



**a virtualización:
Aproximaciones desde Manuel
Castells y Jean Baudrillard**

**Virtualization: An approach from Manuel Castells
and Jean Baudrillard**

Edgar Enrique Velásquez Camelo, SDB¹

1 Licenciado en Filosofía y Letras de la Universidad Pontificia Bolivariana. Este artículo hace parte de la tesis de grado: *La virtualización en el escenario contemporáneo de la educación*.
Correo electrónico: evelasquez@sdbcob.org

Artículo recibido el 8 de septiembre de 2014 y aprobado para su publicación el 16 de abril de 2015

Resumen

La virtualidad se ha convertido en uno de los fenómenos sociales más significativos de nuestra contemporaneidad en tanto que se funda como la forma más concreta de conocer lo real. Así, en el simulacro de la vida social, el hombre imbuido en la masa virtual de los medios de comunicación se integra cada vez más a la sociedad-red, haciendo que su representación actual sea cada vez más virtual. Esto, en definitiva, es lo que permite la CULTURA DE LA VIRTUALIDAD REAL en tanto que lo virtual absorbe nuestro acervo cultural, haciendo de él una representación cuyo referente y original se funda en sí mismo y a la vez mediatiza la relación entre el sujeto con el otro a través de los dispositivos tecnológicos. Por tanto, si la posmodernidad se funda en la incredulidad respecto a los metarrelatos de la modernidad, la credulidad actual se funda en el gran metarrelato de los medios de comunicación que catalizan y absorben la realidad misma y la virtualizan.

Palabras clave

Virtual-real, actual-real, simulacro, posmodernidad, cultura de la virtualidad real.

Abstract

Virtuality it has been converted in one of the more significant social phenomenon of our contemporaneity because the virtual world has been founded like the most concrete form to know the reality in nowadays. Therefore, with the simulacrum of social life, the imbued man in the virtual mass of media is increasingly integrated to the network society, making of its current representation each more time a virtual reality. This is definitely what makes able «the culture of real virtuality», because the virtuality sucks our cultural heritage, making of it a simulation which original reference is founded in the virtual reality on same time that intervene between the subject and the Other throw the technological devices. Therefore, if the Postmodernity is founded on the skepticism in front of the Metatale from the Modernity, the current credulity is founded in the great Metatale of media that catalyze and absorbs the reality, making it a virtual one.

Keywords

Virtual-real, Current-real, Postmodernity, Simulacrum, Culture of real virtuality.

Introducción

Hoy nos enfrentamos a un ambiente que se comprende cada vez más desde lo virtual, en el que, por medio de los sistemas tecnológicos, se constituye el gran simulacro de la realidad. Lo real está sumergido en el gran simulacro que desarrollan las nuevas tecnologías de la información, componiendo la imagen virtual del mundo contemporáneo. La pantalla, como mecanismo que atrapa lo real y lo virtualiza, se convierte en la forma más concreta de desaparición de lo real, donde toda representación posible queda confiscada por los medios tecnológicos. En efecto, hoy es posible afirmar que lo virtual es una forma de realidad, e incluso la forma totalizante a partir de la cual se comprenden las dinámicas de los diferentes sistemas (social, económico, político, informacional, educativo, militar).

Lo real es suprimido por lo virtual. Esto quiere decir que lo virtual subsume lo real toda vez que se convierte en la forma vigente por la cual se establecen procesos de interacción con el mundo. Por tal motivo, la virtualización del mundo va de la mano con su transformación en tanto que se instauran nuevas formas de interacción en las que un conglomerado de personas subsumidas en identidades colectivas se unen a la gran red informática para crear y recrear la realidad a través del dispositivo. En lo virtual subyace una forma aparente de lo real, que permite que la persona caiga en el embeleco de la red digital de las telecomunicaciones.

Lo anterior suscita los siguientes interrogantes: ¿La expansión de lo virtual equivale a la abolición de lo real bajo el gran simulacro de los medios de comunicación? En consecuencia, ¿podemos hablar de una «cultura de la virtualidad real»? De acuerdo con lo anterior, se propone la siguiente tesis: por la virtualización del mundo desaparece lo real y se instaura la «sociedad red» como un dispositivo que hace viable «la cultura de la virtualidad real».

En ese sentido, el propósito de este artículo es desarrollar, desde una visión filosófica, lo que se entiende por virtual, real y actual; así como la manera en que lo virtual se ha establecido como nuestra realidad. Para ello se propone el siguiente esquema argumentativo: En el primer apartado se expondrá la distinción conceptual entre virtual, real y actual, también entre virtualización y actualización, para así comprender por medio de esta diferenciación cómo lo real está sumergido en lo virtual. La virtualización es un



proceso que difiere de la actualización en tanto que lo virtual hace presente lo que no es inmediatamente actual, y lo actual se contrapone a lo virtual en cuanto que la actualidad escapa a todo proceso de virtualización. En el segundo apartado se desarrollará la relación que hay entre la virtualización y el simulacro bajo la acción de los medios de comunicación. Finalmente, en el tercer apartado se presentará la relación existente entre la posmodernidad y la virtualización, entendiendo que lo posmoderno se caracteriza de modo predominante por la proliferación de una nueva mentalidad producida por los medios de comunicación en autores como Vattimo y Lyotard, lo que ocasiona una *neo-realidad* en la que lo virtual se constituye como representación cuyo original y prototipo han desaparecido (Baudrillard).

1. Virtual, real y actual

Hay que establecer una distinción entre lo virtual y lo actual. Según Pierre Levy, lo virtual difiere de lo actual en tanto que el primero es una simulación de los procesos actuales que ocurren en el mundo de la vida. En este sentido, lo actual se refiere a la realidad tal cual se me presenta y lo virtual a un simulacro de ella. Esto es, lo virtual hace presente en forma de simulacro el mundo real-actual en el plano cognoscible, es decir, en la aproximación del mundo que ha sido confiscado por la pantalla.

En este sentido, el simulacro de lo real es la realidad virtual en tanto que se funda en él una forma de representar el mundo. La representación va más allá tanto del plano conceptual como de la percepción. Esto quiere decir que en lo virtual se funda una forma distinta de conocer el mundo y sus relaciones simbólicas toda vez que en él acontecen las dinámicas de los diferentes subsistemas que conforman la realidad social del mundo de la vida. Así, lo virtual se instaure en la sociedad contemporánea como una forma de realidad. “Lo virtual no se opone a lo real sino a lo actual” (Levy 10), en tanto que lo virtual simula lo actual rompiendo las barreras del tiempo y el espacio. “La atemporalidad del hipertexto de los multimedia es una característica decisiva de nuestra cultura, que moldea las mentes y memorias [...] en el nuevo contexto cultural” (Castells 2006). De ahí que el tiempo se relativice porque ya no hay momentos definidos para interactuar con el otro, que se comporta como una institución o una persona natural virtual. Prueba de ello es la colonización del trabajo en el tiempo libre de la persona.

La realidad virtual hace que traslademos la oficina al hogar dejando de lado la concepción temporal de las cosas. Estamos virtualmente en cualquier lugar y presentes a toda hora.

Si afirmamos que lo virtual es el simulacro de la real en cantidades de información dispuestas en la red por la eficacia del dispositivo, entonces se configura una neorealidad. El problema de esta distinción conceptual es que en la sociedad se ha concebido lo virtual como una forma ilusoria y fantasmagórica de la realidad (Cf. Levy 8). Pero hoy la cultura, permeada por el lazo comunicacional virtual, está vivenciando lo que Castells denomina como “la cultura de la virtualidad real”, en tanto que hoy nuestra realidad es virtual. Esto es posible en la medida en que los lazos sociales están siendo influenciados por los medios de comunicación.

Por tal motivo, la realidad es virtualizada en correspondencia con la tecnificación de la cultura. De ahí que la realidad es virtual en cuanto ha afectado todo lazo social comunicativo entre los hombres, fundando la simulación de lo actual que se hace virtual; tal es el proceso que llamamos VIRTUALIZACIÓN. En otras palabras, este es un proceso que opera confiscando la realidad en grandes cantidades de información a través del dispositivo. Esto sólo es posible si el potencial tecnológico de la humanidad coadyuva en la configuración de esta neorealidad. Inversamente, si lo actual tiene carácter de real es por el proceso de actualización de lo virtual. Es decir, la actualización es hacer que lo virtual deje el mundo ilusorio y aparente de la pantalla y pase a ser real en el mundo actual.

Distinguiamos así dos procesos que hacen posible que la realidad sea virtual o actual: la virtualización y la actualización. La virtualización es la forma por la cual lo actual es absorbido por los medios de comunicación. En este caso, el desarrollo tecnológico comunicativo va de la mano con la virtualización de la sociedad. Sin medios masivos de comunicación e información la sociedad no puede ser virtualizada. Un mecanismo que ha virtualizado la imagen del mundo es la pantalla, la cual aúna lo real-actual y lo transforma en virtual: “Virtualizar una entidad cualquiera consiste en descubrir la cuestión general a la que se refiere, en emular la entidad en dirección a este interrogante y en redefinir la actualidad de partida como respuesta a una cuestión particular” (Levy 12). Según esto, no se puede hablar de virtualización si no hay un aparato tecnológico que simula la realidad-actual del mundo.

La actualización, por el contrario, va de lo virtual a lo actual. Si en lo virtual se construye una opinión, una moda, una tendencia o una forma de ver y analizar los hechos que ocurren en el *mundo de la vida* y en el *mundo social*, creando así una forma de realidad, ésta puede ser sometida al mecanismo de actualización para hacer de eso virtual algo actual. Entiéndase por *mundo de la vida* lo que acontece cotidianamente en la constitución del lazo comunitario entre las personas; y por *mundo social* las diferentes instituciones que hacen posible una vida digna en el *mundo de la vida*. De ahí que la colonización de lo virtual afecte tanto nuestra vida cotidiana como nuestras instituciones sociales.

Por tal motivo, la distinción entre lo actual-real y lo virtual-real ha superado el plano inmanente de la realidad fáctica y se eleva al plano conceptual, ya que en la situación del mundo contemporáneo no es fácil distinguir lo virtual, dado por los medios masivos de información y comunicación y la realidad actual tal cual se nos presenta. La dificultad estriba en tanto que la virtualización y la actualización del mundo operan como dos procesos concomitantes y dialógicos que hacen posible la cultura. En efecto, se puede afirmar que en lo virtual se instaura un mundo posible (Cf. Levy 11) y esta posibilidad hace que pueda ser actualizado.

Entonces, sí “lo real se asemeja a lo posible” (Levy 12), y hoy más que nunca lo virtual es una forma de instaurar lo real, lo virtual está en posibilidad de ser actual en tanto que hay una correspondencia entre lo virtual y lo actual por el simulacro. Entiéndase por simulacro la realidad virtual que opera en los medios masivos de comunicación e información y que está en posibilidad de ser algo más que lo aparente, vano y superficial. La simulación es un proceso que instaura nuevas formas de interacción con las cosas haciendo que lo consistente en nuestra cultura (valores tradicionales) sea pasajero y se relativice por acción de la tendencia y la moda. Los simulacros sociales generan una forma distinta de entender nuestra relación con el mundo toda vez que en lo virtual se instaura un mundo posible que puede ser actualizado.

La dialéctica entre lo actual y lo virtual da cabida a los procesos de virtualización y actualización del lazo social comunicativo entre los hombres. Es decir, si el hombre construye sus relaciones sociales a través del poder comunicativo del lenguaje, entonces en lo virtual este vínculo adquiere fuerza de realidad en tanto que operan la virtualización y la actualización como dos formas creadoras y recreadoras del medio social. De esa manera, el poder co-

municativo virtual del hombre constituye el lazo social del mundo. Prueba de ello es la constitución del Estado de opinión; esto es, en el escenario político contemporáneo, es posible recrear la realidad social a través del dispositivo debido a que en sus dinámicas internas opera el poder virtual del lenguaje como un facilitador de tales dinámicas.

De ahí que si hay dialéctica entre lo virtual y lo actual es en el sentido de que hay una interacción entre ambos elementos, en tanto que hoy no es posible el uno sin el otro. Así, por ejemplo, una propaganda de la industria del entretenimiento es virtual, pero su fin es volverse actual haciendo posible que afecte la relación oferta y demanda. Por tal motivo, si en lo virtual se instaure un mundo posible, eso no quiere decir que no sea real; su cometido es afectar las dinámicas que constituyen el mundo actual. Otro caso, es el argumento que defiende que todo cuanto está sumergido en la virtualidad del lazo social está destinado a convertirse en actual en cuanto que su influencia es tal que es capaz de incidir en la conformación del orden global generalizado de los *mass media* (Vattimo 2000).

Tras la virtualización se instaure una nueva representación del mundo, una nueva manera de establecer, como ya hemos dicho, una moda, una tendencia en el comercio, la opinión pública y por lo tanto, se recrea lo real. Lo virtual, como una forma aparente de realidad, se convierte en *neo-real*, como lo señala Baudrillard

Lo real aparece ocupado por lo «neo-real», completamente producido partiendo de la combinación de elementos del código. En toda la superficie de la vida cotidiana, se da un inmenso *proceso de simulación*, a imagen y semejanza de los «modelos de simulación» sobre los que trabajan las ciencias operacionales y cibernéticas (*La sociedad* 151).

Lo virtual es *neo-real* porque simula lo actual y lo convierte o virtualiza en digital. Lo digital está en correspondencia con lo virtual de acuerdo con sus funciones analógicas en el mundo tecnológico comunicativo. Por eso, corresponde a esta *neo-realidad* recrear la forma de representar el mundo y la realidad de las cosas que se conforman en la interacción dialógica de quienes hacen posible esta realidad, ya que son estos sujetos los que virtualizan la realidad a través de la mediación de la máquina. Por esta razón, “en las comunicaciones de masas, este procedimiento [la virtualización] adquiere *fuerte fuerza de realidad*: la realidad queda abolida, se volatiliza a favor de esta *neo-realidad*



del modelo materializada por el medio mismo” (Baudrillard 2009b 210). Los elementos que constituyen la neo-realidad están contenidos en el lazo social comunicativo virtual que opera en el dispositivo. Por consiguiente, si por el lazo social de los diferentes subsistemas que constituyen nuestra realidad se establece el mundo social, entonces la neo-realidad es una forma distinta de representar lo que acontece en el mundo actual. De ahí que la neo-realidad no sea otra cosa que lo virtual-real del mundo actual.

Para Baudrillard, lo virtual se instaura como un mecanismo de disolución de lo real creando una forma ilusoria, fantasmagórica y fantasiosa de lo real (*Cf. La ilusión vital*). Para él, lo virtual no es más que la abolición de lo real por la fascinación de la pantalla. En este sentido, lo virtual se convierte en una especie de trampa donde el sujeto cae en la maraña de la red-virtual y se vuelve presa del mercado informacional: “En nuestro mundo virtual, la cuestión de lo Real, del referente, del sujeto y su objeto, ya no se puede representar” (49). El objeto y el sujeto quedan inmersos en lo virtual. El objeto es virtual en tanto que ha desaparecido toda forma de representación posible en la realidad. Desaparición no es aniquilación sino superposición. Es decir, “hablamos pues del mundo en el que el hombre ha desaparecido. Se trata de desaparición y no de agotamiento, de extinción o de exterminación” (Baudrillard, *¿Por qué no* 37). Lo real ha desaparecido en el mismo momento que comienza a existir, porque ya no es en sí mismo la cosa sino el concepto.

Contra esta tesis, Castells sostiene que la *neo-realidad* de lo virtual no quiere decir que sea una forma ilusoria de representación del mundo real y sus relaciones. Por el contrario, para Castells, la «era de la información» se caracteriza por la creación de una neo-realidad capaz de fundar lo real. Es posible que esta neo-realidad sea real en tanto que lo virtual se instaura como prototipo y original de lo real. En la imagen virtual emitida por la pantalla se establece un mundo posible en el que es preciso un cambio de mentalidad frente a la forma tradicional de comprender lo real. Así, cambiar de mentalidad es un proceso de asimilación de la nueva realidad.

Esta distinción conceptual entre virtual, real y actual hace pensar que en todo lo que es en nuestro mundo predomina lo virtual. Si “*la comunicación ya no pasa por un soporte simbólico, sino que lo hace por un soporte técnico [y] por ello es comunicación*” (Baudrillard, *La sociedad* 178), entonces la técnica ha permeado el lazo comunicacional entre los hombres en el que se funda la cultura como un sistema abierto. Es decir, ante la predominancia de lo virtual

en el mundo contemporáneo la cultura misma se convierte en virtual toda vez que los procesos dialógicos de interacción y comunicación hacen posible que se establezcan otras formas de recrear la realidad. Entiéndase por cultura como sistema abierto la creación de un entorno simbólico virtual maleable que se instaura cada vez que lo virtual-real es actualizado. La comunicación en la sociedad red es virtual.

En ese sentido, la técnica ha permitido que los procesos de virtualización atrapen lo actual y sea superpuesto para luego instaurar el mundo social y el mundo de la vida en lo virtual. En consecuencia, “esta era no tiene fin porque, esta vez, nuestras sociedades están virtualmente en fase de movilidad continua” (*La sociedad* 187). La sociedad y, más específicamente, sus estructuras (instituciones, grupos sociales, entre otras), están virtualmente inmersas en la *neo-realidad* donde, con los procesos de socialización virtual, se conforma la movilidad y fluidez de la sociedad red. La movilidad se entiende como la constante creación de la *neo-realidad*. Se recrea constantemente no porque haya una aparición fantasmagórica de lo real en lo virtual, sino porque la sociedad cambia en concomitancia con los procesos de socialización virtual de la comunicación. Por esta razón hay una interdependencia entre lo virtual-real y lo actual-real. Aquí lo real no es simplemente lo que acontece en el mundo de la vida. El concepto de lo real se ve enriquecido por las dinámicas que se instauran en la construcción del lazo comunicativo en lo virtual. Si el poder comunicativo del hombre es una forma concreta de recrear la realidad y éste tiene su manifestación en lo virtual, entonces lo real pasa de ser simplemente lo inmanente y fáctico y trasciende a lo virtual configurando así una neo-realidad.

En conclusión, en la denominada “cultura de la virtualidad real” los procesos de virtualización y actualización son posibles porque surge una dialogicidad entre lo actual-real y lo virtual-real: éste influye de manera significativa en la comprensión del mundo y la constitución del lazo comunicativo de la sociedad red; y aquél, una vez catalizado en la pantalla, hace posible lo virtual. Esto supone que si la cultura es un sistema abierto en constante configuración, entonces lo virtual se convierte en una voz que con su poder comunicativo dice algo a la realidad. Ese decir, se expresa a través de las múltiples voces que configuran la realidad virtual. En la posmodernidad, la realidad es absorbida y aunada por los procesos de virtualización y actualización. Por ejemplo, si un diálogo es virtualizado por los medios tecnológicos de comunicación que se basan en Internet, éste tiende a actualizarse dando lugar a la conversación

entre dos personas en la que es posible la interacción dialógica con el otro. El proceso del diálogo en una video-llamada es virtual, pero a la vez se convierte en actual en tanto que hace presente a la otra persona por medio de la pantalla. Este proceso no excluye por completo lo actual, sino que en lo virtual se desarrollan procesos que devienen en actualidad toda vez que en lo virtual-real acontece un mundo posible que puede ser actualizado.

2. La cultura de la virtualidad real y su correlato con el simulacro de la vida social

En el anterior apartado se expuso la relación dialógica entre actual y virtual, concluyendo que en la interacción de estos dos elementos surgen procesos de actualización y virtualización: por la virtualización del mundo desaparece lo real y se instaura la «sociedad red» como un dispositivo que hace viable «la cultura de la virtualidad real». Ahora nos concentramos en establecer la relación entre lo que significan simulacro y virtualización en el plano de la «cultura de la virtualidad real». Si el simulacro es posible por los medios de comunicación y si la «cultura de la virtualidad» asume estos medios como su sostén, entonces, lo que compone la «cultura de la virtualidad real» son un conglomerado de simulacros simultáneos que se desarrollan, actualmente, en la plataforma de Internet.

En su libro *Cultura y simulacro*, Baudrillard distingue tres órdenes de simulacros: el simulacro naturalista, el simulacro productivista o industrial y el simulacro de las simulaciones.

El *simulacro industrial* es la “producción enloquecida de lo real y lo referencial, paralela y superior al enloquecimiento de la producción material: así aparece la simulación en la fase que nos concierne —una estrategia de lo real, de neo-real y de hiperreal, doblando por doquier una estrategia de disuasión” (12). Se trata de la producción de lo *kitsch* y de *gadgets*. En primer lugar, lo *kitsch* se define como “*seudoobjeto*, es decir, como simulación, copia, objeto artificial, estereotipo, como pobreza de significación real y sobreabundancia de signos, de referencias alegóricas, de connotaciones inconexas, como exaltación del detalle y saturación por los detalles” (*La sociedad* 186-187); es decir, la producción industrial de objetos que son consumidos cuyo fin es crear simulación de un referente. A guisa de ejemplo, la flor artificial: no es real, pero su forma es la de un actual-real de la naturaleza.

En segundo lugar, los *gadgets*, utensilios que sirven y no sirven para nada, son para Baudrillard el emblema de la sociedad industrial, expresión de la trivialidad de la sociedad de consumo (*Id.* 189). El *gadget* está ahí pero sin un uso específico, aunque a veces se le atribuyen algunas funciones. Cada vez más la vida cotidiana está sometida a estos utensilios inútiles. Es el «sometimiento de la técnica al arte de vivir» (*La sociedad* 191). Es como si se postergara en el hombre la infancia sometiendo su voluntad al objeto técnico: la vida cotidiana queda embelesada y dependiente del dispositivo técnico.

El *simulacro naturalista*, por su parte, considera que: “si cualquier síntoma puede ser «producido» y no se recibe ya como un hecho natural, toda enfermedad puede considerarse simulable y simulada y la medicina pierde entonces su sentido al no saber tratar más que las enfermedades «verdaderas» según sus causas objetivas” (6). En efecto, si la vida natural se puede simular, ¿hasta dónde le está permitido al hombre crear formas de vida natural que parten de simulaciones? Si es simulacro, no es natural, es decir, no pertenece al plano de lo actual y presente. No es lo mismo que haya elementos naturales que simulaciones de la naturaleza. Lo natural-actual no puede estar supeditado al simulacro natural de la vida. Tal vez sea posible crear simulacros de lo natural para favorecer la vida natural; empero, no se puede pretender poner por encima de lo natural algo que goza de apariencia de ser simulado. Un ejemplo es la virtualización del cuerpo humano que desnaturaliza su esencia en la cual la condición ontológica es derogada por la cosa que se comporta como cuerpo. Baudrillard lo expresa con el término “la muñeca sexuada” que ya no se comporta como la muñeca tradicional sino como un simulacro sexual del cuerpo humano.

Y por último, el *simulacro de las simulaciones*, tema que se profundizará en este apartado, corresponde a lo que tanto Castells como Baudrillard denominan la *virtualidad*: “La simulación se caracteriza por la precesión del modelo, de todos los modelos, sobre el más mínimo de los hechos” (33). El modelo virtual se constituye como el original por el simulacro. Un ejemplo muy claro que plantea Baudrillard es Disneylandia. Él considera que ésta “es presentada como imaginaria con la finalidad de hacer creer que el resto es real, mientras que cuanto la rodea, Los Ángeles, América entera, no es ya real, sino perteneciente al orden de lo hiperreal y de la simulación” (23). Lo actual-real es atrapado y embelesado por el simulacro de las simulaciones. Aún más, si tal simulacro es simulado es porque lo virtual se impone como forma de comprender el mundo.



Ya no es el mundo real sino el mundo simulado en el que todo el sistema social, tanto el mundo social como el mundo de la vida, son atrapados por lo virtual al punto de que el hombre es asido, embelesado por la fantasía del simulacro. Esto no hay que entenderlo de una forma peyorativa y negativa. Por el contrario, esta forma de realidad es el medio como se establecen los órdenes sociales en la actualidad. La vida del hombre posmoderno transcurre en una serie de simulaciones que son posibles por los medios de comunicación. Así, por ejemplo, en el escenario político el simulacro social se convierte en la forma más concreta de manipular la opinión pública con miras a la conservación del poder. En los procesos de mercadeo industrial, el simulacro afecta las dinámicas de producción en tanto que por la propaganda multimediática se generan necesidades ficticias fortaleciendo de esta manera la dinámica del consumo contemporáneo. Y la cultura como un sistema abierto se ve afectada significativamente en tanto que establece un entorno simbólico que configura los procedimientos de las relaciones sociales y de este modo legitima el ordenamiento del mundo contemporáneo.²

El simulacro es la simulación de los procesos actuales que vive la persona en su cotidianidad. Por ende, si lo actual-real se convierte en simulacro, es por la incidencia que ejercen los medios de comunicación que, actualmente, están concentrados en Internet. Internet se comporta como un acaparador comunicativo convirtiéndose en la red mundial virtual. El acaparamiento opera no tanto por aniquilación sino por agregación de las distintas formas de comunicación que operan en Internet. “La simulación no corresponde a un territorio, a una referencia, a una sustancia, sino que es la generación por los modelos de algo real sin origen ni realidad: lo hiperreal” (Baudrillard, *Cultura* 5). Se entiende por hiperreal algo que está fuera del alcance de lo que es actual-real. En lo virtual hay exceso de realidad. Para Baudrillard, por ejemplo, la pornografía es considerada como un embeleo obscuro cuya representación virtual no tiene nada que ver con la realidad actual. Antes, por el contrario, la pornografía que es la representación virtual de la sexualidad en vez de ser real es hiperreal donde sobreabundan los detalles: hay exceso de realidad y a su vez deja por debajo la dimensión sexual del hombre limitándolo al plano de la reproducción o la genitalidad (Cf. Baudrillard, *Cultura* 55).

2 Cada uno de estos elementos se desarrollan de manera más profunda y completa en el segundo capítulo de la tesis, titulado: “La virtualización en el escenario contemporáneo de la educación”.

En este sentido, lo hiperreal se caracteriza por la sobreabundancia y exceso de realidad. En todo caso, si “la red de Internet es la columna vertebral de la comunicación global a través de ordenador” (Castells 2006 378) y hace posible el desarrollo de diversos simulacros de la vida social, por consiguiente, la comunicación se convierte, por la influencia de los medios tecnológicos informativos, en el gran simulacro virtual en el que la vida cotidiana del hombre es virtualizada y supeditada por el dispositivo. El conjunto de simulacros sociales constituye el gran simulacro virtual del mundo contemporáneo.

Esta *neo-realidad* es virtual ya que actualmente desde Internet cualquier persona puede elaborar una representación del mundo. “En la realidad virtual, la transparencia absoluta converge con la absoluta simultaneidad” (Baudrillard 2002 51); es decir, por Internet los simulacros son simultáneos y diversos. Por consiguiente, el gran simulacro de las simulaciones tiene su máxima expresión en Internet. Por ejemplo, a toda hora hay personas conectadas en Internet en una red social como *Facebook*. Esta conexión es simultánea; pero no es lo único que realizan los ciudadanos de la “sociedad red”; hay diversas actividades virtuales. La conexión a Internet opera como un facilitador de diversos procesos comunicativos entre las personas con el mundo social, encuentro que se da a través de códigos virtuales. El encuentro virtual, además de ser posible por la conexión, es simultáneo. La simultaneidad de los procesos virtualizantes es debida a la inmediatez de la información en la cual todo se da instantáneamente. Vivimos sumergidos en la inmediatez de la vida. En efecto, la hiperrealidad se funda en el exceso de lo actual-real en lo virtual-real: es la virtualización de la vida llevada al extremo.

Internet hace que el simulacro social construya las relaciones culturales e institucionales con el otro desde lo virtual. Por ejemplo, la virtualización de las entidades financieras hizo que la relación entre cliente y empresa dejara de ser solamente una relación actual de intercambio comercial y pasara al plano de lo virtual; así surge la tarjeta de crédito (dinero plástico), la realización de transacciones desde Internet, entre otros. Internet se convierte en un ritual simbólico de simulaciones del quehacer del hombre en su devenir cotidiano. La virtualización de la vida del hombre hace que las actividades más pequeñas de su cotidianidad sean ejecutadas desde el plano de lo virtual. Una conversación, un aviso urgente, comprar los enseres para la casa, revisar un catálogo, programar una salida, consultar información sobre el estado del tiempo, comprar productos, realizar todo tipo de intercambios comerciales,



publicar libros, artículos o escritos personales, ver películas, jugar *video games* entre otros, son actividades que hacen parte de la vida cotidiana del mismo.

Quizás el mayor producto que ofrece Internet es la multimedia. “El rasgo más importante de la multimedia es que captura dentro de sus dominios la mayor parte de las expresiones culturales en toda su diversidad [...] Al hacerlo, construye un nuevo entorno simbólico. Hace de la virtualidad nuestra realidad” (Castells, *La era* 405). Entonces, el simulacro, tanto del mundo social como de la vida, es posible en lo virtual en la medida en que interactúan las diversas aplicaciones tecnológicas que, por los entornos multimedia que ofrece Internet, virtualizan la vida cotidiana de la persona. Un ejemplo claro es la conformación de comunidades virtuales que a través del uso de la multimedia expresan sus intereses, crean una forma de representar el mundo, un entorno simbólico virtual que genera espacios de participación e integración. Según Castells, “la realidad, tal como se experimenta, siempre ha sido virtual, porque siempre se percibe a través de símbolos” (*La era* 406); de modo que la novedad está en que lo virtual se instaura por los medios de comunicación que hacen que la cultura misma sea virtual creando un entorno simbólico capaz de virtualizar la vida cotidiana del hombre e instaurar a la vez la dinámica de la sociedad red.

Ahora bien, los simulacros son posibles por la virtualización del lazo social comunicativo; esta posibilidad de comprender el mundo y sus simulacros desde lo virtual es lo que hace factible «la cultura de la virtualidad real». Ésta “es un sistema en el que la misma realidad es capturada por completo, sumergida de lleno en un escenario de imágenes virtuales, en el mundo de hacer creer, en el que las apariencias no están sólo en la pantalla a través de la cual se comunica la experiencia, sino que se convierte en la experiencia” (Castells, *La era* 406). Por consiguiente, la realidad al ser virtual, y con ella la cultura, dan lugar a un entorno simbólico entre los que conforman y hacen posible «la cultura de la virtualidad real» y la sociedad red. No queda más que entender el mundo de los simulacros sociales desde lo virtual en el que lo actual-real es consumido por lo virtual y lo virtual consume la cultura. Ahora bien, esto no quiere decir que sea la única forma de hacer lectura a la realidad; ante un mundo tan diversificado y plural, lo virtual no es la única forma de entender las dinámicas del mundo social, pero sí es una forma que predomina actualmente.

La virtualización es un proceso de socialización porque a través de lo virtual se puede crear una realidad que afecte al hombre tanto en lo real-virtual como en lo real-actual. Se entiende por socialización la forma por la cual un grupo se adhiere a un sistema de valores que son aceptados por un conglomerado de personas que construyen la realidad a través de la comunicación y la interacción. La virtualización se convierte en un modo de socialización en tanto que permea la cultura misma y absorbe todas sus manifestaciones.

La virtualización como socialización, se efectúa gracias a los procesos de comunicación en los entornos virtuales cuya “comunicación [está] basada en [la] electrónica (tipografía, audiovisual o a través de ordenador)” (Castells, *La era* 407); es decir, no podemos desconocer que los procesos de socialización que se construyen en la virtualidad erigen una forma de entender el entramado de la sociedad red. Hay que notar que: “una estructura social cuya infraestructura esté basada en las redes digitales es global por definición: la sociedad red es una sociedad global” (Castells, *Comunicación* 49). Es global porque está interconectada a una red multimediática donde no sólo afecta a un sujeto virtual sino a todo un conglomerado de personas que a través de sus interacciones simbólicas conforman la sociedad red organizada por simulacros simultáneos, aunque lo global no significa que todos están imbuidos en esta forma de establecer los lazos sociales virtuales comunicativos.

Ahora bien, la brecha digital aún es muy grande. Los países subdesarrollados no gozan todavía de todos los beneficios de la virtualidad, aunque son justamente estos países los que, por sus características socio-económicas de pobreza y bajo desarrollo, ven en el medio virtual la oportunidad de ser reconocidos por la comunidad global (*Cf.* Castells *Comunicación*). No se puede desconocer que las decisiones que se toman en lo global afectan lo local y, en el caso de algunas superpotencias, lo local afecta lo global. Una forma en que lo local afecta lo global es por la influencia de los medios de comunicación social. Es así como lo establecido por un país afecta a los otros países debido a que el poder comunicativo de lo virtual hace que los medios de comunicación recreen la opinión pública generalizada. Así, la relación entre local y global y viceversa, establece una serie de simulacros simultáneos que van más allá de la barrera del tiempo y del espacio (*Cf.* Castells 50).

Pero es “gracias a las tecnologías de información y comunicación, [como] la sociedad red puede desplegarse plenamente, trascendiendo los

límites históricos de las redes como forma de organización e interacción social” (Castells 2004 31). Es imprescindible, en este sentido, la influencia de los medios de comunicación en la conformación de la cultura que cada vez es absorbida por la representación virtual del mundo.

Tras el desarrollo exponencial de la sociedad red en Internet que hace posible el simulacro de la vida social y la «cultura de la virtualidad real» es posible la globalización. Si reconocemos en los medios de comunicación un poder comunicativo impresionante es fácil comprender cómo éste puede afectar las dinámicas del consumo, la homogenización de los estilos de vida y la escala de valores de la sociedad. La globalización, por tanto, consiste en la homogenización de los valores económicos a escala global. De la globalización surge la sociedad de consumo que se caracteriza por la *cultura del reciclaje*, de lo desechable y pasajero. El objeto consumido es temporal y desechable por la influencia de la moda y la eterna infancia de la fantasía del estreno (Cf. Baudrillard, *La sociedad* 114).

Entonces, la globalización es ni más ni menos que la homogenización de la estructura económica adherida a la ola del consumo, la producción en serie y el desecho. Por tanto, la sociedad de consumo hace parte del simulacro de la vida social en tanto que está ligada a la producción de objetos de consumo que no tienen aplicación alguna en la vida ordinaria: he ahí los ya nombrados *gadgets* y lo *kitsch*. Esto en el sentido de que el simulacro industrial tiene su expresión y propaganda en el simulacro de las simulaciones. Además, en la era de la información, en la que todo es simultáneo e instantáneo, se consumen diariamente grandes cantidades de información sin dar lugar a la reflexión. Todo cuanto ofrece la sociedad red es información diseñada en los entornos multimedia. Depende del sujeto que interactúa con la información generar procesos de aprendizajes significativos y de pensamiento crítico, toda vez que lo virtual es una forma concreta y particular de representar la realidad que muchas veces puede estar manipulada e ideologizada. No basta tener claros los contenidos dispuestos en la red sino que es necesario develar la intención comunicativa de lo dispuesto en la red para poder así tener un conocimiento de causa de las cosas. Esto sólo es posible con la formación del pensamiento crítico.

El consumo pasa de ser una necesidad básica del ser humano a una condición de sometimiento y avasallamiento por el deseo de consumir. No se consume lo necesario sino lo que se desea poseer, a sabiendas de la inuti-

lidad del dispositivo: tal es la trivialidad de la sociedad de consumo. Lo deseado se diferencia de lo necesario por la intención de consumo que recae en el consumidor. La intención de consumo es lo que denominamos deseo, toda vez que lo deseado es consumido. Si entre los simulacros sociales encontramos la educación, el trabajo, las relaciones económicas basadas en el intercambio de información, la política, las relaciones interpersonales, entre otras relaciones, éstas no dejan de ser grandes cantidades de informaciones disponibles y a la mano en Internet. Todo esto es simulado por los procesos de virtualización que tienen alcances globales y pueden configurar y homogenizar el pensamiento, creando un entorno simbólico virtual, además de la forma de ver el mundo sumergiendo al hombre en lo virtual.

En suma, el simulacro social del mundo contemporáneo que aúna la representación virtual y establece «la cultura de la virtualidad real», emula la vida cotidiana del hombre, crea nuevas necesidades de producción y consumo y se convierte en un mecanismo de socialización virtual. La educación, como un mecanismo de socialización, se convierte en virtual en la medida en que el saber mismo es virtualizado y escrito en un lenguaje de máquina (Lyotard) y presentado en entornos multimedia en Internet. Si el conocimiento está disponible en la red y todo sujeto conectado tiene acceso a dicha información, sólo a partir de un aprendizaje crítico se podrá construir un conocimiento virtual de lo actual. Lo virtual contiene lo actual convertido en cantidades de información. He ahí la importancia de crear en el sujeto un pensamiento crítico que haga posible que la información pase a ser conocimiento. Hay que tener en cuenta que todo lo que hay en la red es información que puede afectar los procesos de construcción del pensamiento. Si lo virtual es real, y si la influencia significativa de la información disponible en la red afecta la constitución del sujeto virtual, creando un entorno simbólico que construye una opinión generalmente aceptada por todos, como es el caso de la modas y las tendencias de consumo, entonces no hay que subestimar la importancia que tiene el simulacro de la vida social en el establecimiento de «la cultura de la virtualidad real».

3. Posmodernidad: una mirada a los medios de comunicación y su influencia en la conformación de la sociedad globalizada

Hay que examinar ahora el lugar de los medios de comunicación como nuevo metarrelato de la posmodernidad, que sustituye a los viejos relatos modernos,



condicionando los sistemas sociales, económicos, políticos, culturales a tal punto que son los medios los que establecen el orden global de la sociedad. Un metarrelato se comporta como un elemento discursivo cuya finalidad es la creación de un entorno simbólico que permita la constitución del mundo social en el mundo de la vida. De ahí que este hecho, tener como metarrelato contemporáneo los medios de comunicación, ha transformado al hombre, sus formas convencionales de relación y la conformación de lo social. Ahora bien, si “los sistemas tecnológicos se producen socialmente y la producción social viene determinada por la cultura” (Castells, *La galaxia* 51), los medios de comunicación se convierten en la forma privilegiada de establecer los nuevos códigos comunicacionales entre los hombres. No obstante, el despliegue de los medios de comunicación se dio gracias a “una revolución tecnológica, centrada en torno a las tecnologías de la información” (Castells, *La era* 27), generando así nuevas condiciones de posibilidad para el intercambio de información.

En línea con lo anterior, es menester plantearnos los siguientes interrogantes: ¿Cuáles son las influencias que ejercen los medios de comunicación en la sociedad posmoderna en el establecimiento del orden social? ¿Qué valores de nuestra sociedad están en riesgo en un mundo comprendido desde la virtualidad? Para responder a estos interrogantes se plantea el siguiente argumento: los medios de comunicación han modificado la manera de comprender el mundo y la forma de relacionarnos con él, pues se han convertido en el nuevo metarrelato que condiciona al hombre, al punto de imponerse como forma totalizante de comprender la realidad.

En este sentido, el propósito que se ha fijado en este apartado es exponer algunas consideraciones sobre la influencia que ejercen los medios de comunicación en la vida del hombre y la metamorfosis que éste ha sufrido a causa de los mismos, desde el punto de vista de la relación entre posmodernidad y virtualidad. Esto por cuanto la denominada “cultura posmoderna” se caracteriza por la proliferación de los medios virtuales de comunicación (Vattimo).

Una definición de la posmodernidad la encontramos en Lyotard, quien afirma que la condición posmoderna es “la condición del saber en las sociedades desarrolladas” (9). En efecto, una cultura es posmoderna en el marco de las sociedades que por su avance tecnológico-científico están más desarrolladas. Lo posmoderno rompe con la modernidad, en tanto que han muerto

los metarrelatos como modelo ideal y se han superpuesto los microrrelatos. Sin embargo, algunos teóricos como Habermas afirman que el proyecto de la modernidad no se ha concluido en tanto que algunos ideales del hombre moderno no han sido cumplidos a cabalidad. Ideas como el uso de la razón, la autonomía, el progreso, la democracia son elementos que en verdad no han calado totalmente en la estructura de nuestras sociedades. Por un lado, la razón se ha convertido en el instrumento del capitalismo informacional floreciente, a la vez que se ha instrumentalizado en términos económicos; ya no es simplemente la razón como algo connatural y diferenciador en el hombre: es ahora la racionalidad en pro del confort y el bienestar.

Asimismo, la autonomía ha quedado derogada por una heteronomía social, es decir, por una especie de avasallamiento social donde el individuo es manipulado y sometido a un conjunto de valores dados por algunas instituciones o grupos sociales. Prueba de ello es la conformación de la opinión pública recreada por las tecnologías de la información y la comunicación; éstas siendo el metarrelato contemporáneo posmoderno tienen el poder comunicativo de establecer un entorno simbólico virtual que permita la definición de estructuras sociales, recrearlas y transformarlas toda vez que lo virtual se constituye como un referente social. Por otro lado, el ideal de democracia ha sufrido una metamorfosis: ha dejado de ser un ideal de desarrollo para las naciones y ha sido usurpada en beneficio de unos cuantos constituidos como élites. La democracia se ha convertido en representación política. La norma, por tanto, como ente regulador en la sociedad, establece los estilos de vida aceptables sobre la misma dando lugar a la norma por la norma.

Si Lyotard habla de incredulidad respecto a los metarrelatos de la modernidad no significa que hayan concluido. Prolifera en la cultura un cierto escepticismo frente a los ideales de la Ilustración. Por esto, si se habla de posmoderno no es porque en definitiva se concluyeron los ideales del hombre moderno, sino que ante la incredulidad frente a los metarrelatos de la modernidad se instauran unos microrrelatos que proliferan cada vez más en y por medio de las tecnologías de la comunicación y la información. Hablar de posmoderno supone los medios tecnológicos. “Simplificando al máximo, se tiene por «posmoderna» la incredulidad con respecto a los metarrelatos” (Lyotard 10). Si bien están en crisis los denominados metarrelatos de la modernidad ya mencionados, hoy se instaura un nuevo metarrelato que establece una forma de entender el mundo y sus relaciones desde la virtualidad.



Los medios de comunicación han permitido que la cultura posmoderna se extienda por todo el mundo, instaurándose como un metarrelato dominante para la comprensión de los nuevos “lazos sociales virtuales”. Lyotard considera que en las culturas de la edad llamada posmoderna, el saber está supeditado a las tecnologías de la información y la comunicación. Este saber, actualmente, configura lo que se denomina el lazo social virtual en tanto que es un saber informático del mundo digital. Según Vattimo, el término posmoderno tiene sentido, si consideramos que la sociedad en la que vivimos es una sociedad de la comunicación generalizada, es decir, de los *mass media* (15). Así, los medios de comunicación establecen un entorno simbólico que permite al mundo posmoderno entenderse a partir de la virtualidad.

De esa manera, la incidencia que ejerce la tecnología sobre los medios de comunicación es superlativa, porque no es simplemente un cambio de perspectiva u orientación de la reflexión filosófica en relación al saber, sino que instituye un cambio de perspectiva del hombre con relación a las nuevas formas de comunicarse a través de la red-Internet, que ha catalizado o absorbido todos los medios de comunicación precedentes. En otras palabras, las tecnologías de la información y la comunicación han ampliado el horizonte de comprensión del ser humano dado que si el hombre ontológicamente es un ser en el mundo, se puede afirmar que actualmente el hombre es un ser virtual en lo virtual-real, cuya representación está dada por el dispositivo virtual en la creación de un perfil identificatorio que lo reconoce como un ciudadano digital.

En efecto, en la cultura posmoderna, Internet es la forma más concreta en que los medios de comunicación y la revolución tecnológica toman un solo cuerpo: “la cultura Internet” (Cf. Castells, *La galaxia* 76-77). Si la posmodernidad se funda en la “incredulidad con respecto a los metarrelatos” (Lyotard 10) que establecieron la imagen del mundo moderno, en la posmodernidad la credulidad se funda en el metarrelato de los medios de comunicación. Si se entiende que un metarrelato es un elemento discursivo cuya finalidad es la creación de un entorno simbólico, entonces, el metarrelato de los medios de comunicación recrea el mundo como discurso cada vez que se domeña la información dispuesta en la red. En este sentido, las características que definen el metarrelato informático están en íntima relación con el gran motor virtual de la sociedad contemporánea: Internet, en tanto que ejerce una gran incidencia en la creación de los lazos sociales.

Así, los medios hacen posible la utopía moderna de una representación objetiva del mundo, en la medida en que la matemática computacional garantiza un modelo universalizable de representación y comunicación en la forma de un lenguaje objetivo (Cf. Baudrillard). Hoy no existe una forma más objetiva de relacionarnos con el otro que los medios de comunicación, en cuanto éstos están programados por un “lenguaje de máquina” (Lyotard 15), caracterizado por su estructura lógico-matemática desarrollada en códigos binarios. No obstante el usuario común no conoce esta forma objetiva de recrear la realidad a través del dispositivo ya que se basa en un lenguaje especializado de programación computarizada. En este sentido, “no se ve qué otra orientación podrían seguir las tecnologías contemporáneas que [...] ofrecerse como alternativa a la informatización de la sociedad” (Lyotard 22); esto es, la sociedad está siendo informatizada, y con ella todos los sistemas que componen los lazos sociales. De este modo, el lazo social virtual está configurado por múltiples fibras que establecen el orden social global (Id. 77). Un lazo que sin más, constituye una dinámica dialógica entre cada una de sus partes donde cada sistema social es parte de un todo orgánico que forma el orden global legitimado por «la cultura de la virtualidad real» (Cf. Castells *La galaxia*).

Los lazos sociales, según Lyotard, están supeditados a los “juegos de lenguaje [...] [como] el mínimo de relación exigido para que haya sociedad” (37); es decir, en la sociedad posmoderna, como en otras anteriores, el lenguaje tiene una función especial en relación con el orden social global. Si esto es para los lazos sociales en sentido lato, ¿qué será del lazo social virtual? La virtualidad de los lazos es la imagen de la cultura posmoderna y de las relaciones sociales con el otro. Son lazos sociales en tanto que virtuales, y asimismo, son virtuales porque están en el plano de la representación tecnológica del mundo. Finalmente, es así como se comprende la relación entre los medios de comunicación y la posmodernidad: como el establecimiento de lazos sociales virtuales que tienen su máxima expresión, actualmente, en el fenómeno mediático de Internet.

La virtualidad es tan vigente que no se puede hablar de posmodernidad sin referirse a la influencia de las tecnologías de la información y la comunicación en el desarrollo de los procesos de virtualización de lo social. Si se habla de una cultura posmoderna es porque se han asumido unos valores que se han legitimado en el cotidiano vivir de la persona. Castells afirma que hoy las tecnologías han penetrado la cotidianidad del quehacer humano. En esto



consiste la actualidad: en que los fenómenos virtuales están tan presentes que hoy la virtualidad se vuelve nuestra realidad.

Hoy hay esperanzas fundadas en la virtualidad en tanto que ésta se convierte en un escenario privilegiado en el que el hombre busca su liberación y emancipación. El escenario digital, según Vattimo, es un espacio de participación en el que los diferentes sujetos virtuales, inmersos en el caos informático, emprenden caminos de solidificación y conformación de la sociedad red:

En el nacimiento de una sociedad posmoderna, los *mass media* desempeñan un papel importante, que caracterizan tal sociedad no como una sociedad más «transparente», más consciente de sí misma, más «iluminada», sino como una sociedad más compleja, caótica incluso; y finalmente que precisamente en este «caos» relativo residen nuestras esperanzas de emancipación (17).

En estos términos, dicho autor afirma que a la sociedad posmoderna le subyace un principio de liberación y emancipación. La abundancia de informaciones que deambulan por el ciberespacio es caótica. Miles y millones de personas conectadas buscando información y comunicación hacen que la apariencia del mundo sea caótica. No hay un orden establecido. Se consume, se vende y se busca información. La virtualización se vive a todas horas y en cada instante; simultáneamente se virtualiza la sociedad y el hombre mismo. Esta simultaneidad e inmediatez de las tecnologías son características de este mundo caótico informático.

Ahora bien, no hay que interpretar peyorativamente este término. Si es caótica no significa que sea algo catastrófico; por el contrario, ante esta realidad se deben asumir retos frente al sujeto, la familia, la educación y demás elementos que están siendo influenciados por el desarrollo tecnológico. Quizás el mayor reto que debe enfrentar el hombre contemporáneo es aprender un arte de vivir en el mundo virtual, dado que si se sobreentiende que hoy el mundo actual-real se recrea y tiene pleno sentido en el mundo virtual-real es preciso aprender y vivir este arte. Se entiende arte de vivir como la capacidad autocreadora de reconfigurar la existencia en el acomodamiento a las nuevas exigencias del mundo contemporáneo.

De ahí que ni el mundo, ni el hombre serán los mismos después de esta revolución tecnológica. Si nuestra realidad se sumerge en lo virtual, hay

que saber llevar esa vida digital: la mutación antropológica del *homo sapiens* al *homo ciber-informaticus* (Méndez 2000). Se imponen entonces nuevos retos ante el inminente cambio estructural que sufre nuestra sociedad. Aprender a aprender en un mundo virtual, a discernir, depurar y asimilar lo auténtico entre tanta maraña informática no es fácil cuando lo que se nos presenta en lo virtual tiene carácter de realidad. Lo auténtico es un valor dado a lo que no ha sido manipulado por la información dispuesta en la red. El hecho es lograr la tan anhelada emancipación y liberación, sin caer en el embeleco virtual, es decir, saber aprovechar, en forma positiva, lo que se nos presenta en la imagen virtual del mundo contemporáneo.

Lista de referencias

- Baudrillard, Jean. ¿Por qué no todo ha desaparecido ya? Trad. Gabriela Villalba. Buenos Aires, Argentina: Libros del Zorzal, 2009.
- _____. *La sociedad de consumo*. Trad. Alcira Bixio. Madrid: Siglo XXI, 2009.
- _____. *La ilusión vital*. Trad. Alberto Jiménez Rioja. Buenos Aires: Siglo XXI, 2002.
- _____. *Cultura y simulacro*. Trad. Pedro Rovira. Barcelona: Kairos, 1978.
- Castells, Manuel. *La era de la información. La sociedad red. Volumen 1 y 2*. Trad. Carmen Martínez Gimeno. México: Siglo Veintiuno Editores, 2006.
- _____. *Comunicación y poder*. Trad. María Hernández. Madrid: Alianza, 2009.
- _____. *La galaxia Internet. Reflexiones sobre Internet, empresa y sociedad*. Trad. Raúl Quintana. España: Areté. 2001.
- Habermas, J. *El discurso filosófico de la modernidad*. Madrid: Taurus, 1993.
- Levy, Pierre. ¿Qué es lo virtual? Trad. Diego Levis. Barcelona: Paidós, 1999.
- Lyotard, Jean-François. *La condición posmoderna*. Trad. Mariano Antolín Rato. Madrid: Cátedra, 1989.
- Méndez, Javier. “¿Homo ciber-informaticus? Reflexiones introductorias para el debate ético-político sobre las nuevas tecnologías”. *Signo y pensamiento*. 19, 36, (2000): p.119-117.
- Vattimo, Gianni et al. *El reverso de la diferencia: identidad y política*. Caracas Nueva Sociedad. 2000.