

**Seminario “Propuesta de una cartografía
antropológica”
Dr. Cristobal Holzapfel.
Enero - 2017.**



MIGRACIONES DIGITALES: UN NUEVO TERRITORIO DE EXPERIENCIA SIGNIFICATIVA.

**Julio César Ojeda Paredes.
Magister en Pensamiento Contemporáneo
Universidad Austral de Chile**

1. INTRODUCCIÓN.

Hace más de quinientos años se produjo un cambio en la forma de entender el espacio que marcaría a dos continentes. El hombre europeo se encuentra con America, esto significaría una nueva forma de entender el trato comercial, así como un vasto terreno en el cual establecer nuevas y ricas formas de producción. Por otro lado el hombre americano se encontraría con Europa quien traería una nueva manera de entender el mundo, a partir de lo religioso y comercial.

Este encuentro no sólo cambiaría a estos dos continentes sino también al mundo entero, comenzando así una nueva etapa histórica que marcaría hasta el día de hoy la forma de entender los diversos entramados sociales.

Con la creación de la maquina para computar datos creada por Alan Turing en el contexto de la segunda guerra mundial, se establece una nueva forma de entender a la maquina como una herramienta, ya no sólo se trataba de un mecanismo de producción, sino también de una forma de entender el procesamiento de datos, esta nueva creación cambiaría por completo el siglo XX estableciendo una nueva generación de maquinas que ayudarían al ser humano a avanzar de manera rápida e eficiente en todos los campos del acción, especialmente el científico, cimentando así las bases de lo que hoy conocemos como la “sociedad del conocimiento”.

En el presente trabajo pretendo esclarecer las implicancias de la creación del espacio digital en cuanto a nuevo territorio de acción humana y como este presenta

una nueva forma de entender las relaciones sociales, las relaciones con el entorno e incluso nuestra noción de *realidad*, todo esto, en cuanto al tránsito que se establece como una *migración* del ser humano a un nuevo espacio de experiencias significativas dadas por las herramientas que presenta dicho lugar que facilitan y dinamizan las relaciones productivas y sociales.

2. DESARROLLO.

2.1. ESPACIO DIGITAL, ESPACIO ANALOGO Y VELOCIDAD.

Para entender de qué manera se establece la relación entre el mundo digital y nuestro plano de realidad debemos entender cuáles son las características que diferencian a uno de otro, estableciendo estos dos términos desde su relación con lo que entendemos por proporcionalidad dentro del espacio de la realidad. Para este fin ocuparemos los términos *análogo* y *digital*, ya que los mecanismos de relación con el espacio y el cotidiano se establecen desde dos formas diametralmente distintas. Por una parte lo análogo se nos presenta como un movimiento continuo, el cual, por medio de la proporcionalidad de sus mecanismos establece una dinámica constante, esto se puede apreciar en el reloj análogo, que mide el tiempo mediante un mecanismo que proporcionalmente genera movimientos, los cuales marcan las diversas medidas de tiempo. Por otra parte lo digital se establece desde el salto de un dígito a otro, el cual, al igual que lo análogo, establece una medida de realidad, aunque este término puede ser engañoso, la realidad en sí misma no necesariamente apela a la relación con lo natural, en la cual se es capaz de establecer una medida continua de los fenómenos naturales que rodean al ser humano, más bien lo análogo y lo digital responden a una forma de representación que se establece como marco o medida que regula la percepción humana con dichos fenómenos, de esta forma, la naturaleza en sí, no presentaría este continuo, a su vez lo análogo y lo digital no serían más que formas de establecer una representación de dichos fenómenos, adecuados a la percepción humana. En este aspecto lo digital nos presenta la posibilidad de establecer una nueva forma de representación que no se presenta desde el continuo de lo análogo, sino que

se fragmenta en unidades de medida que se configuran desde el salto de un dígito a otro, de ahí el apelativo de “lo digital”.¹

Por otra parte, tenemos que entender que el paso de una forma de representación a otra (de lo análogo a lo digital) nace desde la necesidad de producción humana, la creación de lo análogo como forma de representación y su instrumentalización obedece a necesidades productivas de mayor velocidad, un primer acercamiento a este fenómeno lo podemos establecer desde la creación de maquinas análogas, las cuales nos permiten mejorar y acelerar nuestro rendimiento productivo. Nace la maquinaria como una respuesta a un proyecto industrializado propuesto por la modernidad, dicho cambio es fundamental a la hora de entender el comportamiento humano moderno, ya que éste, al querer alcanzar la velocidad de la maquina también se establece como un engranaje más de la misma, es aquí donde el ser humano establece un primer acercamiento a otra forma de entender el trabajo, uno en el cual el pulso de vida ya no es determinado por el hombre, sino por la velocidad de los procesos productivos que pueda alcanzar la maquina.

“El gobierno de las sociedades industriales avanzadas y en crecimiento sólo puede mantenerse y asegurarse cuando logra movilizar, organizar y explotar la productividad técnica, científica y mecánica de que dispone la civilización industrial. Y esa productividad moviliza a la sociedad entera, por encima y más allá de cualquier interés individual o de grupo. El hecho brutal de que el poder físico (¿sólo físico?) de la máquina sobrepasa al del individuo, y al de cualquier grupo particular de individuos, hace de la máquina el instrumento más efectivo en cualquier sociedad cuya organización básica sea la del proceso mecanizado.”²

La mecanización de la sociedad industrial establece una relación entre el hombre y la maquina, el proceso productivo en su incesante necesidad de velocidad

¹ Crf. SERRANO.V. Postmodernidad discurso y fragmentos de una hipótesis sobre el destino del libro en el mundo digital. Revista chilena de literatura. Universidad de Chile. San:ago de Chile. 2016. N°94. Pp. 278.

² MARCUSE, H. “El Hombre unidimensional”. Antonio Elorza. Planeta – De agos:ni. Barcelona. 1993. Pp. 40

traspasa al ser humano esta necesidad de velocidad, generando en él un estilo de vida que se sustenta en la producción y el avance tecnológico. Internet es por esencia el plano de la velocidad de la información, un espacio que se mide desde su capacidad de establecer nexos comunicativos a la mayor velocidad posible, una relación de inmediatez que es promovida por la fragmentación y no establece líneas temporales ni espaciales, el salto de una página a otra, de una aplicación a otra, de un tópico a otro, nos sugiere el rompimiento de la uniformidad de las acciones cotidianas análogas y nos propone la multifuncionalidad de los diversos contenidos en los cuales nos podemos desenvolver mientras navegamos en la red.

La velocidad, en este proceso de digitalización del quehacer humano es fundamental, teniendo en cuenta que es una necesidad traspasada desde los mecanismos de producción. Esto ya era palpable en el auge industrial, donde la maquinaria análoga daba un nuevo sentido a los medios de producción, transformándose así en un medio para alcanzar un nivel de producción en serie que fuese capaz de satisfacer la necesidad de acumulación de bienes de las nuevas sociedades industriales, en palabras de Paul Virilio:

Si se da una definición filosófica de la velocidad, se puede decir que no es un fenómeno, sino la relación entre los fenómenos. Dicho de otro modo, la relatividad en sí misma. Se puede incluso llegar más lejos y decir que la velocidad es un medio. No es simplemente un problema de tiempo entre dos puntos, es un medio que está provocado por el vehículo³.

Dependiendo del tipo de instrumento análogo, la velocidad se establecerá como medio para uno u otro fin, transporte, armamento, alimentación e incluso educación, pueden ser los motivos por los cuales la velocidad se establezca como una necesidad, y es así como a partir de la era industrial se ha vuelto un foco central en cuanto al quehacer humano. La digitalidad se enmarca como un medio para transmitir un lenguaje ya construido, el lenguaje de la imagen, de la escritura, del símbolo, no son

³ VIRILIO, P. *El ciber mundo la política de lo peor*. Traduc. Monica Poole(es). Ediciones Cátedra. Ciudad, 1997. Madrid.

nuevos, sino que son reproducidos por el espacio digital, estableciendo una nueva forma de propagación y participación en dicho mensaje:

Visto así, aparentemente esta nueva tecnología digital no estaría cambiando sustancialmente los modos de producción y recepción de esos contenidos audiovisuales. Tan solo variaría la velocidad de difusión, el tipo de soporte de recepción y la mayor instantaneidad en los procesos de transmisión y feedback que nos permiten actualmente las redes digitales.⁴

El espacio digital desde su velocidad no establece un lenguaje propio, más bien se vale de lenguajes ya establecidos desde lo análogo y los pone al alcance del usuario desde una inmediatez, además de esto proporciona herramientas que permiten la participación activa de quienes participan de este proceso comunicativo, generando así la posibilidad de alimentar el espacio digital no solamente con información sino también con espacios de comunicación que entablan vínculos entre quienes participan de ellos.

2.2. MIGRACIONES VIRTUALES.

La experiencia de vida del hombre se encuentra íntimamente ligada a su experiencia territorial, la cual necesariamente está ligada a un espacio determinado, este espacio puede generar sentimientos de nostalgia, pero también sentimientos de hostilidad, esta relación se establece desde la experiencia y configura todo el marco espacial que acompaña nuestras más íntimas emociones. Cuando el espacio o territorio se vuelve hostil, o no responde nuestras expectativas, el instinto natural es escapar, buscar un mejor lugar, migrar a una zona distinta, que sea capaz de acogernos y entregarnos la mayor cantidad de comodidades posibles.

El ciberespacio o espacio virtual, lejos de ser una irrealidad funda una realidad otra, aquella, justamente, que está fuera del espacio y el tiempo kantianos como condición de posibilidad de los fenómenos. El

⁴ GOMEZ ISLA, J. *Digitosfera y Cultura Visual*. En "Tras el Ensayo Digital" de V. Serrano y G. Salvat (Eds.). Edit. UACH, Valdivia, Chile 2015. Pp. 36-61.

*espacio virtual es imagen, ya no mera mediación sino experiencia, sensible e inteligible al mismo tiempo.*⁵

La creación del espacio digital genera la posibilidad de una realidad otra, un nuevo territorio en el cual restablecer la experiencia vital, un desapego de la realidad análoga y su linealidad, una posibilidad de alienación que finalmente se establece como un nuevo territorio al cual migrar. La constante búsqueda de la separación de lo análogo no tiene sólo un punto de vista, sino muchos, convengamos que nuestra realidad se establece como una realidad simbólica que desde la utilización del signo no necesariamente responde a un acercamiento efectivo con “lo real”, sino más bien, como lo habíamos dicho antes, un marco que se establece para poder catalogar y dar orden a la realidad, un orden que es aplicable sólo a la lógica humana, pero que en sí misma, no necesariamente representa lo que en esencia es lo real o natural. Siendo este nuestro punto de partida podemos establecer que lo que conocemos como realidad análoga es a su vez una de las tantas formas establecidas como realidad virtual, y en este sentido el hombre no sólo ha migrado hacia lo digital, sino que también lo ha hecho hacia la virtualidad un sin fin de veces a lo largo de la historia, la creación del símbolo y su infinidad de derivados son formas de migración a nuevos espacios que a lo largo del tiempo se han ido complejizando para establecer nuevos territorios uno sobre el otro, siendo la creación del espacio digital la última y más avanzada forma de migración virtual.

En este sentido podríamos establecer al mismo lenguaje como un espacio virtual, un espacio con vida propia que evoluciona, se reproduce y cambia en función del uso que establece cada usuario, de esta manera lo virtual o la migración virtual no es un concepto nuevo, sino que ha acompañado al ser humano en toda su evolución, estableciendo así representaciones cognitivas, que miden lo natural desde la concepción humana.

Nuestro conocimiento de lo que llamamos naturaleza no es tanto de esta

⁵ Cuadra, A. Hiperindus:a cultural. San:ago de Chile: E-BOOK, 2007.

entidad en cuanto lo que es en sí, sino de los fenómenos discontinuos que vamos construyendo al matematizarla, de manera que “somos, pues, nosotros mismos los que introducimos el orden y regularidad de los fenómenos que llamamos naturaleza”. Y en ese sentido esa unidad de la que depende lo que acostumbramos a llamar naturaleza al hablar de lo analógico no es sino una acción reguladora⁶

La comprensión humana sobre lo que denominamos realidad, es en realidad un mediador entre el hombre y su entorno, entendiendo que toda forma de entender la naturaleza es una medida que el ser humano establece desde sí y para sí, con el fin de ordenar o entender aquello que le rodea.

2.3. TERRITORIO DIGITAL Y MIGRACIÓN DIGITAL.

Todo territorio se establece desde la experiencia significativa que experimenta el ser humano en determinado espacio, respecto a esto el profesor Nelson Vergara plantea:

Es, más bien, el espacio en tanto forma parte estructural de un proyecto vital, o trayecto, en el que se articulan vidas personales y vidas colectivas con sus entornos, circunstancias o situaciones en las que el espacio-territorio funciona como el ahí donde se prevé o se espera la concreción de esos proyectos-trayectos, ya sea en un plano material, ya sea en un plano simbólico. Desde este punto de vista el territorio es, en primer lugar, la apropiación de un espacio en vista de transformarlo o transfigurararlo en algo propio, ya sea en el sentido de la adquisición como en el sentido de la identidad.⁷

El territorio se establece como un proyecto, como una construcción, así, podemos entender la virtualidad como un terreno donde el ser humano experimenta .

⁶ SERRANO.V. Postmodernidad discurso y fragmentos de una hipótesis sobre el des7no del libro en el mundo digital. Revista chilena de literatura. Universidad de Chile. San:ago de Chile. 2016. N°94. Pp. 278.

⁷ VERGARA, NELSON. *Saberes y entornos*. “Notas para una epistemología del entorno”. Alpha. Osorno, 2010. Vol. N° 31. Pp. 163-174

experiencias vitales y re-significaciones, entendiendo que en el uso cotidiano de estos espacios existe una transformación que obedece al proyecto vital de cada usuario.

Este concepto no sólo enfatiza el carácter físico de la experiencia humana, en este caso es también de vital importancia, la experiencia que se sitúa en este espacio, las posibilidades que este nos brinda, para desarrollar nuestra idea de futuro. El espacio digital se establece como una suerte de terreno en blanco en el cual toda experiencia es posible, no sólo desde el punto de vista del conocimiento, es decir, esta plataforma, que en algún momento fue diseñada como una carretera de información en la cual se podía extraer diversos tipos de información también se transformo en un espacio donde la información se vuelve experiencia, para ser más precisos, una experiencia que puede ser tan significativa como la del mundo análogo, es en este punto donde recae la posibilidad de ver la digitalidad como un territorio fértil para la experiencia humana, a partir de esto, cabe preguntarse ¿cuál es la característica que hace que un sistema informático que sólo se piensa como un medio de transmisión de información se transforme en un territorio de experiencia significativa? para responder a esta pregunta debemos entender el concepto de *web 1.0* y *web 2.0*.

El modelo de negocio de la web 1.0 se limitaba a un espacio de publicación de contenidos corporativos y de servicios, sin participación abierta ni gratuidad o servicios de alta relevancia. Las comunidades se formaban fundamentalmente a partir de la oferta de servicios, prescindiendo de espacios para que los miembros publicaran contenidos. Es decir, hasta ese momento los usuarios fueron relevantes en tanto eran consumidores.⁸

El modelo tradicional de comunicación que plantea la web 1.0 en cuanto ubica al usuario como mero receptor de los contenidos, no da espacio para que este sea participe de una experiencia significativa, ya que este espacio no le pertenece, no es capaz de tener una relación recíproca con lo digital. Entendamos que el espacio digital

⁸ QUERO, ÁNGEL. *Un Camino hacia el Conocimiento Colección 7vo*. En "Tras el Ensayo Digital" de V. Serrano y G. Salvat (Eds.). Edit. UACH, Valdivia, Chile 2015. Pp. 103.

nunca pierde su carácter de “interacción con la maquina”, pero los diversos niveles de acceso a los contenidos y de transformación de estos son los que permiten al usuario establecer o no una experiencia significativa, en otras palabras, la experiencia es siempre con una maquina, pero en la medida que la maquina (ordenador e internet) sea un canal de comunicación efectivo donde se pueda depositar algún tipo de experiencia y a su vez extraer experiencia se convertirá en un territorio en el cual se puede convivir y establecer una noción de comunidad. Esto nos lleva a la idea de web 2.0:

En cuanto a la web 2.0 los usuarios pueden actuar de la manera que deseen: en forma tradicional y pasiva, navegando a través de los contenidos; o en forma activa, creando y aportando sus contenidos. O'Reilly cita a wikipedia como “una experiencia radical de confianza” donde cualquier usuario puede aportar la definición de un termino y cualquiera puede corregirlo transformando al usuario de un mero consumidor a un co-desarrollador en forma productiva de la plataforma.⁹

Al parecer el cambio de rol del usuario, de un simple observador a un colaborador en la elaboración de contenidos en el mundo digital es la clave en el desarrollo de internet como lo entendemos hoy en día, si se piensa en ello detenidamente, no es de extrañar que esta capacidad o esta “experiencia radical de confianza” genere en el usuario la idea de que el mundo digital es un lugar donde puede depositar diversos tipos de contenidos, ideas, conocimientos o experiencias, esto debido a que internet no sólo debe ser visto como un lugar donde se deposita conocimiento formal, como es el caso de paginas como wikipedia o revistas de divulgación científica, con la incorporación libre de los usuarios, este espacio también se estableció un como un lugar de recreación, donde la interacción personal entre individuos así como la idea de “comunidad” establecen un lugar recreativo. Es después de esto que la realidad digital comienza a configurarse como un territorio de experiencias significativas, donde no sólo el conocimiento o la transacción comercial mueven al usuario a navegar en por las plataformas web, también es la interacción

⁹ Op.cit. Pp. 104

cotidiana con otros usuarios la que hace que dicho territorio se vuelva un espacio que emula la realidad. La mensajería instantánea, las paginas de chat, los blogs, y las plataformas sociales, promueven la interacción humana en el ciberespacio, dando paso a un lugar donde el usuario compra, se comunica, bromea, juega, estudia, trabaja, un espacio donde no es necesario renunciar a una actividad para desarrollar otra, dichas experiencias también se pueden combinar acelerando a su vez los procesos de trabajo y de socialización humanos.

Y por si esto no fuera suficiente poseen una extraordinaria, y hasta ahora para los humanos, desconocida capacidad de generar de nuevas y específicas formas creativas. Es la combinación de estos rasgos lo que da lugar a este nuevo mundo, a este nuevo continente que apenas empezamos a transita.¹⁰

El espacio de contacto en el que usuario encuentra un nicho donde entregar un mensaje que considera relevante para los otros usuarios se convierte en un espacio de expresión creativo, la elaboración de discursos de diversa índole que se vuelven masivos, se establecen como una plataforma de divulgación cultural en el cual el significante puede ser cortado y pegado desde cualquier tipo de lenguaje visual (o audiovisual) y combinado con otros genera una nueva idea, un nuevo concepto, que a su vez comunica, este proceso tan propio y típico del los lenguajes establecidos en la realidad análoga ha sido emulado por la realidad virtual, el cual a partir de las necesidades de los propios usuarios se ha generado un nuevo campo simbólico que recicla diversos medios narrativos para establecer un nuevo discurso.

Podemos entender de que forma funciona la plataforma digital, las herramientas que nos presta para así poder satisfacer de manera eficiente tanto necesidades productivas como necesidades recreativas, pero cabe preguntarse ¿cuál es la razón profunda para establecer un vinculo digital? o mejor dicho ¿cuales son las razones por

¹⁰ SALVAT, G. Introducción: Cómo Afectó lo Digital a la Sociedad de la Información. En "Tras el Ensayo Digital" de V. Serrano y G. Salvat (Eds.). Edit. UACH, Valdivia, Chile 2015. Pp.19.

las cuales nos resulta más cómodo establecer experiencias significativas en el espacio digital que en el espacio análogo?

Incluso, podríamos agregar, hay en ello a la vez algo de carácter ficcional. Requerimos siempre de algún imaginario acerca de nosotros mismos, y ello por de pronto relativo a quiénes y qué somos. Cada concepción antropológica viene a ser una tentativa, tal vez inevitablemente condenada al fracaso, de responder aquello. Precisamente al hecho de que a una le siga otra que, por su parte, se valida históricamente, confirma el fracaso al que aludimos.¹¹

El *hombre digital* u *hombre digitalizado*, es un hombre que asume su condición de objeto, un hombre que a su vez entiende su valor comercial y se sitúa en el mundo desde esta noción, la máscara o las máscaras que se ha creado a sí mismo a lo largo de la historia son tomadas y a su vez desechadas a conveniencia, tal cual se puede establecer una estrategia publicitaria. La interacción social que establece la web 2.0 no sólo permite el contacto y el intercambio de conocimientos entre diversos sujetos, también se transforma en una vitrina que vienen a descorporizar la experiencia humana, en este sentido, el hombre digitalizado no se considera a sí mismo predeterminado por la economía, ni por la historia, ni por la biología, en cambio, si cede la predeterminación a la paleta de opciones que le puede brindar la creación de un avatar en determinada plataforma social.

La parresía o franqueza en el discurso de la que habla Michel Foucault como cualidad esencial en la antigua grecia, se ha desvanecido de este panorama. Quien recurre a la parresía, dice Foucault: "es alguien que dice todo cuanto tiene en la mente: no oculta nada, sino que abre su corazón y su alma por completo a otras personas a través de su discurso"(Foucault 2004, 36-37). Y lo hace, aun a riesgo de ponerse en peligro a sí mismo, a riesgo de colocarse en posición vulnerable frente a

¹¹ HOLZAPFEL, C. Ser-humano, Cartografía Antropológica. Cinta de Moebio Ediciones. San:ago de Chile.2014. Pp. 14

*la autoridad. Esos momentos de verdad honesta, de revelación valiente, no son moneda de cambio habitual, ya no se abren tan francamente el corazón ni el alma, en su lugar promueve que abramos los ojos y la cartera*¹²

Esta parresía se presenta como un espacio vulnerable y cada vez menos frecuentado, la franqueza en el discurso se establece como vulnerabilidad frente al poder, frente a un otro, publicitariamente no es rentable ser sincero, no se promociona un producto desde sus defectos, todo lo contrario, mientras más nos disfracemos, nuestra imagen comercial seremos un mejor producto de venta. En este sentido lo relevante no es la mirada que el hombre tiene hacia el mundo, sino que el mundo como posible consumidor tiene hacia el hombre, de esta forma, cualquier postura antropológica, filosófica o religiosa es utilizable o reciclada, en la medida que sirva a sus propósitos comerciales.

No se le puede recriminar al hombre digitalizado su tendencia al disfraz, ya que sólo en lo digital ha encontrado respuesta a la presión comercial y totalizadora del mercado, es justamente en este territorio donde ha encontrado una nuevo continente, fértil, donde puede justificar su existencia cosificada mucho antes de la creación de la maquina de computar datos de Turing. Es bajo la tiranía del ícono y de la representación total donde el hombre digitalizado puede ser finalmente lo que se espera de él, un producto, una imagen.

3. CONCLUSIÓN.

El avance tecnológico y la noción de progreso han generado una nueva forma mediante la cual el ser humano se ha situado en el mundo, la realidad análoga a dado paso a la realidad digital, la maquina análoga dio paso a la maquina digital, creando una nueva forma de entender el mundo, un nuevo plano en el cual la sociedad ha establecido nuevos parámetros de comunicación y relación interpersonales. Es

¹² PEREZ JIMÉNEZ, JUAN CARLOS. *Identidad, Semblante e Impostura en la Era Digital*. En "Tras el Ensayo Digital" de V. Serrano y G. Salvat (Eds.). Edit. UACH, Valdivia, Chile 2015. Pp. 85.

innegable que el espacio digital es un terreno ya habitado de experiencias significativas, la interacción humana ha sido de vital importancia en esta migración, permitiendo que este espacio no sólo sea un lugar en el cual se intercambian datos, sino también que estos sean transformados en experiencias que repercuten en el espacio análogo. Es esta interacción entre lo análogo y lo digital lo que nos lleva a a entender este proceso como un movimiento de un espacio a otro, de un lugar a otro, de un continente a otro, entendiendo que todo aquello que sucede en el mundo digital tiene repercusiones en el mundo análogo, conocidos son los casos de piratería corporativa, escándalos gubernamentales expuestos por plataformas como wikileaks o los casos de acoso cibernético, todos estos ejemplos son testimonio de la existencia de una conexión real entre lo digital y lo análogo, un puente que poco a poco ha sido transitado y que en la actualidad ha generado dos realidades que conviven paralelamente, algo nunca antes visto en la historia del ser humano.

El hombre digital, como colonizador de este espacio aún ve este sitio con recelo, tal como lo hicieron nuestros antepasados al encontrarse en este choque de mundos entre Europa y America, pero la mirada que se debe enfatizar es la de poder aprovechar los recursos que este nuevo espacio nos ofrece para crecer y evolucionar como humanidad, entendiendo esto como un avance inevitable pero que puede ser dirigido por nosotros y por los nativos digitales, quienes serán precisamente los encargados de dar curso y sembrar este nuevo continente.

4. BIBLIOGRAFÍA

- CUADRA, A. Hiperindustria Cultural. Santiago de Chile: E-BOOK, 2007.
- GOMEZ ISLA, J. Digitosfera y Cultura Visual. En “Tras el Ensayo Digital” de V. Serrano y G. Salvat (Eds.). Edit. UACH, Valdivia, Chile 2015. Pp. 36-61.
- HOLZAPFEL, C. Ser-humano, Cartografía Antropológica. Cinta de Moebio Ediciones. Santiago de Chile.2014.

- MARCUSE, H. "El Hombre unidimensional". Antonio Elorza. Planeta – De agostini. Barcelona. 1993.
- PEREZ JIMÉNEZ, JUAN CARLOS. Identidad, Semblante e Impostura en la Era Digital. En "Tras el Ensayo Digital" de V. Serrano y G. Salvat (Eds.). Edit. UACH, Valdivia, Chile 2015. Pp. 85.
- QUERO, ÁNGEL. Un Camino hacia el Conocimiento Colectivo. En "Tras el Ensayo Digital" de V. Serrano y G. Salvat (Eds.). Edit. UACH, Valdivia, Chile 2015. Pp. 103.
- SALVAT, G. Introducción: Cómo Afectó lo Digital a la Sociedad de la Información. En "Tras el Ensayo Digital" de V. Serrano y G. Salvat (Eds.). Edit. UACH, Valdivia, Chile 2015. Pp.19.
- SERRANO.V. Postmodernidad discurso y fragmentos de una hipótesis sobre el destino del libro en el mundo digital. Revista chilena de literatura. Universidad de Chile. Santiago de Chile. 2016. N°94. Pp. 275-284
- VERGARA, NELSON. Saberes y entornos. "Notas para una epistemología del entorno". Alpha. Osorno, 2010. Vol. N° 31. Pp. 163-174.
- VIRILIO, P. El ciber mundo la política de lo peor. Traduc. Monica Poole(es). Ediciones Cátedra. Ciudad, 1997. Madrid.