

Redes sociales, poder y participación ciudadana*

Social networks, power and citizen participation

TERESA AYALA P.**

Resumen

Las redes sociales han modificado la forma y frecuencia en que los seres humanos se comunican, lo cual también ha originado una forma distinta de participación ciudadana. Este fenómeno, propio de la cibercultura (Castells 1996, Kerckhove 1997, Tofts y McKeich 1998, Lévy 2001, Scolari 2008), remite a las distintas posturas respecto de influencia de la tecnología en la vida social y a las formas de socialización a través de los sistemas reticulares. Si bien algunos autores (Segeberg y Bennett 2011, Patten, 2013) dudan del verdadero valor de

estos nuevos medios en la política, la escuela debiera considerarlos como parte importante del paradigma cultural vigente, especialmente porque se advierte un escaso nivel de tolerancia que muestra un alto número de usuarios frente a opiniones divergentes. Atendiendo a lo anterior, en el presente trabajo se intenta reflexionar, desde una perspectiva educativa, respecto de las redes sociales, la tecnología y el poder.

Palabras clave: tecnología, cibercultura, redes sociales, poder, educación.

Abstract

Social networks have changed the manner and frequency in which humans communicate, which has also resulted in a different ways of participation. This phenomenon, typical of cyberculture (Castells 1996, Kerckhove 1997, Tofts and McKeich 1998, Levy 2001, Scolari 2008), refers to the different positions on the influence of technology in social life and forms of socialization through network systems. Although some authors (Segeberg and Bennett, 2011, Patten 2013) doubt about the true value of these new media in politics, the school should consider them as an important part of the current cultural paradigm, especially because it says a low level of tolerance with a high number of users of divergent opinion. Therefore, the present paper attempts to reflect, from an educational perspective, on social networks, technology and power.

Key words: technology, cyberculture, social network, power, education.

* Este trabajo se origina en el Proyecto Conicyt/Fondecyt N°: 1130294 titulado "Uso de la Web, competencias, motivación y actitud de los estudiantes de pedagogía del área de humanidades respecto de las TIC y la cultura digital".

** Universidad Metropolitana de Ciencias de la Educación. José Pedro Alessandri 774, Santiago de Chile. E-mail: teresa.ayala@umce.cl

Introducción

Ya hemos mencionado el poder que se genera cuando las personas se reúnen y “actúan de común acuerdo”, poder que desaparece en cuanto se dispersan. La fuerza que las mantiene unidas, a diferencia del espacio de aparición en que se agrupan y el poder que mantiene en existencia este espacio público, es la fuerza del contrato o de la mutua promesa

Hanna Arendt, *La condición humana*

Las tecnologías de la información han dado origen a la llamada *cibercultura* (Dery 1995, Castell 1996, Kerckhove 1997, Joyanes 1997, Tofts and McKeich 1998, Lévy 2001, Scolari 2008) que ha modificado el entorno social, las formas de comunicación y el intercambio de información. Este nuevo entorno incluye una serie de fenómenos sociales, artísticos, políticos y especialmente comunicativos, por lo que pareciera que su mayor impacto se encuentra en las formas como las personas interactúan entre sí. Durante gran parte del siglo XX fueron muchos quienes vieron un peligro en el advenimiento de los medios de comunicación de masas, desde la metáfora de la “aguja hipodérmica” (Laswell 1927), hasta los trabajos de la Escuela de Frankfurt, pero la creación y masificación de Internet -y específicamente de la Web en 1990- ha significado que, en las últimas décadas, todos quienes tienen acceso a esta red puedan opinar y organizarse activamente en torno a intereses comunes.

La tecnología, desde esta perspectiva, pasa de ser entendida como antítesis de las libertades individuales a ser considerada como una aliada de la ciudadanía, que posibilita la expresión de las inquietudes y la defensa de los intereses sociales por cuanto la comunicación cibernética ha permitido que, en diversas partes del mundo, se lleven a cabo movimientos ciudadanos organizados a través de las redes sociales.

Tanto los medios de comunicación como diversos estudios empíricos muestran que las redes sociales cumplen un papel relevante en lo referido a la participación ciudadana a través de la convocatoria a diversos tipos de encuentros en torno a temas específicos. Estas nuevas formas de comunicación han modificado los hábitos sociales de las personas alrededor del mundo, pero también han originado una nueva manera de organización y participación ciudadana en la que los individuos sienten que tienen acceso a la información de forma directa y permanente, pero también derecho a ser partícipes del discurso público, el cual solo estaba restringido a una élite de poder. La concreción de estas premisas se han podido observar de forma evidente en las manifestaciones de España y Chile en 2011, en Brasil durante 2013 y, en general, en los últimos años en los países árabes.

No obstante lo anterior, cabe preguntarse si esta forma de organización a través de las redes sociales están modificando la manera como se desarrolla la política y la democracia o bien se trata solo de una utopía. Por este motivo, en el presente trabajo se intenta reflexionar respecto de este fenómeno desde una perspectiva comunicativa y pedagógica, basándose en los conceptos de tecnología, comunicación reticular y poder.

Técnica, tecnología y sociedad

La cibercultura es producto de la tecnología la cual, para algunos autores, condiciona la forma en que la cultura se desarrolla, pero quizá en ningún otro momento histórico la palabra *tecnología* -del griego τέχνη ‘arte’ había tenido el valor que posee en la actualidad, pues

pareciera definir el entorno cultural en el que se encuentra hoy gran parte de la humanidad, por lo que resulta pertinente precisar este término. En términos generales, el concepto de *tecnología* puede ser entendido como ‘conjunto de conocimientos específicos relativos a una actividad’, pero en un sentido más amplio, como ‘conjunto de conocimientos, instrumentos o métodos técnicos empleados en un sector profesional’ o ‘conjunto de instrumentos y procedimientos’. La *técnica*, en cambio, se refiere a un ‘conjunto de procedimientos o recursos de los que se sirve una ciencia, un arte o un oficio’, aunque también se define como un método o procedimiento para realizar cosas (objetos o acciones). La tecnología se define como el ‘discurso sobre la técnica’, por lo cual difícilmente es posible separar estos dos conceptos, pero para Stiegler (2002) “la técnica designa hoy en la vida humana el dominio restringido y especificado de los útiles, los instrumentos, cuando no sólo de las máquinas” (145), sin embargo, “con más frecuencia se llama hoy *tecnología* a la *técnica* cuando integra a la ciencia, por oposición a las técnicas tradicionales precientíficas” (146). En otras palabras, la tecnología se asocia a ‘conocimiento’ y la técnica a ‘procedimiento’, a un ‘saber hacer’, aunque ambos conceptos se asocian a la sociedad que funciona, en gran medida, gracias a sistemas y dispositivos electrónicos.

Desde las últimas décadas del siglo XX, el concepto de tecnología ha sido relacionado a las tecnologías de la información y la comunicación, especialmente por cuanto gran parte de las actividades cotidianas están relacionadas con ellas, desde el uso de artículos domésticos hasta la educación, las finanzas o el comercio. Thorstein Veblen (*Absentee Ownership*

and Business Enterprise in Recent Times, 1904; *Imperial Germany and The Industrial Revolution*, 1915; *The Engineers and The Price System*, 1921), Marshall McLuhan, a través de sus distintos trabajos, o Denis McQuail (*Mass Communication Theory*, 1983) suelen asociarse a la hipótesis del *determinismo tecnológico* según la cual la tecnología es vista como el principio motriz en la historia, lo que para muchos resulta discutible, a pesar de que no se puede negar que sí influye en el individuo.

Pinch y Bijker (1984 y 1989) han defendido la idea de que la tecnología forma parte de las relaciones sociales y proponen el concepto de *construcción social de la tecnología*, postura un tanto criticada desde la perspectiva epistemológica, pero igualmente válida al abordar el tema de la mediatización de la realidad a través de la tecnología digital. Para Williams (2000), el determinismo tecnológico es una visión inmensamente poderosa, y ahora en gran parte ortodoxa, de la naturaleza del cambio social y agrega que las nuevas tecnologías son descubiertas mediante un proceso esencialmente interno de investigación y desarrollo, el cual establece las condiciones para el cambio social y el progreso:

Progress, in particular, is the history of these technologies, whether direct or indirect, foreseen or unforeseen, are as it were the rest of history. The steam engine, the automobile, television, the atomic bomb, have made modern man and the modern condition¹ (Williams 2000: 38).¹

¹ El progreso, en particular, es la historia de estas tecnologías, ya sean directas o indirectas, previstas o imprevistas; son, por así decirlo, el soporte de la historia. La máquina de vapor, el automóvil, la televisión o la bomba atómica han hecho al hombre moderno y a la condición moderna (Nuestra traducción).

De acuerdo con Lévy (1997), sin embargo, “Una técnica se produce en una cultura, y una sociedad se encuentra condicionada por sus técnicas. Digo bien, condicionada y no determinada” (Lévy 2007: 9), lo que significa “que abre ciertas posibilidades, que ciertas opciones culturales o sociales no se podrían considerar en serio sin su presencia”.

Si bien es cierto que es posible discutir las diversas posiciones en torno a la influencia de la tecnología en el ser humano, resulta indudable que modifica las formas de vida y condiciona la percepción de la realidad o la manera en que se desarrollan labores cotidianas. Walter Benjamin (1936), a propósito del cine y la fotografía, abordaba el cambio de percepción que producen las tecnologías al afirmar que el *sensorium* es una transformación del sistema sensorial completo y que dentro de los grandes espacios históricos se modifican “el modo y manera de su percepción sensorial” (Benjamin 1973: 24). Los sentidos se han transformado por la forma en la que se relacionan con la técnica y por la forma como actuamos y conocemos el mundo a través de ella. Pero, en la segunda década del siglo XXI, ya no es posible negar que la percepción de tiempo y espacio es bastante diferente a la de quienes no vivieron en un entorno digital. Basta remitirse al hecho de que el universo de muchas comunidades primitivas terminaba en una montaña o lago, como también que luego de los viajes de Colón la percepción del espacio cambió. La inmediatez de las comunicaciones y la posibilidad de estar en línea con personas que habitan en diferentes lugares del mundo sugieren que, a lo menos, cada vez hay una mayor necesidad –e incluso adicción– a la rapidez en las conexiones en línea y que las fronteras geográficas se desdibujan en el ciberespacio. *E-learning*,

transferencias de dinero en línea, sistemas de posicionamiento global (GPS) o mundos virtuales son solo algunas muestras de la tecnología digital que se encuentra al alcance de todo quien tenga acceso a dispositivos que permiten este tipo de comunicación y que evidencian que inevitablemente vivimos en una cultura distinta a la de mediados del siglo XX.

Otros connotados pensadores del siglo XX también se detuvieron a reflexionar respecto de la técnica y su influencia en la humanidad. Por ejemplo, para Heidegger, en *La pregunta por la técnica (Die Frage nach der Technik, 1954)*, el factor decisivo de la τέχνη no estriba en el hacer y el manipular, sino en el desocultar, pues la esencia de la palabra técnica se relaciona con ‘develamiento’, ‘verdad’. Según el filósofo alemán, la técnica no es igual que la esencia de la técnica, pero “la esencia de la técnica no es, en absoluto, algo técnico” (Heidegger 2007: 117) y, frente a la pregunta sobre la técnica, afirma que todo el mundo ha escuchado dos respuestas:

La técnica es un medio para un fin” o “técnica es un hacer del hombre” y ambas se copertenecen. La técnica elabora y utiliza instrumentos, aparatos y máquinas: el total de estos dispositivos es la técnica, pero ella misma es un dispositivo; “dicho en latín: un instrumentum (Heidegger 2007: 118).

Para Marcuse (1954), a pesar de todos los cambios, la dominación del hombre por el hombre es todavía la continuidad histórica que vincula la *razón pre-tecnológica* con la tecnológica; agrega que la sociedad que proyecta y realiza la transformación tecnológica altera la base de la dominación, reemplazando la dependencia personal –como la del esclavo con su dueño o del siervo con el señor– por la dependencia al “orden subjetivo de las cosas” (leyes económicas, los mercados), pero dicho orden es en sí mismo resultado de la

dominación, la cual genera una racionalidad más alta: “la de una sociedad que sostiene su estructura jerárquica mientras explota más eficazmente los recursos mentales y naturales y distribuye los beneficios de la explotación en una escala más amplia” (Marcuse, 1993: 171).

Según De Kerckhove (2005), en la historia de la humanidad ha habido tres grandes etapas cognitivas y, a pesar de que hoy están sobrepuestas y entrelazadas, las tres se han basado en las relaciones entre tecnología y lenguaje: la oralidad, el alfabeto y la etapa eléctrica que surge con la aparición del telégrafo. Para el investigador belga, la etapa digital no es sino la segunda fase de la electricidad, en tanto que la primera es la analógica que implica luz, calor y energía; sin embargo, la fase dos es eminentemente cognitiva:

Cuando se ‘digitaliza’, la cultura pasa de una relación muscular y fisiológica de base corporal con la electricidad a una relación psicológica basada en la mente. Y ahora nos encontramos en plena tercera fase, la condición inalámbrica, donde todo el sistema electrónico sensorial, muscular y cognitivo regresa al cuerpo del usuario (De Kerckhove 2005: 3).

Añade que algunos “sesgos” clave de esta fase digital son *virtualidad, convergencia, conectividad, inmersión, hipertextualidad, acceso aleatorio, interactividad, movilidad, transparencia, ubicuidad, globalidad y tiempo real*, entendiéndolo por ‘sesgo’ aquello que sugirió Harold Innis en *The Bias of Communication* (1951), es decir,

una tendencia inherente de la tecnología a extender su influencia no solo directamente cuando se aplica, sino posteriormente, en los efectos que ejerce sobre el comportamiento social. Así, la cultura que practica el uso de una tecnología determinada mostrará varias tendencias que la reflejarán a la vez que estarán apoyadas y reforzadas por su propagación (Ibíd.).

Es necesario notar que tanto De Kerckhove como Innis pertenecen a la Universidad de Toronto, al igual que McLuhan, por lo cual existe una postura similar respecto de la influencia de la tecnología en la sociedad. Sin embargo, independientemente de las diversas posturas teóricas al respecto, es posible decir que la técnica -que permite transformar- y la tecnología, como conjunto de técnicas, adquieren una nueva dimensión en la cibersociedad. Vivimos en un ambiente tecnológico, con todo tipo de dispositivos que se han convertido en parte fundamental de la vida cotidiana y regulan la educación, las finanzas, la ciencia e incluso la memoria, pero que también modifican las formas de socialización entre los individuos y de interacción entre el hombre y la máquina, aunque según Sigmund Freud en *El malestar en la cultura (Das Unbehagen in der Kultur, 1929)*, “El hombre ha llegado a ser por así decirlo, un dios con prótesis: bastante magnífico cuando se coloca todos sus artefactos; pero éstos no crecen de su cuerpo y a veces aun le provocan muchos sinsabores” (Freud 2006: 36).

Redes sociales

En esta sociedad tecnologizada surgen diversas herramientas digitales con fines comunicativos las cuales se han ido modificando a medida que evoluciona la propia tecnología, aunque en gran medida impulsada por los propios usuarios, lo cual constituiría un rasgo propio de la Web 2.0. De esta manera, las páginas personales que proliferaron en los años noventa –alojadas en GeoCities o AngelFire- fueron desplazadas por los blogs y fueron muchos quienes creyeron que la “blogósfera” era el futuro de la Web; sin embargo, mantener un blog exige tiempo por cuanto debe estar permanentemente

actualizado, razón por la cual los más jóvenes no se sintieron mayormente motivados y, aunque siguen teniendo una importante presencia en el ciberespacio, los más exitosos son los dedicados a temas específicos (académicos, tendencias, moda, celebridades, etc.) y muchos blogueros se han convertido en celebridades por sí mismas en la medida que influyen en muchas personas. Posteriormente, una de las comunidades virtuales, Fotolog, sitio creado en 2002 para compartir fotografías, se convirtió en una de las aplicaciones más exitosas al igual que Flickr, creado en 2004, o Instagram, en 2010. Los foros se posicionaron como un producto fundamental de la CMC ('comunicación mediada por computadores') durante la primera década del siglo XX y si bien se mantienen, usualmente se trata de comunidades virtuales específicas que se reúnen en torno a aficiones comunes (gamers, deportes, artistas, etc.). Messenger -MNS Messenger, luego denominado Windows Live Messenger- fue la aplicación favorita de millones de usuarios, pues permitía la comunicación a través del chat con personas de todo el mundo, desde 1999 hasta su cierre definitivo en 2013. Sin embargo, la verdadera revolución en las redes sociales la constituye Facebook, creada en 2004, en tanto que en 2005 se crea YouTube, el principal sitio para compartir videos y, posteriormente, en 2006, Twitter, servicio de microblogging, que se ha convertido en una de las aplicaciones más utilizadas. A lo anterior se debe sumar la mensajería de textos SMS (Short Message Service), que no ha perdido su vigencia, especialmente porque niños y jóvenes poseen teléfonos celulares. Además, se han sumado a las posibilidades de intercomunicación permanente las aplicaciones Skype, creada en 2003, que permite la videoconferencia, como

también WhatsApp, creada en 2009, una de las más populares y disponible en smartphones. Las redes sociales pueden definirse como servicios basados en la Web que permiten a los individuos construir un perfil público o semipúblico dentro de un sistema limitado, articular una lista de otros usuarios con los que comparten una conexión y tanto ver como atravesar sus propias listas de conexiones como aquellas elaboradas por otros dentro del sistema (Boyd y Ellison 2008), nacen como una reunión de personas –conocidas o desconocidas- que interactúan entre sí, redefiniendo al grupo y retroalimentándolo (Caldevilla Domínguez 2010) y se centran en el contacto y la creación de amistades y las relaciones (Echeburúa y De Corral 2010). Para Area Moreira (2008), el fenómeno de las redes sociales y comunidades virtuales ha ido creciendo de forma paralela al desarrollo de servicios y herramientas de la Web 2.0. Agrega que, en líneas generales, se pueden identificar tres grandes tipos de redes, aunque el límite que diferencia a una de otras puede ser difuso. Así, un primer grupo estaría constituido por redes de propósito general o de masas, o bien megacomunidades, por ejemplo, Facebook, MySpace y Twitter. Un segundo grupo se refiere a redes abiertas para compartir archivos, bien sean videos, presentaciones, fotografías, como YouTube, SlideShare, Snips o Flickr. Un tercer grupo, en tanto, alude a redes temáticas o microcomunidades con un interés específico, por ejemplo, Ning, Elgg, GROU.PS, Google Groups, etc.

En efecto, con la rápida masificación de Internet a mediados de los años 90, las personas descubrieron las ventajas de una comunicación inmediata y económica. El correo electrónico, las salas de *chat* y posteriormente *Messenger* o *blogs* cautivaron a jóvenes y

adultos. Sin embargo, la aparición de las redes sociales y comunidades virtuales modificaron profundamente los hábitos comunicativos de los usuarios de la Red. Facebook, Twitter, usados por millones de individuos, han permitido que grupos de personas se sientan permanentemente comunicados, pero para que estas redes funcionen, cada participante debe concitar el interés de muchas personas, tener siempre algo que decir y estar conectados de manera constante. Para Sana Rouis (2012) los sitios web de las redes sociales se refieren a un concepto común: la comunicación instantánea en todo el mundo a través de redes como Facebook, pero también otras herramientas se utilizan para el intercambio social, como el correo electrónico, *blogs*, videoconferencias, intercambio de fotos, etc. Todos ellos pueden ser llamados *medios de comunicación social*, sin embargo, en el caso de Facebook, se trata de una plataforma de redes sociales:

This system entails the use of online practices that employ technology to enable people to share contents, opinions, experiences, insights, and technologies by themselves. Currently, Facebook is the top-ranked social network in the globe in terms of traffic (Rouis, 2012: 297).²

Las cifras que muestran el nivel de uso de estos sistemas de comunicación resultan absolutamente impresionantes y revelan cuán importantes son en la sociedad actual. De acuerdo con Jones y Fox (2009), una encuesta nacional en Estados Unidos determinó que el 87% de los individuos entre 18 y 32 años estába regularmente en línea y que el 60% de las personas en este grupo de edad habían credo

un perfil personal en una red social. Asimismo, según datos de marzo de 2014, Facebook contaba con 802 millones de usuarios que acceden diariamente y se envían 250 millones de *tweets* (<http://www.humanodigital.com.ar>). De acuerdo con las estadísticas de Facebook en su sitio Newsroom (<http://newsroom.fb.com>), en marzo de 2014 mensualmente 1.000 millones de usuarios activos usan los productos móviles de Facebook y diariamente hay en promedio 1.280 millones de usuarios activos. Respecto de Twitter, las estadísticas (Twitter, Huffington Post, eMarketer. Ver <http://www.statisticbrain.com/twitter-statistics>) de inicios de 2014 indican que el número total de usuarios activos registrados es de 645.750.000; 135 millones de nuevos usuarios se registran diariamente; el número promedio de *tweets* por día es de 58 millones; el 43% de los usuarios de Twitter usan el teléfono para ‘*twitrear*’ y que 9.100 *tweets* circulan cada segundo. Asimismo, WhatsApp cuenta con 350 millones de usuarios, en tanto que YouTube exhibe las siguientes estadísticas: 1.000 millones de visitas mensuales, cada minuto se suben 100 horas de video y más del 25% del tiempo de visualización global corresponde a dispositivos móviles, cifras que crecen mes a mes (<http://www.youtube.com/yt/press/es/statistics.html>).

Para Cáceres, Brändle y Ruiz (2013), lo que caracteriza a este nuevo espacio socio-comunicativo es la posibilidad de interactuar y relacionarse con otros usuarios, conocidos o no, con los que se comparte alguna inquietud, motivación, afición o incluso con los que apenas se comparte nada. En el momento actual, la comunicación se ha convertido en un fin en sí misma, dando lugar a lo que ha dado en llamarse el “comunicador permanente” (Sainz Peña 2011) que no requiere que los amigos

² Este sistema implica el uso de prácticas en línea que emplean la tecnología para que las personas puedan compartir contenidos, opiniones, experiencias, ideas y las tecnologías por sí mismas. Actualmente, Facebook es la red social mejor clasificada en el mundo en términos de tráfico (Nuestra traducción).

o contactos sean necesariamente personas conocidas.

Lo anterior evidencia que en los últimos años hay una necesidad imperiosa de millones de individuos de sentirse conectados con otros y, por ende, de nuevas formas de socialización. Al parecer, el ciberespacio se constituye en la posibilidad de encontrar a personas con aficiones similares que satisfacen su deseo de sentirse aceptados y de compañía permanente en las redes sociales. Lo interesante de este fenómeno se refleja en la propia polisemia de su nombre, pues se trata de un sistema reticular en el que se interactúa socialmente, incluso cuando no hay vinculación directa entre los usuarios y ni siquiera se conozcan entre sí. De este modo, el concepto de *red* como 'sistema tecnológico' se entrelaza con el de *red* como 'trama, organización, relación', por lo cual una red social es un sistema tecnológico de comunicación reticular, al mismo tiempo que es un sistema social que relaciona a las personas entre sí.

El deseo de relacionarse con otras personas es propio del ser humano, sin embargo, en las redes sociales esta necesidad intrínseca se vuelve hiperbólica, especialmente cuando se trata de las personas más jóvenes, probablemente por dos motivos: porque en la adolescencia y juventud el ser humano requiere la aceptación por parte del otro en la medida que está construyendo o reafirmando su identidad y, en segundo lugar, porque disponen de más tiempo que los adultos para estar continuamente conectados y pendientes de lo que está pasando en este círculo virtual de amigos, lo que no implica que los mayores no participen de estas redes sociales. Junto con lo anterior, las redes sociales, de las cuales se desprende una comunidad virtual, implican el deseo de

interactuar para satisfacer necesidades o llevar a cabo roles específicos, compartir un propósito determinado que constituye la razón de ser de la comunidad e interactuar mediante herramientas tecnológicas que facilitan la cohesión entre los miembros, sin importar su ubicación física (Bustamante 2008). Para director del programa McLuhan en cultura y tecnología, Derrick de Kerckhove (1995), en tanto,

Networked communications bring different people simultaneously in collective thinking by making them all enter in the same suspended field of networked activities. The time-frame of this suspension is different from the time-frame of the private mind's thought. It is extended time, hence accommodating for the different moments of inputs by different people in the same collective thinking (De Kerckhove, 1995 *online*).³

Este "pensamiento colectivo" que menciona Kerckhove es fundamental cuando se trata de buscar adhesión en pos de intereses comunes. De hecho, en este ambiente comunicativo no se acepta la disidencia, lo cual ha permitido que se establezca una fuerte cohesión entre los miembros de estas comunidades, e incluso se registran muchos casos de lo que se ha denominado *ciberbullying* -cuando alguien plantea una opinión que difiere de la mayoría y es insultado o incluso amenazado a través de las redes sociales, medios de comunicación y ataques al domicilio del opositor a la idea compartida-. Por este mismo motivo, diversos grupos se articulan en torno a un interés común a través de *blogs* y foros que resultan

³ Las comunicaciones en red aproximan simultáneamente a diferentes personas en el pensamiento colectivo, haciéndolas entrar en el mismo campo en suspensión de las actividades en la red. El marco temporal de esta suspensión es diferente del marco de tiempo del pensamiento de la mente privada. Es un tiempo extendido, por lo tanto, con la capacidad para los diferentes momentos de las contribuciones de diferentes personas en el mismo pensamiento colectivo (Nuestra traducción).

atractivos, pues tienen acceso a material siempre actualizado y con la posibilidad de dar a conocer sus opiniones. De cierta forma, comparten “información secreta” que circula por rutas paralelas a los medios de comunicación tradicionales y, por lo mismo, resultan más atractivos. Asimismo, a los participantes les resulta altamente gratificante sentir que se comparten las mismas aficiones y que nadie enjuicia sus gustos u opiniones, pues constituyen una especie de cofradía donde difícilmente alguien que no comparte esas aficiones ingresa (Ayala 2008). En este sentido, se trataría de un rasgo de la nueva tribalización, pues “La pérdida del individualismo invita una vez más a la comodidad de las lealtades tribales” (McLuhan 1995: 104). Los más jóvenes han crecido en este espacio comunicativo y se relacionan a través de las redes sociales como miembros de una comunidad que ya no es la geográfica. Lo anterior trae como consecuencia la debilitación del poder simbólico de los emisores tradicionales externos al sistema, “que transmiten a través de las costumbres sociales codificadas por la historia: religión, moralidad, autoridad, valores tradicionales, ideología” (Castells 2006: 408). En la era digital se produce la paradoja de que es posible estar en contacto constante con alguien que vive a miles de kilómetros de distancia, pero no saber qué ocurre con el vecino o incluso un familiar que habita en la misma ciudad.

A pesar de los aspectos positivos de las redes sociales, recientes investigaciones dan cuenta de una serie de patologías o problemas psicológicos y emocionales en relación a la necesidad de estar conectados, especialmente en el caso de los más jóvenes. Przybylski *et al.* (2013) se refieren al concepto de *fear of missing out*, también conocido como FoMO, es

decir, “miedo a perderse lo que está pasando”: “Defined as a pervasive apprehension that others might be having rewarding experiences from which one is absent, FoMO is characterized by the desire to stay continually connected with what others are doing” (Przybulski *et al.* 2013: 1841).⁴ Agregan que:

Social media utilities have made it easier than ever to know what one’s friends, family, and acquaintances are doing, buying, and talking about. In many ways these social affordances are positive, highlighting opportunities and connecting people (Przybulski *et al.* 2013: 1846).⁵

Sin embargo, debido a que el tiempo es limitado, esto implica que las personas también tienen que perder un importante subconjunto de experiencias potencialmente gratificantes debido al uso de los medios de comunicación social. Esta cualidad de doble filo de los medios de comunicación social ha impulsado el interés popular y aumento de la especulación acerca de la naturaleza del miedo de perderse lo que está pasando.

Cibercultura y participación social

En 2013 se dio inicio al proyecto “Uso de la Web, competencias, motivación y actitud de los estudiantes de pedagogía del área de humanidades respecto de las TIC y la cultura digital”, debido a que se consideró

⁴ Definido como una aguda aprehensión de que otros podrían estar teniendo experiencias gratificantes de algo en lo que uno está ausente, el FoMO se caracteriza por el deseo de estar continuamente conectados con lo que los demás están haciendo (Nuestra traducción).

⁵ Las utilidades de los medios sociales han hecho que sea más fácil que nunca saber lo que están haciendo, comprando o hablando los amigos, familiares y conocidos. En muchos sentidos, estas posibilidades sociales son positivas tanto para destacar las oportunidades como para conectar a la gente (Nuestra traducción).

pertinente centrarse en este grupo específico, pues los profesores de esta área son los encargados de transmitir la cultura inmaterial, de desarrollar la capacidad de reflexión y que dichas especialidades se asocian al ámbito del saber tradicional y humanista que parece contraponerse al saber digital e informático. Esta investigación planteaba, entre otros objetivos, 'Determinar si los futuros profesores de Lengua y Literatura, Historia y Filosofía tienen conciencia de que desarrollarán su labor profesional dentro de una cultura digital' y 'Verificar que los alumnos de pedagogía en humanidades tienen una actitud positiva hacia las TIC y la cultura digital'. El enfoque fue mixto y en el ámbito cuantitativo se aplicó una encuesta a estudiantes de las carreras mencionadas, instrumento que contenía tres dimensiones (Uso y tipo de dispositivos; Uso de programas, aplicaciones e Internet; Uso de la tecnología en la carrera) y diversas variables, entre las cuales se consideró 'Uso de la Web e importancia de las actividades digitales', 'Actividades online. Actividades más importantes y las más usadas' y 'Redes sociales'.

En la primera dimensión, se observa que cerca del 60% de los universitarios posee un *Smartphone* y, desde ese dispositivo, un 60% aproximadamente accede a las redes sociales, porcentajes que sabemos que van creciendo de forma exponencial desde hace dos años según la información de Subtel en 2013 (<http://www.subtel.gob.cl>).

En términos generales, e independientemente del dispositivo, en los resultados de la segunda dimensión, el 90% dice acceder a las redes sociales, un 68% dice que siempre está conectado a Facebook mientras usa el computador y el 80% declara que esta red

social es lo más usado en Internet. En cuanto al número de amigos que tiene su cuenta el mayor número de respuestas se aglutina en tres opciones: el 26,2% afirma tener entre 100 y 200 amigos, 32,8% más de 200 y el 16,8% más de 500. Respecto del tiempo dedicado a esta actividad, entre los datos recogidos se advierte, por ejemplo, que el 33,3% declara conectarse diariamente durante 1 ó 2 horas, el 34,2% entre 2 y 4 horas y el 11,1% estar conectado todo el día a través del teléfono celular. Respecto de la importancia de las actividades digitales, el 50% sostiene que interactuar en redes sociales es "muy importante" y, en cuanto a la acción de "organizarse (para asambleas, marchas, etc.)", el 67% lo considera "muy importante". Lo anterior resulta interesante en la medida que no solo se trata de jóvenes, sino que además se trata de los futuros profesores, nativos digitales, quienes serán los encargados de formar a las nuevas generaciones y, por tanto, tendrán una perspectiva diferente frente a la tecnología respecto de la manifestada por docentes de las generaciones pre digitales.

En este contexto de conectividad que involucra a diversos integrantes de la sociedad, la articulación de grupos con intereses comunes se ha convertido en uno de los aspectos atractivos de la Web y ha permitido la formación de movimientos sociales que difícilmente se pudieran haber convocado de forma tan rápida y masiva sin la tecnología actual. Tal es el caso del movimiento de los Indignados 15M, que comenzó el 15 de mayo de 2011 en España como una forma de protestar en contra de un sistema que, especialmente según los más jóvenes, no brindaba oportunidades laborales por causa de una clase política desprestigiada y buscaba, a través de protestas pacíficas, mayor participación ciudadana. El nombre del

movimiento fue tomado del libro *¡Indignaos!* (*Indignez-vous!*, 2010), escrito por el escritor y diplomático francés Stéphane Hessel, que rápidamente se convirtió en un fenómeno editorial durante 2011 y, para muchos analistas, motivó movimientos sociales en diversos lugares del mundo, con mayor o menor fuerza. Algunos medios de prensa hablan de 82 países en los que se registraron este tipo de manifestaciones, pero quizá las más emblemáticas fueron las de Madrid –donde los manifestantes se autodenominaron “Indignados”- y Wall Street, sin embargo, dicho fenómeno no se mantuvo como un movimiento consolidado que diera lugar, por ejemplo, a nuevos referentes políticos. No obstante lo anterior, lograron poner de manifiesto el poder de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación en el ámbito social y de participación ciudadana, aspecto que no ha dejado indiferentes a los gobernantes de los distintos países donde se produjeron estos movimientos, al tiempo que se convirtieron en una forma habitual de manifestación social.

En Chile, durante 2011 se desarrolló un gran movimiento estudiantil que reivindicaba la calidad y gratuidad en la educación, por lo cual “los indignados” chilenos se sumaron a esta protesta, pero no tuvieron una mayor presencia mediática fuera de ese contexto. Dicho movimiento se mantuvo de forma esporádica en 2012 y recobró fuerzas en 2013, aunque no tuvo el mismo impacto mediático que el original. También en 2013 y 2014 se produjeron simultáneamente en varias ciudades de Brasil protestas que demandaban cambios sociales, evidentemente concertadas a través de la Web. Todos estos grupos de disconformes con las políticas de sus respectivos países adoptaron un símbolo común: la máscara de *Guy Fawkes* (1570-1606), católico inglés que planeó la

llamada “Conspiración de la pólvora” con objeto de derribar el Parlamento con explosivos y asesinar al rey Jacobo I. Este personaje histórico inspiró un cómic y la película *V de Vendetta*, desde donde surge dicha máscara, la cual es asociada también al movimiento Anonymous, surgido en 2008 y que actúa a nivel global, pues aunque se trata de distintos grupos o individuos, se adjudican acciones de protesta a favor de la libertad de expresión e independencia de Internet, aunque también ataques de hackers a sitios web de instituciones oficiales, especialmente de gobierno, pues su lema es “Knowledge is free. We are Anonymous. We are Legion. We do not forgive. We do not forget. Expect us!” (“El conocimiento es libre. Somos Anónimos. Somos la Legión. No perdonamos. No olvidamos. ¡Espéranos!”; nuestra traducción).

Las características de los movimientos descritos no habrían sido posibles fuera de la cibercultura, pues la alta convocatoria y rápida articulación se produce especialmente gracias a Facebook y Twitter, a pesar de que el correo electrónico mantiene una innegable importancia como medio de comunicación, y que WhatsApp se ha convertido en uno de las formas más habituales para que las personas se comuniquen entre sí de forma inmediata. Además, otro rasgo que los convierte en reflejo de esta nueva cultura es que los problemas locales se convierten en temas globales, ya que si bien se registran similitudes en el origen de estos movimientos, en cada país los problemas son particulares, pero al igual que muchos productos mediáticos o de consumo, se produce una transmisión viral a través de las redes. Estos fenómenos son registrados por los medios de comunicación tradicionales y se completa un ciclo donde cada vez más personas conocen y se suman a estos

grupos y movimientos, aunque no se hayan enterado en un primer momento a través de las redes sociales. Cabe preguntarse hasta qué punto Virilio (1995) tiene razón cuando propone el concepto de glocal, que une “global” y “local” para referirse al hecho de que lo local ha llegado a ser global y lo global, a ser local.

Respecto de la relación entre el uso de las redes sociales y las protestas ciudadanas, de acuerdo con Segerberg y Bennett (2011), una de las falacias analíticas importantes sobre los medios sociales y la política contradictoria ha sido para abstraer los nuevos medios sociales de contextos más complejos. Es importante tener en cuenta que hay dos variaciones en esta falacia, las cuales se refieren a la elaboración del debate tanto como la falta de un análisis empírico minucioso. Agrega que la tendencia es a aislar a los medios sociales como Twitter y Facebook de los contextos sociales y tecnológicos más amplios en los que operan, como también que las tecnologías individuales, corren el riesgo de personificarse y llegar a ser fetiches.

There is also a risk that the defining political features of the technology may become assumed rather than discovered [...] The second variation of the abstraction fallacy is to extract Twitter use from its broader political context. On the one hand, it is sensible to recognize that there are likely to be multiple actors, levels and areas of use to be considered in any particular case (Segerberg y Bennett 2011: 199).⁶

⁶ Hay un riesgo también de que los rasgos políticos que definen la tecnología pueden llegar a ser asumidos en lugar descubiertos [...] La segunda variación de la abstracción de la falacia es extraer el uso de Twitter de su contexto político más amplio. Por una parte, es conveniente reconocer que es probable que sean múltiples actores, niveles y áreas de uso que deben ser considerados en cada caso en particular (Nuestra traducción).

Para Borge-Holthoefer *et al.* (2011), en relación al movimiento social llamado “15M” en España durante 2011, los modernos sistemas socio-tecnológicos en línea han producido un profundo cambio en nuestros tradicionales paradigmas mediáticos y la manera como nos comunicamos. Al mismo tiempo, los medios sociales en línea constituyen hoy en día formas eficaces y rápidas para agrupar a muchos agentes sociales en torno a un tema común. De esta manera, están surgiendo nuevos tipos de fenómenos económicos, financieros y sociales, ejemplo de lo cual son las revueltas árabes que se han materializado gracias a estas nuevas formas de comunicación. Las protestas han sido mediadas por el uso de las redes sociales, especialmente Facebook, Twitter y YouTube, que han sido fundamentales para el nacimiento y consolidación de las campañas de participación, huelgas, manifestaciones, marchas y mítines.

Esta dinámica se constituye fundamentalmente por jóvenes, “nativos digitales” que están permanentemente conectados a través de diversos dispositivos tecnológicos. Según datos obtenidos en 2013 en el proyecto ya mencionado (“Uso de la Web, competencias, motivación y actitud de los estudiantes de pedagogía del área de humanidades respecto de las TIC y la cultura digital”), en su dimensión ‘Uso de dispositivos’, es posible comprobar esta afirmación, pues sobre el 80% de estudiantes de Pedagogía utiliza computadores portátiles (*notebooks* y *netbooks*), al tiempo que –además– el 60% de este grupo usa *Smartphone* y otro 40% teléfono celular básico, situación que varía muy rápidamente a favor de los primeros, especialmente porque los precios resultan más accesibles para los jóvenes. Pero, por otro lado, los autores mencionados agregan que las redes sociales en línea no solo modifican de forma radical la dinámica de la información

y la difusión de la opinión, sino que también están haciendo que nuestro mundo sea aún más globalizado, pero lo más importante es que estas plataformas generan una enorme cantidad de datos con fecha y hora, por lo que es posible -por primera vez en la historia- estudiar las rápidas dinámicas asociadas a los procesos de difusión diferentes en un sistema de gran escala. Para Borge-Holthoefer et.al. (2011), estos nuevos y ricos nichos de datos permiten probar diferentes dinámicas sociales y modelos que, de otra manera, serían muy difíciles de alcanzar con los métodos tradicionales de recopilación de datos. Además, la disponibilidad de datos permite el estudio de los fenómenos que tienen lugar en escalas de tiempo que van desde unos pocos minutos u horas hasta un año de duración. Un ejemplo del primer tipo de dinámica rápida está dado por grandes acontecimientos deportivos o culturales, mientras que la producción de contenidos de cooperación, como es el caso de Wikipedia, ocurre típicamente en meses o incluso años, por lo tanto, en una escala de tiempo mucho más lento

Desde la perspectiva de Patten (2013), en los años 90, el acceso masivo a las TIC e Internet se hizo cada vez más común y optimistas demócratas creyeron que estábamos en la cúspide de una nueva era de democratización social y política. Las “ciber-utopías” supusieron que el intercambio e interacción basada en la computación podrían transformar la política democrática. En una época que se caracterizó por una profunda frustración con la política formal y los medios de comunicación corporativamente dominados, existía la esperanza de que un nuevo ideal cívico democrático sería el resultado de los intercambios de información y noticias políticas con la ayuda de la computación. De hecho, Howard Rheingold (2000) predijo

las “cibercomunidades” -o comunidades cibernéticas en red- que darían a los ciudadanos el impulso necesario para desafiar el control político y económico de las élites de poder detrás de los medios de comunicación. Así, algunos creyeron en esta nueva era de la información supuestamente igualitaria y la difusión de la información permitiría lo que Lawrence Grossman denomina una “república electrónica” en la que el diálogo público basado en Internet y un más reflexivo proceso de la formación de la *opinión pública* podría alterar el comportamiento de los políticos, empoderar a los ciudadanos y profundizar la democracia. Sin embargo, en muchos círculos prosigue la alta expectativa respecto del positivo potencial para hacer política de manera diferente en la era de las redes sociales basadas en Internet. Los optimistas siguen confiando en que la producción de información de bajo costo, conversaciones públicas igualitarias en el ciberespacio, nuevas oportunidades para la acción política y la relación interactiva entre los ciudadanos y los políticos transformarán la democracia. Para Patten, por desgracia, la gran mayoría de los ciudadanos no están significativamente más comprometidos políticamente o mejor informados que antes de la explosión de noticias e información en Internet o las posibilidades que brindan las redes sociales. Hay importantes ejemplos respecto que la esfera pública se ha animado políticamente por las nuevas tecnologías de comunicación:

But the social reach of these developments is fairly limited, and many observers doubt that many of those politicized through the Internet and social media would not have been politicized in its absence (Patten 2013: 25).⁷

⁷ “Sin embargo, el alcance social de estos acontecimientos es bastante limitado y muchos observadores dudan de que muchos de los politizados a través de la Internet y los medios sociales no se habrían politizado en su ausencia” (nuestra traducción).

La visión pesimista de los autores mencionados evidencia un hecho que sí se debe tener en cuenta: si bien hay participación ciudadana a través de las redes sociales, en rigor los individuos tienen poca injerencia en los asuntos de la política tradicional. Las opiniones de los ciudadanos actualmente pueden ser conocidas por muchas personas, pero aun así siguen constituyendo “las minorías” de una sociedad claramente estratificada desde diversos puntos de vista: políticos, educacionales, económicos y sociales. Lo anterior remite a las distintas reflexiones en torno a la participación social y la llamada *opinión pública*, concepto utilizado por diversos autores, pero generalmente asociado a Habermas (1962), para quien

“Opinión pública” significa cosas distintas según se contemple como una instancia crítica en relación a la notoriedad pública normativamente lícitada del ejercicio del poder político y social, o como una instancia receptiva en relación a la notoriedad pública, “representativa” o manipulativamente divulgada, de personas e instituciones, de bienes de consumo y de programas (Habermas 1997: 261).

Gramsci también menciona el concepto de opinión pública, referida al contenido de “la voluntad política pública que puede ser discordante”, lo que provoca la lucha por el monopolio de los órganos de la opinión pública: “diarios, partidos, Parlamento, de modo que una sola fuerza modele la opinión y, por lo tanto, la voluntad política nacional, convirtiendo a los disidentes en el polvillo individual e inorgánico (Gramsci 1967: 33). La “opinión pública”, entonces, se relaciona íntimamente con la hegemonía política: “es el punto de contacto entre la ‘sociedad civil’ y la ‘sociedad política’, entre el consenso y la fuerza. Cuando el Estado quiere iniciar una acción poco popular empieza creando la opinión pública adecuada, es decir, organiza y centraliza determinados elementos

de la sociedad civil” (Íbid). Sin embargo, al hablar de opinión pública, también resulta necesario mencionar a Bordieu (1972), para quien simplemente no existe cuando se la quiere medir a través de encuestas:

En suma, he querido decir que la opinión pública no existe, al menos bajo la forma que le atribuyen los que tienen interés en afirmar su existencia. He dicho que existen, por una parte, opiniones constituidas, movilizadas, de grupos de presión movilizados en torno a un sistema de intereses explícitamente formulados; y, por otra, disposiciones que, por definición, no son opinión si se entiende por tal, como he hecho a lo largo de todo este análisis, algo que puede formularse discursivamente con una cierta pretensión a la coherencia (Bordieu 1972, en línea).

Desde otra perspectiva, de acuerdo con Sampedro y Resina (2010), no existiría una, sino varias esferas públicas: una central (y mayoritaria), rodeada de otras muchas periféricas (y minoritarias). La primera estaría hoy formada por las instituciones políticas y se caracterizaría por estar poco abierta a la participación directa. Las segundas, en cambio, “estarían compuestas por distintos colectivos y comunidades de la sociedad civil, ofrecerían incentivos a la participación, de forma que contrarrestaría las exclusiones provocadas en la central” (Sampedro y Resina 2010: 151). Agregan que Internet conlleva la proliferación de esferas públicas periféricas, su conexión y su influencia en la esfera central, generando un proceso de apertura. Así, se abren varios espacios, de acuerdo con Dahlgren (1995): el *e-government*, la ciberpolítica, el ciberperiodismo convencional, relacionadas con las cibercampañas en un contexto de ciberdemocracia, que caracterizan a la esfera central, mientras que las periféricas proliferan en los siguientes subtipos: los dominios de activistas o de causas, los foros cívicos, los dominios “parapolíticos” y otro tipo de redes

(como Facebook, MySpace o Twitter), dominios de comunicación no convencionales y las cibermultitudes

que mediante la telefonía móvil e Internet se autoconvocan de forma horizontal, descentralizada y autónoma; transformando la movilización on-line en off-line e interfiriendo en procesos de debate o decisión institucionales. Constituyen esferas públicas fugaces, aunque generan un ámbito de debate y movilización más estable y duradero que los conocidos como *flashmob*, no siempre de carácter político (Sanpedro y Resina 2010: 153).⁸

No obstante lo anterior, y sin desconocer la influencia de las redes sociales y la comunicación cibernética, se debe destacar el hecho de que en distintos momentos de la historia las personas han sido capaces de autoconvocarse y organizarse en torno a intereses comunes y un ejemplo emblemático es, sin duda, las manifestaciones estudiantiles de París en 1968 que se gestaron y desarrollaron sin apoyo de la tecnología digital, pero se constituyeron como un referente cultural vigente hasta el día de hoy.

¿Quién tiene el poder?

Lo anterior lleva a reflexionar respecto del poder de las redes sociales, usadas especialmente por los más jóvenes, por cuanto a través de los movimientos sociales se intenta lograr cambios profundos en la política, la educación o la sociedad. Pero estas plataformas de comunicación mediada por computadores se han consolidado como una herramienta utilizada no solo por los ciudadanos, sino que también por el poder central y los partidos

políticos tradicionales, quienes han visto las posibilidades de llevar su mensaje a una cantidad inmensa de personas a un bajísimo costo económico y con grandes dividendos. Es decir, el discurso que busca legitimar una ideología y deslegitimar a las otras encuentra en las redes sociales un canal que ningún otro medio de comunicación de masas había proporcionado. Desde esta perspectiva, es posible afirmar, por una parte, que los grupos de poder usan la tecnología informática para preservar el poder que detentan, pero, por otra parte, muchas personas piensan que Internet se ha convertido en una herramienta que desafía el poder con el solo hecho de dar a conocer sus opiniones sin ningún tipo de censura. Resulta pertinente mencionar que, según Van Dijk (2000), “el discurso no es únicamente un *medio* para la realización del poder, como lo son otras acciones de los poderosos, sino también y al mismo tiempo un recurso del poder” (Van Dijk 2000: 44) y si cada día más personas tienen acceso a la información y al discurso público a través de las redes sociales e informativas que funcionan en la Web, cabe preguntarse si efectivamente quienes tienen acceso a esta nueva forma de discursos también tienen acceso a una nueva forma de poder, pues si bien -como afirma Foucault- en todo lugar donde hay poder el poder se ejerce y, aunque no se sabe exactamente quién lo tiene, se sabe quién no lo tiene.

El poder, es decir, ‘la facultad o potencia de hacer algo’, la ‘facilidad, tiempo o lugar de hacer algo’ implica que alguien tiene la posibilidad de hacer cosas, pero también que los demás se lo permiten. Según Foucault (1976), en una sociedad “múltiples relaciones de poder atraviesan, caracterizan, constituyen el cuerpo social; no pueden disociarse, ni establecerse, ni

⁸ *Flashmob* quiere decir ‘multitud instantánea’, es decir, un grupo de personas usualmente convocadas a través de Internet y teléfonos celulares, quienes realizan una acción y se dispersa rápidamente.

funcionar sin una producción, una acumulación, una circulación, un funcionamiento del discurso verdadero” (Foucault 2000: 34), pero debe agregarse que, de acuerdo con este enfoque, el poder nos somete a la producción de verdad y la relaciona, a su vez, con el derecho: “el poder nos obliga a producir la verdad, dado que la exige y la necesita para funcionar; tenemos que decir la verdad, estamos forzados, condenados a confesar la verdad o a encontrarla” (Ibíd). Sin embargo, desde nuestra perspectiva, resulta aún más relevante la afirmación de que el poder no debe ser considerado como un “fenómeno de dominación macizo y homogéneo”, es decir, como la dominación de un individuo sobre los otros, de un grupo sobre los otros, de una clase sobre las otras, sino que

El poder, creo, debe analizarse como algo que circula o, mejor, como algo que solo funciona en cadena. Nunca se localiza aquí o allá, nunca está en las manos de algunos, nunca se apropia como una riqueza o un bien. El poder funciona. El poder se ejerce en red y, en ella, los individuos no sólo circulan, sino que están siempre en situación de sufrirlo y también de ejercerlo. Nunca son el blanco inerte o consintiente del poder, siempre son sus relevos. En otras palabras, el poder transita por los individuos, no se aplica a ellos (Foucault 2000: 38).

Además de lo anterior, Foucault (1972) considera que la animadversión del pueblo hacia la justicia, los jueces, tribunales o prisiones implica la percepción de que el poder se ejerce a expensas del pueblo, por lo que la lucha antijudicial es una lucha contra el poder. Junto con lo anterior, reflexiona respecto de quién ejerce el poder y dónde lo ejerce:

Sabemos perfectamente que no son los gobernantes quienes detentan el poder. Sin embargo, la noción de “clase dirigente” no está ni muy clara ni muy elaborada. “Dominar”, “dirigir”, “gobernar”, “grupo de poder”, “aparato de Estado”, etc., aquí hay todo un conjunto de nociones que piden ser analizadas.

Asimismo, sería preciso saber hasta dónde se ejerce el poder, mediante qué relevos y hasta qué instancias, a menudo ínfimas, de jerarquía, control, vigilancia, prohibiciones, coacciones. En todo lugar donde hay poder, el poder se ejerce (Foucault 2008: 23).

Desde otra perspectiva, Gramsci se refería a hegemonía para referirse a los “mecanismos usados por la burguesía en una nación capitalista avanzada para mantener su control sobre la clase obrera” (en Larraín 2007: 109). Para el pensador italiano, la “crisis de autoridad” implica una “crisis de la hegemonía”, lo que provoca situaciones peligrosas, porque los diversos estratos de la población no poseen la misma capacidad de orientarse u organizarse al mismo ritmo. En *Cuadernos* (1932-34), afirma que

La clase dirigente tradicional, que cuenta con un numeroso personal adiestrado, cambia los hombres y los programas y se hace nuevamente con el control que se le estaba escapando de las manos, y puede hacer todo esto con mayor celeridad que las clases subalternas; hace sacrificios, si es preciso, se expone a un futuro oscuro con promesas demagógicas, pero conserva el poder, lo refuerza de momento y lo utiliza para aplastar al adversario [...] (Gramsci 2006: 101)

Para Castells (2011), el poder en la sociedad red es ejercida, precisamente, a través de las redes y hay cuatro formas de poder bajo esas condiciones sociales y tecnológicas: 1) redes de poder: el poder de los actores y organizaciones incluidas en las redes que constituyen el núcleo de la sociedad red global en la colectividad humana y los individuos, quienes no están incluidos en estas redes globales; 2) el poder de la red: el poder es el resultado de las normas necesarias para coordinar la interacción social en las redes; en este caso, el poder no se ejerce por la exclusión de las redes, sino por la imposición de las reglas de inclusión; 3) el poder de la conexión: el poder de los actores

sociales frente a otros actores sociales en la red; las formas y los procesos de energía en red son específicos de cada red; 4) elaboración de redes de poder: el poder de programar redes específicas de acuerdo con los intereses y valores de los programadores y el poder para cambiar diferentes redes, siguiendo las alianzas estratégicas entre los actores dominantes de variadas redes. Castells agrega que el poder social a lo largo de la historia -pero aún más en la sociedad red- opera principalmente en la construcción de sentido en la mente humana a través de los procesos de comunicación. En la sociedad red esto se manifestó en redes multimediales globales/locales de los medios de comunicación de masas, incluida la “autocomunicación de masas”, es decir, la comunicación organizada en torno a Internet y otras redes horizontales de comunicación digital. Aunque las teorías del poder y punto de observación histórica de la importancia del monopolio del estado sobre la violencia como fuente del poder social, Castells sostiene que la capacidad de participar exitosamente en la violencia o la intimidación requiere de la formulación de las mentes individuales y colectivas.

La pregunta que cabe formular frente a la relación entre la participación ciudadana y las redes sociales es si estas realmente están modificando los núcleos de poder o si se están idealizando las reales posibilidades de dichas formas de comunicación, pues para que estos discursos influyan en los demás es necesario que estén legitimados, situación poco frecuente en el caso de los usuarios comunes o, dicho de otra manera, anónimos desde el punto de vista público. Desde otra perspectiva, aún no está claro si se está observando un cambio profundo a través de movimientos espontáneos sociales

que darán origen a una democracia directa o bien se trata solo de la banalización tanto del proceso comunicativo como de la actividad política. Para Díez Gutiérrez (2012),

Han surgido términos como tecnodemocracia, tecnopolítica, democracia electrónica, Netizen, E-government, etc., redefiniendo una nueva y futura forma de democracia: más democrática, más participativa, más igualitaria, etc. Pero no podemos olvidar que ha sido la sociedad moderna capitalista la que ha generado un determinado tipo de tecnología, que a su vez produce determinadas herramientas, instrumentos, métodos, procedimientos y técnicas con unos fines determinados (en línea).

Aparentemente, las formas tradicionales de participación se han modificado en las últimas décadas, pues antes de iniciarse la cibercultura tal como se entiende en este trabajo, Lyotard (1979) afirmaba que la clase dirigente “es y será cada vez más la de los ‘decidores’”. Deja de estar constituido por la clase política tradicional, para pasar a ser una base formada por jefes de empresa, altos funcionarios, dirigentes de los grandes organismos profesionales, sindicales, políticos, confesionales” (Lyotard 1989: 41). Junto con lo anterior, agrega que los antiguos polos de atracción constituidos por los partidos, las instituciones y tradiciones históricas pierden su atracción, lo cual constituye lo que él llama la *descomposición de los grandes relatos*: “En la sociedad y la cultura contemporáneos, sociedad postindustrial, cultura postmoderna, la cuestión de la legitimación del saber se plantea en otros términos. El gran relato ha perdido su credibilidad, sea cual sea el modelo de unificación que se haya asignado: relato especulativo, relato de emancipación” (Lyotard 1989: 82). Desde esa perspectiva, ya no hay un solo relato homogéneo, sino que, por el contrario, a través de las redes electrónicas circulan muchos ‘microdiscursos’ que lo descomponen o, al menos, lo modifican.

No obstante lo anterior, la estructura social, jurídica o política tradicional no ha sido modificada sustancialmente hasta este momento y los círculos de poder siguen siendo los mismos, aunque quizá no funcionan igual que en períodos históricos anteriores, pues la información es compartida y circula libremente por el ciberespacio. Este ciberespacio no puede ser controlado por grupos particulares, a pesar de los esfuerzos de algunos estados, por ejemplo China, por intentar controlar la Web.

Un caso emblemático de control de la información en la web es el de WikiLeaks, cuyo nombre alude a ‘filtración de información’ (del inglés ‘leak’, que quiere decir escape) más el elemento compositivo wiki (‘rápido’, del hawaiano wiki), es decir, que alude a un sitio web cuyos contenidos pueden ser editados por los propios usuarios. Se trata de una organización internacional que lanzó su sitio web en 2006 (<http://www.wikileaks.org>) y filtró en 2010 más de 250 mil cables diplomáticos de las Embajadas de Estados Unidos, lo cual afectó a gobiernos de diversos países y las relaciones diplomáticas entre ellos. Además, ninguno de los movimientos sociales observados en lo que va del siglo XXI hubiesen prosperado de la forma en que se ha visto sin el uso de la tecnología informática, no solo porque esta permite la intercomunicación de los individuos de manera inmediata, sino porque la cobertura noticiosa es también inmediata y global. Para Virilio (1996),

[...] lo propio de la velocidad absoluta es ser también poder absoluto, control absoluto, instantáneo, es decir, un poder casi divino. Hoy en día, hemos puesto en práctica los tres atributos de lo divino: la ubicuidad, la instantaneidad y la inmediatez; la visión total y el poder total. Esto ya no tiene que ver con la democracia, es una tiranía. Los multimedia nos enfrentan a un problema: ¿podremos

encontrar una democracia del tiempo real, del live, de la inmediatez y de la ubicuidad? No lo creo, y aquellos que se apresuran a afirmarlo no son muy serios (Virilio 1997: 19)

Internet permite la interacción entre los individuos, pero hasta el momento sus efectos han sido más mediáticos que reales, puesto que todavía no se ha producido la legitimación de las diversas demandas en las instituciones tradicionales que sostienen la sociedad. La sobreinformación permanente hace ver de forma hiperbólica todo tipo de acciones sociales, pues basta que alguien publique una información en las redes sociales para que –de forma viral– se transmita a través de la Web y luego sea recibida por los periodistas, quienes la incluyen rápidamente en la pauta informativa. Horas después, los distintos medios tradicionales dan a conocer dicho mensaje en forma de noticia (Ayala 2011), sin embargo, muchas de estas “noticias” no son tales, sino simplemente situaciones que no debieran sobrepasar el interés de un barrio o ciudad, pero que, luego de circular por las redes sociales, son reproducidas en los medios a nivel global, lo cual demuestra que no todo lo que circula en Internet es relevante desde la perspectiva social o política y que, probablemente, deberá pasar algún tiempo antes de que las personas comiencen a utilizar de forma más reflexiva este medio.

Asimismo, es un hecho comprobado que los temas polémicos son los que tienen mayor repercusión en las redes sociales, pues las personas tienen la posibilidad de postear sus comentarios en los sitios de los medios de comunicación, compartir sus opiniones a través de Facebook o Twitter o, más usual incluso, “retwittear” la información recibida, reproduciendo de forma viral algún comentario, noticia o rumor, que rápidamente se convertirá en *trending topic*. Además, debido a

que se trata de un espacio de anonimato y libre de un proceso de edición respecto de lo que se comunica, es posible atentar contra la honra de las personas, entregar información errónea, alterar el orden público o provocar pánico en la población, especialmente porque leyes y normas respecto del uso de la Web todavía están en construcción, pues la propia Red se sustenta sobre tres principios básicos: todos pueden publicar, todos pueden leer, nadie debe restringir (Gutiérrez 2008).

La pregunta que nos planteamos es si esta participación que facilitan las redes sociales es autoconstruida o inducida, organizada colectiva y democráticamente o diseñada, delimitada y domesticada comercialmente por los dueños de este ciberespacio virtual. En definitiva, si la socialización virtual de los y las adolescentes construye realmente ciudadanía o son las redes quienes controlan las posibilidades y los límites de una “pseudociudadanía” cautiva en el reino del ciberespacio (Díez Gutiérrez *et al.* 2011: 78).

Redes sociales y educación

El uso de las redes sociales para manifestarse o dar a conocer las opiniones de manera pública constituye uno de los aspectos más relevantes de la cibercultura, situación que debiera ser parte importante de la formación y el ejercicio docente en la medida que se trata de nuevos referentes culturales y sociales, pues las tecnologías de la información y la comunicación no solo se refieren al uso en el aula de una computadora o un proyector multimedia, sino de una comunidad globalizada y mediatizada por la tecnología como componente fundamental del paradigma cultural del tercer milenio.

Los jóvenes de todo el mundo tienen a su disposición herramientas que la tecnología ha proporcionado y que les permiten ser

protagonistas más activos en la esfera pública. En ningún otro período de la historia tantas personas habían tenido acceso al discurso público como ha ocurrido desde la creación de la Web y, en particular, de las redes sociales. Cabe preguntarse si el sistema educacional está considerando el hecho de que el contexto sociocultural originado por esta tecnología cambia muchos de los parámetros tradicionales de la vida ciudadana. Aparentemente, existe convicción respecto de la importancia de que niños y jóvenes, desde la Enseñanza Básica, tomen conciencia respecto de respetar al otro y de participar activamente en la vida ciudadana.

La primera competencia significativa es ser ciudadanos informados y estar en capacidad de desempeñar un papel activo en la sociedad democrática, por lo tanto, es fundamental tener acceso a la información. Los ciudadanos informados están mejor preparados para comunicar sus ideas, participar en elecciones, aprovechar oportunidades, obtener servicios, velar por sus derechos, negociar eficazmente y controlar tanto las acciones del Estado, como las de los demás actores de la sociedad. Todos estos factores son clave para el buen funcionamiento de la democracia participativa y activa (Gros y Contreras 2006: 113).

En varios países, y en particular en Chile, en la década de 1990 se incorporó al marco curricular el concepto de Objetivos Transversales Fundamentales (OFT), pues se considera que la transversalidad es una respuesta a las demandas sociales y se relaciona con la convergencia social, “de un acuerdo que hace referencia a una visión de mundo y decanta aquello que se define como socialmente deseable y aceptable” (MINEDUC 2007: 12). Asimismo, se explicita que

Dado que la implementación de una propuesta transversal implica la definición de determinados contenidos, habilidades y valores, la transversalidad supone opciones éticas que constituyen una

particular concepción del ser humano, de la sociedad y del mundo (MINEDUC 2007: 12).

Los temas o ejes transversales se refieren, por ejemplo, a los derechos humanos, medio ambiente, enfoque de género y nuevas tecnologías. En cuanto a los contenidos transversales se consideran, por ejemplo, ciudadanía, salud, medio ambiente y democracia. En el documento referido a cómo trabajar la convivencia escolar a través de los OFT (2007) se encuentran los siguientes ejemplos:

Respetar y valorar las ideas y creencias distintas de las propias, en los espacios escolares, familiares y comunitarios, con sus profesores, padres y pares, reconociendo el diálogo como fuente permanente de humanización, de superación de diferencias y de acercamiento a la verdad.

Valorar la vida en sociedad como una dimensión esencial del crecimiento de la persona y capacitarse para ejercer plenamente los derechos y deberes personales que demanda la vida social de carácter democrático.

En el ámbito informático se sugiere

Comprender el impacto social de las tecnologías informáticas y de comunicación. Distinguir entre información privada y pública en las redes de comunicación: comprender el impacto de las comunicaciones masivas entre personas y la responsabilidad ética asociada.

En otro documento del MINEDUC (2011) referido a los Objetivos Transversales de 1° a 6° Básico, se sugiere, dentro de los Objetivos de Aprendizaje de la dimensión sociocultural,

11. valorar la vida en sociedad como una dimensión esencial del crecimiento de la persona, y actuar de acuerdo con valores y normas de convivencia cívica, pacífica y democrática, conociendo sus derechos y responsabilidades, y asumiendo compromisos consigo mismo y con los otros.

17. reconocer y respetar la diversidad cultural, religiosa y étnica y las ideas y creencias distintas de las propias en los espacios escolares, familiares y comunitarios, reconociendo el diálogo como fuente de crecimiento, superación de diferencias y acercamiento a la verdad.

En cuanto a las TIC, el documento afirma que

El propósito general del trabajo educativo de esta dimensión es proveer a todos los alumnos y alumnas de las herramientas que les permitirán manejar el 'mundo digital' y desarrollarse en él, utilizando de manera competente y responsable estas tecnologías.

Entre los Objetivos de Aprendizaje se encuentra: "31. participar en redes virtuales de comunicación y en redes ciudadanas de participación e información, con aportes creativos y pertinentes".

Lo anterior revela la preocupación por incorporar al sistema escolar el sentido de responsabilidad frente al uso de la tecnología y el respeto por las diferencias individuales, sin embargo, resulta evidente que estos objetivos no están cumpliendo con su cometido en la medida que se observa un bajo nivel de tolerancia por parte de los jóvenes. En este punto se produce la paradoja de que en un contexto comunicativo donde es prácticamente imposible silenciar las opiniones, y cada vez más personas tienen la posibilidad de dar a conocer sus ideas sin que haya ningún tipo de represalias, no es un poder central ni los aparatos ideológicos del Estado los que intentan aplastar dichas opiniones, sino que son los mismos ciudadanos que dicen defender la libertad de expresión, pero que no aceptan las opiniones divergentes. Un ejemplo de lo anterior se produjo en abril de 2014 cuando el escritor chileno Rafael Gumucio publicó en su cuenta de Twitter -a propósito

del devastador incendio que afectó el puerto de Valparaíso- el siguiente mensaje: “Algunos hipster fueron a salvar gatitos y perros mientras Valparaíso ardía y miles de sus compatriotas luchaban por sus vidas”. Esta opinión generó una verdadera guerrilla cibernética en contra de su autor que se extendió por varios días a través de *tweets* y es importante señalar que –aunque es imposible saber la edad de los usuarios, se advierte tanto por el lenguaje como por el segmento que usa el *microblogging*, que se trata de jóvenes y adultos jóvenes. Algunos ejemplos de dicha polémica son los siguientes: “Franco [...] @rafaelgumucioa Se respeta la vida en todas sus formas. Incluso si un tarado como tu estuviese en problemas, esa gente te ayudaría”; “Rafael Gumucio @Franco[...] si quieres ladro y muevo la cola”; “Dominique [...] @rafaelgumucio que tristeza de ser humano eres. Ojalá no le enseñes tanta estupidez a tus hijos. Promueve valores!!! SON VIDA LOS ANIMALES”; Rafael Gumucio @Domy[...] también son vida los mosquitos, las ladillas y los ratones”. Algunos otros comentarios del escritor fueron los siguientes en diálogo con otro “twittero”: “te crees superior asqueroso, imbéciles, HDP, ctm, yo si se lo que es amar a los demás”; “si dar una opinión es un error, metí la pata, ahora espero que cuando tu des tu opinión alguien definida tu derecho a hacerlo [sic]”; “Si insultarme ayuda en algo a la gente de Valparaíso acepto feliz sus escupos”, ante los cuales otro usuario respondió: “malaimagen: no es pq hayas dado una opinión, sino pq lo hiciste con agresividad, y recibiste de vuelta (desmedida, sí, pero esperable)”.

Días después, el autor del mensaje que dio origen a esta controversia publicó en el periódico *The Clinic* una carta donde se queja de los insultos recibidos y, finalmente, cerró su

cuenta de *microblogging*; como fue titulado en los medios, se “suicidó” en Twitter. Algunos de los fragmentos de dicha carta aluden al tema de la intolerancia, por ejemplo: “No pensar como ellos es un crimen al que aplican inmediato castigo, haciendo tu vida virtual completamente imposible. Twitter, Facebook, la sensación desagradable de que esa enorme masa que usa nombre generalmente de fantasía, ha decretado que eres una basura inservible, que te está vigilando, que en cualquier momento va a terminar la tarea”. Esta carta volvió a originar comentarios a través de posteos recibidos en *El Mostrador* y *The Clinic*, desde donde se pueden extraer ejemplos como los siguientes: “[...] en Chile actualmente no se puede opinar seriamente, porque si no se está de acuerdo con los fanáticos el que tiene una opinión diferente es un intolerante, es fácil decir muchas cosas insultantes y amenazantes sobre personas que piensan diferente escondiéndose en el anonimato”; “tienes toda la razón... que pena que se llegue a tanta intolerancia... así Chile NUNCA va a avanzar”; “no exageres quieres?? si tu alabas al guatón looser... y es mas, le compras sus libros (jaja) allá tu. [...] Ahora que Gumucio se “suicide” off... pasa sin pena ni gloria para el avance del país!!”.

Al respecto, además de destacar que la virulencia cibernética contrasta con la opinión de otros “twitteros” respecto de la intolerancia, esta situación revela que hay cierta “inmadurez ciudadana” y, desde esa perspectiva, la escuela y la familia deben colaborar al desarrollo de la tolerancia y de la aceptación de posturas divergentes. Por este motivo, resulta relevante que los profesores del sistema escolar tengan la oportunidad de desarrollar las posibilidades de participación en la vida social, manifestando sus puntos de vista no solo gracias a la

aplicación de lo que sugieren los Objetivos Fundamentales Transversales, sino también a través de contenidos y objetivos específicos que son abordados por asignaturas como Historia, Geografía y Ciencias Sociales, en cuyo programa de Primer Año Medio, a modo de ejemplo, se indica que “se busca brindar conocimientos para ayudar al estudiante a participar en la vida en democracia, de manera activa, responsable y propositiva”. En la unidad 4, Un mundo globalizado, se espera que los alumnos evalúen logros y falencias de la globalización a través de varios indicadores, uno de los cuales afirma: “[Los alumnos] Explican de qué modo la internacionalización y la masificación de las comunicaciones contribuye a la participación ciudadana y al control de los abusos de poder”. No obstante lo anterior, el currículum de Enseñanza Media en Chile no incluye Educación Cívica y el Senado de la República rechazó su inclusión en 2011. Por otra parte, la asignatura de Filosofía y Psicología también puede colaborar al respecto, tal como se indica en el documento del año 2000 aún vigente: “Respetar y valorar las ideas y creencias distintas de las propias, en los espacios familiares, comunitarios, reconociendo el diálogo como fuente permanente de humanización, de superación de diferencias y de acercamiento a la verdad”.

La asignatura de Lenguaje y Comunicación, en tanto, es quizá la más adecuada para desarrollar estas nuevas habilidades comunicativas, tanto en la forma como en el contenido: analizar el proceso comunicativo, desarrollar estrategias comunicativas que permitan persuadir o convencer a otros, como también ejercitar las capacidades de producción textual, especialmente de textos argumentativos. En el caso de Tercer Año Medio, “Comunicación

escrita: 1. Lectura de textos escritos de carácter argumentativo producidos en situaciones públicas de comunicación habituales, para percibir: a) variedad de textos (ensayo, editorial, comentario, artículos periodísticos, cartas al director, versiones escritas de debates parlamentarios, jurídicos, científicos, etc.), las posiciones que adoptan los enunciantes frente a la materia que desarrollan en el texto, y los propósitos y finalidades que persiguen (convencer, disuadir, refutar, etc.)”. A modo de ejemplo, se puede mencionar que los programas de estudio mencionan como posible actividad escolar que los profesores⁹ alienten a sus estudiantes a enviar comentarios o cartas al director de medios de comunicación (diarios electrónicos, *blogs* y *sitios web*) con objeto de desarrollar la capacidad de argumentación, pues en la medida de que alguien distinga entre el insulto o la descalificación y la defensa de las ideas a través de un uso adecuado del lenguaje habrá muchas más posibilidades de que los jóvenes participen positivamente de las discusiones que cada día surgen de la vida en sociedad. Gracias a este tipo de actividades, los jóvenes se dan cuenta de que un texto bien escrito y sólidamente argumentado trae como consecuencias positivas la publicación de su discurso en los medios de comunicación, el reconocimiento público, la reafirmación de su propia imagen y, además, una buena calificación.

Por otra parte, es necesario mencionar que el sistema educativo, tanto escolar como

⁹ Por ejemplo, en 2013 se desarrollaron dos tesis de Magíster en Didáctica de la Lengua y la Literatura (UMCE, 2013): *Estrategias para mejorar la producción de un texto argumentativo: propuesta didáctica para publicar una carta al director en diarios nacionales* (Cindy Jorquera) y *Desarrollo de la competencia de producción del texto argumentativo a través del uso de TIC en alumnos de Tercero Medio* (Rodrigo Navarro), ambos profesores del sistema escolar del Sector Lenguaje y Comunicación.

universitario, ha priorizado la incorporación de las TIC solo como herramientas de apoyo a un tipo de enseñanza que no se ha visto modificado sustancialmente a pesar de los profundos cambios culturales que ha provocado la tecnología digital. La formación inicial docente debiera cultivar en los futuros profesores la idea de que desarrollarán su ejercicio profesional en una sociedad que ha devenido en una cibernación, con comportamientos y normas distintas a las de períodos históricos pre digitales. Educar en una cibercultura implica no solo el manejo o conocimiento de programas o aplicaciones, lo cual sin duda es importante, sino que conlleva el desarrollo de competencias, habilidades o actitudes que la educación tradicional no ha considerado con anterioridad, como el uso responsable de las redes sociales y de las diversas formas de comunicación a través de la Web, la capacidad de estar alerta ante las identidades virtuales que no siempre coinciden con la identidad real del individuo o bien la disposición a emitir opiniones y hacerse cargo de lo expuesto, sin esconderse bajo el anonimato virtual por mencionar solo algunos temas.

En rigor, las redes sociales constituyen una tecnología que no permitió una “alfabetización” gradual, pues irrumpieron en la década del 2000 y, por ende, no hubo tiempo para reflexionar al respecto, pero, al mismo tiempo, se hace necesario recordar que Facebook fue creado por jóvenes de Harvard para jóvenes universitarios, por lo que el público objetivo en un primer momento fue el segmento juvenil, grupo que, por definición, no suele atenuar sus opiniones. Por otra parte, los adultos que se sintieron cautivados por Facebook y Twitter no habían tenido la oportunidad de exponer públicamente sus puntos de vista, por lo que

en este caso podría usarse la metáfora del niño con juguete nuevo que, aunque fascinado, todavía no sabe muy bien cómo usarlo. En otras palabras, quizá si los usuarios son capaces de madurar como tales, teniendo en cuenta –al igual que en todo ámbito de la participación ciudadana- que los derechos personales terminan cuando comienzan los del otro, posiblemente se encuentren cada vez menos ataques *ad hominem* o *ad baculum* como se observa actualmente en la mayoría de los mensajes que circulan en el ciberespacio.

No es posible que se haya establecido tácitamente que la aceptación del otro ocurre solo en la medida que piense y opine lo mismo que cada cual, situación que el sistema escolar debe contribuir a modificar no solo a través de discursos, sino de acciones y propuestas pedagógicas adecuadas al contexto tecnológico y cultural, al tiempo que da pie a cuestionar las “ciber-utopías”. Sería lamentable que esta magnífica oportunidad para que todo individuo dé a conocer sus opiniones sea malograda por las mismas personas, razón por la cual se hace necesario reforzar el desarrollo de la tolerancia y el respeto en todo tipo de instancia comunicativa, tanto desde la familia como desde la escuela. Solo de esta manera será posible consolidar y legitimar la participación ciudadana a través de las redes sociales y, desde ese punto, intentar la construcción de una sociedad más democrática donde todos tienen derecho a colaborar directa o indirectamente en ella.

Conclusión

La cibercultura ha dado origen a una serie de comportamientos que se han hecho habituales y que se basan en la conectividad,

la digitalización de las comunicaciones y el uso de dispositivos tecnológicos. Se trata de un fenómeno que todavía está evolucionando, por lo que resulta difícil de definir en la medida que abarca manifestaciones de naturaleza muy diversa, pero que tienen en común los rasgos recién mencionados, además del uso de las redes sociales o la virtualización de la identidad. Desafortunadamente, gran parte de la población mundial no forma parte de la cibercultura, pues no tiene acceso a las tecnologías que la sustentan, aunque –como sostiene Kerkchove (2005)- “todos somos globales”, y quienes se niegan a usar teléfonos celulares o bien no pueden permitírselo, el solo hecho de mirar la televisión o el informe meteorológico implica globalización.

La tecnología digital proporciona la posibilidad de comunicación inmediata, pero también de organizarse y compartir intereses comunes o bien expresar opiniones como nunca antes había sido posible. Su dimensión negativa es tan compleja como la positiva, pero quizá la falta de tolerancia entre los propios usuarios de la red que sanciona las opiniones divergentes es una señal que no debiera ser ignorada por ninguno de los componentes sociales y, en particular, por el sistema educativo que debiera tener algo que aportar al respecto no solo a través de discursos en torno al tema, sino mediante acciones concretas que fomenten tanto la expresión de las propias opiniones, sino también a aceptar la de los otros. El uso de las redes sociales y, en general, de los sistemas digitales de comunicación, refleja que la tecnología está al servicio del individuo, por lo cual no resulta aceptable que sean los propios usuarios quienes hagan un mal uso de ella. Probablemente, debido a la celeridad con que ha evolucionado la tecnología informática,

los usuarios no han tenido la oportunidad de reflexionar respecto de ella y no advierten las consecuencias de un uso irresponsable, pero también se debe agregar que la reflexión sobre estas nuevas formas de comunicación y participación en un contexto cibercultural recién se está desarrollando y todavía hay que esperar algún tiempo para tener una visión más completa respecto de la influencia de estos medios en la sociedad y en el propio individuo.

La posibilidad de una activa participación ciudadana a través de las redes sociales constituye una de las más importantes características de la cibercultura y de la comunicación mediada por computadoras. El nivel de uso de las redes sociales a nivel mundial resulta impresionante y difícilmente comparable con otros medios de comunicación anteriores a la era digital, pero revelan la importancia de la comunicación permanente entre las personas. Asimismo, el porcentaje de uso de los dispositivos tecnológicos ha crecido de manera exponencial los últimos años, pero son los niños y jóvenes quienes los utilizan, desde muy temprana edad, de forma más reiterada y constante, sin embargo, no se está cautelando la capacidad de tolerancia respecto de las opiniones divergentes, por lo cual la escuela y el sistema educativo en general debiera poner un mayor énfasis en aspectos tales como el respeto del otro o las características de la comunicación a través de redes, por lo cual abordar este tema desde la formación inicial docente aumenta las posibilidades de resultados exitosos, pues el sistema escolar tendrá profesores alfabetizados digitalmente y que, además, habrán reflexionado en torno a las ventajas y amenazas de la comunicación a través de sistemas informáticos.

Difícilmente otros momentos de la historia han tenido tanta conciencia de sus propios cambios como en el mundo digital, por lo que es posible prever que la cibercultura es —o al menos está

en camino de- convertirse en un punto de inflexión en el desarrollo de toda la Humanidad, pero solo el tiempo, la tecnología y los propios usuarios lo dirán.

Bibliografía

- Area Moreira, Manuel. 2008. "Las redes sociales en Internet como espacios para la formación del profesorado". *Razón y Palabra* 63. En línea, disponible en <http://www.razonypalabra.org.mx/n63/marea.html>. (Visitado 10 de agosto 2013).
- Arendt, Hanna. 2005. *La condición humana*. Barcelona: Paidós.
- Ayala, Teresa. 2008. "Noticias, blogs y foros en Google: las nuevas comunidades y el análisis de discursos". *Em torno à integraçao: estudos transdisciplinares: Ensayos. Instituto de Letras, Universidade de Brasília*. En línea, disponible en <http://unb.revistaintercomunicacao.net.br/24h/pessoa/temp/anexo/1/168/1537.pdf>
- _____. 2011. "Redes sociales y noticias en la Web: discursos en el aula de lenguaje". *Identidades en contacto*. Pérez Laborde, E. et al. (Editores). Brasília: UBr y Pontes Editores. 345-356.
- Benjamin, Walter. 1973. "La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica". *Discursos interrumpidos I*. Madrid: Taurus.
- Bijker, Wiebe y Pinch, Trevor. (Eds.). 1989. *The Social Construction of Technological Systems*. Cambridge, Massachusset: MIT Press.
- Bourdieu, Pierre. 1972. "La opinión pública no existe". En línea, disponible en <http://pierre-bourdieu.blogspot.com/2006/06/la-opinion-pblica-no-existepierre.html>. (Visitado 5 de julio 2013).
- Borge-Holthoefer, Javier. et. al. 2011. "Structural and Dynamical Patterns on Online Social Networks: The Spanish May". *Plos One*, Vol. 6, Issue 8. En línea, disponible en <http://www.plosone.org/article/info%3Adoi%2F10.1371%2Fjournal.pone.0023883> (Visitado 21 agosto 2013).
- Boyd, Donah M.; Ellison, Nicole B. 2008. "Social Network Sites: Definition, History, and Scholarship". *Journal of Computer-Mediated Communication* 13: 210-230.
- Bustamante, Enrique. 2008. *Redes sociales y comunidades virtuales en Internet*. México: Alfaomega
- Cáceres Zapatero, Ma Dolores; Brändle, Gaspar; Ruiz San-Román, José A. 2013. "Comunicación interpersonal en la web 2.0. Las relaciones de los jóvenes con desconocidos". *Revista Latina de Comunicación Social* 68: 436 - 456.
- Castells, Manuel. 2006. *La Era de la Información: Economía, sociedad y cultura*. Volumen I: La Sociedad Red. México: Siglo XXI.
- _____. 2011. "A Network Theory of Power". *International Journal of Communication* 5: 773-787. En línea; disponible en <http://ijoc.org/index.php/ijoc/article/view/1136/553>. (Visitado 10 de abril de 2013).
- Dery, Mark. 1998. *Velocidad de escape. La cibercultura en el final del siglo*. Madrid: Siruela.
- Dalhgren, Peter. 1995. *Television and Public Sphere. Democracy and the media*. London: Sage.
- De Kerckhove, Derrick. 1995. "Network Art and Virtual Communities". [Original en Art Futura, 1995]. En línea, disponible en http://www.va.com.au/parallel/x2/journal/derrick_dk/ddk.html. (Visitado 5 de agosto de 2011).
- _____. 1997. *The skin of culture: investigating the new electronic reality*. London: Kogan Page Limited.
- _____. 1999. *Inteligencias en conexión*. Barcelona: Gedisa.
- _____. 2005. "Los sesgos de la electricidad". En línea, disponible en <http://www.uoc.edu/inaugural05/esp/kerckhove.pdf> (Visitado 17 de abril de 2013).
- Díez Gutiérrez, Enrique Javier. 2012. "Redes sociales y revolución". *Le Monde Diplomatique*, 206, 15. En línea, disponible en <https://buleria.unileon.es/bitstream/handle/10612/2195/Redes%20sociales%20y%20revoluci%C3%B3n%20Enrique%20Diez.pdf?sequence=1> (Visitado 12 de agosto de 2013).
- Díez Gutiérrez, Enrique Javier; Fernández Rodríguez, Eduardo; Anguita Martínez, Rocío. 2011. "Hacia una teoría política de la socialización cívica virtual de la adolescencia". *Revista Interuniversitaria de Formación de Profesorado* 25, 2: 73-100.
- Echeburúa, Enrique; De Corral, Paz. 2010. "Adicción a las nuevas tecnologías y a las redes sociales en jóvenes: un nuevo reto". *Adicciones* 22, 2: 91-96.
- Foucault, Michel. 1991. *Microfísica del poder*. Madrid: Las Ediciones de la Piqueta.
- _____. 2000. *Defender la sociedad*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.
- _____. 2008. *Un diálogo sobre el poder y otras conversaciones*. Madrid: Alianza Editorial.
- Freud, Sigmund. 2010. *El malestar en la cultura*. Madrid: Alianza Editorial.
- Gramsci, Antonio. 1967. *Cultura y literatura*. Madrid: Península.
- _____. 2006. *Política y sociedad*. Santiago: Editorial Centro Gráfico Limitada.
- Gros, Begoña; Contreras, David. 2006. "Hacia una teoría política de la socialización cívica virtual de la adolescencia". *Revista Iberoamericana de Educación* 24: 103-125.
- Gutiérrez, Claudio. 2008. "La Web como espacio de información universal". *Cómo funciona la web*. Santiago: Centro de Investigación de la web (CIW). 9-21.

Habermas, Jürgen. 1997. *Historia y crítica de la opinión pública. La transformación estructural de la vida pública*. México: Ediciones Gustavo Gili.

Heidegger, Martin. 2007. "La pregunta por la técnica". *Filosofía, ciencia y técnica*. Santiago: Editorial Universitaria.

Jones, Sydney; Fox, Susannah. 2009. *Generations Online in 2009. Pew Internet Data Memo. Pew Internet & American Life Project*. En línea, disponible en http://www.pewinternet.org/~media/Files/Reports/2009/PIP_Generations_2009.pdf. (visitado 18 de agosto de 2013).

Joyanes, Luis. 1997. *Cibersociedad, los retos sociales ante un nuevo mundo digital*. Madrid: McGraw-Hill.

Larraín, Jorge. 2007. *El concepto de ideología (Vol. II)*. Santiago: LOM.

Laswell, Harold. 1927. *Propaganda Technique in the World War*. New York: Knopf.

Lévy, Pierre. 2007. *Cibercultura. La cultura de la sociedad digital*. México: Ed. Anthropos.

Lytard, Jean François. 1989. *La condición postmoderna*. Barcelona: Planeta-Agostin.

Marcuse, Herbert. 1993. *El hombre unidimensional*. Barcelona: Planeta de Agostini.

McLuhan, M.; Powers, B.R. 1995. *La aldea global*. Barcelona: Gedisa Editorial.

MINEDUC. 2004. *Filosofía y Psicología*. Programa de Estudio Tercer Año Medio. Santiago: MINEDUC.

_____. 2004. *Lengua Castellana y Comunicación*. Programa de Estudio Tercer Año Medio. Santiago: MINEDUC.

_____. 2007. Trabajo Currículum y Temas Sociales. Cómo trabajar la Convivencia Escolar a través de los Objetivos Fundamentales Transversales en los planes y programas del MINEDUC. En línea, disponible en http://www.mineduc.cl/usuarios/convivencia_escolar/doc/201103041321430.MINEDUC.%20El_Trabajo_Como_trabajar_la_convivencia_escolar_a_traves_de_los_objetivos_funda_transversales.pdf (Visitado 19 de agosto de 2013).

_____. 2011. Bases curriculares 1° a 6° de Educación Básica. Objetivos Transversales. En línea, disponible en <http://viancep2012.files.wordpress.com/2012/01/objetivos-transversales-bases-curriculares-2012.pdf> (Visitado 19 agosto de 2013).

_____. 2011. Historia, Geografía y Ciencias Sociales. Programa de Estudio para Primer año Medio. Santiago: MINEDUC.

Patten, Steve. 2013. "Assessing the Potential of New Social Media". *Canadian Parliamentary Review* 36,2: 21-26.

Pinch, Trevor.; Bijker, Wiebe. 1984. "The Social Construction of Facts and Artefacts: Or How the Sociology of Science and the Sociology of Technology Might Benefit Each Other". *Social Studies of Science* 14: 399-441.

Przybylski, Andrew et al. 2013. "Motivational, emotional, and behavioral correlates of fear of missing out". *Computers in Human Behavior* 29: 1841-1848.

Rouis, Sana. 2012. "Impact of Cognitive Absorption on Facebook on Students' Achievement". *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking* 15, 6: 296-303.

Sainz Peña, Rosa María (Coord.) 2012. *La sociedad de la información en España 2011*. Madrid: Ariel y Fundación Telefónica. En línea, disponible en http://e-libros.fundacion.telefonica.com/sie11/aplicacion_sie/ParteA/datos.html (visitado el 18 de junio 2013).

Sampedro, Víctor; Resina, Jorge. 2010. "Opinión pública y democracia deliberativa en la Sociedad Red". *Ayer* 80: 139-162.

Scolari, Carlos. 2008. *Hipermediaciones*. Barcelona: Gedisa.

Seegerberg, Alexandra; Bennett, W. Lance. 2011. "Social Media and the Organization of Collective Action: Using Twitter to Explore the Ecologies of Two Climate Change Protests". *The Communication Review* 14,3: 197-215.

Stiegler, Bernard. 2002. *La técnica y el tiempo*. Hondarribia: Editorial Hiru.

Tofts, Darren John; Mckeich, Murray. 1998. *Memory Trade: A Prehistory of Cyberculture*. Newark: Gordon & Breach Publishing Group.

Van Dijk, Teun. 2000. "El discurso como interacción en la sociedad". *El discurso como interacción social*. Barcelona: Gedisa. 19-66.

Virilio, Paul. 1995. "Velocidad e información. 'Alarma en el ciberespacio!'". En línea, disponible en <http://aleph-arts.org/pens/speed.html> (Visitado 15 de julio de 2006).

_____. 1997. *El Ciber mundo, la política de lo peor*. Madrid: Cátedra.

Williams, Raymond. 2000. "The Technology and the Society". En Thornton Cadwell, J. *Electronic Media and Technoculture*. New Jersey: Rutgers University.