



Profr. Juan Gerardo Brito. **Comunidades Virtuales**

"Hay que alcanzar la exaltación verdadera, para lograrlo, hay que ser serenos, sin prisas, estudiar, trabajar y disciplinarse"

4to. semestre grupo: ____ **Turno:** _____ **Máquina No.:** _____ **Fecha:** _____

Alumno: _____

Presencial 29 Comunidades Virtuales 1 hora. <https://www.jgbb.com.mx/>

Buenas Tardes / días

Del siguiente texto realiza un resumen de su contenido y proporciona el punto de vista del resumen que realizaste.

La nueva dimensión social/relacional y cultural de las "comunidades virtuales" II

Internet, más que una tecnología de comunicación, va constituyéndose en la tecnología de representación por excelencia del nuevo siglo. La inicial construcción ficcional del yo está siendo sustituida allí por la reconstrucción y el reconocimiento del sujeto en sus prácticas virtuales.

Las nuevas formas de representación simbólica que están surgiendo en el espacio virtual de Internet están dando lugar a nuevas formas de privacidad, de identidad personal y colectiva y, en suma, a nuevas relaciones sociales como pone manifiesto la utilización de espacios o comunidades virtuales tales como Youtube, Myspace, Hi5 o Facebook. Por ello lo virtual y lo real no deben ser entendidas como dos categorías opuestas ya que la cultura digital es en gran medida una extensión del concepto de cultura, donde lo virtual efectivamente propone "otra" experiencia y otro análisis de lo real que nos obliga a una mejor comprensión de los lazos y nudos que enlazan las realidades y las apariencias, las ilusiones y los síntomas, las imágenes y los modelos. Lo virtual no sustituye a lo real sino que lo representa, es un laboratorio de experimentación ontológica que nos obliga a renunciar al apoyo de las apariencias y nos vuelve cazadores de lo real en bosques de símbolos (Quéau, 1995: 79).

Por tanto, consideramos que no es posible separar tecnología, cultura y sociedad como actores autónomos e independientes, puesto que esto significaría entender lo humano independientemente de su entorno material y de los signos e imágenes que dan sentido a su vida y a su mundo. "Por lo mismo, no se puede separar el mundo material y aún menos su parte artificial de las ideas a través de las que los objetos técnicos son concebidos y utilizados, ni de los humanos que los inventan, los producen y se sirven de ellos" (Lévy, 2007: 6). La línea que divide los mundos reales de las realidades virtuales tiende a difuminarse con los avances de las capacidades de simulación que nos ofrece la tecnología y su respectiva apropiación por parte de los sujetos, provocando nuevos imaginarios y ofreciendo espacios a nuevas experiencias que no serían posibles sin los adelantos tecnológicos. En este sentido definir la denominada "cibercultura" implica entender cómo ciertas prácticas se han naturalizado en la cultura popular a través de la representación simbólica y las nuevas formas de comunicación que los individuos experimentan a través las "comunidades virtuales". De hecho tal y como señala Turkle, los computadores por sí solos no tendrían valor alguno si no fuera por las representaciones culturales y relaciones a las que dan lugar a través del uso que los individuos hacen de ellos: "Los ordenadores no se estarían convirtiendo en unos objetos culturalmente poderosos si la gente no se enamorara de sus máquinas y de las ideas que las máquinas comportan" (Turkle, 1997: 63).