

DE LA VIRTUALIDAD Y OTROS DEMONIOS

Por: Sandra Milena Vergara Alfonso

RESUMEN:

Este artículo pretende hacer una reflexión de lo que significa el acelerado cambio del mundo, especialmente en la educación, teniendo en cuenta que es la comunicación la responsable de toda interacción en el ser humano, y que ésta a su vez se ve transformada por la particular forma de ver el mundo a través de la realidad virtual; teniendo en cuenta, que no es una realidad ficticia, sino simplemente otra forma de ver el mundo.

PALABRAS CLAVE: *Comunicación, realidad virtual, educación virtual, interacción, internet, identidad, sujeto, mediación, conocimiento.*

ABSTRACT:

This article intends to ponder what it means to the rapidly changing world, especially in education, bearing in mind that communication is responsible for all interactions in humans, and is in turn transformed by the particular way of seeing the world through virtual reality, taking into account that this is not a fictional reality, but simply another way of seeing the world.

KEY WORDS: *Communication, virtual reality, virtual education, interaction, internet, identity, subject, mediation, knowledge*

*“La fuerza y la velocidad de la virtualización
son tan grandes que exilian a los seres de sus propios conocimientos,
los expulsan de su identidad, de su oficio, de su país”*

P.Lévy. (1999)

La Internet es considerada un nuevo medio de comunicación que va incrementando su auge rápidamente y se ha convertido en un método de interacción acelerado, viable y asequible a muchas comunidades. Sin embargo,

este también puede convertirse en pretexto de discriminación, ya que a pesar de su acceso desde diferentes partes del mundo, también se hacen necesarios conocimientos específicos para manejar la herramienta y un nivel económico requerido para acceder a los equipos. Sin embargo, Internet permite una transformación constante dentro de las formas de vida de sus usuarios. En este medio se desarrollan diversas interacciones que generan cambios dentro de los procesos de comunicación habituales, mediando entre la virtualidad, la construcción social de la realidad y la construcción del conocimiento.

Siendo un constante generador de procesos comunicativos, que despiertan el interés, gracias a la profunda rapidez con que estos se desarrollan, produciendo cambios significativos en los sujetos y su interacción. En algunas investigaciones realizadas con anterioridad se ha concluido que la mediación tecnológica *“promueve un proceso comunicativo alterno en las relaciones humanas.”* (Imaña, 2002). En las que se van formando nuevos círculos sociales y maneras de interpretar el mundo, en otras palabras, las subjetividades sufren una transformación mediada por el componente tecnológico. Debido a estos alcances, y teniendo en cuenta que el uso del lenguaje es el que permite la apropiación y la construcción de la realidad, por medio de lo virtual, los sujetos tienen la oportunidad de crear entornos que modifican sus procesos comunicativos, al momento que interactúan dentro de las plataformas, porque se cree que es sobre la práctica de los mismos y en la interacción, sujeto-máquina-sujeto, donde se perciben los procesos comunicativos que pueden llegar a manifestarse.

Al desarrollarse esta interacción, los sujetos se valen de diferentes expresiones del lenguaje, que se vuelven de gran importancia, ya que en su conjunto, les permiten comunicarse de una manera particular. Entre estas formas se encuentran, propuestas gráficas (íconos), de sonido (acompañamiento), de tipo kinésico (onomatopeyas, emoticones), de tipo verbal (palabras escritas), entre otras; que logran crear un entorno comunicativo mediado principalmente por la máquina en el momento de interactuar dentro de las plataformas virtuales.

Por estas razones, se hace interesante reconocer cuáles son las principales mutaciones de la subjetividad que generan los cambios comunicativos a través de la mediación tecnológica, con el fin de reconocer el papel que cumplen los procesos comunicativos en las transformaciones de los sujetos, que tienen lugar en este escenario. Categorizados desde, los **sujetos**, la **mediación** y el tipo de **conocimiento**.

Según Pierre Levy (1999:8) lo virtual no es opuesto a lo real, sino que la virtualidad es otra realidad creada socialmente a partir de una interfaz electrónica, la cual *“Se presenta como el movimiento del «convertirse en otro» —o heterogénesis de lo humano—*”. De la virtualidad y lo que representa se desprenden diferentes nociones como la de cibercultura, la cual es una *metáfora de la cultura*¹, basada en la infraestructura tecnológica (con sus implicaciones de identidad, significaciones e intercambio social).

Otras percepciones que se tienen en cuenta dentro de esta interacción son las de **corporeidad**, definida como el ente por el cual se interpreta y transforma el mundo material o simbólico; el **espacio**, que es la referencia dimensional de la interacción humana y por último el **tiempo**, que es el encargado de ordenar los fenómenos del mundo de la vida para darle sentido (cfr. Martínez, 2006:3-4).

En las plataformas virtuales, estas nociones se convierten en otra forma de percibir al sujeto y su desarrollo comunicativo, por lo que se hace necesario preguntarnos, acerca de cómo la comunicación desarrollada en estos ambientes, modifica al sujeto y su entorno, es decir, cómo la unión de las propuestas gráficas, de sonido, de tipo kinésico y verbal, generan interacciones en los sujetos y transforman su modo de ver el mundo cotidiano.

Bajo la premisa de que *“la comunicación es la matriz en la que se encajan todas las actividades humanas”* (Bateson y Ruesch, 1984:13) la teoría de la

¹ Concepto desarrollado en las reflexiones teóricas de la Investigación: ***Educación virtual en Colombia: pregunta por el sentido de la acción pedagógica y la transformación de las subjetividades, a través de la mediación tecnológica virtual***. Investigadoras: Betty Martínez, Francly Moncada, Adriana Quimbayo y Sandra Vergara, de la Corporación Universitaria Minuto de Dios, Facultad de Ciencias de la Comunicación. 2009.

comunicación humana desarrollada en la “escuela de Palo Alto” o el “Colegio Invisible” en la que se establece que la comunicación es un proceso permanente de interacción que integra múltiples modos de comportamiento humano en relación con el contexto, es la perspectiva comunicativa en la que se desarrolla la mediación virtual, ya que describe los procesos de comunicación como esencia de la misma, siendo la relación e interacción bases para el desarrollo de esta mediación, permitiendo extraer una lógica de la comunicación a partir del comportamiento. (Bateson y Ruesch, 1984:13)

Las mediaciones, según Betty Martínez, son aquellos procesos comunicativos inherentes a las conformaciones culturales, que modulan a los sujetos, otorgándoles una idiosincrasia, una carga significativa y un universo simbólico². Desde aquí, la comunicación mediada por computador/ordenador, será la referencia clave para analizar los cambios comunicativos que generan las principales mutaciones de la subjetividad en ambientes virtuales, cuya responsabilidad en este caso, recae entre otros actores, en el tutor, teniendo en cuenta la actividad educativa.

Aquí se ve reflejado el desarrollo del concepto de comunicación, ya que se refiere a los procesos naturales del ser humano intervenidos, en esta ocasión por la máquina en un fenómeno social, definido, como algo más que el simple intercambio de información (Mayans, 2002:231–232).

En esta mediación se produce la sensación de una representación iconográfica completa de la realidad, dentro de la máquina. La máquina, como elemento mediador brinda un universo simbólico, referido a lo que el sujeto que está detrás de ésta, quiere dar a conocer, obviando su realidad cotidiana que implica la construcción colectiva de diferentes seres humanos, por lo que su mediación lleva a la formación de nuevas realidades, constituidas a partir de lo individual, una realidad virtual.

² Concepto se desarrolló en la cátedra de Epistemología de la Comunicación, del programa Comunicación Social- Periodismo, de la Corporación Universitaria Minuto de Dios, UNIMINUTO durante el segundo semestre del año 2005

Desde este punto de vista, se debe tener en cuenta el avance extralimitado de los símbolos icónicos en nuestra vida social y la des-localización y des-temporalización (cfr. Gómez, 2002) que genera este fenómeno, en términos de establecer procesos comunicativos. Es aquí donde se pretende definir la incidencia de la comunicación en dichos procesos, ya que la mediación de la máquina puede establecer diferentes interacciones a las que ya se conocían, gracias al acelerado cambio que genera.

El proceso de comunicación comienza cuando se empieza a instaurar un acto comunicativo. Por medio de las plataformas virtuales dicho acto tiene ciertas peculiaridades que a su vez generan procesos comunicativos particulares, por la posibilidad de que el mensaje no vaya acorde con lo que en la vida social natural se conoce, sin embargo, está colmado con una carga significativa según los sujetos que estén interactuando.

En este artículo derivado de la investigación *Educación virtual en Colombia: pregunta por el sentido de la acción pedagógica y la transformación de las subjetividades, a través de la mediación tecnológica virtual*³, se tratará de determinar, identificar e interpretar, los cambios comunicativos que se desarrollan a partir de las conversiones que tiene el sujeto, desde las plataformas virtuales, teniendo en cuenta, que es en la educación donde se define el intercambio y construcción colectiva de conocimiento, por tanto, es el componente más importante de la cultura, siendo éste eminentemente comunicativo.

Según Emile Durkheim (cfr. 1975:54) la educación es el proceso de socialización de conocimiento de los individuos, el cual implica una conciencia cultural y conductual, donde las nuevas generaciones adquieren los modos de ser de generaciones anteriores, que se materializa en una serie de habilidades y valores, que producen cambios intelectuales, emocionales y sociales en el individuo. De

³ MARTÍNEZ, MONCADA, QUIMBAYO y VERGARA, Proyecto de investigación *Educación virtual en Colombia: pregunta por el sentido de la acción pedagógica y la transformación de las subjetividades, a través de la mediación tecnológica virtual*.

acuerdo al grado de conciencia alcanzado, estos valores pueden durar toda la vida o sólo un cierto periodo de tiempo.

Por su parte, Castells (cfr.1996:94) afirma que las comúnmente llamadas Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), han ido adquiriendo en los últimos años un auge inesperado, gracias al afán por actualizarnos y estar a la vanguardia en un mundo globalizado. El procesamiento de la información se centra en la superación de la tecnología como fuente de productividad, en un círculo de interacción de las fuentes del conocimiento de la tecnología y la aplicación de ésta para mejorar la generación del conocimiento.

Partiendo del concepto de educación de Durkheim y de TIC de Castells, se puede inferir que para educar es necesario incluir en el proceso de la construcción de conocimiento una metodología en la cual se vincule su identidad cultural y su entorno social, es en este proceso en donde la comunicación cumple un papel vital. Sin embargo, desde la mediación tecnológica virtual es posible que esta vinculación identitaria y cultural no se lleve a cabo por la impersonalización del desarrollo de los contenidos en general y especialmente habría una ausencia del componente humanístico, por lo tanto, la construcción de conocimiento se reduciría únicamente al flujo de información y la percepción de comunicación solamente a la consolidación de interacción; es decir que la comunicación se vería simplemente como la concepción del medio mismo, más no como la interacción de los sujetos y en ella de sus subjetividades.

Por otra parte, encuadrándonos en la teoría comunicativa, Erving Goffman, plantea la interacción comunicativa en términos de actuación dramática, utiliza la metáfora teatral para considerar a las personas como actores y definir las actuaciones de los individuos en sus interacciones, como si se tratara de una obra de teatro (Schneider, Zarowsky y Llamazares, 2002:17), de la misma forma como se refleja en las interacciones virtuales al establecer una relación con otro sujeto que a pesar de no estar corpóreamente presente, su proceso comunicativo está

mediado por la máquina; por lo tanto, permite la puesta en escena a partir de lo que quiere dar a conocer de sí mismo y que desea ocultar.

Es así como, se puede determinar desde los resultados parciales de la investigación, que las subjetividades de las personas que se ven inmersas en este tipo de tecnologías no solo son desconocidas sino transformadas por lo que ellos desean dar a conocer, más no por lo que en su mundo natural son, lo que a su vez generan cambios en sus actos comunicativos.

En este contexto, el entorno del sujeto tanto en el mundo natural, como en el mundo virtual se ve transformado a su vez, por lo elementos comunicativos que utiliza y por la conversión de su identidad, de lo que es a lo que pretende o quisiera ser.

Para tratar de determinar, identificar e interpretar, los cambios comunicativos que se desarrollan a partir de las transformaciones que tiene el sujeto, desde las plataformas virtuales, se desarrolla una metodología Etnográfica Reflexiva, en la investigación *Educación virtual en Colombia: pregunta por el sentido de la acción pedagógica y la transformación de las subjetividades, a través de la mediación tecnológica virtual*⁴, ya que se profundizará, en las mutaciones que tienen los sujetos y sus actos comunicativos desde diferentes perspectivas, al estar inmersos en ambientes educativos virtuales. A partir de entrevistas en profundidad (40), observación participante, encuestas estructuradas (un total de 375 para un margen de error de +/- 5%), análisis de productos audiovisuales (grupos focales), cine foros y video entrevistas, se recogerá la información pertinente para tales fines; aplicadas a estudiantes, docentes y personal administrativo de Uniminuto. Los resultados utilizados para este artículo son parciales, tomados a partir de 164 encuestas estructuradas, de las cuales 106, son físicas y 58 de tipo virtual, aplicadas en la Corporación Universitaria Minuto de Dios.

⁴ MARTÍNEZ, MONCADA, QUIMBAYO y VERGARA, Proyecto de Investigación: *Educación virtual en Colombia: pregunta por el sentido de la acción pedagógica y la transformación de las subjetividades, a través de la mediación tecnológica virtual.*

A continuación se desarrollará el tema en cuatro sub-categorías derivadas de la investigación misma y una adicional, que define la perspectiva de las transformaciones a partir de la comunicación. Estas categorías se seleccionaron desde la reflexión de la interacción que genera la educación, es decir, el **estudiante** como sujeto constructor de conocimiento; el **docente** como mediador entre el conocimiento, el estudiante y en este caso el elemento virtual; el **conocimiento** mismo, como el responsable de la actividad educativa y por último la **comunicación** por ser el elemento constituyente de dicha interacción.

Las nuevas tecnologías pueden cambiar el papel de los elementos del proceso educativo. Los docentes (*tutores*) son gestores de la información; por otra parte, los estudiantes (*sujetos*) son participantes del proceso; los contenidos (*conocimiento*) son obtenidos a través de la red y presentados como objetos informáticos, las herramientas de las tecnologías de la información y la comunicación, son predominantes en el proceso y la escuela utiliza cada vez en mayor medida los ambientes virtuales para optimizar el trabajo académico formativo. Sin embargo, existen cuestionamientos acerca de si la comunicación es una simple transacción de información o por el contrario es constructora del sujeto, de su identidad y de su entorno socio-cultural.

Sujeto

A pesar de que la virtualidad refleja distintas formas de percibir el mundo, son los individuos los que aun son responsables de su uso, de allí que la interacción comunicativa que se realiza en la mediación tecnológica es basada en la identidad del sujeto y su interacción en el mundo de la vida.

De igual forma, la idea de comunicarse se da desde la persona misma, lo virtual como medio semiótico, es la representación asociada a la tecnología de la comunicación según Kress & Van Leeuwen, (2000:30), son los saberes del sujeto -modos semióticos- los que entran en juego al momento de la interacción en los ambientes virtuales. La comunicación como producto de la capacidad simbólica del sujeto, adapta estos modos semióticos para la interacción educativa.

El análisis del fenómeno virtual se puede iniciar desde la motivación del usuario, pasando por la forma en que lo usan y teniendo en cuenta las habilidades que se necesitan. Según los resultados preliminares de la investigación mencionada con anterioridad, en la educación virtual las motivaciones más comunes son la optimización del tiempo y la preferencia por las actividades a nivel tecnológico o virtual; es decir que el imaginario de los individuos se refiere a que los procesos realizados a nivel virtual, se realizan de forma más rápida y eficiente, por lo que utilizan los medios electrónicos como una herramienta para optimizar y agilizar dichos procesos; como se vio reflejado en la encuesta aplicada, en la que aproximadamente la mitad prefieren la educación virtual por la optimización del tiempo (46.7%), seguido lejanamente por el gusto hacia lo virtual (12.3%).

De lo anterior, podemos inferir, que el tiempo en el entorno natural, sigue siendo un elemento definitivo a la hora de tomar decisiones con respecto a los procesos educativos, ya que los sujetos prefieren todo aquello a lo que deban dedicarle menos tiempo, sin embargo, en lo virtual el tiempo no es una característica definitiva.

La virtualidad cambia el acto comunicativo, ya que borra la noción de proximidad, ausentando la previsión con antelación de expresiones y por lo tanto su espontaneidad, convirtiéndolo en una relación informativa.

Cuando estas nociones son modificadas, y características tan importantes como la proximidad y el contexto no son tenidas en cuenta, genera en el individuo un cambio en el que la actividad pedagógica en sí misma muta y con ella todo lo que implica la interacción entre sujetos y formación de identidades. A partir de los resultados obtenidos en ésta investigación se puede inferir, que a pesar de los cuestionamientos acerca de la calidad de la educación virtual y cómo los cambios en los actos comunicativos que se generan dentro de la misma, transforman las identidades de los sujetos; estos se sienten incorporados dentro de una nueva cultura, que tiene en cuenta sus rasgos particulares, y en la que se sienten integrados de una u otra manera.

Preliminarmente se puede inferir, que lo que se refiere a lo virtual, es un mundo infinito de contenidos y de conocimientos, que no son regulados de ninguna manera, por lo cual los usuarios se sienten en plena libertad de navegar por ellos a sus anchas. A su vez el fenómeno virtual facilita que se busquen y encuentren solo aquellos temas que en realidad son de interés a los usuarios, haciendo así, que estos se sientan plenamente identificados con el conocimiento que están adquiriendo; además, la mayoría de ellos realiza este tipo de actividades en la comodidad de su hogar, lo que genera una inclusión de su vida cotidiana con el mundo virtual. Sin embargo, estos no son una gran cantidad de usuarios.

Es así como, se ve que a pesar de que la comunicación en lo virtual borra ciertas fronteras, y disminuye ciertos contactos, a su vez, genera nuevas formas de comunicación, en las que el sujeto aporta al entorno virtual en el que se desarrolla, y dicho entorno le aporta de igual manera al sujeto, generando nuevas modalidades de comunicarse en su contexto natural.

Por otra parte, como lo indica Rosalía Winocur en su artículo *Procesos de socialización y formas de sociabilidad de los jóvenes universitarios en la Red* (2006:508):

Todos pueden potencialmente simular ser *otro*, esto tiene consecuencias evidentes sobre la identidad y el sentido de la alteridad. El *otro* deja de ser alguien en particular para convertirse imaginariamente en muchos *otros*, mutar entre varios o volverse inasible entre las representaciones posibles. Esto provoca que la interacción, cualquiera que sea (aceptación, rechazo, negación, estigmatización, idealización, etc.), no produzca efectos reales sobre el destinatario que, además seguramente no es quien dice ser, puede multiplicarse o simplemente desaparecer.

Desde estas múltiples capas que puede desarrollar el sujeto en la mediación tecnológica virtual, cada vez que el usuario indica en el aula, aquello que desea proyectar, más no lo que es en sí mismo, recrea un ambiente diferente en el que su identidad cultural, y su contexto se ve modificado por su nivel de idealización⁵.

⁵ Entendido como una representación del sujeto de lo que desea dar a conocer.

Si se tiene en cuenta que en estas plataformas se incluyen como mínimo 200⁶ sujetos, cada uno con una manera idealizada de su identidad, se puede inferir que los cambios en sus realidades tanto naturales como virtuales, son abismales, transformando a su vez la acción de comunicación, como flujo de idealización.

Mediación

Según Kress & Van Leeuwen (2000:26),

La realidad virtual está ahora en condiciones de reproducir un espacio dado de tal manera que se pueda caminar por él y tener una experiencia multisensorial del mismo. La diferencia entre los espacios real y virtual parece abrumadora. La realidad virtual supone la pérdida completa de la presencia física real.

Sin embargo, como define Pierre Levy (cfr. 1999:10), sólo es otra forma de construir la realidad, en la que se tienen en cuenta todos los elementos del mundo de la vida y se aplican, para ser desarrollados desde un mismo espacio natural, pero desde y hacia múltiples espacios virtuales.

En este orden de ideas, también se hace evidente la relación con el concepto de medio y modo desarrollado por los mismos autores, en los que se define que las plataformas virtuales son el medio, es decir, *“los recursos materiales empleados en la producción de productos y acontecimientos semióticos, abarcan las herramientas y los materiales utilizados”* (Kress & Van Leeuwen, 2000:30). La interacción de los usuarios es bajo este punto de vista el modo, definido como *“recursos semióticos que permiten la realización simultánea de discursos y tipos de (inter)acción”* (Ibíd: 29).

A partir de lo anterior, a nivel virtual el papel de mediador, (entre la máquina -que en sí misma desarrolla su propia mediación-, y el sujeto), está representado por el docente, o en este caso llamado *tutor*, quien es el encargado de interactuar entre dichos medios y modos, con el fin de optimizar el proceso y garantizar el establecimiento del acto comunicativo. Sin embargo, en este tipo de interacción se evidencia muy poca presencia de este interlocutor, pero sin embargo, los usuarios

⁶ Ésta cantidad se logró establecer como promedio, tras la comparación de diferentes programas virtuales a nivel nacional como el SENA, CEIPA, Universidad de Occidente, entre otras.

en la educación virtual consideran que su intervención en dichos procesos es óptima, a pesar de que señalan igualmente, que no es suficiente el tiempo que dedican a ellos, como lo indican los resultados preliminares de la investigación *Educación Virtual en Colombia*. Pero además, se infiere que las características más relevantes para un tutor son el acompañamiento permanente y la capacidad comunicativa, lo que genera una contradicción.

Por otra parte el tiempo que los individuos dedican a esta actividad, está determinado por dos elementos, el primero tiene que ver con las responsabilidades que se le adjudique al trabajo que están desarrollando, es decir, los usuarios dedican más tiempo a los cursos o temas que ellos mismos buscan individualmente, que aquellos que están incluidos dentro de un pensum académico determinado; y el segundo es asociado a su vida personal y su entorno social, es decir, que entre más vinculado esté el sujeto con otras interacciones en su mundo natural, menos tiempo dedicará a actividades a nivel virtual. Esto se da porque se considera la mediación tecnológica un complemento de las relaciones sociales, e interacciones en el mundo de la vida, más no como un reemplazo de ellas.

De allí que en las universidades y distintos establecimientos de Educación Superior en Colombia consideren las TIC como una herramienta de complemento a las labores académicas, mas no como un fin en sí mismas, como es el caso de Uniminuto. Desde aquí se hace evidente que a pesar de que la mediación tecnológica virtual, como nueva herramienta en la educación, y como objeto de espectacularización y necesidad inmediata de actualización, no es más que una imitación del mundo habitual, ya que a pesar de que las interacciones comunicativas que se realizan dentro de ella cambian, no son más que una puesta en escena de lo que se vive en el entorno natural.

Es por esto que el 37.8% de los estudiantes encuestados señalan, que los cambios en los roles de estudiante y docente de la educación virtual, con respecto a la presencial, son positivos, es decir, que al comparar la educación virtual, con la

presencial se considera que los cambios que se generan son adecuados, según la percepción de los usuarios, y por otra parte, un poco más de la mitad consideran que se generan vínculos extracurriculares, o sea, que a partir de la interacción en la educación virtual, se recrean vínculos en el mundo cotidiano.

Conocimiento

Según José Cabrera Paz (cfr. 2001:60) el conocimiento dentro de la red, se ve reducido a un intercambio de información, incorporando éste el atractivo del consumo, a partir, de la cotidianidad, que a su vez permite generar la construcción de identidad social y cultural:

La información actual es uno de los valores fundamentales del consumo audiovisual y digital de los jóvenes [...]. Los Jóvenes construyen redes de intercambio conversacional. Hacen de la información un objeto de la relación cotidiana con los otros. En esos relatos, editados y reescritos con material de sus imaginarios tecnológicos, los jóvenes afirman su identidad social y cultural. [...] La información posibilita la relación social con los pares. Y eso, en las culturas juveniles, tiene el más alto contenido simbólico. (Cabrera Paz, 2001: 60-61).

Desde esta percepción, donde el conocimiento en la educación virtual es considerado como intercambio de información, la definición de comunicación de igual manera se mediatiza, convirtiéndola en un objeto por medio del cual se transmite dicha información.

En otro punto, el discurso en el componente tecnológico según Kress & Van Leeuwen (2000:28):

Son formas de conocimiento socialmente localizadas acerca de (aspectos de) la realidad. Esto abarca el conocimiento de los acontecimientos que constituyen esa realidad —quién está involucrado, qué tiene lugar, dónde y cuándo tiene lugar, etc. —, así como un conjunto de evaluaciones, propósitos, interpretaciones y legitimaciones relacionados.

Es decir, que con respecto a la virtualidad, los discursos se construyen a partir del sujeto mismo, quien inicia la interacción, además del lugar que ocupa. Es aquí, donde se vislumbra el concepto de Erving Goffman, de la puesta en escena,

mediante la cual el individuo crea la interacción a partir de lo que quiere mostrar de sí mismo, mas no de su identidad en el mundo habitual.

En este punto, el conocimiento se sigue evaluando de igual forma que en la educación tradicional, pero sin incluir los rasgos identitarios de los discursos del mundo habitual, que pueden vislumbrarse en ella, es decir, la percepción de si se ha adquirido o no conocimiento (en la educación virtual), se da desde perspectivas evaluativas, donde no se tiene en cuenta el desarrollo de los contenidos y mucho menos las características particulares (tono de voz, lenguaje corporal, expresión facial o procedencia cultural⁷) del discurso del sujeto, ni de la mediación como instrumento o como interacción.

Por otra parte, se pudo notar que el tiempo que le dedican a estas actividades es muy restringido y que se ve reducido a solo pocos cursos independientes o asignaturas; de esto, se puede interpretar, que como se afirmó anteriormente, la educación virtual es considerada un complemento de la educación en el mundo natural y que se somete a los gustos de cada individuo.

Comunicación

A partir de los resultados parciales de la investigación, se ha enfocado la comunicación desde diferentes perspectivas, como medio, lenguaje, establecimiento de interacción, intercambio de información, puesta en escena y como ente constructor de identidad. Lo cierto, es que podemos tenerla en cuenta de muchas maneras, sin embargo, desde ésta perspectiva la abordaremos como elemento principal y transversal de toda actividad humana, cómo los describe Bateson en la Escuela de Palo Alto, pues encaja cabalmente en lo referido a la educación virtual.

Desde la perspectiva del lenguaje, las formas que éste adopta en lo virtual difieren considerablemente del lenguaje en otros contextos, como el verbal o el escrito,

⁷

Pregunta No. 21 desarrollada en la Encuesta a estudiantes, formato 001 de la Investigación: ***Educación Virtual en Colombia: Pregunta por el sentido de la Acción Pedagógica y la transformación de las subjetividades a través de la Mediación Tecnológica Virtual.***

puesto que predomina el fondo sobre la forma. Además, se infiere que los usuarios han desarrollado competencias para comprender contextualmente. Por otra parte, se reafirma la condición simbiótica de lo virtual entre lo verbal y lo escrito, ya que, aunque se desarrolla en forma escrita, lo que proporciona la permanencia, la posibilidad de anonimato y planeación, la forma del lenguaje que se maneja en él es netamente verbal, al permitir la simultaneidad, el contacto y la improvisación. De aquí se deduce que los cambios en las formas de lenguaje en la virtualidad, se desarrollan gracias a la necesidad de la rapidez en la interacción, en la que el sujeto debe estar continuamente demostrando su presencia y atención al hilo conductor de la interacción. En ella se puede definir que el lenguaje corporal ausente, es aquel que más hace falta dentro de la mediación virtual, ya que la sincronización cuerpo-máquina no reemplaza la caracterización del cuerpo, y su capacidad sensorial, aún cuando se recreen estos ambientes en lo virtual.

El acto comunicativo en sí mismo es modificado, por lo que el sujeto desea dar a conocer de sí, es decir, recrea una escena en la que su identidad es modificada por su capacidad de convertirse en otro o muchos otros, gracias a la deslocalización y la ausencia de verificación del rostro del sujeto, lo que llama Erving Goffman, puesta en escena.

La mediación generada por el intercambio de información, ubica a la comunicación en donde el mediador (*tutor*) es quien define cuando hay una percepción de comunicación exitosa, es decir, cuando el mensaje ha sido recibido y codificado por el receptor. Esta es la percepción de los estudiantes en su mayoría.

Dejando de lado las definiciones individuales de comunicación, es necesario reiterar que ésta en su capacidad misma, es la responsable de todas y cada una de las interacciones del ser humano. En la educación virtual, la comunicación es la responsable de que se establezca una interacción entre la máquina, el mediador y el sujeto, es aquella que permite, que a pesar de las dudas acerca de la construcción de identidad, de aquellos que interactúan en la tecnología, perciban

que sus necesidades tanto de inclusión, como de conocimiento se vean apreciadas en estos medios virtuales.

A manera de conclusión, se puede decir, que aunque lo afirma Germán Pachón, la conciencia se forma en un proceso esencialmente virtual⁸, es necesario seguir reflexionando acerca de los procesos comunicativos que se desarrollan en la mediación tecnológica virtual, y cómo estos son los pioneros en la construcción de identidades y procesos de inclusión socio-cultural en el mundo contemporáneo.

En términos multimodales, el diseño (la representación y organización de la idea) puede primar ante lo económico; y sobre estos, la efectividad de la interacción en términos de la posibilidad de iniciar o permanecer en una situación comunicativa. Bajo esta perspectiva, la mediación tecnológica virtual, se puede definir como una relación entre sujetos, cuyos usos implican un conjunto de saberes aprehendidos y procesos, como la distribución y producción (cfr. Kress & van Leeuwen, 2000:27) de gramáticas de uso y mensajes que no son constantes, pero sí significativos.

Las identidades de los sujetos y su reconocimiento en los contenidos educativos, se evidencian en la capacidad de seleccionar por sí mismos los temas a los que se desea ingresar, mas no en la capacidad del medio tecnológico, de captar sus percepciones particulares, del mundo natural.

Y por último, podemos afirmar que la comunicación dentro de lo virtual transforma al sujeto y a su entorno, por su manera de incluir el mundo natural dentro de un mundo virtual, generando en el proceso, otra forma de percibir las interacciones, en donde la identidad puede someterse a las transformaciones que los usuarios desean para sí mismos, sin tener en cuenta los contextos en los que dicha identidad se desarrolla, pudiéndose convertir, en múltiples niveles del *yo*, aunque solo exista un *sí mismo*.

⁸ Concepto desarrollado en el 2do Encuentro Nacional de Investigación, ponencia Tecnología de la Información y la Comunicación en la sociedad de consumo, Comunicación de la Facultad de Ciencias de la Comunicación, en la Corporación Universitaria Minuto de Dios, 6 de Noviembre de 2009.

BIBLIOGRAFÍA

BATESON, Gregory y RUESCH, Jurgen. (1984) *Comunicación. La matriz social de la psiquiatría*, 1ª reimpresión. Paidós. Barcelona.

CABRERA PAZ, José (2001) *“Náufragos y navegantes en territorios hipermediales: experiencias psicosociales y prácticas culturales en la*

apropiación del Internet en jóvenes escolares”, Marcelo Bonilla y Gilles Cliche (editores) *Internet y Sociedad en América Latina y el Caribe*. FLACSO Ecuador/IDRC.

CASTELLS, Manuel, (1996) *La Sociedad Red. Capítulo 2; La economía informacional y el proceso de globalización*. Alianza editorial. Madrid – España.

DURKHEIM, Emile. (1975) *Educación y Sociología*. Península. Barcelona.

GÓMEZ AGUILAR, Antonio. (2002) *La noosfera y el poder de la información en las comunidades en red*. Revista Razón y palabra No. 27. Recuperado de <http://www.razonypalabra.org.mx/anteriores/n27/agomez.html> el 20 de octubre de 2009

IMAÑA SERRANO, Tania Elizabeth. (2002) *La mediación tecnológica del chat como promotora de un proceso comunicativo alterno en las relaciones humanas*. Estudio de caso. Santa Cruz de la Sierra, Bolivia. Recuperado de http://www.alaic.net/VII_congreso/gt/gt_18/gt%2018%20p12.html el 15 de abril de 2009.

KREES, Gunther y VAN LEEUWEN, Theo (2000) “*El discurso multimodal. Los modos y medios de la comunicación contemporánea*” en: *Multimodal Discourse*. Londres, Blackwell. Traducido por Roberto Pinzón.

LEVY, Pierre. *¿Qué es lo virtual?* (1999) Barcelona. Paidós.

MAYANS, Joan. (2002) *Género Chat o cómo la etnografía puso un pie en el ciberespacio*. Editorial Gedisa. Barcelona, España.

MARTÍNEZ, MONCADA, QUIMBAYO, VERGARA. (2009) *Proyecto de Investigación: Educación virtual en Colombia, pregunta por el sentido de la acción pedagógica y la transformación de las subjetividades a través de la mediación tecnológica virtual*. UNIMINUTO, Bogotá D.C. (en desarrollo)

- MARTÍNEZ OJEDA, Betty. (2006) *Homo Digitalis*. Universidad de los Andes, Facultad de Ciencias Sociales, Departamento de Antropología, Centro de Estudios Socioculturales e Internacionales – CESO. Bogotá D.C. – Colombia.
- ROJAS, Ángela, RODRÍGUEZ, Cesar. (2008) *Estado del Arte de la Investigación en Comunicación y Desarrollo en Colombia 2002-2006*. Proyecto interinstitucional Corporación Universitaria Minuto de Dios Uniminuto, Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD, Universidad Santo Tomás. Capítulo Uniminuto, Bogotá, D.C.
- SCHNAIDER, Romina; ZAROWSKY, Mariano; LLAMAZARES, Kalil. (2004) *Comunicación para Principiantes*. Editorial Era Naciente. Buenos Aires - Argentina.
- WINOCUR, Rosalía. (2006) *Procesos de socialización y formas de sociabilidad de los jóvenes universitarios en la Red. En Guillermo Sunkel, El consumo cultural en América Latina. Construcción Teórica y Líneas de Investigación*. (P. 504-531) Bogotá. Convenio Andrés Bello.