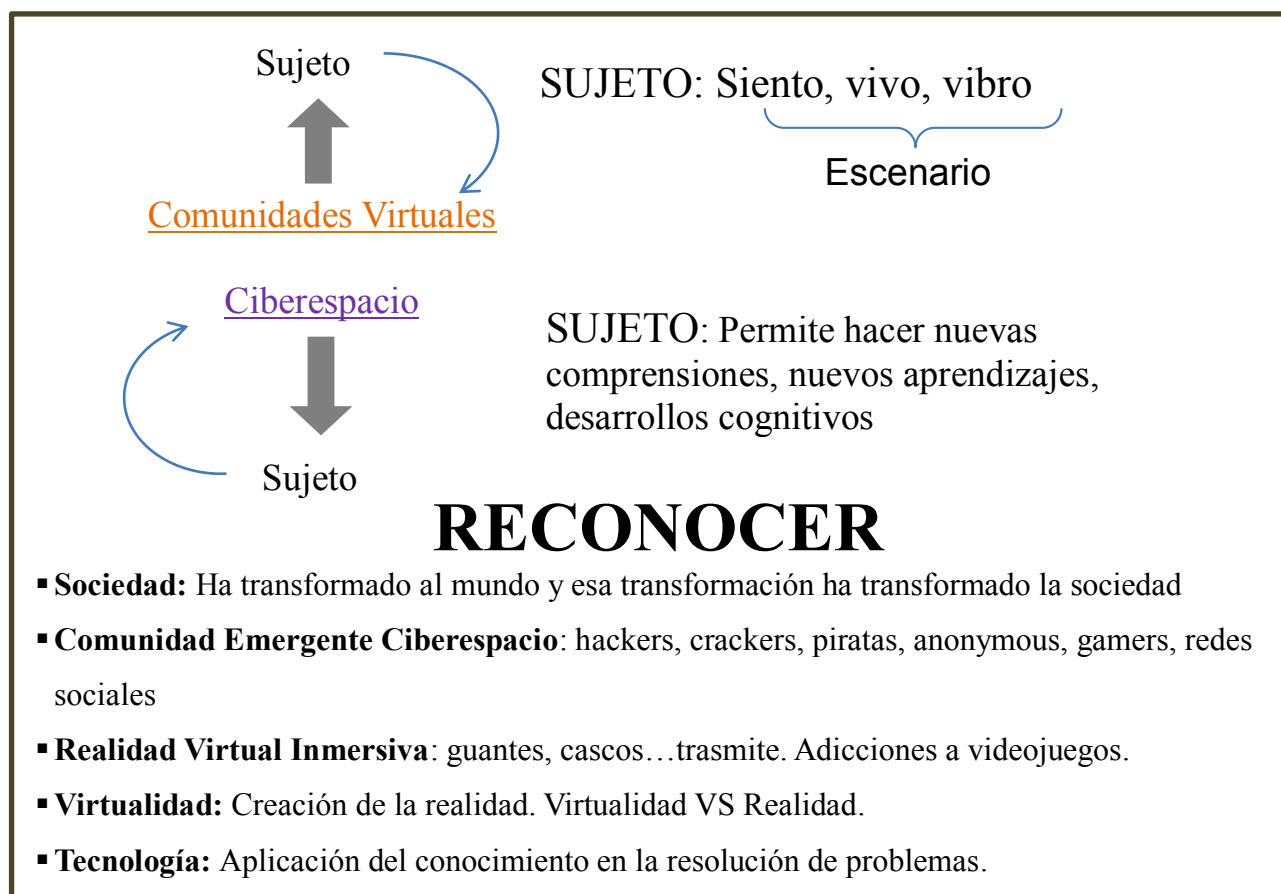
Fuente: http://www.kabbalah.info/es/images/stories/shutterstock_19226974.jpg

“Nada hay más potencialmente abierto que la mente humana, aventurera y curiosa de cualquier cosa. Pero no hay nada más cerrado que el cerebro humano, cuya clausura permite no obstante esta apertura.” (Morin, 2003)

2.1. EL CIBERESPACIO Y LA CONDICIÓN HUMANA EMERGENTE COMO TÓPICOS DE INDAGACIÓN

El ciberespacio es el escenario de indagación en esta obra de conocimiento, el cual está conformado por comunidades que sienten, viven, piensan en un espacio virtual en el cual se busca reconocer la humanidad presente en ellas, las transformaciones provocadas en la sociedad, las comunidades que emergen desde la realidad virtual y la tecnología; surgiendo el presente circuito relacional.

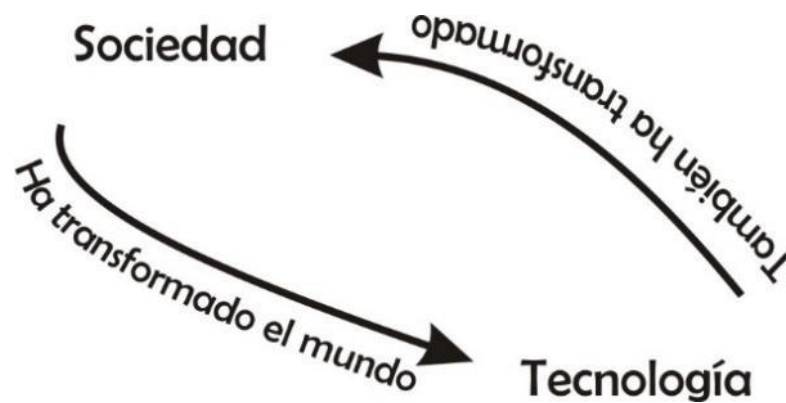
Figura 1: Circuitos Relaciones en Creación Epistémica



Fuente: Construcción propia

Los productos y creaciones de la Sociedad han transformado al mundo, denominándolos Tecnología, al mismo tiempo la Tecnología productora de aquello que la produce: la Sociedad; en consecuencia, un nuevo lugar llamado ciberespacio habitado por nuevas comunidades como hackers, crackers, anonymous, gamers y piratas que interactúan en mundos virtuales, redes sociales y colaborativas pues hacen nuevas comprensiones, nuevos aprendizajes y desarrollos cognitivos porque son sujetos que también respiran y vibran en un espacio real.

Figura 2: Bucle relación entre Tecnología y Sociedad



Fuente: Construcción propia

Las nuevas comunidades virtuales del ciberespacio son emergencias del bucle conformado por la Tecnología y la Sociedad, entiéndase Tecnología como el conocimiento aplicado a la resolución de problemas, creando nueva información y cultura; sin embargo, existe la debilidad de brotar nuevos problemas que participan en el bucle como adicciones, mercantilismo, consumismo, frustraciones y fraudes.

A continuación, los capítulos decurso de la sociedad a través del tiempo, ciberespacio que incluye una superciudad, comunidades virtuales vs comunidades reales, virtualidad: espejo y virtud, contienen una mayor construcción conceptual de los tópicos de indagación.

3. TEORIZANDO EL CAMINO



Fuente: <http://recursosvirtualeslauradhb.blogspot.com>

“...vivimos el tiempo como problema. El pasado heredado, rememorado, reinterpretado, el presente activo y el futuro esperado, temido o simplemente imaginado, en su conexión viva...”
(Lévy, 1998, pág. 57)

3.1. DECURSO HISTÓRICO DE LA SOCIEDAD

A través del tiempo se ha tenido conciencia que el principal interés de la historia es la vida de los hombres y de las mujeres en sociedad, buscando comprenderse a sí mismos en comunidad y haciendo propias las actividades sociales, económicas, políticas y artísticas, desarrolladas en diferentes épocas, aceptando y respetando las diferencias existentes. De esta manera, la historia nos permite comprender las diversidades, similitudes y diferencias entre los pueblos que han habitado la tierra. En nuestro ejercicio investigativo es pertinente hacer referencia a la bien considerada “cuna de la civilización”:

Mesopotamia actualmente conocida como Irak, un país de gran importancia en el mundo por sus reservas de petróleo, en este territorio se generaron manifestaciones de alto nivel como la agricultura, las artes y la tecnología; además, las primeras ciudades surgieron allí, hace miles de años, junto con inventos como la rueda, el arado y la escritura, que surgieron con el objetivo de generar a sus habitantes un fácil y mejor estilo de vida involucrando allí experiencias de tipo tecnológico. Es importante reconocer que a partir de estos desarrollos, la tecnología ha transformado los hábitos sociales en las diferentes épocas.

Los avances técnicos en la agricultura y la domesticación de animales hicieron que los hombres, mujeres y niños, pudieran quedarse a vivir en un mismo sitio durante muchos años, es decir, que se volvieron sedentarios. La vida sedentaria permitió que en la región de Mesopotamia surgieran aldeas que, con el tiempo crecieron y se convirtieron en las primeras ciudades de la historia (4000 – 2230 A. c.). Dichas ciudades se organizaron de una manera descentralizada: se agruparon en ciudades independientes o ciudades estado. Esto significa que no había unidad política; es decir, que no existía un monarca que impartiera sus órdenes a todo el territorio, sino que cada ciudad tenía sus propias autoridades y sus leyes; de ahí en adelante fue acrecentándose cada vez más la noción de democracia, la cual brinda la posibilidad al pueblo de elegir y ser elegido y que cada punto de vista fuese tenido en cuenta, donde viene a dársele el poder al pueblo.

De igual manera el feudalismo, la propiedad privada, la revolución francesa y el capitalismo hacen parte del decurso de la sociedad, es así como los múltiples y diversos inventos de la sociedad han surgido para suplir algunas necesidades de la misma: éstos a su vez van transformando a quienes fueron sus inventores; cada elemento que emerge hace que los seres humanos se comporten de una manera diferente, adoptando unos estilos de vida cada vez más lejanos de nuestra condición natural, hasta el punto de generar cierta dependencia a ellos.

Sin embargo, no debemos caer en prejuicios de pensar que los inventos o innovaciones son nocivos, es solo que son importantes e influyentes en el desarrollo de las sociedades, pero más importante aún; en aquellas generaciones que poseen y desarrollan la capacidad de adaptarse a cada situación con cada artefacto que busca hacerle la vida más fácil; estas son generaciones

capaces de moldearse a diversos cambios en cuanto a estilos de vida, ideologías, formas de hacer, sentir y pensar el mundo; tal y como lo plantea Bauman (2000): "...las descripciones de un fluido son como instantáneas, que necesitan ser fechadas al dorso. Los fluidos se desplazan con facilidad "fluyen", "se derraman", "se desbordan", "salpican", "se vierten", "se filtran", "gotean", "inundan", "rocían", "chorrean", "manan", "exudan"; a diferencia de los sólidos, no es posible detenerlos fácilmente - sortean algunos obstáculos, disuelven otros o se filtran a través de ellos, empapándolos..." (pág. 9).

La excepcional metáfora utilizada por el autor nos permite comprender un poco, como las comunidades emergentes como gamers, hackers o crackers son fruto de una sociedad muy joven, pero que se ha transformado a pasos agigantados, se podría comparar con los fluidos o líquidos, asumiendo que estos se adaptan a cualquier recipiente y cambian de forma, tal y como se está evidenciando en la metamorfosis que ha sufrido la humanidad hasta considerarse, hoy día, en una modernidad líquida. Es importante aclarar que actualmente los cambios son más drásticos y con mayor frecuencia, y quienes se rehúsan a ello quedan "fuera del sistema". Puesto que muchos le apostaban a una solidez en la que se pudiera confiar, una solidez duradera la cual se pudiera predecir y controlar; pero somos seres sociales por naturaleza, lo cual nos convierte en existencias impredecibles e "incontrolables" y en ocasiones incomprensibles dentro de nuestra complejidad y particularidad que nos hace únicos e irrepetibles.

No es prudente desconocer que los medios masivos de comunicación están produciendo una auténtica revolución en la vida del ser humano, una revolución que se enmarca en un conjunto más amplio de cambios en nuestra sociedad y se concreta en la llamada sociedad de la información, que está transformando aceleradamente las bases de las comunidades anteriores; a tal punto que, se podría llegar a pensar, que los emigrantes digitales (generaciones de personas adultas que poseen conocimientos precarios acerca de los aparatos tecnológicos) sienten temor a ser superados por los nativos digitales (generación actual de personas que poseen habilidad en el manejo y uso de la tecnología).

La sociedad del conocimiento denota unos nuevos paradigmas, donde los avances obtenidos por el ser humano en cuanto a conocimiento, ciencia y tecnología, devengan

simultáneamente una amenaza a la vida en todo el planeta, la cual conduce a la fragilidad de las sociedades y al empobrecimiento de los valores del ser y de la espiritualidad de la misma; un apego a lo material, a lo nuevo, a lo novedoso, el cual les permita trascender hacia otras dimensiones acompañadas de nuevos símbolos y formas de comunicación, donde las personas tienen la posibilidad de identificarse, de pertenecer a un grupo y de expresarse libremente; a veces, sin estar obligados a revelar su identidad y no por ello dejar de ser escuchados.

Los medios masivos de comunicación a lo largo de sus apresurados y constantes avances han generado cambios en todos los ámbitos de la actividad del ser humano, puesto que han transformado su forma de pensar, de concebir el mundo y su propia realidad. Nuestras futuras comunidades estarán basadas en mundos digitales en los que del formateo y reciclaje de textos se pasará al rediseño en obras digitales, lo que constituye una estrategia de las nuevas formas de expresión, ya que dan lugar a imágenes mentales de otros mundos que solo existen en el ciberespacio, mundos artificiales creados por el hombre y para el hombre, que expresan ideas sorprendentes y emocionantes.

Queda como reto, aprender a convivir juntos, comprender los desafíos relativos a la consecución de un nuevo orden social en el que podamos vivir cohesionados pero manteniendo nuestra identidad en medio de la gran diversidad por la cual está compuesta nuestra humanidad. La cual ha intentado, por múltiples medios y cada vez con menos éxito, tratar de mantener los patrones de identidad y el arraigo hacia lo arcaico y ancestral. Es el caso de la crisis que no pudieron solucionar nuestras comunidades indígenas afectadas en su lengua, formas de vestir, creencias y costumbres debido a la globalización.

Sin embargo, es comprensible que la cultura joven busque la forma de pertenecer a ciertas comunidades virtuales para proyectar experiencias imposibles en escenarios reales, por temores y prejuicios que limitan la libertad de expresión de las diversas ideas y pensamientos. Por tal motivo surge el ciberespacio como la alternativa para nuevas posibilidades no solo de comunicación sino también un sitio para habitar y que muchos de ellos son cada vez más escasos en nuestro mundo físico y real. Los cuales son de vital importancia para que una persona pueda desarrollar la capacidad de visualizarse como parte fundamental de un todo en una sociedad que

avanza a pasos agigantados en el desarrollo tecnológico y antagónicamente ha creado desigualdades entre las personas y analfabetismo informático estableciendo una separación de clases y generaciones.

El analfabetismo informático, entendido no como el desconocimiento de los medios tecnológicos, sino, como la falta de apropiación de ellos, cabe anotar que existe también en quienes los utilizan de manera inadecuada, por ejemplo para desprestigiar y/o ridiculizar a los demás o hacer cyberbullyng. La separación de clases es más evidente y la brecha digital se abre cada vez más entre los emigrantes digitales y los nativos digitales.

En la sociedad del conocimiento, el capital económico depende del nivel educativo de la población y del conocimiento científico y tecnológico para su desarrollo. A partir de esta afirmación, es necesario aclarar el significado real de la palabra tecnología como el conocimiento aplicado a la solución de problemas, el cual es confundido con el consumo de aparatos tecnológicos. Este verdadero significado nos permite comprender la manera en que el consumismo manipula a la sociedad a través de su publicidad brindando soluciones a falsas necesidades.

El saber está enfocado y direccionado hacia la desigualdad social en la que se encuentra nuestra humanidad puesto que los cambios generados por la planetarización son de diversa índole, y por su particularidad deben ser afrontados y/o asumidos de diferentes formas. Los cambios a los cuales se hace referencia son en su mayoría sociales, económicos, culturales, axiológicos, entre otros. Esto hace que la vida sea cada vez más compleja y quien sobrevive a ella es quien tenga la capacidad de adaptarse a los continuos y acelerados cambios. Por tal motivo se gesta una sociedad intelectual que posea la capacidad de no dejarse manipular por los medios masivos de comunicación.

El ser humano, complejo por naturaleza, ha creado dimensiones complejas que pueden ser aprovechadas para nuestro bienestar o pueden ser en lugar de dimensiones, trampas al estilo del consumismo. La tecnología ha sido inspirada por la ciencia ficción de buenos novelistas: Steven Jobs y Bill Gates parecen haber sido influenciados por el séptimo arte en su época de

juventud, como si fuera poco sus realidades son como una novela con todos los personajes y eventos que suceden en ella, la realidad superando la ficción, algo así como la formulación de Freud: “*la verdad histórico vivencial*”¹¹ .

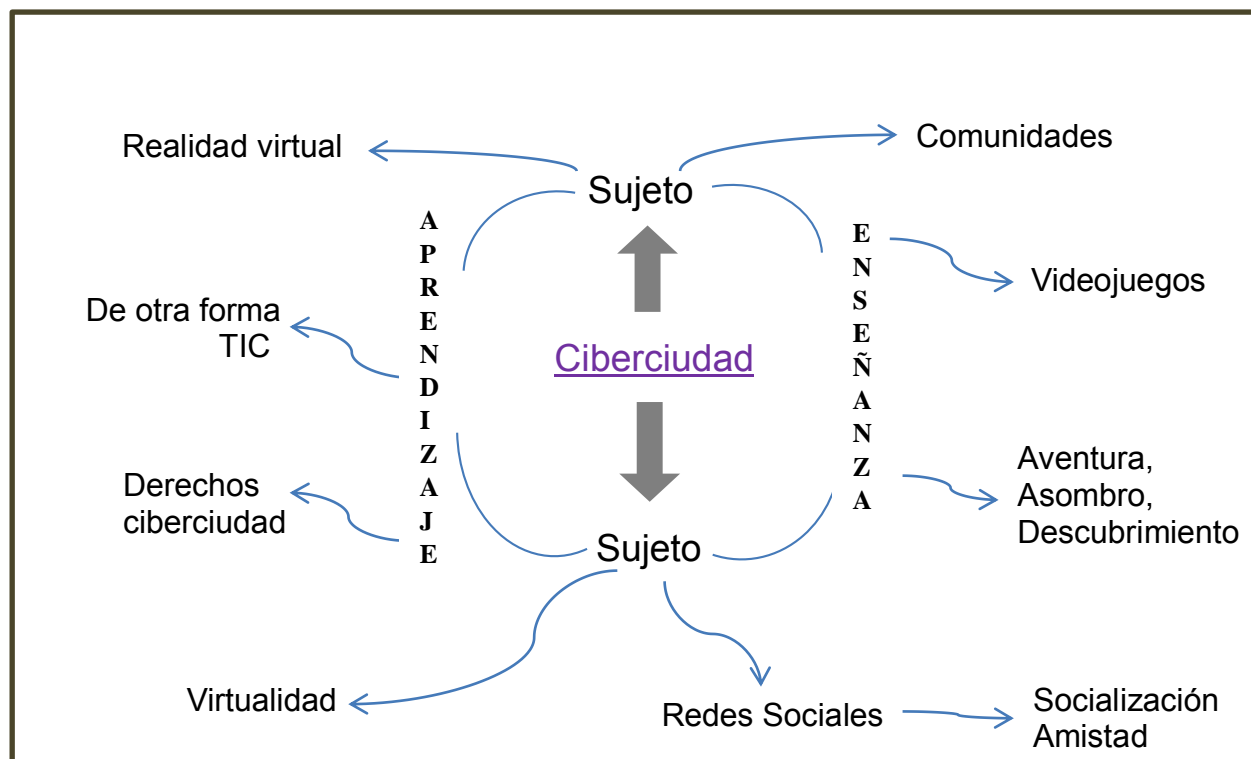
Teniendo en cuenta lo anterior, es evidente como el campo de la investigación pedagógica a través de la historia ha sufrido permanentes cambios. En los últimos 20 años la pedagogía se ha visto permeada e influenciada en diversos aspectos, desde las legislaciones, hasta las prácticas cotidianas educativas; ha pasado de la reproducción de discursos a la transformación de relaciones de estado y sociedad, y este proceso complejo ha llevado a que la enseñanza cada día se profile como una categoría que permite en los estudiantes una formación integral, debido a que cada vez son mayores los intentos por lograr relaciones entre el lenguaje, los valores, la ciencia y la cultura, la ética, el arte, la esencia local y su relación con contextos exteriores, puesto que no dejan de ser parte de un todo, los cuales conforman la humanidad en su complejidad. Por lo tanto, es preciso reconocer que en muchos lugares se ha logrado generar cambios en la conciencia de los sujetos educables y han fortalecido el pensamiento y el actuar de personas que habitan nuestro planeta.

Una comunidad educativa es consciente y reflexiva cuando es basada en la formación de personas que tengan la capacidad de pensar por sí mismos, de asumir con responsabilidad los retos que impone nuestra actual y compleja sociedad, no solo en capacitación laboral, para insertar a los estudiantes en el mercado laboral y en una sociedad globalizada en la que asumen un papel muy importante las comunidades emergentes en el ciberespacio.

¹¹ Referencia realizada por el Docente Jaime Alberto Carmona Ph.D. en su escrito “El lenguaje como fundamento del ser y su complejidad”

3.2. CIBERESPACIO QUE INCLUYE UNA SUPERCIUDAD

Figura 3: Circuito Relacional La ciberciudad



Fuente: Construcción propia

El ciberespacio y la superciudad son escenarios que emergen como la nueva sociedad adolescente que nos cuesta entender (conocer el sentido de sus actos) y más difícil todavía, comprender (proceso activo de interpretación de sus actos); es la ciudad más grande y transitada de todos los tiempos con tan solo tres décadas aproximadamente de edad. Es así como Claudio Hernández (2001) se refiere a Internet como un escenario social llamado ciberespacio. Sin embargo, Bruce Sterling (1992) hace referencia al ciberespacio desde hace más de 130 años, desde la creación del teléfono y según nuestro criterio, las características similares a las de una sociedad comienzan en la década de los 80 cuando el ciberespacio se convierte en un lugar donde se puede trabajar, enamorar, estudiar y hasta robar un banco.

La palabra ciberespacio, fue creada alrededor del año 1983 por William Gibson en su novela de ciencia ficción Neuromante, para describir el mundo de los sistemas de comunicación

y la sociedad creada en torno a ellos: “*El ciberespacio...Una complejidad inimaginable. Líneas de luz clasificadas en el no-espacio de la mente, conglomerados y constelaciones de información. Como las luces de una ciudad que se aleja...*”, (pág. 5) de allí se derivan también términos como cyborg, para referirse a un habitante electrónico; cibercultura, para referirse a la influencia en la comunicación, entretenimiento y mercadeo que emerge por el uso de las TIC; ciberantropología como estudio de la relación entre humanos y nuevas tecnologías; cibersexo: sexo sin contacto físico utilizando mensajes, voz o video; y muchos más como cibernauta, ciberpolicía, ciberbasura, ciberzapeo.

Un ciber-desplazamiento por bibliotecas de la Superciudad permitió encontrar el origen del sufijo ciber. Su origen es la palabra griega “cibernao”, que significa pilotear una nave. El término *Ciberespacio* apareció por primera vez en la novela de género ciberpunk de Gibson (1983) y se refiere al espacio virtual, en la red, por el cual viajan los navegantes que exploran en medio de un mar de información. El Ciberespacio es el ‘lugar’ en sí. Sterling (1992), en sus escritos narra: “*Según Barlow, el mundo de las comunicaciones electrónicas, ya no podía ser consideradas como un manojo de cables eléctricos high-tech, se había convertido en un "lugar", que pedía un nuevo conjunto de metáforas, un nuevo conjunto de reglas y comportamientos*”. (pág. 156). Poco después, este nuevo término fue adoptado por parte de revistas como *Time* y *Scientific American*, policía informática y expertos de la Constitución.

Por otro lado, hombres de negocios de la informática de los setenta y ochenta, como los fundadores de la Apple, Stephen Wozniak y Steve Jobs; Mitch Kapor, fundador de Lotus; Ross Perot, quien trabajó para IBM; o Bill Gates, se habían declarado a sí mismos “ciudadanos del ciberespacio” y la prensa en general realizó cobertura de forma intensa a estos hombres de la nueva industria. “*Luego en 1992, durante la conferencia anual de la American Anthropological Association, se afianzaron los conceptos de cibercultura y ciberespacio y posteriormente en la reunión del año 1995 se constataron crecimientos de este tipo de estudios.*” (Homedes, 1998, pág. 3) ¹²

¹² Ricard Faura i Homedes, Universidad de Barcelona hace referencia a M^a Jesús Buxó i Rey Antropología, Prospectiva y Nuevas Tecnologías, Página 3

El autor Pierre Lévy en su obra *¿Qué es lo virtual?*, define el ciberespacio como: “*un ordenador cuyo centro está en todas partes y la circunferencia en ninguna parte, un ordenador hipertextual, disperso, viviente, abundante, inacabado, virtual; un ordenador de Babel: el mismísimo ciberespacio.*” (1998, pág. 35) “*representa la más reciente de las grandes apariciones de objetos inductores de inteligencia colectiva...construido... por todos aquellos que lo utilizan*” (pág. 103)

En 1996, John Perry Barlow, en la ciudad de Davos, Suiza, publica la Declaración de independencia del ciberespacio en la que realiza amonestación a los gobiernos por intentar dominar en el ciberespacio, lugar donde no son bienvenidos, lugar para que nadie pueda encarcelar nuestros pensamientos. “*En nuestro mundo, todos los sentimientos y expresiones de humanidad, de las más viles a las más angelicales, son parte de un todo único, la conversación global de bits.*” “*El nuevo hogar de la Mente*”.¹³

El ciberespacio es un lugar virtual de naturaleza intangible pero real, el escenario donde ocurren interacciones sociales tan complejas como el desarrollo de una clase de ciencias, un encuentro amoroso, un robo en algún banco. Millones de mentes pasan todo el tiempo allí, habitando viviendo su prosa y su poetización, muchas de ellas en anonimato porque con máscara se liberan de las prohibiciones que encadenan las pulsiones. Pero al mismo tiempo el anonimato puede ser utilizado para escudar al homo demens¹⁴ frustrado y vengativo.

«*Aún no entendemos cómo vivir en el ciberespacio. Estamos buscando nuestro camino en él, tropezándonos. ... Nuestras vidas en el mundo físico, el mundo "real", también están muy lejos de ser perfectas, a pesar de tener mucha más práctica. La vida humana, la verdadera vida, es imperfecta por naturaleza, y hay seres humanos en el ciberespacio. La forma en la que vivimos en el ciberespacio es un espejo de la forma en la que vivimos en el mundo real. Llevamos con nosotros nuestras virtudes y nuestros problemas.*» (Sterling, 1992, pág. 6).

¹³ Declaración completa en la página web oficial de la “Electronic Frontier Foundation”, Manifiesto de John Perry Barlow <http://homes.eff.org/~barlow/Declaration-Final.html>

¹⁴ Homo demens: antagonista y complementario de Homo Sapiens en el Paradigma de la Complejidad

Aunque el autor enfatiza en lo desactualizado de su escrito desde el mismo momento en el que comienza a escribirlo, sus frases son tan actuales como lo fueron hace más de 20 años.

Podemos llevar la vida en el ciberespacio, también perderla en él; cualquier sistema que posea algún tipo de conexión desde el hogar, una universidad, una oficina, un celular, una caja registradora forman parte de la Superciudad. Podría decirse que el acceso a Internet es libre y gratuito para todos, como resultado de su filosofía de origen que se trataba de investigar mejores maneras de usar el computador ofreciendo un carácter social al comunicarlos, por parte de algunos centros de investigación como el Massachusetts Institute of Technology (MIT) y el Inst. U. de California los Ángeles (UCLA) desde 1961, después fue utilizado por el gobierno y universidades; sin embargo, surgen comunidades como anonymous que se pronuncian ante los intentos especialmente de gobiernos por manipular el cómo y quiénes “transitan” en ella, incluso manipular el acceso al conocimiento. La idea del nacimiento de Internet construida por razones militares es solamente un mito muy popular¹⁵,

“Había que pensar un instrumento de comunicación horizontal, global, libre y no controlable... Lo que hizo el Departamento de Defensa norteamericano fue desarrollar una estrategia —como en muchos otros programas tecnológicos— de dar dinero a científicos extraordinariamente avanzados en las universidades para ver qué salía de ahí....Internet fue desarrollado por científicos universitarios que simplemente querían comunicar sus grandes ordenadores.” (Castells, 2003, pág. 8)

La gran telaraña mundial como medio de difusión, interacción y colaboración, de ideas libres, videos libres, conocimiento libre, a la actividad de compartir se le llama “piratería”, asesinos, ladrones son comparados con la actividad de copiar información, existen leyes que criminalizan a muchos pero benefician unos pocos, se evidencia también la manipulación de los mass-media y la paradoja de las leyes. *“Graves errores en la pretensión de conocimiento y en el uso de éste, que han tenido efectos catastróficos sobre la vida de individuos, comunidades y pueblos.” (Delgado, 2008, pág. 24).*

¹⁵ Toda la historia de Internet se encuentra en el libro “The Origins of the Internet”, de Katie Hafner y Matthew Lyon, editado por Simon and Schuster.

El habitar en la Superciudad es toda una complejidad, precisa tanto investigación como apropiación del uso tecnológico y reconocimiento de la condición humana; permitiendo adoptar estrategias útiles para la movilización y comprensión de la mente que encuentra otro espacio que habitar, siendo este espacio virtual y que según Sterling. *“El ciberespacio es muy grande. Hay un montón de cosas corriendo de aquí para allá, mucho más de lo que puede ser adecuadamente cubierto por la pequeña aunque creciente ola de reporteros con conocimientos sobre la red... la variedad de gente del ciberespacio es un elemento de nuestra sociedad que claramente requiere estudio sostenido y atención.”* (Sterling, 1992, pág. 201).

Para terminar, no es fantasía afirmar que el ciberespacio produce una esperanza y otra perspectiva del yo; despierta nuevas intensiones, deseos y sueños sociales que jamás algo había logrado en la humanidad.

3.3. COMUNIDADES VIRTUALES VS COMUNIDADES REALES

“Sus miembros están unidos por los mismos focos de interés, los mismos problemas: la geografía, contingente, deja de ser un punto de partida y un obstáculo. Pese a estar «fuera de ahí», esta comunidad se anima con pasiones y proyectos, conflictos y amistades.”
(Lévy, 1998, pág. 14)

Las comunidades virtuales no cumplen con las características tradicionales de tiempo y espacio cuantitativo o medible en comparación con las comunidades reales tradicionales *“el pasado heredado...el presente activo... el futuro esperado...sólo existen virtualmente”* (Lévy, 1998, pág. 57). Un tiempo asincrónico para la interacción con otros actores y un espacio que interfiere para el diálogo con la ausencia de la presencia física se convierten en características únicamente cualitativas dentro del ciberespacio, además es posible desconectarse o conectarse de una comunidad virtual de acuerdo a las necesidades y deseos, reforzando paradigmas teóricos como el de Bauman o Beck cuando hacen referencia a las nuevas sociedades líquidas, globalizadas o individualizadas.

Por lo anterior, para el estudio de las comunidades virtuales es necesario tener en cuenta los nuevos contextos que presentan las comunidades de la sociedad actual:

La comunidad es un tejido de relaciones sociales, que puede estar fundamentada en el territorio (una ciudad), en intereses comunes (asociaciones, clubes), en características comunes de los sujetos (colegios de abogados) o en una plataforma online (blogs, etc.)... Los procesos de globalización e informacionalización han generado la transformación de nuestras sociedades, incluyendo la dimensión espacial... El sitio web se ha convertido en el "territorio" de una comunidad virtual. Un territorio no geográfico como el de las comunidades que estudiaron los sociólogos en una etapa del desarrollo social, sino un territorio electrónico, distribuido en el nuevo espacio que llamamos "ciberespacio". (Moreno Mínguez & Suárez Hernán, 2010, pág. 5)

En la Tabla 1 “Comunidad Real vs Comunidad Virtual”, se articulan las características de las comunidades reales y virtuales teniendo en cuenta autores que a pesar de diferir en sus conceptos presentan algunas relaciones en sus definiciones y modo de explicar este nuevo fenómeno.

Tabla 1: Comunidad Real vs Comunidad Virtual

	COMUNIDAD REAL	COMUNIDAD VIRTUAL
Espacio	Distancia física (ciudad, aldea, pueblo, vecindario)	Ciberespacio (Mundos virtuales, Redes sociales, Sitios Web)
Tiempo de interacción	Duración encuentro físico	Duración de Conexión
Territorio	Geográfico, Limitado	Virtual, Planetario
Permanencia	Depende del tiempo y el componente afectivo.	Depende del tiempo y el componente afectivo.
Comparten	Significados específicos, visión colectiva, jerga propia	Significados específicos y una visión colectiva, jerga propia
Integradas	Por individuos reales, de carne y hueso	Por individuos reales, de carne y hueso
Mediadas	Actividades cotidianas	Computadoras y dispositivos electrónicos
Tipo	Gemeinschaft y Gesselchaft	Gemeinschaft
Autores	Durkheim, Weber, Mead, Tönnies, Garfinkel, Parsons, Marx	H. Rheingold, Sherry Turkle, John Scott, Wasserman y Faust, Wellman, Sánchez Noriega, Feenberg, Philippe Quéau, Pierre Lévy, Manuel Castells
Contexto	Físico o material	Simulación
Etimología	Comunidad: <ul style="list-style-type: none"> - Foster 1997 → Comunicación - Merrill y Loewenstein 1979 → Latín communis (común) o communicare - Wilbur 1997 → común 	Virtual: <ul style="list-style-type: none"> - Lévy 1998 → latín Medieval. Virtualis: fuerza, potencia - Wilbur 1997 → Edad Media. Virtud - En Física imagen óptica que se refleja en el espejo. - Virtual como simulación de lo real

Fuente: Construcción propia

Durante conferencia en febrero 2008, Howard Rheingold padre del concepto “comunidades virtuales” afirma que “...podemos ver el inicio de una nueva historia que comienza a emerger. Es un relato que se extiende a través de diferentes disciplinas, en el cual la cooperación, la acción colectiva y las interdependencias complejas desempeñan un papel más importante...” este reconocido escritor estadounidense aporta una mirada optimista frente a estas

nuevas formas de cultura, del surgimiento de las multitudes inteligentes y usos sociales de la tecnología.

En un sentido también optimista el director del Internet Interdisciplinary Institute Manuell Castells se refiere a ellas: “*Cuando las comunas físicas empezaron a ser problemáticas de mantener, las comunas virtuales, en cambio, se convirtieron en lugares de libertad donde, a escala mundial, se podían construir formas alternativas de vida, de comunicación y, en último término, de política.*” (Castells, 2003, pág. 9). Lo que nos interesa en este análisis no es tanto comparar las comunidades virtuales con las reales sino justificar su existencia y su forma compleja de habitar, parafraseando a Heidegger (1995): yo soy, significa yo habito y ser significa habitar; la idea es que extraemos desenfrenadamente de la tierra recursos para nuestras extensiones artificiales que nos sirven como medios para cambiar las formas de habitar el espacio real.

¿Cómo habita el hombre el ciberespacio? Trabajamos, nos enamoramos, estudiamos y delinquimos, ahora somos seres de la tierra con extensiones cibernéticas y en ese mundo artificial que llamamos ciberespacio al igual que en el real hemos generado nuevos hábitos o costumbres; es decir, nuevas maneras de estar en ese lugar. Otro aspecto es que “*Allí donde va la gente, la política va.*” (Sterling, 1992, pág. 6); es natural que antes del hombre ser político, es un hombre que habita.

3.3. VIRTUALIDAD: ESPEJO Y VIRTUD

“Dejemos de diabolizar lo virtual (¡cómo si fuera lo contrario de lo real!)”
(Lévy, 1998, pág. 94)

Con respecto al proceso de investigación se considera comúnmente que lo virtual es antónimo de realidad, algo que no existe, pero virtualidad también emerge de virtud y sus características de tiempo y espacio son similares al del amor genuino que no lo toca el tiempo y no pertenece a ningún lugar, cuando faltan características inexplicables al sentido de la vista o

del tacto se marca una tendencia a negar la existencia de ese sentimiento, hecho o actividad. Al mirarnos al espejo, nos conocemos, nos reconocemos, nos admiramos o desairamos, somos nosotros en el espejo social, es nuestra imagen óptica reflejada en el ciberespacio.

De acuerdo a Lévy (1998) en su obra *¿Qué es lo virtual?*, ejemplifica lo virtual como el árbol que está virtualmente presente en la semilla o como el fuego en la cerilla; reiterativamente afirma en su obra: lo virtual no se opone a lo real sino a lo actual. Lo virtual es un vector de creación de realidad y la imaginación, la memoria, la religión y ahora los dispositivos digitales son vectores de virtualización porque nos han hecho abandonar el ahí sin que esto nos impida existir. Otro ejemplo clave es el turismo y el transporte, la humanidad destina gran parte de sus recursos a no estar ahí, a comer, dormir y pasear fuera de su casa. Así como los medios de transporte, los medios de comunicaciones electrónicos y digitales forman parte de la misma ola de virtualización. Un carro o un avión sería el objeto que permite la acción virtualizante de viajar, el objeto que permite la acción virtualizante de trabajar, estudiar, enamorarse o robar un banco sería un dispositivo electrónico.

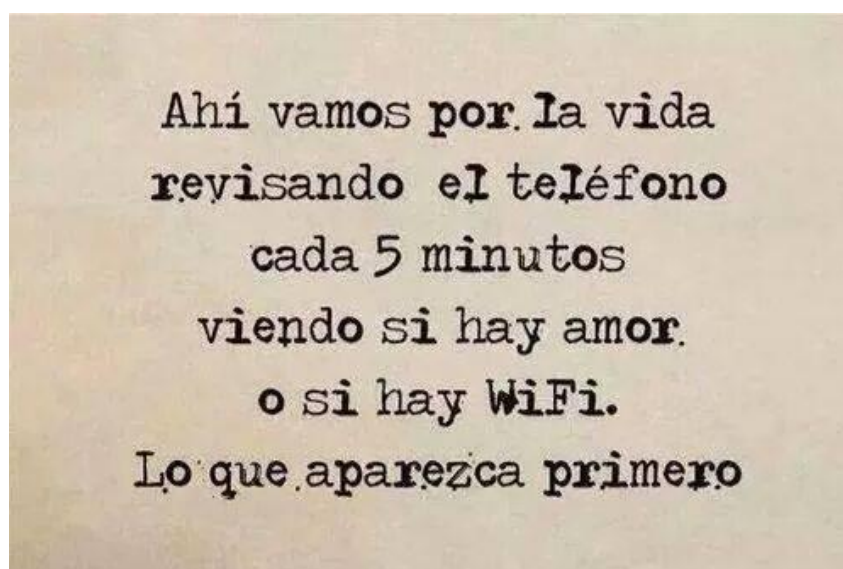
Lo virtual es la explicación a la tensión de salir de ahí. La virtualidad no es un mundo ilusorio o artificial; por el contrario, es la dinámica del mundo y la forma en que se producen los procesos de creación de la vida. Lo virtual generalmente se convierte en un proceso material. Las empresas que emergen en el ciberespacio no se pueden situar en un lugar físico con precisión, su ubicación geográfica es de poca importancia para su confiable funcionamiento real, son habitantes ubicuas del ciberespacio, son empresas desterritorializadas pero ejecutan sus acciones de forma material. *“El conocimiento y la información no son “inmateriales” sino desterritorializados... pueden viajar.”* (Lévy, 1998, pág. 44).

El sector salud virtualiza los cuerpos por medio de prótesis, cirugías plásticas, trasplantes de órganos; el sector de las telecomunicaciones y la informática virtualiza el trabajo, el entretenimiento y las relaciones sociales. Con la natación, el submarinismo y el alpinismo el hombre se convierte en pez, antílope y pájaro. *“Entre el aire y el agua, entre la tierra y el cielo,*

entre el suelo y la cima, el surfista o el saltador no está jamás del todo ahí... se vectoriza, se desterritorializa.” (Lévy, 1998, pág. 23)

Retomando el ejemplo del amor, este es lo único que nos hace desear la vida y la muerte, nos hace desear la vida profundamente cada instante que respiramos al lado del otro y nos hace desear profundamente la muerte en esa aterradora ausencia del otro. De acuerdo a Pierre Levy *“no es material ni inmaterial; una amor, una invención, un aprendizaje...”* (1998, pág. 53), *“nuestra especie...se ha formado en y por la virtualización”* (1998, pág. 56). También caminamos para encontrar las virtudes del amor en el ciberespacio.

Cuando el amor en el espacio físico es negado o se convierte en imposible, el ciberespacio permite muchas posibilidades, virtualidad como excusa para no aceptar una realidad irremediable, la negación de lo tangible pero el sentir es inevitable hasta en el propio ciberespacio. El ser que vibra, siente emociones y deseos porque ese espacio virtual donde pilota al igual que el real también lo hace pensar no solo con el cerebro, impulsándolo a buscar incesantemente lo que el texto de la imagen 1 expresa *“si hay amor o si hay WiFi. Lo que aparezca primero”*.



Fuente: <http://frases.vukki.com/20135/>

En último lugar, con el ejemplo del amor, que no se puede tocar pero se tiene la certeza de su existencia, la virtualidad es la parte inmaterial de una realidad y generalmente culmina en un proceso de materialización o actualización, *“En cuanto a lo virtual, no se opone a lo real sino a lo actual. A diferencia de lo posible, estático y ya constituido, lo virtual viene a ser el conjunto problemático, el nudo de tendencias o de fuerzas que acompaña a una situación, un acontecimiento, un objeto...que reclama un proceso de resolución: la actualización.”* (Lévy, 1998, pág. 11). De acuerdo a lo anterior, entre lo virtual y lo actual existe un bucle infinito que se retroalimenta, el amor posee una característica profundamente virtual y se actualiza cuando se materializa por ejemplo en un hijo, generándose nuevamente un proceso virtual del amor.

La cantidad de experiencias virtuales que ofrece el fascinante ciberespacio conlleva a sus usuarios a permanecer demasiado tiempo enamorándose, leyendo, jugando, imaginando, estudiando o simplemente vagando por todas sus posibilidades, lo mejor de todo es la facultad de compartir estas acciones reales con otras personas, generándose nuevos vínculos sociales de tipo virtual.

Es correcto entender y practicar la virtualidad como un lugar más donde se vive y no una forma de escapar de la realidad, sino de vencer las limitaciones de socialización en los espacios físicos o tradicionales; sin embargo, el resultado de las acciones que se realicen en este espacio depende del uso positivo o negativo que la humanidad le disponga, así como el uso que le da a todas las herramientas o medios tecnológicos porque no son causa ni solución a problemas sociales sino que deben convertirse sólo en medios de creación, expresión y producción de conocimiento colectivo, emergiendo la inteligencia colectiva. La proyección de nuevas y perpetuación de viejas formas de interacción en las comunidades virtuales, les concede un carácter más complejo a sus actores, sus acciones incluyen farsas y realidades, peligros y bienestar, conflictos y acuerdos como en todas las relaciones sociales.

El anonimato como vieja forma de interacción social y el uso de avatares como nueva forma de interacción social son un ejemplo de la compleja forma de comunicación real de sus actores que emerge del ciberespacio. La simulación de acciones reales para fines académicos en

diferentes ciencias como la medicina, y fines de entretenimiento como los videojuegos son un ejemplo de la expresión y producción de conocimiento colectivo que permite la virtualidad.

Para terminar citamos los tres procesos de virtualización por los que surge la humanidad:

“El primero está vinculado a los signos: la virtualización del tiempo real. El segundo, a las técnicas: la virtualización de las acciones, del cuerpo y del entorno físico. El tercer proceso crece con la complejidad de las relaciones sociales: para designarlo de la manera más sintética posible, diremos que se trata de la virtualización de la violencia. Los rituales, las religiones, las morales, las leyes, las reglas económicas o políticas son dispositivos sociales para virtualizar las relaciones fundadas en las relaciones de fuerza, las pulsiones, los instintos o los deseos inmediatos.”
(Lévy, 1998, pág. 61)

4. FUNDANDO EL CAMINO



Fuente: http://nancynallely.wikispaces.com/file/view/3484389552_829525ff71_o.jpg

“En cuanto al poder, se aleja a toda vela de la calle y del mercado, de las asambleas y de los parlamentos, de los gobiernos locales y de los nacionales, más allá del alcance del control de los ciudadanos, hacia la extraterritorialidad de las redes electrónicas” (Bauman, 2000)

4.1. COMUNIDADES EMERGENTES EN EL CIBERESPACIO

Las comunidades que emergen en el ciberespacio son virtuales como las nominó por primera vez Rheingold y las ha estudiado Lévy, líquidas como la modernidad según Bauman y complejas por su condición de humanidad de acuerdo a Morin. Son productoras y consumidoras de la información y de los mundos virtuales que se generan en el ciberespacio, emergen en la sociedad líquida como respuesta a una crisis de la cual estas comunidades y las nuevas generaciones no son responsables, crisis económica, familiar, ambiental, afectiva y demás crisis soportadas desde el siglo XX, se configuran en un ser humano complejo porque contienen la locura y la racionalidad, pertenecen a la nueva sociedad del conocimiento complementando la sociedad planetaria, la figura 4 relaciona las obras de los autores para constituir las

características superiores de las comunidades emergentes del ciberespacio y seguidamente se abordan algunas de ellas:

Figura 4: Comunidades emergentes en el ciberespacio a la luz de los autores

Edgar Morin

El método 5: La humanidad de la humanidad

Zygmunt Bauman

Modernidad líquida

Pierre Lévy

¿Qué es lo virtual?

**Las comunidades emergentes del ciberespacio son:
COMPLEJAS, LÍQUIDAS Y VIRTUALES**

Fuente: Construcción propia

4.1.1. HACKER

El hacker posee una condición de filósofo en el ciberespacio, ofrece su trabajo intelectual para el bien común, crítico y analista del estado dominador de la super ciudad, poetiza comprendiendo y accediendo a los demonios del conocimiento. “*Son el principio y el nivel más alto de toda esta nueva sociedad.*” (Hernández, 2001). Sin ellos no sería posible el ciberespacio, fueron los primeros habitantes y constructores de este lugar, no podría existir la producción agrícola sin la clase campesina o una fábrica producir su mercancía sin la clase obrera, un hacker o un cracker asimilaría la metáfora de un obrero emancipado, porque busca su independencia frente al sistema de apropiación de la información, como un rebelde obrero frente a la apropiación del capital.

Los hackers son una comunidad virtual, sobre la cual se han creado unos constructos imaginarios “equivocados” en la mayoría de los casos. Rodríguez (2005), en su artículo

“*Aristócratas de la Red*”, manifiesta mediante una metáfora que son los hackers, los nuevos aristócratas de una sociedad virtual en la que se les profesa respeto, admiración, miedo y envidia. Puesto que gracias a su poder intelectual han logrado ser reconocidos en nuestra sociedad con un alto nivel de prestigio y superioridad. Pero lo que más llama la atención es que muchos de ellos se consideran a sí mismos auténticos justicieros de la Red y asumen que deben utilizar sus vastos conocimientos para fines positivos. Pasan por ser encendidos defensores de la democratización de Internet, la libre difusión de contenidos y, en general, del libre acceso a conocimientos y programas. Su sueño es que, como se ha dicho en más de una ocasión desde altas instancias, la red de redes pase a convertirse realmente en un instrumento que contribuya a disminuir las diferencias sociales en el mundo.

El investigador Pekka Himanen (2002), en su obra “La ética del hacker y el espíritu de la era de la información”, la cual escribió con la colaboración de Linus Torvalds, uno de los más importantes hackers del mundo y del sociólogo Manuel Castell develan la ética del verdadero hacker:

“...la ética hacker es una nueva moral que desafía la ética protestante del trabajo, tal como la expuso hace casi un siglo Max Weber en su obra clásica La ética protestante y el espíritu del capitalismo, y que está fundada en la laboriosidad diligente, la aceptación de la rutina, el valor del dinero y la preocupación por la cuenta de resultados. Frente a la moral presentada por Weber, la ética del trabajo para el hacker se funda en el valor de la creatividad, y consiste en combinar la pasión con la libertad. El dinero deja de ser un valor en sí mismo y el beneficio se cifra en metas como el valor social y el libre acceso, la transparencia y la franqueza.” (Himanen, 2002, pág. 2).

Himanen los describe en su obra como individuos antiautoritarios convirtiéndose en personas de relaciones horizontales al igual que otras comunidades virtuales, en lugar de trabajar se dedican a disfrutar el arte de programar, quieren cumplir sus pasiones y discrepan del lema “el tiempo es dinero”, optimizan su tiempo para flexibilizarlo a otras actividades como el ocio, la familia, los amigos o aficiones, quizás porque el tiempo no debe convertirse en una experiencia consumista, “*Cuando Torvalds programó Linux, solía trabajar a la madrugada y se levantaba a primera hora en la tarde para continuar. A veces, dejaba... Linux... para dedicarse a jugar...*” (Himanen, 2002, pág. 25), es típico de los hackers seguir su propio ritmo de vida y establecer

una libre relación con el tiempo, el autor también aclara que es falsa la creencia de que son personas “máquinas” o alejados de vida social.

El espíritu de esta comunidad cuestiona la ética protestante del trabajo y del capitalismo *“en este sentido cabe afirmar que... los hackers son... crackers: porque intentan romper el cerrojo de la jaula de acero”* (Himanen, 2002, pág. 19). Este espíritu también lo encontramos en muchos otros oficios y profesiones que rompen con el esquema de medir el tiempo y la forma de desarrollar la actividad de su trabajo. *“Una cosa es segura: la hora uniforme del reloj ya no es la unidad apropiada para medir el trabajo”* (Lévy, 1998, pág. 47)

El Cracker comparte la filosofía del hacker, pero su interés es profundamente egocéntrico permitiéndole a su homo-demens fluir a veces sin control autorizando a sus pulsiones utilizar sus avanzados conocimientos tecnológicos, por ejemplo realizar desfalcos en cuentas bancarias, programar un virus o manipular un sistema de comunicación militar, podría afirmarse que es el antagonista del hacker ya que para capturarlos se requiere del rol del ciberpolicía o agente secreto con la esencia de un hacker.

“Crack, sinónimo de ruptura...Una economía hace Crack, cuando esta cae por los suelos. Un ser humano hace Crack cuando este fallece. Crack también se utiliza para identificar la caída de un sistema informático... Para los Crackers, Crack es el comienzo de una nueva era....el Crack, es el éxtasis del Cracker, su punto de culminación. Para los fabricantes de Software...el Crack...la peor de sus pesadillas”
(Hernández, 2001, pág. 96)

Un crack del fútbol posee un dominio excepcional sobre el balón y estrategias impresionantes para romper la seguridad de su equipo rival; del mismo modo, un crack informático posee un dominio excepcional sobre programación y estrategias impresionantes para romper la seguridad de su blanco antagónico.

En algunos países existen programas especiales para la reinserción social de crackers arrestados, institutos y empresas les ofrecen labores, el caso más interesante es el de Kevin Mitnick En los años 90 fue arrestado por el FBI después de una ardua “cacería” con la colaboración de Tsutomu Shimomura experto en seguridad informática. Actualmente Kevin se

encarga de su propia empresa de seguridad informática Mitnick Security y ha asesorado importantes empresas como Kaspersky.

Un ejemplo de un hacker bastante reconocido y que nunca terminó sus estudios es Marck Zuckerberg, creador de Facebook, en realidad su esencia pertenecía más al de un cracker por el uso indebido de información que fue capaz de obtener de la Universidad de Harvard, razón por la que fue expulsado de allí, ahora se ha convertido en un gran empresario y socio de gigantes del monopolio, ahora es homo-oeconomicus gracias a la propiedad de su disputada creación con otros co-autores en lós jurídicos.

Cualquier usuario común puede utilizar un programa que haya sido compartido en el ciberespacio que le permita acceder a cuentas, contraseñas o vigilancia de un equipo para una razón en particular pero no significa que se ha convertido en un hacker, es un término que se utiliza errado en muchos casos. Algunos autores como Claudio Hernández cataloga estas comunidades como underground porque no se acomodan a los intereses de ninguna empresa, otros autores no utilizan este término porque consideran que las TIC hacen posible acceder a cualquier posición ideológica. Lo cierto es que estas comunidades sienten un profundo placer por el conocimiento y pasión por crear información.

4.1.2. ANONYMOUS

Anonymous son una comunidad activista mundial, defensora de derechos de cuarta y quinta generación¹⁶ que surgieron con la emergencia de la tecnología relacionados con su uso y desarrollo, privacidad y apropiación de la información y bases de datos; los hackers son piezas clave en esta rebelde comunidad. Siempre cierran sus intervenciones con la frase “no olvidamos, no perdonamos”.

¹⁶ Los derechos civiles y políticos de primera generación se refieren a la propiedad, la vida, la libertad. Los derechos de segunda generación son de tipo social, cultural y económico como el acceso al trabajo, la educación y la cultura. Los derechos de tercera generación hacen referencia a derechos ecológicos, al medio ambiente sano, a la paz, a una vida de calidad. Y finalmente los derechos de cuarta generación surgen con la emergencia de la tecnología, tienen que ver con el uso y caminos de la ciencia y la tecnología en la sociedad actual. Los de quinta son los referidos a la privacidad, derivada de la información y bases de datos que son manejados hoy en el mundo.

¿Qué cosas no perdonamos? Todo depende de la intensidad del dolor causado por la inhumanidad de la humanidad. El dolor queda grabado en la memoria con la misma profundidad que queda grabado el placer; el olvido es amnesia, por tal motivo es tan difícil perdonar y existen hechos en nuestras vidas que se convierten en imperdonables.

“...cada humano tiene potencialmente en sí lo peor y lo mejor de lo humano, que la inhumanidad forma parte de la humanidad, como bien dijera Romain Gary, que esta inhumanidad se encuentra actualizada según la fuerza de la pulsión, o inhibida según la fuerza de la prohibición... Según los individuos y las culturas, el ejercicio de la venganza y del perdón está muy desigualmente repartido. Y sin embargo, la pulsión venganza es virtual en cada uno de nosotros, y más débilmente la capacidad de perdón.” (Morin, 2003, pág. 71)

Anonymous brota como consciencia de la sociedad emergente del conocimiento porque son capaces de modificar un comportamiento ya que nacen como una organización de las profundidades del ciberespacio pero no son el fenómeno principal de esta sociedad emergente porque dependen de una ideología y podrían brotar algunas ideologías superficiales. Su más profunda ideología es la del acceso al libre conocimiento incitando a la autoreflexión a todos los que accedemos inconscientemente a él. Esta emancipada comunidad utiliza la máscara de Guy Fawkes, un conspirador católico inglés quemado en la hoguera convertido en símbolo a la resistencia sobre cualquier tiranía, fue la inspiración para la serie de novelas gráficas V de Vendetta escritas por Alan Moore e ilustradas por David Lloyd y la posterior película, las cuales de manera poética expresan la rebeldía contra el sistema.

Esta comunidad al igual que los hackers y los crackers no son estáticas, podemos encontrarlos en un buscador con solo digitar “anonymous” y aparecerán gran cantidad de enlaces a videos relacionados, blogs, páginas Web y hasta en las redes sociales para todos los países, constantemente cambian de sitio o lugar en el ciberespacio, quizás para evitar un rastreo por parte de sus antagonicos, tienen gran cantidad de simpatizantes que podemos ver transitando una calle, apoyando protestas portando la máscara, están presentes en corporeidad, allí en el mundo real y allí en el mundo virtual.

Anonymous conformada por hackers y cualquier otro tipo de habitantes del ciberespacio se ha pronunciado en diferentes momentos de tensiones políticas que afectan a nuestro país como la crisis con los campesinos de diferentes sectores agrarios con el Ministerio de Agricultura durante el 2013, o el gobierno de la República de Colombia con el ministro de defensa Rodrigo Rivera y el ministro del interior y justicia Germán Vargas Lleras durante el 2011 a causa de la conocida “Ley Lleras” que consistía en un proyecto de Ley relacionado con infracciones de derechos de autor en el ciberespacio, esta comunidad manifestaba que el conocimiento es libre y este tipo de leyes demostraba la incompetencia en la red por parte del gobierno.

En una rebelión con una profunda causa se alcanza la libertad y plasman sus propias leyes aceptadas como mandamientos convirtiendo sus actores en camaradas; sin embargo, no hay que fiarse de la naturaleza de ansias de poder y autoridad representadas en un régimen que considera la existencia de clases inferiores que utiliza como objetos para sus fines de extremo dominio. En la historia de George Orwell, *Rebelión en la Granja* cuenta el relato de la “independencia” de cualquier país caricaturizada por animales con típicas personalidades humanas y no muy lejos de la realidad actual de nuestro país a veces creemos que las leyes se modificaran de forma draconiana para algunos pero de libre albedrío para otros sintiendo que la esencia de la historia, sistema de salud, educación y políticas de un “país libre” fuesen manipuladas por la esencia de quienes consideramos “líderes”.

El anonimato contiene la incapacidad de comprarse y de venderse por intereses personales, evita la posibilidad de represalias al expresar opiniones, ideas o inconformidades. Anonymous es una comunidad ilegal eso no quiere decir que su causa sea injusta y son sujetos importantes en el ataque de apropiación silenciosa de información o privación de libertades del conocimiento en el ciberespacio. “*Técnicamente, Internet es una arquitectura de libertad. Socialmente, sus usuarios pueden ser reprimidos y vigilados...*” (Castells, 2001)

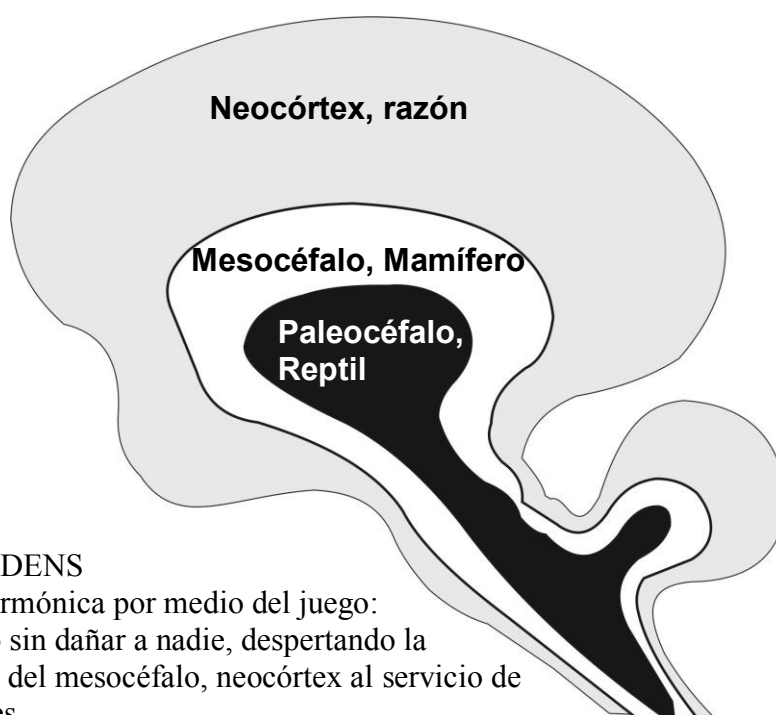
4.1.3. GAMER

Esta apasionada comunidad tiene toda una jerarquía y clasificación de acuerdo a su habilidad en los videojuegos, también se habla de “cultura gamer”, tiene clanes, lenguajes,

códigos, torneos, ser un gamer es adoptar un estilo de vida. Lo imposible de hacer en el mundo real se puede realizar sin correr peligro, arriesgar la vida en episodios bélicos sin perderla nunca en el ciberespacio.

Para leer el estado que alcanza un gamer cuando disfruta del videojuego es necesario explicar la actividad armónica vivenciada en su cerebro triúnico de Paul D. McLean, entendemos con el paleocéfalo heredero de la agresividad del reptil que actúan con el juego sin lesionar al otro, el neocórtex brindador de razón al servicio de las pulsiones que el juego despierta, divirtiendo la infantilidad del mesocéfalo herencia del mamífero, entonces resulta que estos sujetos alcanzan un estado poético.

Figura 5: Cerebro Triúnico de Paul D. McLean



HOMO LUDENS

Actividad armónica por medio del juego:
Paleocéfalo sin dañar a nadie, despertando la infantilidad del mesocéfalo, neocórtex al servicio de las pulsiones.

Fuente: <http://3.bp.blogspot.com/JQqJKmO1u8/s1600/cerebro+triuno.gif> con modificaciones de autores.

Se transfigura lo real, entran en un estado de posesión, de trance, satisfacen la ansiedad y la trivialidad alcanzando así el estado poético. Toda la aventura y la ilusión pueden degradarse en adicción al igual que el uso obsesivo de las drogas, el trabajo, el sexo, o cualquier actividad que

permita alcanzar un estado de posesión, homo-ludens que puede transfigurarse en demens, homo-consumans que puede regenerarse en demens.

Los Gamer han sido imaginados como seres agresivos, pero, su verdadera esencia no trasciende más que a una condición de homo ludens que juega a ser faber, demens o sapiens. El mercantilismo de los videojuegos establece en esta sociedad otro tipo de aparato dominador, homo-oeconomicus tomando el control de homo-ludens para que se transfigure en homo-consumans habitando el espacio virtual sintiéndolo real durante todo su tiempo con su estado preferido.

En una lista publicada por El Tiempo de los peores videojuegos de la historia clasifican Super Columbine Massacre basado en una masacre que ocurrió en 1999 en una escuela en Estados Unidos en la cual dos jóvenes ingresaron a la institución y se cobraron la vida de 12 alumnos y maestro, esta demente inhumanidad fue reconstruida por Danny Ledonne en el 2005 en un juego de roles en tiempo real RPG; sin embargo, el juego generó repudio entre los Gamer al igual que el juego Custer's Revenge desarrollado por Mystique compañía enfocada a títulos pornográficos, su temática aberrante se trataba del oficial George Armstrong de Estados Unidos, quien murió en 1876 en una batalla contra tribus comandadas por un jefe indio cuyo objetivo era atacar sexualmente a una nativa atada a un cactus como venganza¹⁷. No solo el fracaso de algunos videojuegos se debe a la calidad de gráficos o temáticas poco interesantes sino también a contenidos monstruosos y desnaturalizados.

¹⁷ Periódico El Tiempo, 18 de mayo de 2014, sección conexión digital, página 6.

4.2. EMERGENCIAS EN LA SOCIEDAD

...sus objetos (aquellos del ciberespacio, de la economía y de la tecnociencia) y caso único dentro de todo el reino animal, la especie humana tiende a no constituir más que una única sociedad.” (Lévy, 1998, pág. 105)

Compréndase el término emergencia inspirado en esta obra de conocimiento con el pleno sentido del paradigma complejo: El agua es propiedad emergente cuando se unen las moléculas de hidrógeno y oxígeno, propiedad que no existe en los elementos separados, de igual modo el agua genera emergencias como la vida al unirse con otros elementos. Las comunidades emergentes en el ciberespacio: Hackers, Crackers, Anonymous y Gamers son propiedades emergentes de la Tecnología y la Sociedad; mientras que las redes sociales y el fenómeno de la piratería informática son emergencias de estas comunidades.

Por otro lado, el idioma español se originó a partir de cambios en el romance castellano, recordemos el escrito original del Mío Cid, los cambios en el lenguaje reflejan edad y tipos de población, es muy probable que las nuevas expresiones de los jóvenes en las redes sociales puedan también generar cambios y emergencias en nuestro idioma. Notemos lo difuso en el pensamiento lógico: SI, No, Quizás sí, Quizás No. Los inicios de la computación y la electrónica estaban constituidos por la lógica binaria con el bit cero o bit uno, el átomo es emergencia de la naturaleza, el bit emergencia de la humanidad; pero estas emergencias mutan y evolucionan como el bit progresó en lógica difusa (fuzzy logic), ahora es la base de la inteligencia artificial y los mundos virtuales en los que interactúan las nuevas comunidades emergentes.

Con lo anterior en mente podemos agregar la definición de la palabra emergencia de acuerdo al paradigma de la complejidad:

“Emergencia

Las emergencias son propiedades o cualidades surgidas de la organización de elementos o constituyentes diversos asociados en un todo, indeductibles a partir de las cualidades o propiedades de los constituyentes aislados, e irreductibles a estos constituyentes. Las emergencias no son ni epifenómenos, ni superestructuras, sino

las cualidades superiores surgidas de la complejidad organizadora. Pueden retroactuar sobre los constituyentes confiriéndoles las cualidades del todo.” (Morin, 2003, pág. 333)

Por consiguiente, el fenómeno de la piratería y las redes sociales aparecen como emergencias en la actual sociedad en consecuencia de las comunidades emergentes del ciberespacio; sin embargo, también es acertado analizarlo en un sentido más común desde la definición de la palabra emergencia en el DRAE, como una urgencia social, una situación que requiere una acción inmediata: la de comprender las nuevas comunidades emergentes en el ciberespacio y sus “urgencias” sociales.

4.2.1. REDES SOCIALES

“Recuperar la plaza, el café, el mercado y la conversación informal, puede ser un camino para recuperar los vínculos de sociabilidad activa de los que, según parece, nos hemos ido desprendiendo a lo largo de la segunda mitad del siglo XX.” (Mayans, 2006, pág. 35)

Las redes sociales son la expresión de las pequeñas poesías de lo cotidiano, las reuniones con los amigos, las bromas, las alegrías y tristezas diarias, las conversaciones, la coquetería, las fotografías, la familia. En la vida cotidiana aflora poetización, un café con los amigos, un almuerzo en familia, el camino hacia el trabajo, ahora toda esa cotidianidad plasmada en las redes sociales absorbe horas completas de millones de usuarios, antagónicamente también aflora artificialidad, trivialidad, insidia.

La poesía de las emociones y los estados que se grafican en los muros o biografías, los emotivos encuentros familiares, y las pasiones que crecen con todo su eros no se tienen en cuenta como dimensión de una humana condición o de algún tipo de conocimiento, como si fueran actividades superfluas e inferiores. Se sigue considerando una inferioridad cognoscitiva de la cotidianidad. *“La vida cotidiana fue considerada como elemento receptor pasivo, incapaz de*

producir un conocimiento competente con el conocimiento científico, o en todo caso, abrumadoramente inferior a aquel.” (Delgado, 2008, pág. 43)

Nos encontramos ante un gran fenómeno social que merece atención porque utilizan el texto como herramienta principal de comunicación, puede ser vacío y banal o lleno de sentido y profundidad, los emoticones, pequeñas imágenes para expresar el estado de ánimo permitiendo crear un vínculo más estrecho entre sus actores, los íconos, esos reducidos dibujos por todas las ventanas son representaciones o símbolos que hacen parte del nuevo lenguaje en el ciberespacio. Este tipo de comunicación ha influido radicalmente en las actitudes de las nuevas generaciones, incluso en generaciones mayores, las redes sociales han generado un cambio transcendental en la forma de comunicarse la sociedad. Con esta nueva forma de relacionarse no es necesario el apoyo de padres o maestros para que los niños aprendan a utilizarlas. Basta con saber escribir y expresar sentimientos con las letras de teclado y será posible tocar el alma del otro.

Las nuevas generaciones no están protegidas frente a conductas y contenidos perjudiciales que se pueden encontrar allí como falta de privacidad, informaciones falsas, pornografía y ciberbullying. La gran red mundial provee el acceso a la cultura universal sin fronteras; por lo tanto, es deber de gobiernos, maestros y padres promover su buen uso y comprensión en las nuevas generaciones.

4.2.2. PIRATERÍA

“Ciertamente, la tecnociencia, el dinero y el ciberespacio hacen del hombre un cazador, un propietario, un dominador más aterrador que nunca, pero los grandes objetos contemporáneos sólo le confieren estos poderes forzándole a vivir la experiencia propiamente humana de la renuncia a la presa, de la deserción del poder y del abandono de la propiedad.”

(Lévy, 1998, pág. 104)

¿Qué personas son las que compran o adquieren copias ilegales de música, películas, software, libros y objetos? La palabra “pirata” ha sido utilizada para demonizar la práctica de

compartir información y conocimiento, practicar piratería podría compararse con realizar robos y asesinatos si se tiene en cuenta el sentido histórico de la palabra, un análisis profundo del término y lo que realmente un pirata informático hace, puede conducirnos a otra mirada.

La libertad de expresión que permite la super ciudad Internet y la información que se derrocha en este medio y que antes era imposible conocer, despierta la curiosidad de diferentes tipos de usuarios. *“Si bien es un grado de clandestinidad o delito introducirse en otro ordenador remoto, lo es también hacer una fotocopia en cualquiera de las páginas de este libro.”* (Hernández, 2001, pág. 14)

Cuando estamos frente a una obra de arte, difícilmente un artista nos dice por qué pintó la obra, una vez la obra expuesta ni siquiera le pertenece al pintor que la hizo, una obra de arte deja de pertenecerle; igualmente sucede con nuestros escritos: el sentido de un texto o de una obra siempre lo realiza el lector, perdiendo el dominio su creador, descubriendo lo que ellos mismos no sabían. El arte no depende del gusto, depende de las sensaciones que nos hacen pensar. Así mismo; la literatura no depende del gusto sino de las interpretaciones que nos hacen pensar.

Los mass-media y algunos gobiernos pretenden definir o mostrar una imagen de personajes que no deben ser llamados hacker, cracker, gamer o pirata, no existe detrás de ellos una oscura pretensión sino una lucha del control y apropiación de la información y la aventura del conocimiento; vivimos una época con una especie de “Gran Hermano”, celulares, tarjetas de crédito, redes sociales, etc. ese dominio de nuestra información en favor de algunos actores y en detrimento del interés general, al igual que la violencia, es un medio para tener control sobre unos recursos escasos o abundantes, el control de un recurso llamado información que es abundante.

Según los medios de comunicación o los gobiernos, los hackers, crackers, piratas informáticos y anonymous son comunidades “delictivas”. Esto se debe al formato tan reducido de la realidad acompañado de la fuerza de algunos canales de televisión y revistas, es más seguro sospechar de la información que nos ofrecen los medios de comunicación acerca de los temas de

moda carentes de opinión pública. La televisión es un invento maravilloso absolutamente desaprovechado y el ciberespacio una nueva esperanza de aprovechamiento de la información.

La apropiación de la información se utiliza en muchos casos como mecanismo de control social por grupos de poder o país, actuando como un proceso sistemático para controlar la sociedad aprovechando la tendencia de las personas a no sentirse ignoradas o no reconocidas sin importar su privacidad. “*De cualquier forma ante unas leyes nacidas por el bien de unos pocos, la mayoría de nosotros somos unos verdaderos delincuentes.*” (Hernández, 2001, pág. 14)

Con todo lo anterior no se pretende justificar por ningún motivo la acción del plagio, de copiar obras ajenas asumiéndolas como propias o de la multiplicación en serie de obras sin autorización de sus autores. Sino el rescate de la libertad de la información, del compartir conocimiento sin confundirse con delito. Debemos comprender que “*El compartir información va creando una cultura*” (Morin, 2003, pág. 19)

4.3. HOMO COMPLEXUS DEL CIBERESPACIO

“Si *homo* es a la vez *sapiens* y *demens*, afectivo, lúdico, imaginario, poético, prosaico, si es un animal histérico, poseído por sus sueños y sin embargo capaz de objetividad, de cálculo, de racionalidad, es que es *homo complexus*” (Morin, 2003, pág. 158)

Homo complexus también se configura en el ciberespacio, todos conservamos algo de la esencia de anonymous, nos ponemos la máscara para ser escuchados, porque sin ella somos silenciados, y de la misma manera es más fácil o preferimos escuchar a quien no conocemos, la voz de las masas tampoco tiene rostro. Conservamos la esencia del pirata informático, compartimos nuestros archivos, compramos al menor precio; podría decirse, que adquirimos sin ningún valor obras musicales, literarias, videojuegos, películas. Conservamos la esencia del gamer en cualquiera que sea el tipo de juego que transfigure nuestra realidad incitándonos a la poetización. De alguna forma “*Lo que le pasa a los otros nos pasa a cada uno y nada de lo que pasa a cada uno deja de tener consecuencias en los otros.*” (Carmona, 2012).

Figura 6: Condición de humanidad a la luz de Homo Complexus



Fuente: Construcción propia

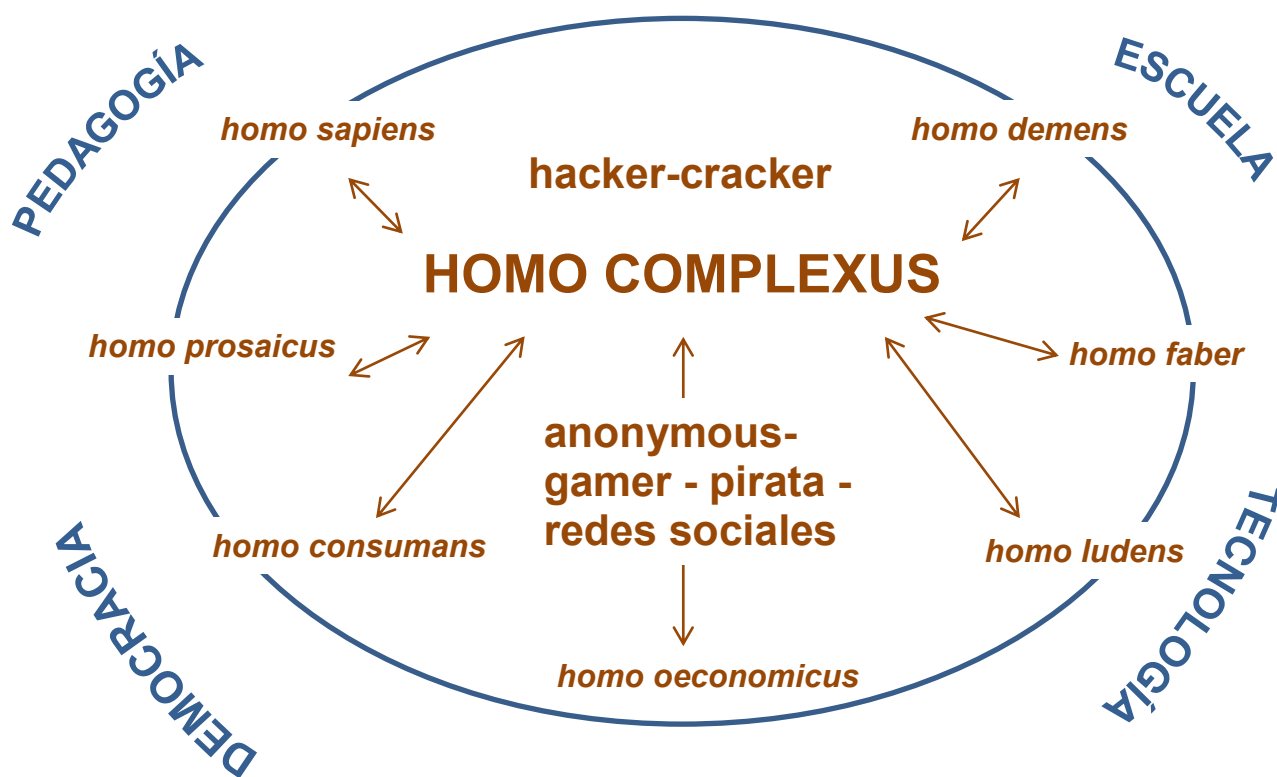
La condición de humanidad de las comunidades emergentes en el ciberespacio queda reflejada a la luz de Homo Complexus, de la sociedad emerge la tecnología con creaciones como el ciberespacio, un lugar habitable y generador de inteligencia colectiva que influye en la sociedad del conocimiento, refleja cualidades profundamente humanas descritas en cada una de

estas comunidades (hacker, cracker, anonymous y gamer), rompiendo el imaginario de personas máquinas y sin emociones, a la sociedad actual puede afectarla de manera antagónica por ser generaciones incomprendidas incluso en ambientes educativos o complementaria por las transformaciones y fenómenos que aparecen en ella. Las cualidades de nuestra humana condición reflejadas por las comunidades virtuales a la luz de Homo Complexus se despliegan en la figura 6.

Hacker y cracker son uno solo: homo-sapiens-demens son uno solo, ellos son homo-complexus, ellos son nuestra representación, ellos somos nosotros, habitamos el ciberespacio con lo mejor y lo peor de nuestra humana condición. El siguiente gráfico reconfigura la condición de humanidad del sujeto que habita el ciberespacio:

Figura 7: Homo Complexus que emerge en el ciberespacio

Morín, E. Método V. La humanidad de la humanidad



Fuente: inspiración propia

La humana condición como un todo (Homo complexus), está en un Hacker y su bipolar Cracker, en Anonymous y en un Gamer, no solamente Homo Complexus son todos ellos sino que cada uno de ellos posee a Homo Complexus. La dualidad entre las comunidades virtuales y las comunidades reales, el anonimato que libera pero también oculta la frustración, el rebelde cracker encarado y unido a hacker, ellos emergen del ciberespacio, lo construyen, lo modifican, lo habitan.

5. CONSOLIDANDO EL CAMINO



Fuente: <http://k33.kn3.net/taringa/1/2/7/B/A/8/luciano1001/CC6.jpg>

“Desde el primer bifronte hasta los aeropuertos y las redes digitales, desde la choza original hasta las metrópolis...los objetos técnicos y los artefactos son el ligamento que mantiene a los hombres juntos e implica el mundo físico en lo más íntimo de su subjetividad”
(Lévy, 1998, pág. 106)

5.1. PERCEPCIÓN DE LOS CONTEXTOS EDUCATIVOS EN INTERACCIÓN CON LAS COMUNIDADES VIRTUALES

Esta obra nació a partir de una inquietud personal por comprender nuestras generaciones de jóvenes permeados profundamente por los dispositivos electrónicos, en la mitad de nuestro proceso investigativo después de haber identificado algunas comunidades emergentes como las descritas en el capítulo “Comunidades Emergentes en el Ciberespacio”, surgió una perturbadora duda acerca de ¿cuál es la percepción que tienen las comunidades educativas como docentes y estudiantes acerca de las comunidades virtuales y sus emergencias en la educación?, para dicha duda procedemos a construir y aplicar un instrumento para la recolección de datos por medio de una encuesta, que finalmente arrojó resultados que potenciaron y motivaron la continuación de nuestro compromiso investigativo, especialmente por el interés que donaron al tema y por encontrar nuestra propia inquietud personal en la angustia de los docentes y en la práctica de los jóvenes.

Se seleccionaron dos (2) contextos en lo posible muy diferentes, la Institución Educativa Sagrado Corazón de Jesús pertenece al sector público rural, atienden población de estratos 0 (desplazados), 1 y 2, su modalidad de bachiller es Técnico, interviene cinco (5) sedes en el sector rural del municipio de Caicedonia. El otro contexto se trata del Colegio San Carlos de carácter privado urbano, atiende población de estratos 2, 3 y 4, su modalidad de bachiller es académico y cuenta con una sola sede en el municipio de Sevilla.

El diseño de la encuesta (ver anexo 1) está basado en la pregunta abierta para detectar la opinión acerca de las acciones o hechos, se busca neutralizar por medio de las preguntas y opiniones las apreciaciones acerca de las comunidades emergentes en el ciberespacio y sus emergencias en la sociedad.

5.2. CARACTERIZACION DE LOS CONTEXTOS EDUCATIVOS

El diseño y aplicación de la encuesta estaba orientado a descubrir la aceptación de las emergencias del uso de las TIC, la disponibilidad para la utilización de herramientas del ciberespacio por parte de los docentes, directivos docentes y estudiantes de los grados 10° y 11° en dos (2) Instituciones Educativas de contextos diferentes relacionados en las siguientes fichas:

A. INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAGRADO CORAZÓN DE JESÚS

Número de sedes:	Cinco (5) sedes
Municipio:	Caicedonia
Sector:	Rural
Carácter:	Pública
Departamento:	Valle del Cauca
Dirección:	Kilómetro 3 vía Sevilla – Caicedonia
Vereda:	La Camelia, estrato 1
Teléfonos:	313 749 5156 - 314 680 0944
e-mail:	sagradocaicedonia@hotmail.com
Encuestados:	35 estudiantes de grados 10° y 11° y 15 docentes
Modalidad:	Técnico en Sistemas (articulación SENA)

B. COLEGIO SAN CARLOS

Número de sedes:	Una (1) sede
Municipio:	Sevilla
Sector:	Urbano
Carácter:	Privado
Departamento:	Valle del Cauca
Dirección:	Calle
Barrio:	Centro, estrato 3
Teléfonos:	219 8840 - 314 678 9438
e-mail:	lucesamaya@hotmail.com
Encuestados:	33 estudiantes de grados 10º y 11º y 3 docentes
Modalidad:	Bachiller Académico

Posteriormente se realizó el análisis cualitativo de las respuestas para establecer las reflexiones pertinentes y comprender el impacto en relación a la percepción de las dos instituciones educativas acerca de las comunidades virtuales, las redes sociales y el fenómeno de la piratería.

5.3. ANALISIS DEL INSTRUMENTO APLICADO

PREGUNTA 1

En la Tabla 2 se listan los aspectos positivos y negativos que el uso de las TIC ha generado en los jóvenes según los directivos y docentes de ambas instituciones educativas.

Tabla 2: Aspectos negativos y positivos de las TIC de acuerdo a los docentes

POSITIVOS	NEGATIVOS
- Provee un acceso fácil y rápido a información actualizada a nivel nacional e internacional	- Pereza por la lectura de textos impresos y la producción intelectual
- Permite el conocimiento de las expresiones culturales	- Sedentarismo y adicciones
- Genera posibilidades de aprendizajes en plataformas virtuales	- Aislamiento del mundo real, familiar y social
	- Apatía a otras actividades
	- Mal uso de la información

- Existe uso intuitivo por parte de los jóvenes	- Invento creado para algo positivo pero las personas le dan un mal uso
- Facilita la comunicación	- Carencia de emociones y comunicación
- Brinda diversión y entretenimiento	- Pérdida de salud visual osteomuscular entre otras
- Acerca al conocimiento	- La automatización de los procesos cognitivos no permite desarrollar sus capacidades cognitivas
- Herramientas útiles para la academia	- Uso de páginas sin adecuada orientación
- Avances y mejoramiento en la productividad de las empresas	
- Apertura en campos laborales	

Fuente: Construcción propia

Cabe resaltar la percepción de la rectora Erika Marcela Escobar de la IE Sagrado Corazón de Jesús porque considera una inexistencia transparente en las redes sociales que les permita a los jóvenes compartir con otros el contexto real en el que se desarrollan; por otro lado, una docente que prefirió utilizar el anonimato para responder la encuesta percibe un mal manejo de las TIC por falta de cultura cibernética, demandando de esta manera la necesidad de conocimiento de la cibercultura, sumándole interés a nuestra obra por la necesidad de conocer la cultura de las nuevas comunidades virtuales.

A continuación se registran las opiniones de los estudiantes agrupados por institución debido a la diferencia de algunos criterios importantes en la población de estudiantes.

Tabla 3: Aspectos positivos y negativos de las TIC de acuerdo a los estudiantes

	POSITIVOS	NEGATIVOS
IE Sagrado Corazón de Jesús	<ul style="list-style-type: none"> - Ayuda a realizar fácilmente las tareas - Mantiene a los jóvenes muy actualizados en información - Nuevas formas de aprendizaje para sobrevivir en el mundo actual - Fácil comunicación - Nuevo campo laboral y bolsas de empleo - Chatear - A los jóvenes les gusta mucho y al pasar el tiempo quieren usar elementos tecnológicos más avanzados 	<ul style="list-style-type: none"> - Algunos jóvenes usan la tecnología de manera inapropiada - La preferencia de lo cibernético perjudica el ámbito social - Adicción - Se ha roto la comunicación con la familia

	- Algunos jóvenes aprovechan la tecnología para mejorar su calidad de vida y ser mejores personas	
Colegio San Carlos	<ul style="list-style-type: none"> - Acceso a información actual de todo el mundo - Posibilidades sociales - Innovación, facilidad, eficacia, comodidad y seguridad - Accesibilidad para casi todos los jóvenes aunque no cuenten con recursos económicos - Adquisición de aparatos tecnológicos a precios muy bajos - Facilita el aprendizaje y la resolución de tareas - Ayuda a la adaptación al mundo de hoy - Oportunidades de estudio - Disminución de consumo de papel - Permiten estudiar o investigar - Más productos para consumo personal - Facilidad de comunicación sin importar la distancia - Se puede realizar fácilmente trámites que no requieren presencia física ahorrando tiempo - Desarrollo de habilidades y eficacia de ciertas labores 	<ul style="list-style-type: none"> - Abuso de su manipulación - Uso inadecuado - Controversia de opinión - Esclavitud y dependencia humana a la tecnología - Pérdida de comunicación e interacción con las personas a su alrededor - Obesidad y adicciones - Consumo de tiempo para realizar cosas más importantes - Pérdida de cultura arraigada - Aislamiento de la realidad - Acceso a contenidos dañinos o malintencionados

Fuente: Construcción propia

Como se ve en la Tabla 3, los estudiantes de la institución pública relacionan las TIC con el mundo laboral y el mejoramiento de su calidad de vida, el uso que le dan a estos recursos está permeado por cubrir sus necesidades básicas humanas, buscando mejores condiciones de subsistencia en estos medios. Los estudiantes de la Institución privada por su parte relacionan los aspectos positivos de las TIC con la facilidad de desarrollar ciertas actividades cotidianas y las herramientas que brinda para el aprendizaje y la investigación.

En general se puede evidenciar que para los estudiantes existen más aspectos positivos que negativos generados por las TIC con respecto a los docentes, las nuevas generaciones de estudiantes poseen una percepción más optimista del mundo actual y la adaptación a éste; sin embargo, coinciden en muchos de los aspectos como el acceso a información mundial pero

también a contenidos inadecuados; oportunidades de trabajo, estudio y diversión pero una pérdida de comunicación familiar o con las personas que habitan entornos reales.

Con lo anterior podría deducirse que la pérdida de comunicación entre las familias la ha ocasionado el uso de las TIC; en tal caso, recomendamos profundizar en una investigación rigurosa para esta problemática debido a que consideramos que existen otros factores o crisis actuales que han fomentado la falta de diálogo, comunicación y atención de los padres con sus hijos; por otra parte, Manuel Ospina de 17 años, opina que las TIC han generado en los jóvenes falta de interés por pensar e investigar, su percepción frente a lo que genera las TIC en los jóvenes demuestra su propio interés por el pensamiento y la investigación, denotando una apreciación crítica entre la tecnología, los jóvenes y la necesidad del pensamiento.

En último lugar encontramos que diez (10) estudiantes de la institución pública y cuatro (4) estudiantes de la institución privada desconocen el significado de la sigla TIC razón por que no responden la pregunta; en último lugar, un (1) estudiante responde de manera jocosa o en broma con sus opiniones.

PREGUNTA 2

Una minoría de los estudiantes del Colegio San Carlos manifiesta que los videojuegos son muy violentos, no aportan conocimientos constructivos al desarrollo o la integridad de la persona, pueden generar obsesiones o adicciones, algunos son aburridos y puede resultar dependencia por parte de adolescentes y adultos.

La otra gran mayoría de los estudiantes nos deja en sus respuestas una sensación de gusto y alegría por opinar acerca de los videojuegos al utilizar frases como: entretienen y culturizan, geniales, buenos, apasionantes, chéveres, bacanos¹⁸, distraen y relajan del mundo por un rato, no tienen límites imaginarios, son de lo mejor que hay, se aprende de ellos, permiten interactuar en

¹⁸ Un hecho, objeto, sujeto o situación, sobresaliente o agradable es "*bacano*" Según el Nuevo Diccionario de Americanismos (en el tomo de "Colombianismos") del Instituto Caro y Cuervo. Fuente: <http://www.mineducacion.gov.co/cvn/1665/article-128314.html>

red con otras personas, estimulan la creatividad, contribuyen a la motricidad y desarrollo mental, buena manera de emplear el tiempo, mejoran los reflejos, son una forma de divertirse sanamente y ayudan a las capacidades para la resolución rápida de problemas.

Muy al contrario de lo anterior, los estudiantes de Sagrado Corazón de Jesús, son muy breves en las respuestas para esta pregunta y se limitan en describirlos como buenos, divertidos y desestresantes; en cuanto a los aspectos negativos que podrían tener, pueden generar obsesión y adicciones, los jóvenes descuidan el estudio, son dañinos para los niños, causan daños mentales y ciertos juegos se deben practicar en determinada edad.

Los docentes de ambas instituciones visualizan ventajas tales como: agilidad mental; destrezas y velocidad; mejora las habilidades óculo manuales, de atención y de observación; bien manejados son productivos para despertar el interés intelectual y afrontar retos; por último, son un buen medio de ocupación y recreación del tiempo libre. En cuanto a sus desventajas y recomendaciones, consideran de que son adictivos, deben ser regulados por los padres y reglamento nacional, debería controlarse el lanzamiento al mercado de estos ya que muchos de ellos son muy bélicos e incitan a los jóvenes a la guerra, no se recomienda practicarlos desde muy temprana edad, es conveniente no exceder su uso, consumen totalmente al que está jugándolo, fuente de distracción, el mal uso de estos los convierte en perjudiciales, son buenos con la supervisión de un adulto, la mayoría son peligrosos para la parte emocional del individuo; si bien, los videojuegos educativos despiertan habilidades también entretienen pero los que son violentos entorpecen la educación en valores.

Nuevamente, la percepción de Manuel Ospina estudiante del colegio San Carlos nos llama la atención porque manifiesta que fue adicto a los videojuegos y de que nunca quisiera volver a pasar por esa situación. Por otro lado, tres (3) de los estudiantes de Sagrado Corazón de Jesús no responden la pregunta.

PREGUNTA 3

En este punto de la encuesta se pretende revisar si las significaciones de Hacker, Cracker, Gamer, Anonymous y Piratas son percibidos adecuadamente por los encuestados, por ello se

logra evidenciar en la mayoría de los encuestados un vacío total de sus significados, en otros el concepto errado y solo unos pocos poseen una idea regularmente clara acerca de sus significaciones; en consecuencia, se fortalece la pertinencia de nuestra investigación y su ineludible difusión en las instituciones visitadas.

El grupo de estudiantes de la institución Sagrado Corazón de Jesús responde mayormente “no se” al concepto de cada una de las comunidades virtuales, veintisiete (27) en Hacker, veintiocho (28) para Gamer, treinta y cuatro (34) en Cracker, veintidós (22) para Piratas y treinta y cuatro (34) en Anonymous. Entre las respuestas acerca de Hacker, lo conocen como un individuo que roba información de las demás computadoras vía Internet, hace cuentas falsas de redes sociales y roban desde allí, hackea cuentas para robar plata; contrario a lo anterior, otros estudiantes lo consideran como un individuo que tiene más conocimientos que un ingeniero, muchos son espías o espían el gobierno y utilizan su conocimiento para ayudar al estado o empresas porque prefieren trabajar legalmente.

Los pocos estudiantes que responden acerca del cracker únicamente lo conocen como un individuo que utiliza su conocimiento para beneficio propio; puede robar, estafar y crear cuentas falsas. Solamente un estudiante afirma que un Gamer es un aficionado a los videojuegos y que Anonymous es un grupo de hackers. Algunos estudiantes se refieren a los Piratas como individuos que venden cosas o realizan imitaciones no autorizadas de algo original pero más baratas aunque pueden salir de mala calidad, este hecho lo relacionan más que todo con películas; por otro lado, un estudiante considera que los Piratas son los que utilizan versiones de programas no originales.

Los estudiantes del Colegio San Carlos conocen al hacker como una persona experta y dedicada a la informática, crea programas para utilizarlos en sus computadores, dotada de intelecto avanzado que accede a todo tipo de ordenadores para obtener cualquier tipo de información; asimismo, conocen al cracker como una persona ágil, rápida y efectiva con todos los medios de comunicación, sabe mucho y maneja excelentemente las redes.

Los Gamer son para los estudiantes del Colegio San Carlos personas apasionadas que saben mucho de los videojuegos, interactúan con el Internet y redes por medio de juegos virtuales, algunos de ellos se consideran Gamer; por otra parte, responden para la comunidad Anonymous que son una asociación de grupos hackers dedicados a hackear páginas Web, también la definen como un grupo revolucionario que no revela su identidad, interviene, opina y accede a redes de manera desconocida. En último lugar perciben a los Piratas como personas que venden cosas originales pero de dudosa proveniencia a un precio asequible o copias que imitan las originales.

En cuanto a los que no responden al concepto de cada una de las comunidades virtuales, únicamente uno (1) no responde en Hacker, veintitrés (23) en Cracker, dos (2) en Gamer, ocho (8) en Anonymous y tres (3) en Piratas, por todo lo anterior se refleja menos desconocimiento y más contacto con las comunidades virtuales en este contexto comparado con los estudiantes de la IE Sagrado Corazón de Jesús; por lo tanto, podemos inferir que se debe a la diferencia de estrato, carácter y sector entre las dos instituciones.

Los docentes expresan múltiples argumentos en todas las comunidades, perciben los Hacker como individuos que tienen conocimientos en seguridad y programación informática que buscan innovar en estos ámbitos; personas con habilidades en el uso de los sistemas y pueden tener acceso a documentos privados de personas empresas o gobiernos; saben de todo y descubren cosas ocultas en la información; expertos informáticos que utilizan sus conocimientos para acceder a sitios prohibidos o confidenciales; roban información de la nube, crean virus y software malintencionado; acceden a información altamente protegida; son Piratas del Internet; obtienen información para beneficio propio; utilizan información de seguridad nacional y rastrean cualquier información.

Un cracker definido por los docentes es como un hacker dedicado a romper los sistemas de seguridad por diversas causas; utiliza sus habilidades para innovar y desarrollar programas favoreciendo el desarrollo de tareas y actividades; se encarga de manejar licencias de programas. Experto informático que utiliza sus conocimientos de manera adecuada y legal, acceden a

programas restringidos y los hacen de acceso público; piratea programas y valida sus licencias; obtiene ilícitamente contraseñas de banco y números de tarjetas de crédito.

Los Gamer son amantes a los videojuegos, personas que desarrollan software de juegos, un jugador que dedica mucho tiempo frente a los juegos de Internet, expertos en juegos a nivel competitivo, participan en torneos, pasan muchas horas desarrollando todo lo referente a un juego hasta dominarlo, según los docentes encuestados.

Los docentes que conocen la comunidad Anomynous la definen como la forma en que se denominan a varios grupos que protestan por diferentes causas y poseen la capacidad de incidir en otros a través de pensamientos, opiniones o ideas que realizan en el anonimato. Comunidad virtual que denuncia situaciones de interés público especialmente en lo político, acceden a información confidencial y la divulgan si revelar su identidad. Persona que no se quiere identificar. Persona que publica comentarios en la Web pero jamás se descubre su identidad. Grupo de gente que trabaja enviando mensajes por la red. Publican información privada, pero no se sabe quiénes son.

En cuanto a un Pirata lo definen como persona que se lucra comercializando las ideas de otras personas, utiliza productos creados por otros; los consideran elementos que se venden en el mercado sin licencia; todo aquello relacionado con la tecnología que es falsificado para obtener ganancias; crea y consigue software, libros y música no legales para evadir impuestos. Utilizan programas, música, archivos que tienen licencia y acceden si pagar. Robar derechos de autor, reproducir información que no es de su autoría. Falsificadores. Personas encargadas de copiar y reproducir ilegalmente elementos de la Internet para comercio no legal. Que no es original. Comercio ilegal sin impuestos. Mercado para la gente sin trabajo, una oportunidad de supervivencia. Descargan software sin permiso del autor.

Finalmente los docentes que no contestaron a las definiciones de estas comunidades fueron dos (2) para Hacker, ocho (8) en Cracker, cuatro (4) en Gamer, seis (6) en Anomynous y dos (2) no contestaron a Pirata.

PREGUNTA 4

En la Tabla 4 se listan las opiniones y advertencias que realizan los docentes de ambas instituciones educativas acerca de las redes sociales:

Tabla 4: Opiniones y advertencias de los docentes acerca de redes sociales

	OPINIONES	ADVERTENCIAS
Docentes y Directivos	<ul style="list-style-type: none"> - Interesante si se emplea en forma constructiva - Positivas si se utilizan para aspectos laborales - Son muy buenas para relacionarse con los demás - Es un gran avance el cual nos permite hacer parte de una sociedad cibernética - Muy interesante porque me puedo comunicar e informar con otras personas y me doy cuenta de lo que pasa - Son útiles para recibir o dar información - Está uno actualizado en actividades que realizan las personas y también algunos gustos de la gente en cuanto a música, videos, etc. - Son divertidas para observar fotos de familiares amigos y conocer noticias de otros países o ciudades - Bien manejadas son herramientas que se dejan compartir y conocer ideas, sentimientos, pensamientos, hechos, junto a otras personas 	<ul style="list-style-type: none"> - Son positivas depende el uso que les demos. - Me parece arriesgado estar permanentemente formando parte de estas redes porque hay mal intencionados que se aprovechan de los demás - Negativas si es por hobby - Se presta para desprestigiar o manipular mal la información, difundir chismes o agredir a personas y grupos - Se deben prohibir a los menores de edad - Se debe ser muy responsable con la utilización de estas redes

Fuente: Construcción propia

Un promedio de seis (6) horas a la semana los docentes utilizan las redes sociales, la moda estadística demostró que utilizan dichas redes una hora a la semana, los puntos mínimo y máximo de utilización de son un (1) docente que nunca se conecta y un docente que permanece conectado todo el tiempo a ellas.

Los estudiantes resaltan las bondades de las redes sociales para la comunicación, entretenimiento y advierten lo adictivas que pueden llegar a ser, los estudiantes del Colegio San Carlos reiteran en la pérdida de tiempo que las redes provocan por el uso excesivo. En la tabla 5 se listan las opiniones de los estudiantes por institución.

Tabla 5: Opiniones de los estudiantes acerca de las redes sociales

INSTITUCIÓN	OPINIONES ESTUDIANTES
IE Sagrado Corazón de Jesús	<ul style="list-style-type: none"> - Son chéveres después de que lo sepamos utilizar adecuadamente - Es algo que entretiene mucho - En exceso es malo, ya que empieza a convertirse en una adicción - Es un método para comunicarnos con otras personas virtualmente - Son muy buenas nos ayuda a distraernos y hablamos con personas cercanas - Manejadas adecuadamente pueden traer muchos beneficios - Chévere pero perjudicial para algunos jóvenes porque se vuelven adictos - Son muy adictivas uno se le pasa el tiempo en ellas - Un modo de escape para los jóvenes para no estar en la drogadicción - Es otro tipo de distracción para los jóvenes - Son muy buenas si las sabemos utilizar con responsabilidad - Hay que tener una forma moderada para esas cosas
Colegio San Carlos	<ul style="list-style-type: none"> - Las redes sociales permiten la comunicación entre personas por chat, video o cámara y depende del uso que cada cual depende que se vuelva nociva - Es un medio efectivo para el desarrollo social aunque sea una adicción - Son geniales para compartir con amigos cercanos o lejanos sin embargo todo exceso es malo y hay que saber utilizarlas - En parte es chévere, podemos conocer personas y hablar con los amigos y familiares - Son páginas que le quitan tiempo además de mostrar la vida privada de las demás personas - Nos permiten estar cerca de personas que están lejos y comunicarnos más fácilmente - Como los video juegos son buenas y entretenidas - Es un buen entretenimiento para todos - Podemos conocer gente nueva y comunicarnos con nuestros amigos - Se puede expresar a través de ellas, le negativo es el amarillismo - Con ellas obtenemos mucha información y nos podemos comunicar más fácil - Una gran manera de integración social mundial para algunas personas reemplaza su vida real por esta virtual - Nos facilitan la vida en cierta forma - Sirve mucho para la comunicación pero también nos hace perder el tiempo - Afectan porque me distraen de lo que tengo que hacer - Bueno porque es información y malo por adicción y salud - Sirven a parte de comunicación y divulgación para gastar tiempo - Buenas con regulación - Son necesarias y tengo tiempo libre son un medio útil de comunicación

Fuente: Construcción propia

La diferencia es muy acentuada en cuanto al uso semanal que hacen de las redes sociales entre ambas instituciones, los estudiantes de I.E. Sagrado Corazón de Jesús las manejan un promedio de 9 horas aproximadamente en la semana con una moda de 2 horas semanales, mientras que los estudiantes del Colegio San Carlos las utilizan un promedio de 16 horas aproximadamente a la semana y una moda de 14 horas en la semana; lo anterior, sin tener en cuenta en dichos resultados estadísticos a los estudiantes que permanecen conectados constantemente en su celular con plan de datos, en el caso de la I.E. Sagrado Corazón de Jesús son 3 estudiantes y el Colegio San Carlos con 7 estudiantes, deducimos que la conectividad y el acceso a las TIC todavía denota una brecha entre los estratos y las zonas rurales con respecto a las urbanas que aún no se logra mejorar.

PREGUNTA 5

La frecuencia del tiempo que dedican los estudiantes a los videojuegos presenta una marcada diferencia entre las dos instituciones; los estudiantes de la I.E. Sagrado Corazón de Jesús dedican el tiempo que pueden porque trabajan o no cuentan en su casa con videojuegos sino que aprovechan las invitaciones de sus amigos o frecuentan sitios de alquiler de consolas de juegos; los estudiantes del Colegio San Carlos juegan constantemente, casi todos los días o durante todo su tiempo libre y todos ellos poseen consolas o computador con videojuegos. A continuación se presentan en las tablas 6 y 7 los videojuegos más utilizados por los estudiantes.

Tabla 6: Videojuegos más utilizados en ambos contextos

Cantidad de Estudiantes por Institución:	Colegio San Carlos	I.E. Sagrado Corazón de Jesús
GTA V (Grand Theft Auto)	8	1
PES (Pro Evolution Soccer)	4	5
FIFA 14	2	3
Mario Bross	1	1

Fuente: Construcción propia

La anterior tabla clasifica los videojuegos que utilizan en común los estudiantes de ambas instituciones, refleja que poseen preferencias muy diversas en cuanto a las temáticas de los

juegos, en la tabla 7 se continúa clasificando las preferencias de los estudiantes del Colegio San Carlos.

Tabla 7: Otros videojuegos más utilizados por los estudiantes del Colegio San Carlos

Cantidad de Estudiantes	Colegio San Carlos
Call of Duty (BO –BO2)	4
Real Racing 3	3
Assassin's Creed	2
Minecraft	2
Moto GP	2
Unturned o Rust	2

Fuente: Construcción propia

Otros videojuegos a los que les dedican tiempo los estudiantes del Colegio San Carlos son: Dishonored, Criminal Case, Watch Dogs, Battlefield 4, Melty Blood y Operation7, mientras que los estudiantes de la I.E. Sagrado Corazón de Jesús nombran a The Warriors, Medalla de Honor, Guerra de Dioses, Tarzan, Zombies, Dragon Ball Z y Age of Empires 3.

Once estudiantes del Colegio San Carlos no utilizan o no les gustan los Videojuegos, uno de ellos expresa que fue adicto a ellos y no quisiera repetir esta situación en su vida, mientras que tres estudiantes de la I.E. Sagrado Corazón de Jesús no les gusta los videojuegos y 5 responden que no tienen por la tanto no juegan.

Finalmente, ocho docentes no dedican tiempo a ningún videojuego y los demás le dedican muy poco, en vacaciones, esporádicamente o algún tiempo libre debido a sus ocupaciones, entre sus preferencias nombran: Call of Duty, Triviador, Mi Tom, Marble legen, Big Famer, Candy, Angry Birds, Sudoku y Puzzles, Halo, Need For Speed, PES y Mortal Kombaert.

PREGUNTA 6

Los estudiantes de ambas instituciones respondieron uniformemente, la mayoría indican que NO han sentido la necesidad de expresar algo en forma anónima, tan solo seis (6) de cada

institución indican que SI y únicamente un estudiante de cada institución no responde a la pregunta; por otro lado, la mayoría de los docentes indican que NO han sentido la necesidad de expresar algo en forma anónima porque siempre les gusta expresar lo que sienten, hacerle frente a las cosas o hablar abiertamente y cuatro docentes indican que SI han sentido la necesidad por temor a represalias o tentados por las mismas redes sociales.

PREGUNTA 7

A continuación se listan las opiniones de los estudiantes del Colegio San Carlos acerca de las personas que utilizan el anonimato como forma de expresión:

- Son personas inseguras y con miedo a ser descubiertas
- Me parece una buena forma de expresión.
- Es aceptable, los miedos son válidos
- Es respetable ya que es un medio de expresarse las personas que lo utilizan
- Creo que debemos colocarle el nombre del autor para saber quién lo escribe
- Que cada persona es libre de expresarse como quiera
- Que son personas muy tímidas
- Respetable ya que es un medio para expresar sentimientos
- Los respeto pero no comparto lo que hacen ya que algunas veces son para criticar o compartir información innecesaria.
- Es una forma de expresión que no puede o no debe expresar lo que siente.
- Son algo miedosos no tienen carácter ni son directos.
- Cada gente tiene sus razones para hacer las cosas tal vez lo hacen por las consecuencias
- No me interesa, si quieren que lo hagan.
- Las cosas se deben hacer de frente
- No me hace falta
- Cada cual es libre de hacer lo que quiera
- No tengo nada en contra de las personas que deciden estar en el anonimato.
- Que son personas tímidas o que tienen miedo de ser tratados de alguna manera después de hacerlo.

En la siguiente lista se concretan las opiniones de los estudiantes de la I.E. Sagrado Corazón de Jesús

- No son capaces de enfrentar a las personas.
- Son muy cobardes.
- Son hipócritas y no saben decir las cosas.

- Las personas que hacen eso son personas que no tienen el valor de decir las cosas de frente.
- Les da miedo decir las cosas siendo realmente ellos.
- Son personas que carecen de carácter y personalidad para decir las cosas.
- Las personas que hacen eso es porque sienten temor a que sepan que ellos son los que insultan a las personas de forma anónima.
- Uno tiene que decir las cosas de frente con autoridad, sean buenas o malas.
- Algunas personas no se sienten muy seguras de decir cosas y expresarlas, entonces utilizan este método.
- Son muy hipócritas porque hacen eso y luego lo cambian para estar al lado de uno y eso no es así.
- No son capaz de enfrentar a las personas
- Son muy cobardes

Las opiniones de los docentes frente al anonimato no difieren mucho de las respuestas de los estudiantes, en este punto todos comparten percepciones similares, a continuación se listan las opiniones de los docentes:

- Muy respetable, pero me parece que al hacerlo se le pretende hacer daño a alguien.
- A veces es necesario pero debemos expresar las cosas de frente.
- Creo que cada cual es libre de hacer lo que le parece siempre y cuando no afecte a los demás.
- Cada quien maneja las cosas como quiera.
- Yo creo que hay que enseñar a enfrentar con argumentos nuestras opiniones.
- Tendrán sus razones para hacerlo,
- No debería ser así cada uno debe asumir sus ideas y/o pensamientos.
- Falta de seguridad, personalidad y muy confundidos.
- Creo que son personas que dejan las cosas la mitad porque no solo se necesita concientizar sobre algún problema, también se necesita buscar soluciones.
- No me parece adecuado el expresarse de esa manera.
- Está bien desde que sea para algo bueno.
- Pienso que no hay necesidad de utilizar el anonimato para expresar nuestras ideas.

PREGUNTA 8

El tipo de cosas que los estudiantes de Colegio San Carlos han necesitado expresar desde el anonimato han sido expresiones de tristeza y rabia; cuando se enojan con una persona para dejarle un mensaje personal; injusticias en colegios donde ha estudiado; información de fiestas

ilegales; molestar a la gente o asustarla; insultar a alguien; piroppear a alguien. Estos estudiantes contaron las frases precisas que han expresado anónimamente, algunos de manera jocosa, otros de por inconformidades, es interesante la sinceridad y naturalidad de sus respuestas a pesar de que son conscientes de los efectos que pueden generar.

Los estudiantes de la I.E. Sagrado Corazón de Jesús han sentido la necesidad de expresar en anonimato quejas, abusos, cosas personales que de una u otra forma los afecta. Finalmente, los docentes que han sentido la necesidad de expresar algo de manera anónima ha sido por una inconformidad o una opinión; aspectos relacionados con vivencias propias; información general en la que no sea conveniente su influencia o situaciones de salud o sociales.

PREGUNTA 9

Únicamente dos estudiantes del Colegio San Carlos indican que NO han adquirido elementos “piratas”, los demás argumentan que ha sido por lo económico y fácil de adquirir, prevalece la adquisición de películas, videojuegos y música, un caso interesante es el de un estudiante que ha conseguido armas blancas “piratas”, lo anterior demuestra la irresponsabilidad de quien vende a menores de edad.

Siete estudiantes de la I.E. Sagrado Corazón de Jesús indican que NO han adquirido elementos “piratas”, los demás han adquirido películas, música, juegos y programas, solo uno argumenta que ha sido por falta de presupuesto para adquirir lo original. Se reflejan grandes diferencias en la argumentación y aceptación de adquisición de elementos piratas entre ambas instituciones.

Un docente responde que no sabe si ha adquirido elementos “piratas”, los demás docentes encuestados indican que SI han adquirido elementos “piratas”, argumentando que los precios altos impiden obtener productos originales y programas con licencia, entre los elementos que adquieren en orden de frecuencia son música, películas, libros, videos, videojuegos y programas.

5.4. DIFUSIÓN VIRTUAL DE LA REALIDAD PARA LOS CONTEXTOS EDUCATIVOS DE LAS COMUNIDADES EMERGENTES EN EL CIBERESPACIO

Con el fin de ampliar el criterio que las comunidades educativas poseen acerca de la percepción de las comunidades virtuales emergentes en el ciberespacio y su impacto en la sociedad y en concordancia con una posible formación ciudadana a partir de un mejor reconocimiento de las mismas se ha publicado en el Blog:

<http://ciberespacioeducacion.blogspot.com/>, los capítulos Comunidades Emergentes en el Ciberespacio y Emergencias en la Sociedad, lo cual posibilitará establecer nuevas rutas para la educación, según las transformaciones de la sociedad, para convertirlas en tecnologías para el aprendizaje, el conocimiento y la participación.

El Blog permitió a las comunidades educativas encuestadas participar y donar sus comentarios, el capítulo de las comunidades emergentes en el ciberespacio recibió ocho (8) comentarios en Gamer, dos (2) en Anonymous, tres (3) en Cracker, cuatro (4) en Hacker y el capítulo de las emergencias en la sociedad recibió diez (10) en Piratería y veintisiete (27) en Redes Sociales, siendo esta última la entrada del Blog más comentada, Piratería y Redes Sociales son las emergencias más influyentes en las nuevas generaciones que ha ocasionado la relación entre tecnología y sociedad.

A continuación los comentarios más destacados por los visitantes del Blog en cada comunidad emergente y emergencias en la sociedad.

Piratería:

“Santiago Henao Castellanos dijo...Bueno, la piratería, así como el robo en general, está perfectamente explicado si se conoce la conducta psicológica corriente humana.

Como aspecto importante vale la pena resaltar que la ciber-piratería no tiene su origen en el ámbito cibernético, sino en la piratería misma; como en el proceder correcto para la solución de un problema es el conocimiento de su origen, hay que tener esto último claro antes de atentar o criticar a los piratas informáticos. (Especialmente porque dudo que haya ningún cibernauta en toda internet que no

haya obrado (Quizá sin saberlo) ilegalmente)

El ser humano funciona bajo un aspecto básico: Buscar su satisfacción.

Por ende, podría decirse que su segundo comportamiento básico sería disminuir al mínimo su insatisfacción.

El arte alojado en internet abarca, me atrevería a decir, el 99% del arte a nivel mundial, pero en formato digital.

Es infinitamente más fácil duplicar datos que duplicar un objeto real, así, los datos pierden valor; es infinitamente más fácil duplicar un archivo MP3 y distribuirlo a través de todo el mundo que duplicar un disco de vinilo y distribuirlo por todo el mundo.

Entonces el Mp3 Pierde valor, porque las cosas no cuestan por su valor, sino por lo difícil que sea conseguirlas.

La economía mundial se basa en el pago de promesas constituido por el sistema monetario actual.

Así (y pienso que esto sobra reiterarlo) se cambian objetos por dinero (que es básicamente una "promesa de pago")

Entonces se pide una cantidad determinada de dinero por un objeto determinado (digamos el disco de vinilo), y como antiguamente el cliente no tenía una mejor manera de conseguir el producto, su mente se formula la siguiente ecuación de manera tácita e inconsciente:

"Si la satisfacción que me produce el producto es superior y/o logra ahogar la insatisfacción que me ocasionó trabajar para conseguir el dinero equivalente al precio del producto en cuestión, vale la pena comprarlo"

Entonces decide si lo compra o no, y así el arte se ha convertido en negocio.

Un negocio que se revalúa con el pasar de los segundos, porque con la venida del formato digital, el arte pierde valor al ser tan fácil su replicación y distribución (como ya demostré más arriba).

El precio (digamos de iTunes) de un MP3 hace que, según la ecuación previamente expuesta, no valga la pena gastar dinero en él.

Pero no porque el arte no cumpla con los requisitos, sino porque el mercado mismo se ha encargado de devaluarlo hasta ese punto.

Y ahora viene el cuento propio de la piratería: ¿Por qué comprar el producto, sabiendo que puedo conseguirlo gratis en otra parte?

Conozco muy (MUY) poca gente que compra su música, y lo hace "Por amor al arte", algo que, casi exclusivamente, sólo un artista es capaz de comprender. Porque nos han educado así. ¿Hay que rebatirlo? No lo sé, eso es otro tema, aún más largo." Santiago Henao Castellanos, Colegio San Carlos, 16 años de edad, grado 11°

Redes Sociales:

"sofia gonzalez dijo...las redes sociales son un componente que ha revolucionado al mundo tanto como para bien como para mal, nos han mostrado un espacio en el cual no solo podemos compartir con nuestros amigos y familia, si no tambien expresarnos de una manera libre; por otro lado tiene sus aspectops negativos, ya que existen quienes se dejan llevar por la creencia de que al estar tras de una pantalla nada pasara y sin saberlo dañan a la sociedad la mayoría de veces lo hacen inocentemente pero existen quienes buscan el mal de otros, buscan maneras de hacer sentir mal a los demas, es por esto que todos deberiamos aprender a usar estos espacios con conciencia y seguridad, pensando en que puede pasar a partir de lo que decimos o hacemos y cuanto daño pueden llegar a causar en otra persona o personas y de paso a nosotros mismos, si simplemente aprendieramos a tomar conciencia y a utilizar estos espacios para un bien ya sea individual o comun todo seria diferente ya que estos espacios serian utilizados para lo que verdaderamente existen, acercarnos a los que queremos, facilitarnos muchos aspectos de nuestras vidas, en fin todo esta en la conciencia y educacion que deberiamos tener y esta en la etica de cada persona!!!" Sofía González, Colegio San Carlos, 15 años, grado 10°.

Gamer:

"Harold Yepes dijo... Pienso que para esta comunidad los juegos lo son todo, he tenido la oportunidad de compartir con algunas personas personas que pertenecen a esta cultura que para algunos sera muy común, a veces los Gamers no tienen la necesidad de buscar algún trabajo en el cual ocuparse ya que ellos al jugar online pueden mejorar personajes de sus juegos y ellos después los venden a algún otro

gamer haciendo de los videojuegos un negocio interno al realizar un "trueque" donde la persona interesada consigna un valor determinado de dinero y el gamer otorga la contraseña, que después puede ser cambiada por mayor seguridad, no importa si son de nacionalidades diferentes lo que importa es que estén en comunicación. Ellos tienen su propia forma de vengarse, no es física sino lógica donde satisfacen sus necesidades cuando se adentran al juego." Harold Yepes, I.E. Sagrado Corazón de Jesús, 16 años, grado 11°.

Las publicaciones en el Blog las iniciamos el 11 de octubre de 2014 y los contextos educativos iniciaron sus comentarios a partir del 4 de noviembre de 2014, sus aportes nos indicaron que después de las lecturas los estudiantes fueron los más interesados en participar en el Blog permitiéndonos analizar sus experiencias, opiniones y contacto con las comunidades emergentes en el ciberespacio.

6. ABRIENDO NUEVOS CAMINOS Y HORIZONTES



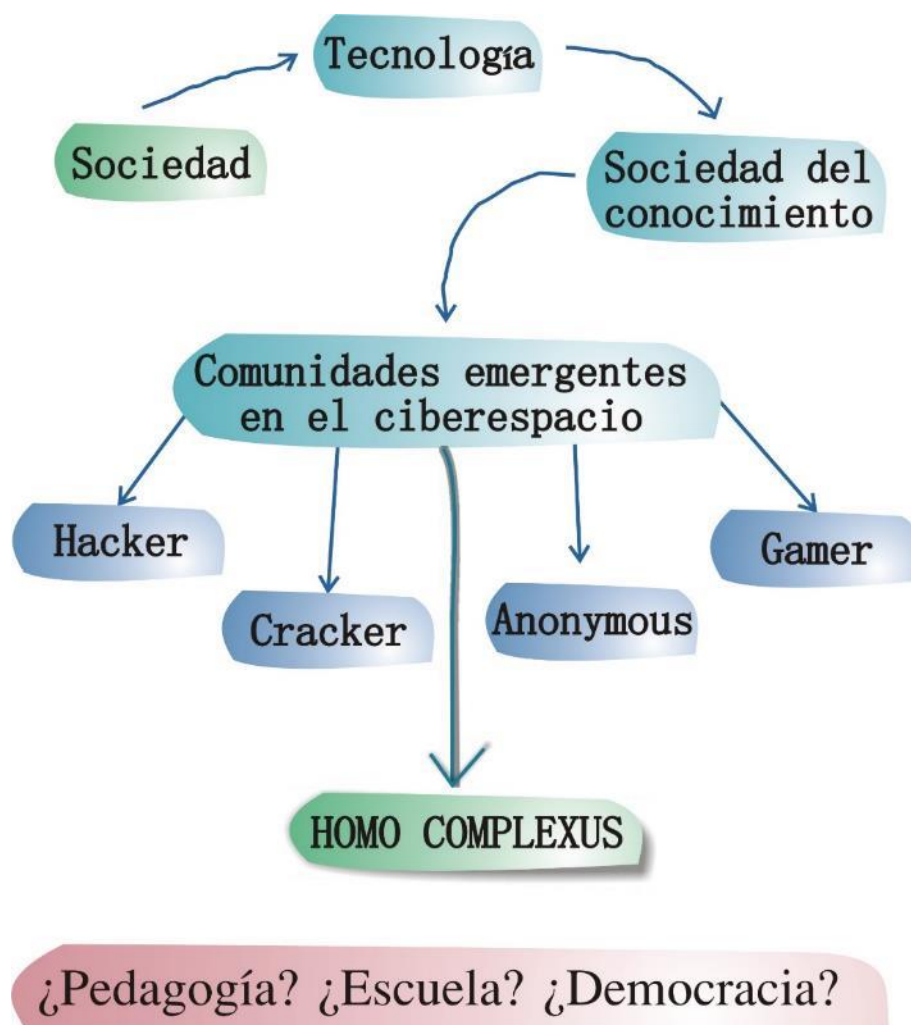
Fuente: <http://www.aboutintelligence.co.uk/images/15979.jpg>

*“...la <<renovada capacidad de decidir juntos>> –notoria hoy en día por su ausencia-. “
(Bauman, 2000, pág. 42)*

6.1. EDUCACIÓN EN POSIBILIDAD PARA LAS COMUNIDADES EMERGENTES

¿Cuál es el lugar de la escuela? Ella, transmisora y conservadora de una democracia, con su visión pedagógica, debe alcanzar la comprensión de las comunidades virtuales, siendo necesaria una transformación educativa que permita reconocer las comunidades emergentes del ciberespacio y sus implicaciones en la sociedad, leer el Homo Complexus en estas comunidades que permiten descubrir nuestra humana condición en ellas, los cambios sociales afectados por fenómenos como la piratería y las redes sociales, y superar las tensiones en el aula que se reflejan en situaciones tan cotidianas con el uso de aparatos tecnológicos como celulares y tabletas en el desarrollo de una clase. Situación que tiene origen en las invenciones tecnológicas de comunidades académicas y de la cual se derivan estas nuevas generaciones de la actual sociedad del conocimiento.

Figura 8: ¿Cuál es el lugar de la escuela, la pedagogía y la democracia en las comunidades que emergen del ciberespacio?



Fuente: Construcción propia

Para continuar con la reflexión del papel que cumple la escuela en el acompañamiento de las nuevas generaciones, nos preguntamos ¿Son los docentes conscientes de que su labor ha de ser repensada de acuerdo al nivel cultural, social, económico, tecnológico y de contexto de estas nuevas generaciones emergentes?

Para ello se debe educar en la diversidad, también teniendo en cuenta a las comunidades emergentes del ciberespacio, quienes son innovadoras y con ideologías generalmente

incomprendidas. La educación es la única herramienta idónea para formar nación, debe corresponder a la innovación y lograr hacer reaccionar al pueblo contra el conformismo y la mediocridad, capaz de fomentar cambios ontológicos en realidades concretas que sean transformadas de acuerdo a una democracia real y no solo de un discurso que favorezca a unos pocos, pues de ser así se alejaría de la democracia, razón por la cual algunas de estas comunidades se pronuncian de manera activista.

En la actualidad se tienen en las aulas nuevas comunidades que han llevado a realizar importantes cambios en el pensamiento acerca de la educación y el sentido que posee la labor del docente; pues a finales del siglo XIX nos encontrábamos frente a ideas de múltiples clases sociales quienes consideraban la educación como una amenaza y un peligro, amenaza por sacar del hogar un niño que colaboraba de forma significativa en las labores productivas (en su mayoría en espacios rurales) y peligro porque aquellos que se educaban tenían pocas oportunidades laborales en el ámbito formal.

De otro lado, es curioso como hombres tan brillantes como Steven Jobs y Marck Zuckerberg abandonan sus estudios universitarios y deciden dedicarse a los negocios e invenciones tecnológicas, en nuestro contexto de la Educación Media es común encontrarnos con nuestros estudiantes desertores que, no por falta de brillantez, se retiran de la academia para formar parte de las masas del trabajo no formal, quedándonos una sensación de frustración pensando en cómo educarlos para que comprendan y crean en la academia como la mejor opción si se quiere una mejor calidad de vida, para ellos y para su núcleo familiar.

Es necesario que la educación realice cambios profundos y no solo de forma, para lograr cautivar las nuevas generaciones de jóvenes, siendo conscientes de los diversos problemas que afronta la sociedad con las nuevas comunidades emergentes, quienes en medio de la prisa de “vivir la vida” pasan gran parte de ella buscando una identidad que, desafortunadamente no logran encontrar en su núcleo familiar, es más, ya ni siquiera en los colectivos de amigos, para ellos es necesario buscar unas nuevas formas de comunicarse a través de diversos y novedosos medios de comunicación; los cuales evolucionan a grandes velocidades, por tal motivo es

preciso descubrir ¿qué encuentran en este ciberespacio? y podríamos atrevernos a postular si este tipo de elementos están reemplazando la figura familiar y la educación.

En nuestros días la situación de autoritarismo, represión, castigo y memorización ha cambiado un poco; o por lo menos, las aulas no son el mismo lugar; sin embargo, y a pesar de un mejoramiento de las relaciones entre profesor y alumno, los modelos de enseñanza mantienen su estructura instruccional y sus métodos continúan siendo reproductivos. Podría pensarse que todavía está en duda el verdadero propósito de la educación, por ello las nuevas generaciones como las comunidades virtuales están aprendiendo afuera y no dentro de la escuela.

A lo mejor falta tener en cuenta que los jóvenes de la actual sociedad viven en función de ideales incomprendidos, que demarcan unos comportamientos “desfasados” para generaciones tradicionales que pretenden tener la razón en sus juicios y apreciaciones acerca de la vida, y lo que se supone debe ser para cada uno de los jóvenes que componen hoy en día nuestra compleja y cambiante sociedad, sin tener presente sus particularidades y finalidades individuales; por lo tanto, no por ser desconocidas e incomprendidas por los adultos son menos importantes.

Es ineludible la educación como visión en todos los campos del conocimiento y de organizaciones políticas y de estado, si la sociedad entendiera que todos los profesionales dejan su huella en su paso por la escuela entenderían la importancia y necesidad de esta labor, y por lo que valdría la pena repensar la educación, haciendo alusión a lo que menciona Morín (2011) en su capítulo “Reforma de la Educación”, donde plantea:

“La reforma de la educación debe partir de las palabras del Émile de Jean-Jacques Rousseau, cuando el educador dice refiriéndose a su alumno: «Quiero enseñarle a vivir». La fórmula es excesiva, pues sólo se puede ayudar a aprender a vivir. A vivir se aprende a través de las reformas del pensamiento y de la educación propias experiencias, con la ayuda ajena, especialmente de los padres y los educadores, pero también de los libros y la poesía. Vivir es vivir en tanto que individuo que se enfrenta a los problemas de la vida personal, es vivir en tanto que ciudadano de una nación, es vivir, también, en la propia pertenencia al género humano.” (pág. 147)

Por lo anterior, es sumamente importante que el docente cambie su paradigma acerca de su labor, la cual no consiste en extraer o desarrollar algo en el niño de acuerdo con algún modelo de hombre, sino ayudarle a resolver los problemas que surgen en sus ambientes físico y social, los cuales cambian constantemente, en su mayoría de manera sustancial. Es conveniente que la educación responda a la acogida de diversos modelos educativos que permitan generar en nuestros educandos verdaderos aprendizajes para la vida.

Como docentes tenemos metas, expectativas, ilusiones y sueños que cumplir con nuestros estudiantes, las cuales aunque parezcan imposibles no siempre lo son; se invita a reflexionar acerca del impacto que puede generar un docente en el aula de clase de tal forma que afecta a todos sus integrantes, claro está en diferentes formas y niveles, hay que tener presente que ese impacto puede ser positivo o negativo y que puede desencadenar diversas situaciones no solo de manera personal o grupal sino de toda una sociedad. Como ejemplo de ello son las comunidades académicas virtuales, quienes migraron hacia otros espacios y en el bucle sin fin de la sociedad regresan a nuestras aulas y no los reconocemos.

Es sorprendente saber cómo en nuestro diario quehacer educativo tenemos la posibilidad de crear en los estudiantes formas de pensar y de mostrarse al mundo de acuerdo a sus intereses y experiencias; es necesario tener en cuenta que tan solo una palabra inapropiada, un gesto mal empleado, entre otros elementos tan sencillos, influyen de manera determinante en ellos. Es preciso reconocer que todos nuestros actos son encaminados a nuestra evolución humana y convivencia ciudadana, de lo contrario cabría preguntarse ¿qué será de nuestro mundo?, si somos responsables del mismo. En palabras de Bauman:

“El “ciudadano” es una persona inclinada a procurar su propio bienestar a través del bienestar de su ciudad –mientras que el individuo tiende a la pasividad, el escepticismo y la desconfianza hacia la “causa común”, el “bien común”, la “sociedad buena”, o la “sociedad justa”-.” (2000, pág. 41)

Pensamos que en el devenir se buscan equilibrios encaminados a que los seres humanos encuentren en cada detalle algo que los satisfaga y les brinde la posibilidad de seguir buscando ese ideal para ser feliz; reconociendo que aún, en nuestra compleja realidad actual todo es

posible, donde se pueden repetir experiencias o vivir otras con mayor intensidad. Esa actividad profesional docente se complementa con la investigación que cobra cada día más relevancia en cada uno de los diversos contextos de nuestra sociedad, por ello y desde esta perspectiva, se pretende una búsqueda de equilibrio entre la docencia y la investigación, de igual forma, cuando se exige reflexionar y aprender desde las mismas prácticas docentes.

Son necesarios para el maestro procesos permanentes de reflexión sobre su quehacer educativo y sobre sus posibilidades de contribuir al mejoramiento de la calidad de la educación, a partir de los aportes que desde la misma investigación educativa enriquecida de vocación permitan una relación intrínseca entre estudiante - docente; esto hace que el educador pueda leer y descubrir en sus estudiantes el potencial intelectual, artístico e investigativo que ellos poseen.

El docente en su práctica, intenta que sus educandos aprendan a hacer, pero más que ello, aprendan a ser y a convivir, pues su formación como ciudadano y como ser, lo convierten en un individuo capaz de lograr progresos en la sociedad. Es pues la investigación una acción que demanda un carácter de formación permanente desde una motivación continua apoyada por la creatividad, la innovación y responsabilidad de toda una comunidad educativa, donde se reevalúen los procesos de participación democrática.

La educación pensada en la formación de seres humanos es sin duda una labor maravillosa, significativa y gratificante; pues permite que en cierta medida los profesionales de las diferentes disciplinas tengan un pensamiento de sociedad y para beneficio de la misma; resaltando las capacidades de comprensión de cada espacio, de cada actuar y de cada realidad. En todo caso, no solo educa la escuela y la familia, otros medios como son los de comunicación influyen profundamente en los comportamientos sociales, por tal motivo para la transmisión de la información por estos medios se hace necesario un acentuado compromiso ético; por otro lado, el ciberespacio es un lugar de encuentro en el que se habita mucho tiempo y del cual también se aprende y se configuran nuevos comportamientos sociales. Si la educación se deja solo a la escuela es una educación mutilada.

6.2. CIERRE Y APERTURA

Queda demostrada la intensa relación entre Tecnología y Sociedad, algunos productos y creaciones de la Sociedad en la Tecnología al mismo tiempo la Tecnología productora de aquello que la produce: la Sociedad. Las interacciones sociales en el ciberespacio han influido todos los campos de la actividad humana; por lo tanto, la comunidad académica también es afectada, presenciando una nueva cultura, la cibercultura.

Hemos incorporado las computadoras y dispositivos digitales en nuestra vida convirtiéndonos en habitantes del ciberespacio sin darnos cuenta, queda mucho por hacer y debatir desde nuestras disciplinas acerca de estas comunidades virtuales, es inevitable y conveniente nuevas orientaciones de investigación que vayan más allá de las que hay establecidas, para encontrar estrategias, comprender las nuevas generaciones y orientar sus comportamientos como camino para alcanzar nuestras expectativas como educadores.

Conviene señalar que insistimos en transmitir la reflexión producida por esa constante búsqueda y acercamiento hacia lo desconocido e innovador, es importante comenzar un proceso de comprensión de los diferentes comportamientos cuestionadores y complejos de las nuevas comunidades emergentes y como logran subsistir en una sociedad que no la reconoce. La tecnología no solo tiene que ver con la evolución de herramientas tecnológicas, tiene que ver con la vida, la afecta positiva o negativamente, no hemos comprendido que la tecnología es una disciplina al servicio de la humanidad para la solución de problemas, como la política, la economía, las matemáticas, la medicina y cualquier otra disciplina nace para el servicio de la humanidad. La tecnología pierde su esencia cuando se degenera en consumismo o adicción; por lo tanto, es pertinente que sea interés de investigación en muchos otros aspectos importantes para la humanidad y su afectación en la sociedad.

Es conveniente tener en cuenta que por medio del uso de herramientas tecnológicas el ser humano puede llegar a alcanzar su poetización, en la utilización de estas herramientas aparece gran cantidad de sensaciones y emociones que permiten a nuestro homo complexus manifestarse por medio de cada una de sus partes (sapiens, demens, ludens, etc.) el ciberespacio permite vivir

ciertas situaciones con igual e inclusive mayor intensidad comparadas con las que se pueden presentar en el mundo real.

Después de este compromiso investigativo y cierre de obra de conocimiento seguiremos con la tarea de comprender a las comunidades emergentes que habitan el ciberespacio, reconociendo que aún nos quedan asuntos pendientes y sin develar, ofrecemos este pequeño aporte a quienes deseen profundizar en esta temática o sobre cada una de sus ramas y/o subtemas, durante este recorrido solo alcanzamos el reconocimiento de algunas comunidades y sus emergencias en la sociedad al igual que un intento por su comprensión, cambiando significativamente la concepción acerca de ellas, por lo menos en los contextos educativos que participaron en la construcción de uno de los capítulos.

La sociedad actual ha logrado demonizar ciertas comunidades; sin embargo, ellas han logrado posicionarse e influenciar cada vez con más fuerza a la misma, no basta con lograr que las comunidades emergentes en el ciberespacio y sus emergencias en la sociedad sean reconocidas; sino también, ser conscientes de que muchos de nosotros y de nuestros estudiantes somos parte de ellas, por lo tanto es oportuno ser cautelosos a la hora de hacer ciertos juicios de valor acerca de las contribuciones y dificultades que pueden generar en la misma sociedad.

7. REFERENCIAS

- Bauman, Z. (2000). *Modernidad Líquida* (Tercera reimpresión 2004 ed.). (M. Rosemberg, Trad.) Buenos Aires, Argentina: Fondo de Cultura Económica de Argentina.
- Carmona, J. A. (2012). El Triple Anudamiento Bio-Psico-Social en la Comprensión del Suicidio. En J. A. Carmona, *El Suicidio en el Escenario Universitario a la Luz del Pensamiento Complejo*. Manizales, Caldas, Colombia: Maestría en Educación Universidad Católica de Manizales.
- Castells, M. (Octubre de 2001). *www.uoc.edu*. Recuperado el 2014, de Universitat Oberta de Catalunya: http://www.uoc.edu/web/esp/launiversidad/inaugural01/intro_conc.html
- Castells, M. (Abril de 2003). *La Dimensión Cultural de Internet*. Recuperado el 2014, de UOC y el Instituto de Cultura de Ayuntamiento de Barcelona: <http://www.uoc.edu/culturaxxi/esp/articles/castells0502/castells0502.html>
- Delgado, C. (2008). Hacia un nuevo saber: Capítulo I. En C. Delgado, *Hacia un nuevo saber*.
- García, L. H. (2003). Capítulo II El Método de Investigación: Un Desafío de Organización del Conocimiento. En L. H. García, *Educación, Sociedad y Cultura* (pág. 35). Manizales: Universidad Católica de Manizales. Maestría en Educación.
- Gibson, W. (julio de 1983). *Neuromante*. Vancouver, Canadá: Aldevara. Recuperado el 2014, de http://www.aldevara.es/download/Neuromante_WilliamGibson.pdf
- Heidegger, M. (1995). *Ser y Tiempo*. (J. E. C., Trad.) Barcelona, España: Trotta.
- Hernández, C. (2001). *Hackers, Los piratas del Chip y de Internet*. Aguilas, España: <http://perso.wanadoo.es/snickers/>.
- Himanen, P. (2002). *La ética del hacker y el espíritu de la era de la información*. Recuperado el 2014, de e-prints in library: <http://eprints.rclis.org/12851/1/pekka.pdf>
- Homedes, R. F. (1998). *Ciudad Virtual de Antropología y Arqueología*. Recuperado el 2013, de La cultura local en el ciberespacio. El papel de las Freenets: <http://www.naya.org.ar/congreso/ponencia1-21.htm>
- Lévy, P. (1998). *¿Qué es lo virtual?* (D. Levis, Trad.) Buenos Aires: Paidós. Obtenido de <http://www.hechohistorico.com.ar/Archivos/Taller/Levy%20Pierre%20-%20Que%20Es%20Lo%20Virtual.PDF>
- Mayans, J. y. (Diciembre de 2006). Etnografía virtual, etnografía banal. La relevancia de lo intrascendente en la investigación y la comprensión de lo cibernético. *Etnografías de lo Digital*.

- Mejía, M. J. (Octubre de 1994). *Las Nuevas Comunicaciones Educativas: De lo escrito a lo digital. Ponencia III Semana Iberoamericana de la Educación*. Santafé de Bogotá, Colombia: Universidad Pedagógica Nacional.
- Moreno Mínguez, A., & Suárez Hernán, C. (2010). *Las comunidades virtuales como nuevas formas de relación social: Elementos para el análisis*. (E. R. literarios., Ed.) Recuperado el 2014, de Aprende en Línea:
http://aprendeenlinea.udea.edu.co/lms/moodle/file.php/957/Las_comunidades_virtuales_como_nuevas_formas_de_relacion_social.pdf
- Morin, E. (1999). *El Metodo III. El conocimiento del conocimiento*. Madrid: Catedra.
- Morin, E. (2003). *El Método V, La Humanidad de la Humanidad* (1ra Edición, 2003 ed.). (A. Sánchez, Trad.) Madrid: Ediciones Cátedra (Grupo Anaya, S.A.).
- Morin, E. (2011). *La Vía Para el Futuro de la Humanidad*. (N. P. Fontseré, Trad.) Madrid, España: Paidós.
- Noguera, P. (2004). *El Reencantamiento del Mundo*. Manizales - Colombia.
- Prensky, M. (Octubre de 2001). <http://www.ebiblioteca.org/>. Recuperado el 2014, de Enlace de Bibliotecas Digitales: <http://www.ebiblioteca.org/?/buscar/~Prensky%20Mark%20->
- Rheingold, H. (1993). *The Virtual Community*. USA: Brainstorms. Obtenido de <http://www.well.com/user/hlr/vcbook/vcbook4.html>
- Rheingold, H. (Febrero de 2008). Conferencia acerca de Colaboración. (G. Sellart, Trad.) Recuperado el 2014, de www.ted.com
- Rodríguez, M. (2005). *Sistema de Portales Profesional - Open Source*. Recuperado el 2014, de Hackers: Aristócratas de la Red:
<http://www.gobernabilidad.cl/modules.php?name=News&file=print&sid=1730>
- Sterling, B. (1992). *La Caza de Hackers*. Austin, Texas, Estados Unidos: Libros en Red.
- Wark, M. (s.f.). Manifiesto Hacker. (§. Хафну\$, Trad.)

8. ANEXOS

8.1. FORMATO DE ENCUESTA

COMUNIDADES EMERGENTES EN EL CIBERESPACIO Y SUS EMERGENCIAS EN LA SOCIEDAD

INSTRUMENTO ENCUESTA TIPO PREGUNTA ABIERTA

Nombre: _____

Ocupación o Profesión: _____ Edad: _____

1. Nombra los aspectos positivos y negativos que considera usted que ha generado las TIC en los jóvenes :

2. ¿Cuál es su opinión acerca de los videojuegos? _____

3. Qué sabe acerca de:

- Hacker: _____

- Cracker: _____

- Gamer: _____

- Anonymous: _____

- Piratas: _____

4. ¿Cuánto tiempo dedica a utilizar redes sociales en la semana y cuál es su opinión acerca de ellas?

5. Nombra sus juegos preferidos y ¿cuánto tiempo dedica a jugarlos?

6. ¿Alguna vez ha sentido la necesidad de expresar algo de forma anónima?

7. Si su respuesta fue **negativa**, ¿cuál es su opinión acerca de las personas que utilizan esta forma de expresión?

8. Si su respuesta fue **positiva**, ¿qué tipo de cosas ha necesitado expresar desde el anonimato?

9. ¿Ha adquirido algún elemento "pirata"?

8.2 MUESTRAS DE ENCUESTAS APLICADAS

INSTRUMENTO ENCUESTA TIPO PREGUNTA ABIERTA

Ocupación o Profesión: Estudiante Edad: grado 10º
 Nombre (Opcional): Deyana Rodríguez Zapata

1. Nombra aspectos que crees que ha generado el uso de las TIC en los jóvenes (positivos y/o negativos):
aspectos positivos es que nos ayuda a ser los mejores y cosas más fáciles, aspectos negativos es que hay personas que lo usan como no se debe
2. ¿Cuál es tu opinión acerca de los videojuegos?
Muy buenas en el momento adecuado
3. ¿Qué sabes acerca de:
 - Hacker: no se
 - Cracker: no se
 - Gamer: no se
 - Anonymous: no se
 - Piratas: no se
4. ¿Cuánto tiempo dedicas a utilizar redes sociales en la semana y cuál es tu opinión acerca de ellas?
las uso cada rato y mantenerse en el teléfono muy común cuando ellos es que son muy buenas o no sabemos utilizar con responsabilidad.
5. Nombra tus juegos preferidos y cuánto tiempo dedicas a jugarlos
no tengo juegos preferidos y los juegos cuando me invitan
6. ¿Alguna vez has sentido la necesidad de expresar algo de forma anónima?
no
7. Si tu respuesta fue negativa, ¿cuál es tu opinión acerca de las personas que utilizan esta forma de expresión?
8. Si tu respuesta fue positiva, ¿qué tipo de cosas has necesitado expresar desde el anonimato?
que algunas personas no se sienten muy seguras de decir cosas y expresan entonces utilizan este método
9. ¿Has adquirido algún elemento "pirata"?
si, los aplicados y cds que se compran por ahí.

INSTRUMENTO ENCUESTA TIPO PREGUNTA ABIERTA

Ocupación o Profesión: Estudiante Edad: grado 10º
 Nombre (Opcional): Carlos Alonso Borrero Pardo

1. Nombra aspectos que crees que ha generado el uso de las TIC en los jóvenes (positivos y/o negativos):
positivos que a los jóvenes les gusta más ya que al pasar el tiempo quieren usar elementos tecnológicos más avanzados
2. ¿Cuál es tu opinión acerca de los videojuegos?
pero hay personas que se vuelven adictos a ellos y les pierden cosas o cosas mentales
3. ¿Qué sabes acerca de:
 - Hacker: no se
 - Cracker: no se
 - Gamer: no se
 - Anonymous: no se
 - Piratas: no se
4. ¿Cuánto tiempo dedicas a utilizar redes sociales en la semana y cuál es tu opinión acerca de ellas?
lo verdad creo 3 veces a la semana y es un método para comunicarnos con otras personas virtualmente
5. Nombra tus juegos preferidos y cuánto tiempo dedicas a jugarlos
lucha y no pues a mi edad cuando poca que me tiene la atención
6. ¿Alguna vez has sentido la necesidad de expresar algo de forma anónima?
si algunas veces ya que no tengo conocimiento de algunas palabras
7. Si tu respuesta fue negativa, ¿cuál es tu opinión acerca de las personas que utilizan esta forma de expresión?
8. Si tu respuesta fue positiva, ¿qué tipo de cosas has necesitado expresar desde el anonimato?
no se algunas cosas demasiado graves
9. ¿Has adquirido algún elemento "pirata"?
si ya que dicen no se cuenta con el presupuesto para adquirir la original

INSTRUMENTO ENCUESTA TIPO PREGUNTA ABIERTA

Ocupación o Profesión: Estudiante Edad: grado 10º
 Nombre (Opcional):

1. Nombra aspectos que crees que ha generado el uso de las TIC en los jóvenes (positivos y/o negativos):
Mantener a los jóvenes muy actualizados acerca de toda clase de información
2. ¿Cuál es tu opinión acerca de los videojuegos?
es una distracción para los jóvenes.
3. ¿Qué sabes acerca de:
 - Hacker: es la información de las demás computadoras
 - Cracker: no se
 - Gamer: no se
 - Anonymous: no se
 - Piratas: son los que utilizan versiones de los programas pero que no son originales
4. ¿Cuánto tiempo dedicas a utilizar redes sociales en la semana y cuál es tu opinión acerca de ellas?
no le dedico tiempo a las redes sociales porque es otro tipo de distracción para los jóvenes
5. Nombra tus juegos preferidos y cuánto tiempo dedicas a jugarlos
ninguno
6. ¿Alguna vez has sentido la necesidad de expresar algo de forma anónima?
no
7. Si tu respuesta fue negativa, ¿cuál es tu opinión acerca de las personas que utilizan esta forma de expresión que no son capaces de exponer a las personas?
8. Si tu respuesta fue positiva, ¿qué tipo de cosas has necesitado expresar desde el anonimato?
9. ¿Has adquirido algún elemento "pirata"?
no

INSTRUMENTO ENCUESTA TIPO PREGUNTA ABIERTA

Ocupación o Profesión: Estudiante Edad: grado 10º
 Nombre (Opcional): Edward Alejandro Muñoz García

1. Nombra aspectos que crees que ha generado el uso de las TIC en los jóvenes (positivos y/o negativos):
positivos es que algunas veces aprovechan la tecnología para mejorar su calidad de vida y ser mejores personas seguras ya que solo hay jóvenes que lo usan de manera inapropiada
2. ¿Cuál es tu opinión acerca de los videojuegos?
la opinión mía acerca de los video juegos es que en nuestra es de mala para la mente ya que hay jóvenes que se vuelven adictos a ellos y solo quieren vivir jugando
3. ¿Qué sabes acerca de:
 - Hacker: de Hacker conozco que se sirve de su conocimiento para ayudar al gobierno o a empresas ya que pueden trabajar legalmente
 - Cracker: es aquella persona que utiliza su conocimiento tecnológico para beneficio propio puede llegar a robar a bancos y crear cuentas bancarias falsas
 - Gamer: no se
 - Anonymous: no se
 - Piratas: no se
4. ¿Cuánto tiempo dedicas a utilizar redes sociales en la semana y cuál es tu opinión acerca de ellas?
una hora diaria y pues creo que en exceso es malo ya que empieza a someterse en una adicción
5. Nombra tus juegos preferidos y cuánto tiempo dedicas a jugarlos
no tengo
6. ¿Alguna vez has sentido la necesidad de expresar algo de forma anónima?
no
7. Si tu respuesta fue negativa, ¿cuál es tu opinión acerca de las personas que utilizan esta forma de expresión?
8. Si tu respuesta fue positiva, ¿qué tipo de cosas has necesitado expresar desde el anonimato?
son pocas y no saben decir las cosas
9. ¿Has adquirido algún elemento "pirata"?
si

INSTRUMENTO ENCUESTA TIPO PREGUNTA ABIERTA

Occupación o Profesión: Estudiante Edad: grado 10º

Nombre (Opcional): A

1. Nombra aspectos que crees que ha generado el uso de las TIC en los jóvenes (positivos y/o negativos):
Malucos, horribles aspersiones
2. ¿Cuál es tu opinión acerca de los videojuegos?
Hay muchas en el mundo adecuada
3. Que sabes acerca de:
 - Hacker: no se ni me interesa
 - Cracker: no se ni me importa
 - Gamer: no se
 - Anonymous: no se
 - Piratas: no se
4. ¿Cuánto tiempo dedicas a utilizar redes sociales en la semana y cuál es tu opinión acerca de ellas?
la mayoría de tiempo
5. Nombra tus juegos preferidos y cuánto tiempo dedicas a jugarlos
pes 2014 cuando quiero unirse otras
6. ¿Alguna vez has sentido la necesidad de expresar algo de forma anónima?
si
7. Si tu respuesta fue negativa, ¿cuál es tu opinión acerca de las personas que utilizan esta forma de expresión?
8. Si tu respuesta fue positiva, ¿qué tipo de cosas has necesitado expresar desde el anonimato?
Muchas no se alcanza la hora
9. ¿Has adquirido algún elemento "pirata"?
si la mayoría

INSTRUMENTO ENCUESTA TIPO PREGUNTA ABIERTA

Occupación o Profesión: Docente Edad: 49

Nombre (Opcional):

1. Nombra aspectos que crees que ha generado el uso de las TIC en los jóvenes (positivos y/o negativos):
 - Sedentismo
 - Falta de emociones y comunicación
 - Avances y mejoramiento en la productividad de las empresas
2. ¿Cuál es tu opinión acerca de los videojuegos?
Bien manejados son productivos de cierta manera para despertar el interés y atravesar retos
3. Que sabes acerca de:
 - Hacker: Nada
 - Cracker: Nada
 - Gamer: Nada
 - Anonymous: Nada
 - Piratas: Es un mercado para la gente sin trabajo es como una oportunidad de supervivencia pero cuando no va en contra de la vida humana
4. ¿Cuánto tiempo dedicas a utilizar redes sociales en la semana y cuál es tu opinión acerca de ellas?
2 horas o mas depende del trabajo, pues no lo hago por hobby, ya que, no me parece
5. Nombra tus juegos preferidos y cuánto tiempo dedicas a jugarlos
?
6. ¿Alguna vez has sentido la necesidad de expresar algo de forma anónima?
si
7. Si tu respuesta fue negativa, ¿cuál es tu opinión acerca de las personas que utilizan esta forma de expresión?
8. Si tu respuesta fue positiva, ¿qué tipo de cosas has necesitado expresar desde el anonimato?
expresión de las cosas de salud o sociales de frente
9. ¿Has adquirido algún elemento "pirata"?
si

INSTRUMENTO ENCUESTA TIPO PREGUNTA ABIERTA

Occupación o Profesión: Estudiante Edad: grado 10º

Nombre (Opcional):

1. Nombra aspectos que crees que ha generado el uso de las TIC en los jóvenes (positivos y/o negativos):
Ha generado: A veces es como una adicción pero a la vez es algo bueno por que lo que es la computadora facilita que la gente consiga trabajo
2. ¿Cuál es tu opinión acerca de los videojuegos?
mi opinion acerca de los videojuegos es que hoy mucha gente que se quiere dedicar a los videojuegos se la pasan horas y horas jugando
3. Que sabes acerca de:
 - Hacker: son personas que jir con viento para robar plata
 - Cracker: NO SE
 - Gamer: NO SE
 - Anonymous: NO SE
 - Piratas: es sente que vende los cosas muy baratos, cuando realmente son caros y salen danadas
4. ¿Cuánto tiempo dedicas a utilizar redes sociales en la semana y cuál es tu opinión acerca de ellas?
el tiempo que el video en redes sociales son por ahí 2 o 3 horas, son muy adictivos uno se le pasa el tiempo en ellas (redes sociales)
5. Nombra tus juegos preferidos y cuánto tiempo dedicas a jugarlos
NO JEUSO NINGUNO
6. ¿Alguna vez has sentido la necesidad de expresar algo de forma anónima?
NO
7. Si tu respuesta fue negativa, ¿cuál es tu opinión acerca de las personas que utilizan esta forma de expresión?
8. Si tu respuesta fue positiva, ¿qué tipo de cosas has necesitado expresar desde el anonimato?
Pues que las personas que hacen fan son personas que no tienen el valor de decir las cosas de frente
9. ¿Has adquirido algún elemento "pirata"?
peliculas, C.D.S.

INSTRUMENTO ENCUESTA TIPO PREGUNTA ABIERTA

Occupación o Profesión: Docente Edad: 26 años

Nombre (Opcional): Paula Andrea Cuatrecasas

1. Nombra aspectos que crees que ha generado el uso de las TIC en los jóvenes (positivos y/o negativos):
 - Acceso a información global actualizado
 - Conocimiento de diversas culturas, posibilidades de estudiar, aislamiento del mundo real al pasar más tiempos ambientes virtuales
2. ¿Cuál es tu opinión acerca de los videojuegos?
Pueden desarrollar habilidades más manuales, de atención, observación etc. su uso excesivo genera adicción y puede generar daños cognitivos para la salud de todo el cuerpo. Así como al joven de su entorno.
3. Que sabes acerca de:
 - Hacker: Pueden acceder a información confidencial alta/protegida. Expertos en sistemas.
 - Cracker: Acceden a programas restringidos y los hacen de acceso público.
 - Gamer: Expertos en juegos a nivel competitivo de alto nivel. Trabajan en juegos. Pasan muchas horas desarrollando todo lo referente a un juego para dominarlo.
 - Anonymous: Comunidad virtual que denuncia situaciones de interés público mediante plataformas anónimas. Usan gran confianza y la divulgan. No hacen sin revelar su identidad.
 - Piratas: Utilizan programas, música, películas que tienen licencia de propiedad y acceden sin pagar.
4. ¿Cuánto tiempo dedicas a utilizar redes sociales en la semana y cuál es tu opinión acerca de ellas?
Poco tiempo, 1 o 2 horas diarias. Son útiles para recibir o dar información de forma inmediata. Se aplica para investigar o manipular mal la información, difundir contenido, adquirir personas o grupos.
5. Nombra tus juegos preferidos y cuánto tiempo dedicas a jugarlos:
Angry birds, muy poco tiempo. Mortal combat de vez en cuando.
6. ¿Alguna vez has sentido la necesidad de expresar algo de forma anónima?
si, por temor a represalias.
7. Si tu respuesta fue negativa, ¿cuál es tu opinión acerca de las personas que utilizan esta forma de expresión?
8. Si tu respuesta fue positiva, ¿qué tipo de cosas has necesitado expresar desde el anonimato?
una incomodidad, opinión.
9. ¿Has adquirido algún elemento "pirata"?
si, música, programas, libros. Por el alto costo de los productos con licencia.

Ocupación o Profesión: Docente Edad: 33

Nombre (Opcional):

1. Nombre aspectos que crees que ha generado el uso de las TIC en los jóvenes (positivos y/o negativos):
Mayor acercamiento al conocimiento, pero a mal manejo de las mismas por falta de cultura "cibernetica"
2. ¿Cuál es tu opinión acerca de los videojuegos? Son una fuente de distracción en la cual una desahoga habilidades mentales, pero reitero al mal uso de los mismos los ha convertido en perjudiciales
3. ¿Qué sabes acerca de:
- Hacker: un duro en computación y todo lo referente a ello
- Cracker: Es el encargado de piratear programas para validar sus licencias
- Gamer:
- Anonymous: Persona que publica en la web comentarios y delitos pero jamas se sabe quien es
- Piratas: Personas encargadas de copiar y reproducir ilegal/ilegítimos de la internet para su comercio no legal
4. ¿Cuánto tiempo dedicas a utilizar redes sociales en la semana y cuál es tu opinión acerca de ellas?
Casi todo el tiempo, es un buen avance al cual nos permite hacer parte de una sociedad "cibernetica"
5. Nombra tus juegos preferidos y cuánto tiempo dedicas a jugarlos
Varios Halo, Need for speed,
6. ¿Alguna vez has sentido la necesidad de expresar algo de forma anónima?
Han estado ocasiones, tentado por las mismas redes sociales
7. Si tu respuesta fue negativa, ¿cuál es tu opinión acerca de las personas que utilizan esta forma de expresión?
8. Si tu respuesta fue positiva, ¿qué tipo de cosas has necesitado expresar desde el anonimato?
Cosas involucradas con vivencias propias, SpO Facebook ha permitido se expresen cosas que involucran
9. ¿Has adquirido algún elemento "pirata"?
Si

Ocupación o Profesión: Docente Edad: 44

Nombre (Opcional): Olivia Alma Hincapié Arias

1. Nombre aspectos que crees que ha generado el uso de las TIC en los jóvenes (positivos y/o negativos):
Actualización - comunicación
Conocimientos - diversión
Adicción - Mal uso de la información, Apatia a otras actividades
2. ¿Cuál es tu opinión acerca de los videojuegos? Los videojuegos activan habilidades, destrezas, como aquellos que son violentos involucran la est. en valores
3. ¿Qué sabes acerca de:
- Hacker: Persona que roba información tecnológica
- Cracker: NO
- Gamer: Juego
- Anonymous: Anonimato
- Piratas: falsificadores
4. ¿Cuánto tiempo dedicas a utilizar redes sociales en la semana y cuál es tu opinión acerca de ellas?
redes sociales ningún tiempo, no se gusta utilizar un correo solo para la parte laboral
5. Nombra tus juegos preferidos y cuánto tiempo dedicas a jugarlos
NO
6. ¿Alguna vez has sentido la necesidad de expresar algo de forma anónima?
NO
7. Si tu respuesta fue negativa, ¿cuál es tu opinión acerca de las personas que utilizan esta forma de expresión? NO deberia ser así... cada uno debe asumir sus ideas y/o pensamientos
8. Si tu respuesta fue positiva, ¿qué tipo de cosas has necesitado expresar desde el anonimato?
9. ¿Has adquirido algún elemento "pirata"?
Música y películas

Ocupación o Profesión: Docente Edad: 42

Nombre (Opcional): Olga Luján Avelino

1. Nombre aspectos que crees que ha generado el uso de las TIC en los jóvenes (positivos y/o negativos):
Relacionamiento familiar y social
Búsqueda mental en cuanto a producción
2. ¿Cuál es tu opinión acerca de los videojuegos? Me parece que pueden ser un medio de ocupación y recreación adecuada, pero no se puede convertir en la única actividad en la que se ocupe el tiempo libre.
3. ¿Qué sabes acerca de:
- Hacker: Especialista en informática que utiliza sus conocimientos para acceder a sitios prohibidos o confidenciales
- Cracker: Especialista en informática que utiliza sus conocimientos de manera adecuada y legal.
- Gamer: Especialista en videojuegos
- Anonymous: Desconocido
- Piratas: Ilegal. Todo aquello que es falsificado para obtener algún ganancia, relacionado con la tecnología.
4. ¿Cuánto tiempo dedicas a utilizar redes sociales en la semana y cuál es tu opinión acerca de ellas?
4 a 5 horas en la semana. Me parece que se debe ser muy responsable con la utilización de estas redes. Se debe prohibir a los menores de edad.
5. Nombra tus juegos preferidos y cuánto tiempo dedicas a jugarlos
Me gusta jugar Big Farmer con mis hijos. Todos los días hay que jugarlo.
6. ¿Alguna vez has sentido la necesidad de expresar algo de forma anónima?
NO
7. Si tu respuesta fue negativa, ¿cuál es tu opinión acerca de las personas que utilizan esta forma de expresión? No creo que hay que intentar a escuchar nuevas opiniones
8. Si tu respuesta fue positiva, ¿qué tipo de cosas has necesitado expresar desde el anonimato?
9. ¿Has adquirido algún elemento "pirata"?
No. Música, libros, CDs

Ocupación o Profesión: Directiva Docente Edad: 33

Nombre (Opcional): Faura Marcela Escobar Hernández

1. Nombre aspectos que crees que ha generado el uso de las TIC en los jóvenes (positivos y/o negativos):
Positivos: Acceso a la información actualizada, mayor conocimiento de las expresiones culturales, generación de aprendizajes por un desarrollo virtual. Negativos: la inatención a la información, con otros el contenido real en el
2. ¿Cuál es tu opinión acerca de los videojuegos? Los videojuegos son buenos porque promueve el desarrollo de habilidades a nivel emocional el mayor inconveniente que se genera referente a ellos es la poca administración del tiempo que tenemos los padres cuando los utilizamos indiscriminadamente.
3. ¿Qué sabes acerca de:
- Hacker: Son personas con grandes habilidades en el uso de los sistemas que pueden con su actuar tener acceso a documentos de una gran variedad de personas, empresas, gobiernos entre otros.
- Cracker: Es una persona que utiliza sus habilidades en el uso de los sistemas para innovar y desarrollar programas funcionando con ellos el desarrollo de actividades y tareas.
- Gamer: No estoy segura pero la relación con las personas que se involucra de desarrollar consisten de juegos o video juegos.
- Anonymous: Comentarios que poseen la capacidad de incitar en otros a través de pensamientos, opiniones o ideas que versan en el anonimato.
- Piratas: Son personas que utilizan productos creados por otros.
4. ¿Cuánto tiempo dedicas a utilizar redes sociales en la semana y cuál es tu opinión acerca de ellas?
1 hora máximo
5. Nombra tus juegos preferidos y cuánto tiempo dedicas a jugarlos
Ninguno
6. ¿Alguna vez has sentido la necesidad de expresar algo de forma anónima?
No
7. Si tu respuesta fue negativa, ¿cuál es tu opinión acerca de las personas que utilizan esta forma de expresión?
8. Si tu respuesta fue positiva, ¿qué tipo de cosas has necesitado expresar desde el anonimato?
Pienso que no hay necesidad de utilizar el anonimato para expresar nuestras ideas.
9. ¿Has adquirido algún elemento "pirata"?
Productos desafortunadamente a veces los precios altos impiden obtener productos originales

INSTRUMENTO ENCUESTA TIPO PREGUNTA ABIERTA

Ocupación o Profesión: Parente Edad: _____

Nombre (Opcional): _____

- Nombre aspectos que crees que ha generado el uso de las TIC en los jóvenes (positivos y/o negativos):
si es mala desde lo positivo ha traído sus ventajas por su amplia cobertura por la facilidad por compartir para darle lo que tiene su propia hacer desde a otros también a los estudiantes le genera una brecha mental.
- ¿Cuál es tu opinión acerca de los videojuegos?
tiene sus ventajas y desventajas las ventajas consisten a la agilidad mental destrezas y habilidades también tienden a ser educativos.
- ¿Qué sabes acerca de:
 - Hacker: _____
 - Cracker: _____
 - Gamer: _____
 - Anonymus: _____
 - Piratas: _____
- ¿Cuánto tiempo dedicas a utilizar redes sociales en la semana y cuál es tu opinión acerca de ellas?
dedico muy poco pero también es interesante si se cumple en forma constructiva pero también se presta para muchas otras cosas negativas!
- Nombre tus juegos preferidos y cuánto tiempo dedicas a jugarlos: _____
- ¿Alguna vez has sentido la necesidad de expresar algo de forma anónima?
Nunca, todo lo digo abiertamente.
- Si tu respuesta fue negativa, ¿cuál es tu opinión acerca de las personas que utilizan esta forma de expresión? Muy respetable pero me parece que al hacerlo así se pretende hacer daño a alguien.
- Si tu respuesta fue positiva, ¿qué tipo de cosas has necesitado expresar desde el anonimato?

- ¿Has adquirido algún elemento "pirata"?
 Pues que yo sé no.

INSTRUMENTO ENCUESTA TIPO PREGUNTA ABIERTA

Ocupación o Profesión: Estudiantes Edad: _____

Nombre (Opcional): Nicolás Martín López y Federico Vargas Delgado

- Nombre aspectos que crees que ha generado el uso de las TIC en los jóvenes (positivos y/o negativos):
PUES NO HAN DADO MAS OPORTUNIDADES DE ESTUDIO Y DE TRABAJO MAS PRODUCTOS PARA CONSUMO PERSONAL Y MAS ENTRETENIMIENTO CON UN MENOR COSTO PARA UNA BUENA PARTE DEL MUNDO.
- ¿Cuál es tu opinión acerca de los videojuegos?
que son muy divertidos, que aprende este abstracción que calientan y me ayudan a bajar tensiones y disminuir.
- ¿Qué sabes acerca de:
 - Hacker: Es una persona que sabe un poco bastante del control a un sistema y puede entrar a lugares prohibidos y restringidos.
 - Cracker: Es un programa que evita la copia de algunos programas.
 - Gamer: Es una persona que sabe mucho sobre videojuegos que juega a todo rato.
 - Anonymus: Es una persona que vive en la web, no suena su identidad.
 - Piratas: son productos o sistemas malos que no son de original y de mala calidad.
- ¿Cuánto tiempo dedicas a utilizar redes sociales en la semana y cuál es tu opinión acerca de ellas?
Todos los días se ven por la tarde y por la noche, me parece un tiempo bueno y no aburrido.
- Nombre tus juegos preferidos y cuánto tiempo dedicas a jugarlos:
ETA S, CALL OF DUTY, Mario, Futbol, Juegos de Mesa.
- ¿Alguna vez has sentido la necesidad de expresar algo de forma anónima?
Si, porque el que me sepan que soy yo es diferente porque.
- Si tu respuesta fue negativa, ¿cuál es tu opinión acerca de las personas que utilizan esta forma de expresión? Fue positivo.
- Si tu respuesta fue positiva, ¿qué tipo de cosas has necesitado expresar desde el anonimato?
cuando me pasa con una persona cuando no me gusta dar un feedback personalmente.
- ¿Has adquirido algún elemento "pirata"?
Si, casi la mayoría de veces por sola compra con tarjeta.

INSTRUMENTO ENCUESTA TIPO PREGUNTA ABIERTA

Ocupación o Profesión: Estudiante Edad: 14 años

Nombre (Opcional): Maicol Ciprés

- Nombre aspectos que crees que ha generado el uso de las TIC en los jóvenes (positivos y/o negativos):
Me gusta porque los jóvenes ya no son tan tímidos por pensar e interactuar.
- ¿Cuál es tu opinión acerca de los videojuegos?
son muy divertidos y me me gusta jugar videojuegos pero me gusta jugar cosas que sirven para desarrollar el intelecto.
- ¿Qué sabes acerca de:
 - Hacker: es aquel que se filtra y que consigue información de manera ilícita.
 - Cracker: no se nada.
 - Gamer: es aquel que juega, se aficionado por ellas y se lo pasa jugando.
 - Anonymus: no tiene identidad pública, se cubre para hacer cosas en páginas.
 - Piratas: son los que hacen cosas chistosas.
- ¿Cuánto tiempo dedicas a utilizar redes sociales en la semana y cuál es tu opinión acerca de ellas?
me gusta mucho pero se mucho tiempo, me gusta, se puede expresar cosas de ellas, pero a mí me gusta el ambiente.
- Nombre tus juegos preferidos y cuánto tiempo dedicas a jugarlos:
no juego videojuegos.
- ¿Alguna vez has sentido la necesidad de expresar algo de forma anónima?
Si, pero se inseguro.
- Si tu respuesta fue negativa, ¿cuál es tu opinión acerca de las personas que utilizan esta forma de expresión?
- Si tu respuesta fue positiva, ¿qué tipo de cosas has necesitado expresar desde el anonimato?
Es necesario para se expresaría cosas, sobre.
- ¿Has adquirido algún elemento "pirata"?
Si, películas.

INSTRUMENTO ENCUESTA TIPO PREGUNTA ABIERTA

Ocupación o Profesión: Estudiante Edad: 16

Nombre (Opcional): _____

- Nombre aspectos que crees que ha generado el uso de las TIC en los jóvenes (positivos y/o negativos):
si es
- ¿Cuál es tu opinión acerca de los videojuegos?
son muy divertidos pero me gusta jugar cosas que sirven para desarrollar el intelecto.
- ¿Qué sabes acerca de:
 - Hacker: es aquel que se filtra y que consigue información de manera ilícita.
 - Cracker: no se nada.
 - Gamer: es aquel que juega, se aficionado por ellas y se lo pasa jugando.
 - Anonymus: no se nada.
 - Piratas: son los que hacen cosas chistosas.
- ¿Cuánto tiempo dedicas a utilizar redes sociales en la semana y cuál es tu opinión acerca de ellas?
me gusta mucho pero se mucho tiempo, me gusta, se puede expresar cosas de ellas, pero a mí me gusta el ambiente.
- Nombre tus juegos preferidos y cuánto tiempo dedicas a jugarlos:
si me gusta jugar cosas que sirven para desarrollar el intelecto.
- ¿Alguna vez has sentido la necesidad de expresar algo de forma anónima?
Si, pero se inseguro.
- Si tu respuesta fue negativa, ¿cuál es tu opinión acerca de las personas que utilizan esta forma de expresión?
- Si tu respuesta fue positiva, ¿qué tipo de cosas has necesitado expresar desde el anonimato?
- ¿Has adquirido algún elemento "pirata"?
si me gusta jugar cosas que sirven para desarrollar el intelecto.