

LIDERAZGO EN DISYUNCIÓN:

INCIDENCIA RECÍPROCA ENTRE LO VIRTUAL Y MATERIAL EN EL ESCENARIO DE LO POLÍTICO. UN ACERCAMIENTO AL CASO CONSIDERANDO SU SENTIDO ONTOLÓGICO, LA RAZÓN TÉCNICA-DIGITAL, SUS ALCANCES Y POSIBLES EN LA TRANSFORMACIÓN DE LA REALIDAD MATERIAL

Por: WILMER JORDÁN FLORES ARÉVALO

09/03/10

Resumen

El presente documento busca abordar cuestiones vinculadas al conjunto que relaciona el plano de lo virtual y el plano de lo material, dentro del espacio de lo político. Siendo un estudio de acercamiento, explora algunos temas conexos a la problemática de cómo puede entenderse la construcción del Ser individual y colectivo en, y entre, ambos planos. El planteamiento se circunscribe como punto focal de entendimiento crítico de la razón instrumental, su materialidad y virtualidad reflejadas en la esfera de sus límites y su diferenciación, así como en el ánimo de contraponerlos a planteamientos de orden ideológicos-políticos. Todo este escenario se observa con la finalidad de instrumentar una posible mirada de esta problemática en un ámbito determinado: el estudiantado universitario y la compaginación de ambos planos en el desarrollo de la vida política, de su sentido de colectividad.

Palabras Claves: plano virtual, plano material, espacio político, Ser individual, Ser social, cyborg, ciberespacio, ciberontología, estudiantes universitarios, ideología.

1. BREVE EXPOSICIÓN DE LA TEMÁTICA

El desarrollo de la técnica y la tecnología relacionada al manejo de la información y la comunicación ha presenciado el surgimiento de espacios que hasta hace una década atrás el hombre no podía prever. Una manifestación de ello lo constituye la formación de “redes sociales” (Lozares, 1996: 103-126) en el ámbito de lo que acá denominaremos *plano virtual*, que impone nuevas formas de construcción de la existencia llevando consigo el surgimiento de elementos que condicionan nuestra interpretación sobre los escenarios de la realidad.

Aunque podemos rastrear antecedentes de estos tópicos entretrejiéndose en el discurso que ha revoloteado las ideas de la modernidad, creando un territorio que en algunos aspectos se ha mostrado como complemento del *plano material*, incluso como su instrumento de extensión, y en otros como su contraposición; determinadas instancias de estos asuntos nos remiten a recintos de carácter específicamente ontológicos, ya que precisa el trato en ciertos componentes desde las problemáticas del Ser, de un Ser que se transforma en, y ante, esta nueva realidad; aspecto que en otrora había sido determinada solo dentro de la incidente materialidad de la existencia del hombre.

La virtualidad cibernética de la realidad pone de manifiesto algunos aspectos que se derivan de la mecánica que le ha formateado, en buena medida, por las cualidades de la técnica que le ha constituido: la tecnología digital (Rodríguez, 2004). Lo cierto es que la naturaleza de cada plano, virtual y material en su coexistencia, marca líneas de otra perspectiva que obliga a nuevas concepciones cuando, por ejemplo, surgen espacios que expresan el sentido individual y colectivo del hombre, poniendo en perspectiva lo que ello implica como espacio de naturaleza política; inicialmente calcados de su referencia en la existencia material, pero que empiezan a manifestarse en un sentido notable de diferenciación. Un ejemplo de ello: Facebook, Twitter, MySpace, Tuenti, entre otras, que proyectan parte de ese universo en esa otra realidad muy distinta a la *realidad material*.

La contraposición o complementariedad, según la vertiente analítica desde la que se observe, que puede concebirse de estos dos planos –material y virtual-, arroja una virtualidad y materialidad del Ser, lo que asienta la problemática dentro de la inscripción ontológica que amerita su entendimiento. Por lo tanto, podemos definir a grandes rasgos el ámbito de lo desea abordarse expresándolo como: una ontología¹ de lo virtual-material en los escenarios aperturados por las tecnologías de información y comunicación, observando el desarrollo de tales escenarios como espacios políticos.

Desde allí se hace pertinente que, partiendo de la experiencia de una ontología material como referencia histórica, nos preguntemos sobre: ¿Cómo es que se desarrolla esa concepción del Ser en el *plano virtual* y qué características posee en términos individuales y colectivos? Además, los subsiguientes aspectos; Si el espacio colectivo expresa por sí mismo su condición política: ¿Cómo se manifiesta el sentido de lo político en el *plano virtual*? ¿Qué dirección, sentido y función posee? ¿La política de ese *plano* se realiza dentro de su virtualidad como fin en sí mismo?; Si en la relación de los planos (virtual-material) se establecen incidencias (neutrales ó dominantes) de uno sobre el otro: ¿Cómo son las consecuentes afectaciones? ¿Se afectan recíprocamente? ¿Cuál tendencia es predominante en la actualidad? ¿De qué manera afecta a cada plano? ¿Cómo se manifiesta y transforma la realidad totalizante, como sumatoria de las dos realidades, en la existencia del Ser en su sentido individual y colectivo?; Por lo tanto: ¿Es posible que se generen superposiciones disímiles en las realidades de ambos planos que desemboquen en la construcción disociada de una realidad totalizadora? ¿Es posible que la escisión de un plano sobre el otro genere un Ser escindido e incapaz del reconocimiento de su realidad total? ¿Se puede generar una totalidad real enajenada en el ámbito de ambas realidades?; Así como: ¿Se genera una nueva territorialidad en escisión entre ambos *planos*? ¿Es posible que la virtualización del *plano material* conlleve a una concepción materialista no entendida desde la transformación que impone el sujeto histórico materialista?; En consecuencia: ¿Qué sentido político puede tener este contexto en el desarrollo proyectivo del hombre como Ser allí (Heidegger)? ¿Cómo se dirime lo público, la participación, lo político, el liderazgo, entre otros aspectos, en sus posibles

¹ Entendiendo el término en su acepción que indica a la disciplinaria que centra su atención el estudio del Ser. Sugerimos dos referencias que consideramos fundamentales para el acercamiento a este ámbito, una y otra señaladas en la bibliografía al final del presente documento: el *Diccionario de Filosofía* de J. Ferrater Mora (2001), así como el *Diccionario Herder de Filosofía en CD-ROM*, de Cortés & Martínez (1996).

escenarios?; Por exponer algunas inquietudes que saltan a la vista de nuestra primera percepción.

Estas expectativas nos ponen frente a dimensiones considerables de un problema que en su conjunto resulta bastante amplio y complejo, por lo que amerita limitar y dar orden en su comienzo. En este sentido, pasamos a explicar las características específicas del presente documento y su inscripción dentro del ámbito totalizador de la problemática sobre lo virtual-material, como cuerpo que pudiera presentar hoy día características indivisibles.

2. ESTRUCTURA DE ABORDAJE, LÍMITES Y PROYECCIÓN

Aunque el abordaje general de un proyecto surgido de las inquietudes arriba mencionadas se asienta dentro de una ontología suscrita a los planos de la realidad virtual-material, en el presente documento cubrimos, como aspecto preliminar, algunas líneas que de la temática pueden desprenderse, partiendo de lo que un arqueológico documental mínimo sobre algunos de sus componentes puede arrojar. Buscamos con ello alcanzar la ubicación, el punto de desarrollo, sobre una parte que ese terreno temático presenta, esperando con ello obtener una perspectiva investigativa que en esta dirección pudiera constituirse.

La exploración inicial sobre fuentes documentales arrojó algunos elementos que encierran en sí mismos una conceptualización referencial de la problemática, que van delineando aspectos implícitos y que orientan inicialmente la búsqueda en el perímetro de una parte de los aspectos que hemos anunciado. Uno de los conceptos claves, desde donde comenzamos a ubicarnos, además de los preceptos ya subrayados (plano virtual, plano material, realidad total, etc.) son: cyborg, ciberespacio y ciberontología (Aguilar, 2002), aspectos en los que centramos nuestra búsqueda, debido a que en buena medida implican un esquema ontológico dentro del *plano virtual*. A partir de estos preceptos y conceptos nos ubicamos para delimitar una fachada de la problemática.

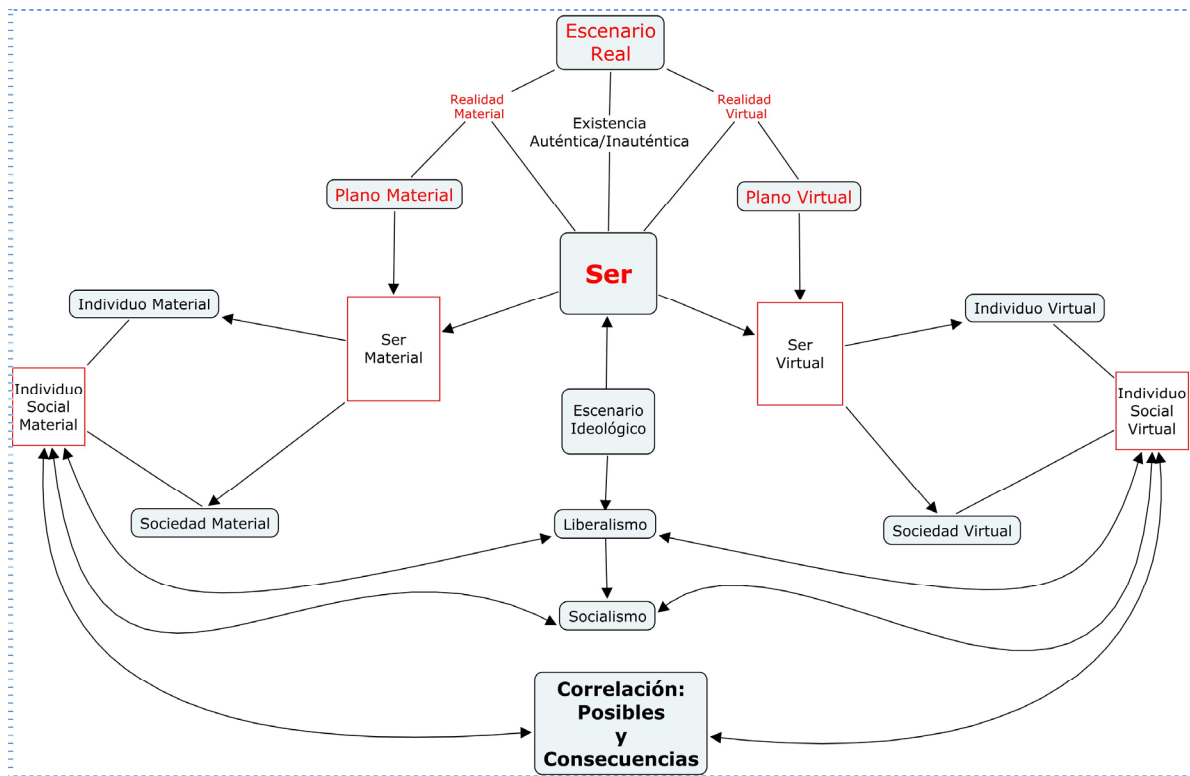
La proyección inicial de este abordaje sentimos puede preverse -en visión periférica, por supuesto- si contrastamos los resultados de la búsqueda correlacionada de asuntos ontológicos del plano virtual-material como espacio político volcado, por ejemplo, dentro del escenario estudiantil universitario y su organización política, a partir de ordenar el ámbito de lo virtual y material; se puede, luego, presentar en confrontación con los planteamientos de carácter ideológico (20 Tesis de Política de Enrique Dussel por ejemplo) y pretender con ello lograr una evaluación crítica sobre la incidencia de las TIC's en el desarrollo de la organización estudiantil del sector universitario, enfocando su efecto en el liderazgo transformador, y por lo tanto, observar su eficiencia instrumental en la realización proyectiva de una política estudiantil y su efecto en la materialidad de este contexto; Pudiéramos tratar de percibir consecuentemente la incidencia material real (de realización, patente) de los planteamientos de orden político emergentes dentro del sector estudiantil; El contexto de manejo de TIC's que suelen estar circunscritas a este escenario y su acoplamiento para cumplir funciones dentro del contexto de orden político estudiantil; También, ubicar el punto de posible disyunción entre el mundo virtual y su

manejo, ó su quiebre, en el ámbito material. Es decir, una vez entendido un perfil ontológico y la correlación entre un plano y otro, pudiéramos tratar de encontrar sus aciertos y contradicciones, partiendo del hecho de considerar la eficiencia en el desarrollo de un proyecto político-social determinado.

A partir de estos planteamientos, y considerando aun la generalidad del problema, consideramos tres aspectos que pueden constituir áreas de apoyo teórico y metodológico del abordaje: el ámbito materialista-histórico, un ámbito ratio-técnico, y un ámbito dialéctico-crítico; los cuales pueden determinar una forma de desarrollo posterior a la presente fase exploratoria, y puede orientar el ánimo de la actual búsqueda.

3. MAPA DE CONCEPTOS

La relación básica de conceptos que en el actual momento se insertan dentro de perspectiva que se aborda, incluye los siguientes elementos muy a grandes rasgos, que consideramos desde luego como una formulación preliminar, y en la que abordaremos solo una parte:



Fuente: Elaboración propia.²

² Es de hacer notar que esta representación gráfica de las ideas y conceptos asociados en el presente documento, intenta una aproximación de carácter enunciativo y proyectivo de la diversidad de aspectos que pudieran ser desarrollados. Resaltamos que nuestra atención será enfocada en los elementos que se muestran con letras en color rojo, aclarando así mismo que no pretendemos más que abordar algunos factores que por ahora atrapan nuestra atención de ellos, los cuales ya de por sí se inscriben dentro de una totalidad bastante compleja, multidimensional, que el gráfico hace evidente.

4. RELACIÓN DOCUMENTAL ABORDADA

“Inundados de prótesis tecnológicas, queremos adaptar el mundo a nuestro tamaño y ponerlo a nuestro alcance, violar las leyes del espacio y del tiempo, la tridimensionalidad que nos limita y habita. Igual a un laboratorio metafísico (Piscitelli, 1995,107), este paradigma digital deconstruye la realidad del ser y el estar: a través de él soy y estoy donde deseo estar, soy lo múltiple: múltiples identidades cuantas veces quiera ser, generando así una lógica del simulacro, una ciber-identidad, una ciber-ontología. (Carlos Fajardo. Hacia una Estética de la Cibercultura, en <http://www.observacionesfilosoficas.net/esteticacibercultura.htm>, 02-03-10)

El abordaje de la temática y subtemáticas asociadas arroja una rica diversidad de material que se presenta con características particulares. Lo más resaltante es que el ámbito conceptual de la problemática muestra una amplia preocupación que se desarrolla en ámbitos que legitiman la consolidación de sus planteamientos, pero que suceden sobre todo dentro de espacios de publicaciones de revistas especializadas, en su mayoría no asociadas directamente al terreno académico; terreno, este último señalado, que suele considerarse como el ámbito fundamentalmente legitimador del conocimiento “científico”. Es de considerar, a propósito, que una mirada de la problemática pone de manifiesto hendiduras en la mecánica de legitimación del saber, como una paradoja anclada a la dinámica del conocer como problema, puesto que se mantiene implícita, al menos en algunas de sus vertientes más críticas, estas cuestiones inscritas dentro de la visión constitutiva que la modernidad ha generado, identificándolo como parte de sus procesos metabólicos para su sostenimiento; así como también se hace evidente un intento de deslegitimación de otros espacios.

Por lo tanto, es menester que adelantemos la insuficiencia de abordaje de estos problemas en las plazas de lo académicamente aceptado, aunque se hace palpable su presencia mediante temáticas colaterales, que proponen aspectos no centrales de estos asuntos; lo cual es, a nuestro entender, parte de las consecuencias de la misma sistematización legitimante del conocimiento, que inscribe las cuestiones de orden filosófico fuera de los problemas de la demostración fundamentalista del positivismo lógico.³

Presentamos entonces en poco espacio expositivo, mediante el carácter meramente enunciativo que denota lo necesario, lo adelantado al respecto de acuerdo a dos frentes que introducen lo que consideramos de mayor relevancia entre los grandes grupos de planteamientos asociados, acotando dos autores relevantes para nuestro caso.

Planteamientos de carácter filosóficos.

Dentro de las perspectivas filosóficas encontramos la referencia fundamental de Rosa María Rodríguez Magda,⁴ quien define los aspectos centrales relacionadas a los problemas de lo que denomina *razón digital*, que a su vez delimita como “la que actúa a través de una nueva forma de comunicar y utilizar el saber en la sociedad digital” (Rodríguez, 2004), aduciendo

³ Nos referimos con ello a las formas de conocimiento que no responden a la perspectiva dominante del llamado “Círculo de Viena” fundamentado en el *principio de verificación* (Cortés & Martínez, 1996: positivismo lógico), que influyó notablemente en la construcción del llamado conocimiento científico; quintaesencia, además a nuestro entender, del carácter verdadero del conocimiento aceptado en la cultura de la modernidad.

⁴ Catedrática, escritora, filósofa y crítico literario, regularmente profesora invitada por varias universidades reconocidas internacionalmente, autora de una amplia producción intelectual sobre filosofía y temáticas feministas.

sobre dicha razón una “diferente manera de percibir el mundo”... que en consecuencia va “generando una ciberontología” (*ibíd.*).

A partir de su ponencia en el curso "Cultura digital y ciudadanía" en la Universidad Autónoma de Madrid con título *Hacia una crítica de la Razón Digital* (2004), Rosa María Rodríguez Magda plantea los aspectos fundamentales a ser definidos en caso de tratar el tema que relaciona el mundo de la razón y el ámbito digital, que pasamos a esquematizar de la siguiente forma.

- Sociedad digital: “aquella que está determinada por las tecnologías de la información y del conocimiento (TICs)”
- Digitalismo: “la ideología que la sustenta”
- Ciberontología: “la visión metafísica que crea un distinto mapa ontológico, donde a la tradicional división entre entes y entes de razón, se le añade una tercera especie: el ente virtual, que siendo de razón, ostenta una modificada categoría óptica”

Estableciendo las características consecuentes que, en la confluencia de estas tres definiciones, se constituyen en razón técnica que describe a partir de los siguientes planteamientos:

- La referencia de este ente no es la materia, ni la esencia, pero en cuanto genera una nueva estructura de realidad - la realidad virtual-, adquiere una presencia perceptible, cuya esencia es el código, esto es: el logos, dispositivo por medio del cual el mundo inteligible se hace mundo sensible sin ser por ello material. (*ibíd.*)
- Nos adentramos en una metafísica de la presencia que no remite a la sustancialidad, sino que se nos revela como una efectiva fenomenología de la ausencia. Ausencia de materialidad, de sustancia. Por primera vez lo que es, lo que cuenta, no tiene necesariamente por qué existir, en el sentido tradicional del término. (*ibíd.*)
- Se ahonda en una fractura entre el ser y el existir, mucho más profunda de lo que podía deducirse de cualquier idealismo precedente, pues si bien hasta ahora podíamos, según diversas corrientes, pensar en determinados entes de razón sólo accesibles al intelecto, su característica definitoria la constituía el que éstos no eran susceptibles de una fenomenología, de una percepción sensible, toda percepción sensible estaba ligada a lo empírico. El ente virtual, repito, resulta perceptible sensiblemente sin que sea empírico y es aunque no exista. (*ibíd.*)

El contexto de estas problemáticas inserta, a propósito del texto desarrollado por Rosa María Rodríguez Magda, un perímetro que establece en sus márgenes acotaciones como: Conocimiento a priori, empírico y virtual; Espacio; Ciberespacio; Tiempo; Fenómeno y nóumeno; Realidad virtual; El sujeto; Comunidad. Desarrollando en cada punto una discursiva de carácter kantiana sobre la manera de abordar una visión crítica de ellos, en una especie de paralelismo entre la razón pura de Kant y una visión de esa razón digital que quiere abordar.⁵

La particularidad de este trabajo nos permite entender lo impostergable que resulta un abordaje del carácter ontológico de la problemática que nos ocupa, puesto que, si

⁵ Otro texto de la misma autora denominado *Los caprichos del vacío: entre la fenomenología de la ausencia y la metafísica de la simulación*, publicado en la Revista Observaciones Filosóficas (Nº 8 / 2009), introduce aspectos complementarios, vistos desde la perspectiva estética y de los problemas del arte.

bien, el desarrollo de la concepción materialista nos ha permitido construir una ontología material, inscrita fundamentalmente en los aportes de Marx y las filosofías consecuentes a sus planteamientos, por supuesto reconociendo el valor de las ideas de carácter materialistas precedentes, explicando cómo la materialidad condiciona la manifestación del ser en su condición de sujeto histórico; es decir, de sujeto que construye la historia a partir de lo que sus condiciones materiales le plantea y que puede, o no, transformar.

En el caso del ciberespacio, donde ocurre el aquello que queremos abordar en esta exploración, no hay materialidad; sin embargo, uno de los aspectos que queda en resonancia nos hace preguntar si la condición cibernética de la virtualidad puede, desligada de la materialidad, construir una versión de la historia que incida en la realidad totalizante de la vida individual-social del hombre, constituyendo un sujeto capaz de transformar sus condiciones materiales; por lo tanto: ¿En qué medida la virtualidad, en su acepción de espacio político, de sumatoria de individuos virtuales en asociación colectiva, pudiera incidir efectivamente en la construcción transformadora del mundo?

Planteamientos de carácter sociológicos.

Una de las vertientes emergentes considera la importancia del surgimiento del concepto Cyborg (Aguilar, 2002), como concepto límite que desborda las relaciones tradicionalmente consideradas entre el hombre-cultura-naturaleza, en la medida que el ser humano ha construido desde la técnica una nueva naturaleza en el escenario virtual: **el hombre cibernético**. Dicho escenario coloca al cibernauta en una condición que “prescinde de la presencia y reivindica al ente sin Ser-allí” (Aguilar, 2002),⁶ colocando la problemática en otra esfera de las relaciones hombre-tecnología-sociedad, que constituye el epicentro desde donde debe ser reflexionada la problemática según el autor señalado.

Por supuesto es de hacer entender que los planteamientos formulados se suscriben al abordaje de temáticas de la postmodernidad, de la crítica a la modernidad, entre otras asociadas, que describen una crisis que afecta los patrones de los valores ontológicos tradicionalmente de orden material, que transfiere a la desterritorialización, las posibilidades de una identidad no-idéntica al ser material, al menos no necesariamente. Por lo tanto “El ser trascendente es hoy un ser transhumano, un individuo que ya no necesita la tecnología sino que la desea como implementación simbiótica que lo haga ir más allá de sí mismo” (Aguilar, 2002: 3). Así, se inscriben dentro de esta perspectiva algunos elementos que trasvasan de forma complementaria la problemática, mediante conceptos que delinean el carácter inmaterial del ciberespacio: la deslocalización y la trashumancia. De esta manera emerge en su sentido conceptual el ciberespacio como no-lugar, en el que ocurren circunstancias exceptuadas de los preceptos categoriales apriorísticos kantianos, sin tiempo ni espacio.

⁶ Clara alusión al pensamiento heideggeriano, al daisen.

Bajo estas premisas la concepción de una sociedad del ciberespacio obliga la atención sobre sus propias definiciones, ya que el orden ontológico de estas temáticas desregulan, al menos, el sentido usual de la materialidad territorial; aspectos que degeneran las relaciones de ser-allí y de sujeto histórico.

En consecuencia, la inquietud que nos lleva a insertar esta perspectiva radica en la condición fracturada que desde la construcción del sujeto individual y social puede derivarse, en superposición directa y antitética entre los planos virtual y material. Si bien es cierto que los planteamientos formulados en este ámbito se han desarrollado dentro de un esquema inicial de definiciones, como por ejemplo la Teoría del Actor-Red (Latour, 2005)⁷, también es cierto que muchos de sus preceptos implican potencialmente la formulación de una interface que amerita una nueva lectura del ser. En este sentido, hablamos de una historia en construcción que se encuentra en sus inicios.

Por lo pronto, la simulación es la escenografía de una ilusión, incluso de una suposición de orden y de poder cuyo slogan sería "tomad vuestros deseos por la realidad" (Baudrillard, 1993,51). Como prolongación metafísica del deseo se pretende con ella producir y controlar la realidad física, realizar hiperrealismos los más parecidos a lo que está allí viviendo cotidianamente. (Carlos Fajardo. Hacia una Estética de la Cibercultura, en <http://www.observacionesfilosoficas.net/esticacibercultura.htm>, 02-03-10)

5. UN PUNTO SUSPENSIVO

Resulta finalmente indefectible que hagamos una somera reflexión que sintetice los contenidos tratados y los supeditemos a la problemática central de esta exploración, incluyendo el contraste de sus resultados con las preocupaciones que dieron pie a esta búsqueda.

Particularmente consideramos, como precepto, que la contraposición lugar/no-lugar, entre las tantas otras que surgen del dilema dialéctico material-virtual, no puede más que generar una dislocación que se manifiesta de forma recíproca en la manera como el fenómeno material incide en lo virtual y viceversa. Creemos que existe un lugar de disyunción en el que no se corresponden ni se complementan la razón-material y la razón-digital, y que los espacios -individuales ó colectivos que presentan- muestran un punto de quiebre que imposibilita una síntesis no afectada por la condición dialéctica de sus contradicciones. Lograr una síntesis arroja inevitablemente un descalabro de las estructuras ontológicas de una a favor de la otra, lo cual llevaría a pensar: ¿Resulta manejable el desarrollo metodológico de un orden que nos permita calcular el punto de quiebre entre lo virtual y lo material?; es decir, por ejemplo: ¿La eficiente manifestación participativa de las llamadas "redes-sociales" del ciberespacio pueden entenderse en su dimensión material? Si no es así ¿Cuál es el punto de quiebre entre una realidad y la otra que permita una correlación de ambos espacios como escenario político para la participación?

⁷ Que considera inviable la disociación *hombre (cultura)-naturaleza*, o cualquier otra con estas características dicotómicas, como un artificio ineficiente para explicar la condición del ser en nuestro tiempo.

Por lo demás, esta breve exploración plantea una temática de reciente interés y que se muestra en estado de apertura y en perspectiva de su multidimensionalidad. Nuestro alcance muestra una fachada elemental de la problemática. Consideramos que su profunda complejidad amerita un amplio tratamiento y abordaje, que se desarrolle en ámbitos de la praxis investigativa, mediante posturas que permitan una reflexión y crítica encausada en el estudio de casos específicos; y así, observar de forma detenida los factores que consecuentemente arroja la dinámica de estas temáticas.

A la luz de estos planteamientos pudiera, por ejemplo, abordarse la capacidad de transformación material de redes sociales virtuales, que se desarrollan dentro de ámbitos específicos y que hacen palpable su naturaleza política; tal como la que inicialmente nos sembró la inquietud del abordaje de la temática: El sector universitario y sus redes sociales como espacio para la participación política.

BIBLIOGRAFÍA

- Aguilar, Mayte (2002) "Ciberontología. Identidades fluidas en la era de la información". En *A Parte Rei* (N° 23) Barcelona, España.
- Baudrillard, Jean (1993) **Cultura y simulacro**. Barcelona: Ed. Kairós,
- Cortés Morató, Jordi & Antoni Martínez Riu (1996) **Diccionario de filosofía en CD-ROM**. Empresa Editorial Herder S.A., Barcelona.
- Díaz, Montiel, Zulay C. (2006) "La racionalidad comunicativa como episteme liberadora y crítica". En *Utopía y Praxis Latinoamericana* / Año 11. N° 32 (Enero-Marzo) Pp. 55-75. Revista Internacional de Filosofía Iberoamericana y Teoría Social / ISSN 1315-5216, CESA-FCES, Universidad del Zulia. Maracaibo-Venezuela.
- Dussel, Enrique (2006) **20 Tesis de Política**. Siglo XXI, México.
- Ferrater Mora, José (2001) **Diccionario de Filosofía**. Ariel Referencia, España.
- Jameson, Fredric (1995) **El posmodernismo o la lógica cultural del capitalismo avanzado**. Barcelona: Paidós.
- Kishore, Rajiv & otros (2004) Computational ontologies and information systems: I. Foundations. En *Communications of the Association for Information Systems*, Vol.14, Pp.158-183.
- Latour, Bruno (2005) **Reassembling the Social. An Introduction to Actor-Network-Theory**. Oxford: Oxford University Press.
- Lozares, Carlos (1996) "La teoría de las redes sociales". En *Papers*, N° 48, Pp.103-126, Universidad autónoma de Barcelona, Barcelona-España.
- Mihalache, Adrian (2002) "The Cyber Space –Time Continuum: Meaning and Metaphor. En *The Information Society*, 18:293-301, 2002.
- Pintos, Juan-Luis. (2005) "Comunicación, construcción de la realidad e imaginarios sociales". En *Utopía y Praxis Latinoamericana*, Año 10. N° 29 (Abril-Junio), Pp. 37-65, Revista Internacional de Filosofía Iberoamericana y Teoría Social / ISSN 1315-5216, CESA-FACES, Universidad del Zulia. Maracaibo-Venezuela.
- Piscitelli, Alejandro (1995) **Las ciberculturas. En la era de las máquinas inteligentes**. Buenos Aires: Paidós.
- Retamozo, Martín. "Enrique Dussel: Hacia una Filosofía política de la Liberación. Notas en torno a 20 tesis de política". En *Utopía y Praxis Latinoamericana*, año 12. N° 36 (Enero-Marzo), Pp. 107-123, Revista Internacional de Filosofía Iberoamericana y Teoría Social / ISSN 1315-5216, CESA-FACES, Universidad del Zulia. Maracaibo-Venezuela, 2007.

Rodríguez M., Rosa María (2004) "Hacia una crítica de la razón digital". En *Debats*, N° 87, ISSN 0212-0585, Pp. 69-79.

OTRAS REFERENCIAS DOCUMENTALES

Shade, L. (1998). A Gendered Perspective on Access to the Information Infrastructure. *Information Society*, 14(1), 33-44. doi:10.1080/019722498128999.

Floridi, L. (2007). A Look into the Future Impact of ICT on Our Lives. *Information Society*, 23(1), 59-64. doi:10.1080/01972240601059094.

der Derian, J. (1999). A VIRTUAL THEORY OF GLOBAL POLITICS, MIMETIC WAR, AND THE SPECTRAL STATE. *Angelaki: Journal of the Theoretical Humanities*, 4(2), 53. Retrieved from Academic Search Complete database.

Lauro, S., & Embry, K. (2008). A Zombie Manifesto: The Nonhuman Condition in the Era of Advanced Capitalism. *boundary 2*, 35(1), 85-108. Retrieved from Academic Search Complete database.

Williams, S. (1993). ABJECTION AND ANTHROPOLOGICAL PRAXIS. *Anthropological Quarterly*, 66(2), 67-75. Retrieved from Academic Search Complete database.

Stewart, K., & Harding, S. (1999). Bad endings: American apocalypse. *Annual Review of Anthropology*, 28(1), 285. Retrieved from Academic Search Complete database.

Masters, C. (2005). Bodies of technology. *International Feminist Journal of Politics*, 7(1), 112-132. doi:10.1080/1461674042000324718.

Roderick, I. (2001). Bodies, Materials, Practice: Habiting Space and the Representational Limits of Latour's Semiotics of Assemblies. *Social Semiotics*, 11(3), 343. Retrieved from Academic Search Complete database.

Taylor, C. (2003). Cities, codes and cyborgs in Carmen Boullosa's *ceilos de la tierra*. *Bulletin of Spanish Studies*, 80(4), 477. Retrieved from Academic Search Complete database.

Turkle, S. (1997). Computational Technologies and Images of the Self. *Social Research*, 64(3), 1093-1111. Retrieved from Academic Search Complete database.

Bainbridge, W. (2007). Converging Technologies and Human Destiny. *Journal of Medicine & Philosophy*, 32(3), 197-216. doi:10.1080/03605310701396968.

Mookerjea, S. (2007). Cultural Studies with Multitudes: Immanence and the Multicultural Commons. *Review of Education, Pedagogy & Cultural Studies*, 29(2/3), 261-305. doi:10.1080/10714410701199405.

TRIGO, A. (2003). Cyber nation (Or, La Patria Cibernetica) 1 *. *Journal of Latin American Cultural Studies* (13569325), 12(1), 95. Retrieved from Academic Search Complete database.

Terranova, T. (1999). CYBERMATERIAL. *Science as Culture*, 8(3), 389. Retrieved from Academic Search Complete database.

Adams, P. (1997). Cyberspace and virtual places. *Geographical Review*, 87(2), 155. Retrieved from Academic Search Complete database.

Cohen, J. (2007). CYBERSPACE AS/AND SPACE. *Columbia Law Review*, 107(1), 210-256. Retrieved from Academic Search Complete database.

Krautwurst, U. (2007). Cyborg Anthropology and/as Endocolonisation. *Culture, Theory & Critique*, 48(2), 139-160. doi:10.1080/14735780701723090.

Potts, A. (2005). Cyborg masculinity in the Viagra era. *Sexualities, Evolution & Gender*, 7(1), 3-16. doi:10.1080/14616660500111081.

- O'Sullivan, J. (2003). Cyborg or Goddess: Postmodernism and its Others in John Fowles's *Mantissa*. *College Literature*, 30(3), 109. Retrieved from Academic Search Complete database.
- Carrette, J. (2004). Cyborg Politics and Economic Realities: Reflections on Elaine Graham's Representations of the Post/Human. *Theology & Sexuality: The Journal of the Institute for the Study of Christianity & Sexuality*, 10(2), 45-55. Retrieved from Academic Search Complete database.
- Tomlinson, B. (1999). Dead Technology. *Style*, 33(2), 316. Retrieved from Academic Search Complete database.
- McDONALD, L. (2002). Digital Editing as Cultural Practice. *Emergences: Journal for the Study of Media & Composite Cultures*, 12(2), 235. Retrieved from Academic Search Complete database.
- Bowker, N., & Tuffin, K. (2002). Disability Discourses for Online Identities. *Disability & Society*, 17(3), 327-344. doi:10.1080/09687590220139883.
- Jöns, H. (2006). Dynamic hybrids and the geographies of technoscience: discussing conceptual resources beyond the human/non-human binary. *Social & Cultural Geography*, 7(4), 559-580. doi:10.1080/14649360600825703.
- Bogard, W. (2008). Empire of the living dead. *Mortality*, 13(2), 187-200. doi:10.1080/13576270801954377.
- Hoogland, R. (2002). Fact and Fantasy: the body of desire in the age of posthumanism. (pp. 213-231). Routledge. doi:10.1080/0958923022000021296.
- Mikropoulos, T., & Strouboulis, V. (2004). Factors That Influence Presence in Educational Virtual Environments. *CyberPsychology & Behavior*, 7(5), 582-591. doi:10.1089/1094931042403109.
- Mehaffy, M. (2000). Fetal Attractions: The Limit of Cyborg Theory. *Women's Studies*, 29(2), 177. Retrieved from Academic Search Complete database.
- Berglund, E. (2008). FOREST, FLOWS AND IDENTITIES IN FINLAND'S INFORMATION SOCIETY. *Cultural Studies*, 22(3/4), 412-430. doi:10.1080/09502380802012542.
- Scott-Dixon, K. (2005). From Digital Binary to Analog Continuum. *Frontiers: A Journal of Women Studies*, 26(1), 24-42. Retrieved from Academic Search Complete database.
- Braester, Y. (2004). From Real Time to Virtual Reality: Chinese cinema in the Internet age. *Journal of Contemporary China*, 13(38), 89-104. doi:10.1080/1067056032000151355.
- Boyer, K., & England, K. (2008). Gender, work and technology in the information workplace: from typewriters to ATMs. *Social & Cultural Geography*, 9(3), 241-256. doi:10.1080/14649360801990462.
- Gille, Z., & Ó Riain, S. (2002). GLOBAL ETHNOGRAPHY. *Annual Review of Sociology*, 28(1), 271-295. doi:10.1146/annurev.soc.28.110601.140945.
- Williams, R. (2007). "I Like Machines": Boris Artzybasheff's Machine Aesthetic and the Ends of Cyborg Culture. *Interdisciplinary Humanities*, 24(1), 120-142. Retrieved from Academic Search Complete database.
- Cerulo, K. (1997). IDENTITY CONSTRUCTION: New Issues, New Directions. *Annual Review of Sociology*, 23(1), 385. Retrieved from Academic Search Complete database.
- Papadopoulos, D. (2008). In the ruins of representation: Identity, individuality, subjectification. *British Journal of Social Psychology*, 47(1), 139-165. doi:10.1348/014466607X187037.
- Hight, C. (2004). Inertia and interiority: 24 as a case study of the televisual metropolis. *Journal of Architecture*, 9(3), 369-383. doi:10.1080/13602360412331296161.
- Hemmings, C. (2005). INVOKING AFFECT: Cultural theory and the ontological turn. *Cultural Studies*, 19(5), 548-567. doi:10.1080/09502380500365473.
- Clapp, J. (2003). "It was the city killed the beast:" nature, technophobia, and the Cinema of the urban future. *Journal of Urban Technology*, 10(3), 1-18. doi:10.1080/1063073032000175381.

- Gale, K., Wheeler, S., & Kelly, P. (2007). LEARNING IN CYBERSPACE: An Examination of Changes in Professional Identity and Practice Style in an Online Problem- Based Learning Environment. *Quarterly Review of Distance Education*, 8(4), 297-307. Retrieved from Academic Search Complete database.
- Armitage, J. (1999). MACHINIC MODULATIONS: new cultural theory & technopolitics. *Angelaki: Journal of the Theoretical Humanities*, 4(2), 1. Retrieved from Academic Search Complete database.
- Otter, C. (2007). MAKING LIBERAL OBJECTS. *Cultural Studies*, 21(4/5), 570-590. doi:10.1080/09502380701278962.
- Olsen, B. (2003). Material culture after text: re-membering things. *Norwegian Archaeological Review*, 36(2), 87-104. doi:10.1080/00293650310000650.
- Shah, N. (2008). Material cyborgs; asserted boundaries. *European Journal of English Studies*, 12(2), 211-225. doi:10.1080/13825570802151504.
- Clark, A. (2006). Material Symbols. *Philosophical Psychology*, 19(3), 291-307. doi:10.1080/09515080600689872.
- Whatmore, S. (2006). Materialist returns: practising cultural geography in and for a more-than-human world. *Cultural Geographies*, 13(4), 600-609. doi:10.1191/1474474006cgj3770a.
- Milic, E. (2006). New Languages and New Consumers: Changing Italian Media-Scapes. *Journal of Urban Technology*, 13(3), 139-147. doi:10.1080/10630730601146102.
- Aurigi, A. (2006). New Technologies, Same Dilemmas: Policy and Design Issues for the Augmented City. *Journal of Urban Technology*, 13(3), 5-28. doi:10.1080/10630730601145989.
- Madge, C., & O'Connor, H. (2006). Parenting gone wired: empowerment of new mothers on the internet?. *Social & Cultural Geography*, 7(2), 199-220. doi:10.1080/14649360600600528.
- DeLashmutt, M. (2006). Perspectives on Techno-science and Human Nature. *Zygon: Journal of Religion & Science*, 41(2), 267-287. Retrieved from Academic Search Complete database.
- Anderson, R. H., Bikson, T. K., Law, S. L., Mitchell, B. M. 1995. Universal access to e-mail: Feasibility and societal implications. Santa Monica, CA: The Rand Corporation. URL: <http://www.rand.org/publications/MR/MR650/>
- Balka, E. 1997. Participatory design in women's organizations: The social world of organizational structure and the gendered nature of expertise. *Gender, Work and Organizations* 4(2):99-115.
- Balka, E., and Doucette, L. July 26, 1994. The accessibility of computers to organizations serving women in the province of Newfoundland: Preliminary study results. *Electronic Journal of Virtual Culture* 2(3). URL:[http://www.inform.umd.edu/Educational-Resources/AcademicResourcesByTopic/WomensStudies/Computing/Articles + ResearchPapers/ArachnetJournal/balka](http://www.inform.umd.edu/Educational-Resources/AcademicResourcesByTopic/WomensStudies/Computing/Articles+ResearchPapers/ArachnetJournal/balka)
- Barber, B. 1995. *Jihad vs. McWorld*. N.Y.: Times Books.
- Bell, V., and de La Rue, D. 1995. Gender harassment on the Internet. Georgia State University College of Law. URL: http://www.gsu.edu/~lawppw/lawand_papers/harass.html
- Benston, M. L. 1989. Feminism and system design: Questions of control. In *The effects of feminist approaches on research methodologies*, pp. 205-223. Waterloo, Ont.: Wilfrid Laurier University Press.
- Berg, A. J. 1994a. Technological flexibility: Bringing gender into technology (or was it the other way around?). In *Bringing technology home: Gender and technology in a changing Europe*, ed. Cynthia Cockburn and Ruza Furst Dilic. pp. 94--110. Buckingham, PA: Open University Press.
- Berg, A. J. 1994b. A gendered socio-technical construction: The smart home in *Bringing technology home: Gender and technology in a changing Europe*, ed. Cynthia Cockburn and Ruza Furst Dilic. pp. 165-180. Buckingham, PA: Open University Press.
- Bodker, S., and Greenbaum, J. 1993. Design of information systems: Things versus people. In *Gendered by design: Information technology and office systems*, eds. E. Green, J. Owen, D. Pain. pp. 53-63. London; Washington, D.C.: Taylor & Francis.

- Borowy, J., and Johnson, T. 1995. Unions confront work reorganization and the rise of precarious employment: Home-based work in the garment industry and federal public service. In *Re-Shaping work: Union responses to technological change*, eds. C. Schenk and J. Anderson. pp. 29-47. Don Mills, ON: Ontario Federation of Labour, Technology Adjustment Research Programme.
- Brail, S. 1996. The price of admission: Harassment and free speech in the wild, wild west, in *Wired women: Gender and new realities in cyberspace*, ed. Cherny and Weise. pp. 141-157. Seattle, WA: Seal Press.
- Cauley, L. July 24, 1995. Phone giants discover the interactive path is full of obstacles. *The Wall Street Journal*: A1.
- Clement, A., and Shade, L. R. 1996. What do we mean by 'universal access?': Social perspectives in a Canadian context. Proceedings of INET96, Montreal, June 25-28, 1996. URL: <http://info.isoc.org/isoc/whatis/conferences/inet96/proceedings/f2/f2-1.htm>
- Cowan, R. S. 1983. *More work for mother: The ironies of household technology from the open hearth to the microwave*. NY: Basic Books.
- Coyle, K. 1996. How hard can it be? in *Wired women: Gender and new realities in cyberspace*, eds. L. Cherny and E. R. Weise. pp. 42-55. Seattle, WA: Seal Press.
- Dam, K., and Lin, H., eds. 1996. *Cryptography's role in securing the information society*. May 30 prepublication copy. Committee to Study National Cryptography Policy, Computer Science and Telecommunications Board, Commission on Physical Science, Mathematics and Applications, National Research Council. Washington, DC: National Academy Press.
- Dickinson, P., and Sciadas, G. 1996. Access to the information highway. Statistics Canada analytical paper series number 9, October.
- Fischer, C. S. 1992. *America calling: A social history of the telephone to 1940*. Berkeley: University of California Press.
- Franklin, U. 1990. *The real world of technology*. Montreal, Toronto: CBC Enterprises.
- Gadd, J. 1995. Where women stand now. *The Globe and Mail*: August 12 A5.
- Greenbaum, J. 1990. The head and the heart: Using gender analysis to study the social construction of computer systems. *Computers & Society* 20 (2):9-17.
- Herz, J. C. 1995. *Surfing on the Internet: A nethead's adventures on-line*. Boston, N.Y.: Little, Brown.
- IDRC Gender and Information Working Group. 1995. Information as a transformative tool. In *Missing links: Gender equity in science and technology for development*. Gender Working Group, United Nations Commission on Science and Technology for Development. pp. 267-293. Ottawa: International Development Research Centre.
- MacKinnon, C. A. 1995. Vindication and resistance: A response to the Carnegie Mellon study of pornography in cyberspace. *The Georgetown Law Journal* June:93.
- Martin, M. 1991. 'Hello, central?': Gender, technology, and culture in the formation of telephone systems. Montreal, McGill-Queen's University Press.
- Moyal, A. 1992. The gendered use of the telephone: A Australian case study. *Media, Culture and Society* 14:51-72.
- Oldfield, M. May/June 1995. Heaven or hell: Telework & self-employment. *Our Times*, 16:119.
- Oldfield, M. July 1991. The electronic cottage-boon or bane for mothers?: Observations from an empirical study of mothers doing clerical work on computers at home. Paper presented to the Fourth International Conference on Women, Work and Computerization, Helsinki, Finland.
- Rakow, L. F. 1992. *Gender on the line: Women, the telephone, and community life*. Urbana; Chicago: University of Illinois Press.
- Resnick, R. 1995. 1995 survey of women online. Interactive Publishing Alert. URL: <http://www.netcreations.com/ipa/women.htm>

- Schor, J. B. 1992. *The overworked American*. N.Y.: Basic Books.
- Shneiderman, B. January, 1995. The information superhighway: For the people. *Communications of the ACM* 38: 162.
- Schuler, D. 1996. *New community networks: Wired for change*. N.Y.: ACM Press/Addison-Wesley Publishing Company.
- Schuler, D., and Namioka, A. 1993. *Participatory design: Principles and practices*. Hillsdale, N.J.: Lawrence Erlbaum Associates, Publishers.
- Shade, L. R. 1997a. Using a gender-based analysis in developing a Canadian access strategy: Backgrounder report. Prepared for the Ad Hoc Committee for the Workshop on Access to the Information Highway, Faculty of Information Studies, University of Toronto, April 1997. URL: <http://www.fis.utoronto.ca/research/iprp/ua/gender/GenderBased.html>
- Shade, L. R. 1997b. *Gender and community in the social constitution of the Internet*. Montreal: Ph.D. Thesis, Graduate Program in Communications, McGill University.
- Shade, L. R. 1997c. Access to the Internet for women's groups across Canada in *Women, Work and Computerization: Spinning a Web from Past to Future*, eds. A. F. Grundy, D. Kohler, V. Oechtering, U. Petersen. pp. 113-122. Berlin: Springer. (Proceedings of the 6th International IFIP Conference, WG 9.1, May 24--27, 1997, Bonn, Germany).
- Shade, L. R. Winter 1996. Women, the world wide web, and issues of privacy. *Feminist Collections* 17(2) Winter 1996:33-35. URL: <http://www.library.wisc.edu/libraries/WomensStudies/fcshade.htm>
- Skrzeszewski, S., and Cubberley, M. 1995a. *Future knowledge: The report*. Toronto: The Coalition for Public Information/The Ontario Library Association. URL: <http://www.nlc-bnc.ca/documents/infopol/canada/cpi-fk.txt>
- Skrzeszewski, S., and Cubberley, M. March 28, 1995b. *Canada's public libraries and the information highway: A report prepared for Industry Canada*. Toronto: The Coalition for Public Information/The Ontario Library Association Statistics Canada, Women in Canada, Minister of Industry, 1995.
- Skrzeszewski, S., and Cubberley, M. December 6, 1995c. A response from Canada's Coalition for Public Information to Connection, community, content. URL: <http://www.canane.ca/cpiSpender.D.1995.Nattering> on the net: Women, power and cyberspace. Melbourne: Spinifex Press.
- Spigel, L. 1992. *Make room for TV: Television and the family ideal in postwar America*. Chicago: The University of Chicago Press. Statistics Canada. 1995. *Women in Canada*. Ottawa: Ministry of Industry.
- Suchman, L., and Jordan, B. 1989. Computerization and women's knowledge, in *Women, work and computerization: Forming new alliances*, ed. K. Tijdens, M. Jennings, I. Wagner, and M. Weggelaar. Amsterdam: Elsevier Science Publishers B.V.: 153-160.
- Tamblyn, C. 1994. She loves it, she loves it not: Women and technology. Proceedings of ISEA '94, Helsinki, Finland. URL: <http://www.uiah.fi/iseaw/www/artworks/96/96.html>
- Truckenbrod, J. 1994. Gender issues in the electronic arts inform the creation of new modes of computing. Proceedings of ISEA '94, Helsinki, Finland. URL: <http://www.uiah.fi/bookshop/isea-proc/high%26low/j/16.html>
- United States Advisory Council on the National Information Infrastructure. 1996. *A nation of opportunity: Final report*. URL: <http://www.benton.org/KickStart/nation.home.html>
- Wajcman, J. 1991. *Feminism confronts technology*. Cambridge, England: Polity Press.