

# LA CIBERCULTURA: LÍMITES CONCEPTUALES, MANIFESTACIONES Y POSIBILIDADES LOCALES

Paula Restrepo Hoyos\*

## Resumen

A partir de la indagación sobre concepto de “cibercultura”, este texto plantea que a dicho concepto se le han asignado fundamentalmente dos significados: el primero, la cultura en Internet y el segundo, la cultura que emerge con el advenimiento del ciberespacio. Tomando partido por el segundo significado, el artículo explora los límites conceptuales de la cibercultura, sus manifestaciones en el mundo real y virtual y sus posibilidades locales.

**Palabras clave:** Cibercultura, cibernsiedad, ciberespacio, Internet, sociedad red, red, sociedad de la información.

## Contenido

Hace unos días, mientras caminaba con un profesor de la universidad, con quien he trabajado durante los tres últimos años, él me comentaba que a unos estudiantes de medicina les habían preguntado en

un examen cuál es la diferencia entre filogenia y evolución.

—¿Cuál? —le pregunté—.

—No sé —me dijo—. Mientras más interrogo el concepto de evolución más se diluye.

\* Antropóloga. Miembro grupo de investigación de Bioantropología, Universidad de Antioquia. Correo electrónico: [paularestrepo@colombia.com](mailto:paularestrepo@colombia.com)

—Siempre que se problematizan, los conceptos se diluyen —apunté—.

Después de esta conversación me puse a pensar en lo difícil que resulta encontrar lo que diferencia a los conceptos entre sí. Es igual con el concepto de Cibercultura, y ése ha sido mi gran problema con él; cada vez que pienso en cuáles son sus dimensiones se me arma un lío, hasta el punto que en una extrema desesperación he pensado: «o lo utilizo o lo problematizo». Lo que ahora pienso es que la mejor forma de problematizarlo es utilizándolo e interrogándolo constantemente hasta sus últimas consecuencias, lo cual tampoco es tarea fácil. Este es precisamente el tema que pretendo abordar en este artículo: algunos cuestionamientos alrededor del concepto de Cibercultura, cuestionamientos en cierta medida individuales y, en otra medida, productos de las discusiones al interior del Semillero de Investigación en Cibercultura que coordino.

Pero la historia de mis interrogantes tiene uno de sus orígenes precisamente en los inicios de este Semillero. A medida que íbamos avanzando entendíamos que no sabíamos exactamente qué era la Cibercultura, problema bastante grande teniendo en cuenta lo que nos había unido como grupo. Por un lado encontramos que se entendía por Cibercultura la cultura en Internet y, por otro lado, que Cibercultura era algo más grande, la cultura de los computadores. Nosotros tomábamos

partido por la segunda opción, pero sentíamos que era necesario sentarse a pensar en esto y elaborar un concepto que nos orientara en dirección a establecer cuáles iban a ser nuestros objetos de estudio, y cuál nuestra orientación.

El haber tomado partido por la segunda opción tiene su historia, centrada en el hecho de que una de nuestras primeras lecturas sobre el tema fue «Velocidad de Escape», el texto de Mark Dery. Todo ese mundo trenzado de ideología, ficción y realidad nos maravilló al punto de orientar nuestras decisiones conceptuales, pues él no sólo habla de hackers, crackers, ciberpunks, ciborgs, ingeniería genética, neoluditas, tecnófilos, tecnófobos, sino de Orland, Stelarc, y otros artistas. ¿Qué tenían que ver los unos con los otros en la Cibercultura? Desde el punto de vista de Dery todo, ya que su definición de este concepto es «la cultura de los ordenadores». Esto engloba esa gran porción de mundo de la que él habla en su texto.

Es cierto que el texto hipertextual de Dery tiene demasiados datos que ahogan las interpretaciones y que el deslumbramiento que nos provocó su lectura más bien tendía a paralizarnos que a movilizarnos. Pero cuando conocimos otra literatura sobre el tema, que versa acerca de la interacción entre la tecnología informática y la cultura, nuestro enredo comenzó a aflojarse, y éste es uno de los productos que responde a estos acontecimientos.