

## Pensar en el ciberespacio: aproximación a una psicología de la cultura virtual

*Think about cyberspace: approach to a psychology of virtual culture*

**Zapata, César**

Universidad Autónoma de Santo Domingo, República Dominicana

[czapata73@uasd.edu.do](mailto:czapata73@uasd.edu.do)

Recibido: 2023/04/11

Aceptado: 2023/10/08

Publicado: 2023/11/20

### RESUMEN

Desde 1998 (Cfr. Baym, 1998) se ha discutido si las computadoras estaban destinadas a procesos comunicativos más allá del entorno empresarial; la psicología ha privilegiado la comunicación cara a cara incluso para los entornos docentes. Se han considerado las herramientas virtuales de manera parcial. Se discute aquí la importancia de la inteligencia artificial y la computación para la conformación de una nueva mentalización, que evidencia una diferencia entre los procesamientos y redes neurales que forman los nativos cibernéticos y generaciones reciente, ante sujetos “visitantes” que han tenido que adaptarse a las nuevas redes exomental. Esto nos conduce a mirar los beneficios y obstáculos en el plano del comportamiento humano, que en el escenario de la psicología significa la cuestión de la IA, el ciberespacio y la cibercultura. Todos somos habitantes cibernéticos y estamos afectados de diferentes maneras: en el aprendizaje, las interacciones sociales, e incluso en el imaginario. Empero los nativos están siendo estudiados en su modo de inserción entre la realidad real y la realidad virtual.

### ABSTRACT

*Since 1998 (Cfr. Baym, 1998) it has been discussed whether computers were intended for communicative processes beyond the business environment; Psychology has privileged face-to-face communication even for teaching environments. Virtual tools have been considered partially. The importance of artificial intelligence and computing for the formation of a new mentalization is discussed here, which shows a difference between the processing and neural networks that form cybernetic natives and recent generations, in the face of “visitor” subjects who have had to adapt to the new exomental networks. This leads us to look at the benefits and obstacles at the level of human behavior, which in the scenario of psychology means the question of AI, cyberspace and cyberculture. We are all cybernetic inhabitants and we are affected in different ways: in learning, social interactions, and even in the imagination. However, the natives are being studied in their mode of insertion between real reality and virtual reality.*

### PALABRAS CLAVE

Conducta, ciberespacio, cibercultura, inteligencia, neurona.

### KEYWORDS

*Behavior, cyberspace, cyberculture, intelligence, neuron.*

## 1. INTRODUCCIÓN

La cibercultura es un fenómeno complejo que ha suscitado un creciente interés en la comunidad académica y entre los expertos en distintos campos. En este contexto, nuestra investigación se ha enfocado en explorar el impacto de la cibercultura en la socialización de los sujetos jóvenes. Nos hemos planteado la pregunta central: ¿cómo afecta la inmersión en el ciberespacio a la realidad social de los sujetos jóvenes y qué cambios se producen en sus interacciones en entornos no virtuales?

Partiendo de la hipótesis de que la inmersión en el mundo virtual conlleva la creación de una nueva forma de soledad, en la que la compañía virtual tiende a reemplazar la interacción en el mundo real, nos proponemos analizar este fenómeno desde diferentes perspectivas. Exploraremos los efectos en la red neural natural de los individuos y cómo esto influye en su percepción de las interacciones en el mundo real.

Nuestra metodología se basa en un enfoque de análisis en tres niveles: descripción, interpretación y explicación, con un énfasis en la comprensión de las categorías y conceptos relacionados con la cibercultura y su impacto en la realidad social de los jóvenes. Desde una perspectiva psicológica, abordaremos los diversos enfoques en el uso de la tecnología, el desafío de la inteligencia artificial y los cambios en la mente de los jóvenes, basados en estudios de psiconeurología que consideran el uso de computadoras como prótesis (Cfr. Martínez-Rodríguez, et al., 2004).

Se discute aquí la importancia de la inteligencia artificial y la computación para la conformación de una nueva mentalización<sup>1</sup>, que evidencia una diferencia entre los procesamientos y redes neurales que forman los nativos cibernéticos y generaciones reciente, ante sujetos “visitantes” que han tenido que adaptarse a las nuevas redes exometales.

No se trata aquí de medir la efectividad de las tecnologías, tampoco negar la matriz en la cotidianidad, sino arrojar una mirada a los efectos psicológicos que a veces pasan inadvertidos por los estudios tecnológicos formales. En tal sentido, nos acercamos con un recurso cualitativo que encaja dentro de las perspectivas interpretativas “que pretenden la comprensión y explicación de situaciones dentro de contextos sociales y culturales en los que se interactúa” (Ariza, 2020).

En este contexto, también examinaremos el papel de los medios de comunicación electrónicos en la conducta de los adolescentes, considerando una amplia gama de variables sociales e individuales.

---

<sup>1</sup> Mentalización, según Fonagy es un proceso intersubjetivo que me permite comprender la mente del otro por atribución de tales procesos. Según el autor, la mentalización esta en relación con la personalidad estable.

## 2. SOLEDAD, CIBERADICCIÓN Y RIESGOS

La cibercultura es un constructo complejo que se refiere a la convergencia de: sociedad virtual, cultura digital, avenida de información, producción de conocimiento y cambios en la forma en que esos factores interactúan, haciéndola emerger. Del ciberespacio a las comunidades virtuales y luego a la cibercultura, (Silver, 2000), se construye una nueva mirada a la comunidad y las relaciones comunitarias como categoría y episteme. Toda forma de aproximación científica o filosófica a las mismas deberá partir de esa ruptura con el ámbito de los valores, tradiciones y visión del mundo que ha permeado a múltiples disciplinas más allá de la cibernética de Wiener (1965). Nos acercamos con cautela a estas categorías desde una psicología que se pregunta por los procesos del sujeto cognoscente en el marco de esta “nueva realidad” de interacción sujeto/objeto, (Ortiz, 2015). ¿Son reales los vínculos virtuales? ¿Se pueden considerar estables o duraderos? ¿Qué socialización se origina en estos entornos? (Andrew, 2018).

Por su lado, el concepto “pensar” nos conduce al sujeto, puesto que no habría capacidad mental, ordenamiento, interpretación, voluntad y potencial para transformar la información sin sujeto. Este último elemento, voluntad, es aún una frontera entre la inteligencia humana y la inteligencia artificial, como lo ha preconizado Roger Penrose<sup>2</sup>; aunque para algunos es cuestión de tiempo. Mientras tanto, el sujeto humano, más acá de la nanotecnología y la prótesis, continúa definiéndose por su condición de actor consciente, que se autocorriga y autoorganiza. Aunque es imposible concebir al sujeto “puro” porque de inmediato se hace objeto de nuestro decir. El sujeto convertido en “objeto” es una incertidumbre. Aun cuando John Searle asume la voluntad como “procesos biológicos” (1994), todavía sigue distinguiendo al sujeto de la máquina. La “gestión instrumental de las emociones”, Byung-Chul Han (2014), ataca esa frontera máquina/hombre que es sentir, y nos embota, haciendo obsoletos el amor y la empatía.

Los increíbles avances que ha significado el internet para el rápido acceso a la información son innegables. No hay dudas que han modificado nuestra manera de ver la realidad y creado una nueva cultura humana. El intercontacto, la noción de tiempo y el lenguaje han sido impactados definitivamente. Los beneficios para la ciencia de cierta praxis, y en particular el estudio de la inteligencia, abren importantes debates donde destacan los avances de las ciencias cognitivas (Gardner, 2008) y los estudios de la relación entre el cerebro a la computadora (Pinker, 2008). Empero, la otra cara de la moneda es la

---

<sup>2</sup> La mente es algo que trasciende al cerebro. Para Penrose el pensamiento, la capacidad de comprensión consciente de los seres humanos, es absolutamente específica, la palabra inteligencia no está significando lo mismo cuando hablamos de inteligencia artificial que cuando nos estamos refiriendo a inteligencia natural. Diego Martínez Caro. 2012. El yo y la máquina. Cerebro mente e inteligencia artificial. Biblioteca Palabra.

necesidad de observar con detenimiento el efecto de los medios electrónicos en la conducta de los nativos cibernéticos, la dicotomía entre formación intelectual, información y deformación.

Josh McDowell, en su libro “La generación desconectada” (2002), nos llama la atención hacia la desconexión relacional de los jóvenes en contacto a través de la red con otros “sujetos virtuales”. Una nueva forma de *socialización a distancia* ha producido la paradoja de la *soledad real*, así como una comunidad más ansiosa y dependiente (Tapia, 2019). Esta paradoja debe llamar la atención a los sociólogos y psicólogos en relación con la inserción social y su analogía con la internalización de valores y costumbres. Quizá se acerca una nueva forma de relación y, no ya con la máquina como mediadora sino la propia máquina por intercambio comunicacional o por la integración nanotecnológica de la máquina al cuerpo (Ihde, 2002).

En el complejo entramado de la conducta antisocial en adolescentes, donde participan una gran cantidad de variables sociales e individuales, parecen jugar un papel los medios de comunicación electrónicos (Bringas et al, 2008). Aunque los estudios no determinan una relación causal, la fuerte correlación violencia-ciberadicción, y su presencia predominante junto a otras variables son estimables (Martínez-Ferrer y Ruiz, 2017; Zevallos, 2020; Visuma, 2021). No obstante, son abundantes las investigaciones en torno a esto, ninguna parece ser concluyente. En este sentido, suponemos, que la desconexión relacional no es una buena receta para dar un sujeto con estados premórbidos de violencia, pues es sabido que la predisposición a la violencia se alimenta de factores asociales como la soledad y el aislamiento, factores potenciados por la ciberadicción.

### **3. AVENIDAS NEURALES/BEATS**

Interesa también conocer qué efectos ha tenido la computadora en los “nuevos cerebros”. Si la conectividad entre dos neuronas es sincrónica, es decir, se activan ambas repetidas veces, dicha conectividad se refuerza en cada acto. Si, por el contrario, la conectividad es a-sincrónica, se debilita (Hebb, 1949). Esta teoría genera perspectivas contradictorias: por un lado, están los que proponen que las redes artificiales neurales (NNA) se hacen más complejas entre los usuarios de la cultura cibernética y sus habilidades. Mientras, otros consideran que la excesiva exposición a estimulaciones predominantemente gráficas, como en el caso de los juegos electrónicos, contribuyen a la asincronía y subsecuente debilitamiento de la sinapsis, sobre todo las relativas a la lengua. El impacto a nivel cognitivo sigue en discusión. Lo que sí es un hecho es que las redes artificiales, la cultura cibernética, los juegos virtuales han modificado la manera en que se organizan las redes neurales. Si las conectividades de las neuronas están permanentemente cambiando, estas nuevas estimulaciones sin duda producen sus

efectos a nivel cognitivo y fisiológico. Pero veamos la cuestión del conocimiento. Nunca como ahora habíamos tenido acceso al conocimiento. La historia de las universidades en comparación con el casi místico saber clerical, la salida del claustro, las aperturas de los centros del saber a los que puede ingresar el pueblo no es nada comparado con las avenidas virtuales que nos llevan con un simple gesto a bibliotecas, universidades implícitas, webs, blogs y otros instrumentos con los que puedo interactuar y extraer información. Sin embargo, Quintero nos advierte de la manipulación del sujeto virtual en una época “caracterizada, y t por un equilibrio incierto y nebuloso”.

Pero la *raw information* no es en sí misma conocimiento, puesto que hace falta la problematización por parte del sujeto cognoscente. Se prioriza la Doxa en lugar de la episteme, para decirlo con palabras de Quintero. Los problemas aparecen cuando el sujeto no cuenta con un referente para poder pesar y comparar la información que obtiene. Ese proceso que Piaget llama de acomodación necesita un esquema previo que permita la asimilación de los símbolos recibidos. Además, hay que considerar la nueva modalidad del plagio en una sociedad que promueve el facilismo y el pensamiento débil. Todo esto sin hablar de las redes que funcionan como “frenesí” de la deformación, en tanto no mueven más que impulsos electrónicos vacíos. Así como se accede al dato de forma furtiva y fácil, de la misma manera se pasa sin rubor al copy paste. Además, la preferencia del gráfico al texto debe impactar definitivamente la manera de procesar información. Habría que volver a la discusión sobre pensamiento y lenguaje para ahondar en la dicotomía información/formación. Caben aquí las preguntas: ¿Con cuáles herramientas conceptuales accede el usuario común a las redes? ¿Cuál es el objetivo del usuario común cuando accede al mundo de la cultura cibernética?

Se ha planteado que el cerebro de los nativos cibernéticos ha cambiado ya en un proceso evolutivo según el cual sus nuevas “avenidas cognitivas” les brindan mayor destreza para procesar información gráfica. Asumiendo que este presupuesto sea cierto, cabe la pregunta de si dicha habilidad es congruente con el manejo del lenguaje: la lengua y el habla. Asumiendo que el usuario común ha ido creando un pseudosistema de código, lo que deja pendiente el estudio de los efectos de este a nivel cognitivo. Todavía es en la lengua-cultura donde se opera el proceso de socialización e incorporación de valores por parte del sujeto.

La exomemoria podría impactar a la memoria natural, relegando a la máquina el simple “almacenamiento” de datos, pero la formación de la identidad no puede ser relegada. De hecho, ya se evidencia en las universidades ciertas limitaciones para recordar datos elementales entre los estudiantes, como un número de teléfono o su matrícula, teniendo que recurrir a fuentes externas –la exomemoria.

Sin embargo, no será posible ir a fuentes externas para preguntarnos sobre la mismidad. La identidad es vulnerada por una especie de memoria de lo efímero que tampoco mejora la fijación de conocimiento. Se agrega a toda esta trama, la posición de Antonio Damasio, neurocientista quien nos plantea que la memoria es dinámica, no es un almacén de datos. La relación pensamiento-lenguaje aún es asumida por psicólogos y lingüistas como hipótesis válida a la hora de analizar la cuestión de la acomodación a esquemas mentales de nuevas datas para el conocimiento, y la creación de nuevos esquemas, interpretación y recursividad.

Entre las defensoras de la cibercultura, cuyas investigaciones proponen el uso de redes sociales para mejorar las capacidades cognitivas, está la doctora Tracy Pakiam Alloway, autora del libro: *Understanding working memory*. En un estudio realizado con estudiantes divididos en dos grupos en función de quienes tenían más de doce meses utilizando el Facebook, encontró que aquellos con mayor exposición a esa red social mostraron un mejor desempeño con la memoria de trabajo (WM). Concluye que es probable que las redes contribuyan a aumentar las habilidades cognitivas. Nos parece que la investigadora comete un error metonímico, al generalizar sus hallazgos puesto que las capacidades cognitivas no se reducen a la memoria de trabajo, sobre todo porque la llamada memoria de trabajo es un constructo que se refiere a la memoria a corto plazo. Aunque debemos reconocer que la investigación es importante para asociar información reciente con la memoria a largo plazo, lo que cuestionamos es la generalización de los resultados de la investigación. Otros defensores de la nueva “cultura del ciberespacio” nos plantean la aparición de una nueva forma de pensar y ser a partir de la inevitable realidad virtual. La velocidad de la información y la constitución de redes que impactan en la vida diaria, en la política y la cultura. Pero, junto a tales “facticidades” están también la fragilidad del receptor, la cuestión de la validez de la información servida y el riesgo de muerte del pensamiento crítico. El “titiritero” conoce los mecanismos, el “consumidor”, no.

Las paradojas de esta época son: la soledad real frente a la compañía virtual, la alienación frente a la hipertrofia de la democracia, la ignorancia frente a un arrollador acceso a la información manipulada. Ante estas y otras paradojas, *lo real* –criticado por los postestructuralistas –ha dado paso a *lo artificial* como verdad, como sustitución de las viejas verdades de la realidad desacreditada. La llamada realidad virtual no imita a la realidad real, sino que la suplanta, al menos en su función interaccional. Es fácil notar la desadaptación de los adolescentes en reuniones, sin importar que estas sean familiares, de trabajo y diversión. En esta suplantación el sujeto recibe de manera a-crítica los “avances” y borra los espacios imaginarios donde todavía viven la sociedad y cultura convencionales. Si habitar es una forma de ser, hablar de habitantes de un espacio virtual establece una contradicción peligrosa.

Cuando asumimos la relación que propone Heidegger entre pensar-habitar-construir, nos topamos con la dificultad de aplicar esos conceptos al llamado entorno virtual. Ya hemos dicho que el pensar en el entorno virtual es, al menos para la masa de consumidores, flujo líquido de información. Si el sujeto no cuenta con una formación de base, es difícil hablar de pensamiento, conocimiento y saber. La manera en que somos en la realidad está atravesada por el modo en que pensamos y por nuestra potencialidad para construir. Es el modo en que estamos constituidos. La cohabitación *sujeta/cosa* todavía debe esperar a que la *cosa* se piense a sí misma. Mientras tanto la habitación virtual sería – parafraseando el título de la tesis doctoral de Emilio López – *habitar en lo irreal*, una cohabitación del ser con algo que no es. Nos preguntamos: ¿cómo estamos constituidos en el mundo virtual? ¿Quién es el que piensa? ¿Cuál es el topo del ciberespacio? ¿Cómo está constituido el cuerpo que allí habita? Habitantes es aquí una metáfora que refiere a un punto de convergencia, un topo que no termina de constituirse en donde se establecen intercambios de información.

Maturana propone como información *todo intercambio de material*. Así, se da comunicación tanto en la célula como en los sistemas sociales. La comunicación virtual se da siempre en un límite entre lo real y lo imaginario. En tanto que el otro del intercambio puede no estar ahí. La comunicación virtual puede estar ocurriendo como fantasía, un sueño o un delirio. Lo virtual es un devenir, por tanto, no tiene presencia actual. El sujeto de la realidad virtual es un sujeto radicalmente elíptico, borrado de sus propios enunciados, destinatario y fuente están mediados no solo por la máquina, sino también por la ausencia de validación de la información que por las avenidas virtuales se difunde, muchas veces sin aportar fuentes de validación y sin que el receptor sepa si es solo *raw* sin procesamiento. El acto inconsciente de copiar y pegar elimina o reduce la facticidad, la posibilidad del argumento, la prueba editorial. En este sentido, la cantidad de información sin concierto que fluye en estas avenidas puede convertirse en dato irresponsable, en desinformación carente de validez en el marco de la cultura como la concibe Habermas, en tanto que no hay abastecimiento y nos queda la duda semántica; la duda del valor del signo, como diría Jean Baudrillard: “Lo que ha estado siempre en juego ha sido el poder mortífero de las imágenes, asesinas de lo real”.

Un entorno que no está en ningún lugar funda, al mismo tiempo, una nueva manera de pensar el estar sin topos. Se opera en la psique de los nativos cibernéticos por lo menos una torsión del topo. Es lo que ocurre cuando estando cara a cara dos adolescentes prefieren enviarse mensajes. O la perplejidad de una joven cuando un hombre de otra generación prefiere cortejarla in situ, en vez de enviarle un chat. Está ocurriendo un desplazamiento de lo real como las “viejas mentes” lo concebían y se disuelve en un no-lugar, en una imagen de lugar que hace patente la metáfora líquida de Zygmunt Bauman, en tanto que

efímera es la realidad virtual. La comunidad virtual altera no solo el concepto de espacio sino también el de tiempo. Un “grupo” puede durar allí un día o menos, puede ser borrado con un gesto de mano que ni siquiera verá. Además, reduce –cierto anonimato– al mínimo los efectos emocionales que acompañarían la renuncia al grupo; las redes virtuales no son en términos afectivos relacionales. No es lo mismo romper con alguien enfrentando los efectos de mi decisión, que desplazar el mouse sobre una almohadilla. El impacto de lo virtual en las emociones está por estudiarse.

Con la aparición de las neuronas espejo en el campo de la investigación neuropsicológica surgen nuevas interrogantes sobre redes neurales artificiales. Si unas redes neuronales (naturales) se activan cuando estamos frente a otro sujeto que realiza determinada operación en lo real ¿qué ocurre cuando dicho sujeto se virtualiza? ¿Las neuronas espejo, vinculadas a un largo proceso evolutivo, quizá respondan al *emoticon*? Es probable que una parte importante de la respuesta neural y su relación con nuestro modo de sentir se pierda. Los *emoticones* instauran una nueva forma del fingimiento, de velo del gesto, que también implica un desplazamiento a la imagen de la carga que podría devenir en culpa.

La acción comunicativa virtual privilegia la imagen y ha ido reduciendo el uso de la palabra. Creando una jerga minimalista para adecuarse al “tiempo” de la virtualidad, el nativo ha sacrificado la riqueza de la lengua y su relación con el pensar. Ya Saussure había señalado a la lengua como el sistema sógnico privilegiado en donde terminaban resignificados los demás sistemas que participan de la comunicación humana. Pero, si nuestro pensamiento está mediado por una suma de imágenes que no puedo representar con la misma riqueza del decir idea (lo pensado), inteligencia (lo inteligible para el otro) y verdad (proposición coherente), podríamos inferir una tara.

#### 4. CONCLUSIONES

La evolución de la tecnología, especialmente la introducción de computadoras y la creciente influencia de la inteligencia artificial, ha transformado radicalmente la forma en que las personas se comunican y procesan información. El impacto de la tecnología en la psicología y la comunicación cara a cara ha sido un tema de discusión constante y ha desafiado las concepciones tradicionales de interacción humana y ha planteado preguntas fundamentales sobre la inteligencia artificial y su papel en la formación de una nueva mentalidad.

La pregunta sobre qué ganamos y perdemos en esta carrera hacia la virtualidad donde la interfaz cosa-hombre parece ser el próximo paso. Alicia ya no tendrá que cruzar el espejo hacia el país de las maravillas, el espejo ya no es un portal sino el falso país de las maravillas. Todo se lo ha tragado la pantalla

que no refleja al sujeto, sino que más bien lo borra. Borrada la frontera objeto/sujeto nos acercamos a ser lo que Jean Boudrillard llama “Pasados vivientes”.

## 5. REFERENCIAS

- Ariza, J. (2020). Impactos sociales de la educación. Universidad de Tolima, Eds.
- Baym, N. K. (1998). The Emergence of On-Line Community. En S. G. Jones (Ed.), *Cybersociety 2.0* (pp. [páginas]). Sage Publications.
- Bringas, C., Ovejero, A., Herrero, F. J., & Rodríguez, F. J. (2008). Medios electrónicos y comportamiento antisocial en adolescentes. *Revista Colombiana de Psicología*, 17, 93-104. Universidad Nacional de Colombia.
- Gardner, H. (2008). *The Mind's New Science: A History of the Cognitive Revolution*. Basic Books.
- Ihde, D. (2002). Los cuerpos en la tecnología. En *Nuevas tecnologías: nuevas ideas acerca del cuerpo* (pp. [páginas]). Editorial UOC.
- López, E. (2014). *Habitar lo Irreal: Aproximaciones a una Arquitectónica de los Mundos Virtuales*. Tesis doctoral, Universidad Politécnica de Madrid.
- Martínez Caro, D. (2012). *El Yo y la Máquina: Cerebro, Mente e Inteligencia Artificial*. Biblioteca Palabra.
- McDowell, J. (2002). *La Generación Desconectada*. Editorial Mundo Hispano.
- Ortiz Ocaña. (2015). *Neuroeducación: Cómo Aprende el Cerebro Humano*. Ediciones de la U.
- Power, A. (2018). *Cyberpsychology and Society: Current Perspectives*. Routledge.
- Power, A. (2018). *Cyberpsychology and Society: Current Perspectives*. Routledge.
- Quintero, D. (2021). La Contemporaneidad Cibernética y la Construcción del Mundo Inteligible. *CLIC*, 24.
- Restrepo, J. G. (2017). La Teoría de la Intencionalidad en J. Searle. *Sophia*, Colección de Filosofía de la Educación, 22.
- Silver, D. (2000). *Looking Forward: Cyberculture Studies 1990-2000*. En D. Gauntlett. Oxford University Press.
- Tapia, M. L. (2019). Procesos Psicológicos en los Entornos Virtuales. *Espacio Abierto*, 28(3), 91-108, Universidad del Zulia.
- Martínez-Rodríguez, J., Cardoso-Pereira, N., Bonifácio, V. y Barroso, J. (2004). La Década del Cerebro (1998-2008): Algunas Aportaciones. *Revista Española de Neurociencia*, 6. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/2011700.pdf>

**CÓMO CITAR:**

Zapata, C. (2023). Pensar el ciberespacio: aproximación a una psicología de la cultura virtual. *La Barca de Teseo*, 1(1), 24-34. <https://doi.org/10.61780/bdet.v1i1.4>