



Género y tecnologías digitales

La experiencia en entornos virtuales de aprendizaje

Verónica Sofía Ficooseco

Género y tecnologías digitales

La experiencia en entornos virtuales de aprendizaje

Verónica Sofía Ficoseco



(serie **encuentros**)

| CAPÍTULO 1 |

Virtualidad. Tradiciones, debates y confluencias

El registro coloquial contemporáneo asocia lo virtual con dos concepciones que si bien no son antagónicas, resultan problemáticas al plantearlas como simultáneas. Por un lado, lo virtual es asociado con lo que carece de sustancia o de existencia sin más; por otro lado, se trataría de un cúmulo de potenciales, de posibles, un repertorio de posibilidades listas para ser cumplidas o materializadas. En ambos casos, lo virtual suele ser entendido como algo cuya emergencia en los imaginarios actuales es relativamente reciente. Una lectura inicial permite afirmar que esta asociación con lo inmaterial y lo posible, pero siempre nuevo, priva en un solo movimiento a lo virtual de empiria y de historia. Este sentido contemporáneo atribuido a la virtualidad no es casual ni estable. El recorrido por algunas conceptualizaciones y debates teóricos en torno a lo virtual nos permitirá iniciar una reflexión sobre las configuraciones políticas y los presupuestos epistemológicos de los sentidos dominantes atribuidos a dicho término.

Definiciones de lo virtual

En *Diferencia y repetición* (2002), Gilles Deleuze define lo virtual por oposición a lo actual, no a lo real. En palabras de este autor: “lo virtual posee una realidad plena, en tanto es virtual” (2002, p. 314). Lo virtual está constituido por un conjunto de elementos, una variedad de relaciones y sus puntos singulares de contacto, los cuales coexisten

en todos los objetos, en la parte que todos ellos tienen de virtual. En ese sentido, lo virtual puede ser entendido estrictamente como parte de lo que llamamos un *objeto real*, el cual tiene una de sus partes en lo virtual como dimensión objetiva.

Contrariando su aparente indeterminación o confusión, lo virtual así entendido está claramente determinado, su determinación es completa en el objeto, en parte de él. Para aclarar esta determinación completa que alcanzaría solo a parte de un objeto, Deleuze recurre a Descartes y su diferenciación entre objeto completo y entero, donde un objeto completo es solo el aspecto ideal del mismo, las expectativas sobre este, del que participan otras partes de objetos sin constituir nunca una integridad. Hay otra parte del objeto cuya determinación no es su aspecto ideal sino su existencia actual. Es así como lo virtual puede definirse por oposición a lo actual, sin que esto implique que lo virtual carece de existencia plena y determinación.

A fin de precisar más esta definición de lo virtual en base a su relación con lo actual, se afirma que todo objeto es doble, a la vez virtual y actual, mas sus dos mitades no son iguales entre sí (Deleuze, 2002, p. 316). Lo virtual es un nudo problemático conformado por una multiplicidad de elementos, sus relaciones y sus puntos de contacto. Lo actual es la realización de algunas de las posibles configuraciones contenidas o sugeridas en lo virtual. En este sentido, lo actual no es la realización idéntica de lo virtual, sino la encarnación de algunos de los elementos y las relaciones contenidos en lo virtual, no siempre de los mismos elementos ni siempre de la misma manera. Lo virtual es un espectro problemático de posibilidades y lo actual es su resolución provisoria.

Lo que se entiende como un objeto real es el resultado de la realización de lo posible. Este tránsito de lo posible a lo real funciona en el

orden de la sustancia de los objetos, a diferencia del tránsito de lo virtual a lo actual, que se desenvolvería en el orden del acontecimiento. Lo real está contenido de manera latente en lo posible, una realización es exactamente igual a su posibilidad, al contrario de lo que ocurre con una actualización, la cual nunca es idéntica a su virtualidad aunque siempre está contenida en esta (Deleuze, 2002).

De esta manera, un objeto es a la vez esencia y acontecimiento. En el orden de la esencia, la realidad de un objeto es el resultado de la realización de una posibilidad, existiendo entre ellas una simetría, ya que la posibilidad es exactamente igual a su realización.

En la medida en que lo posible tiende a la realización, podemos llegar a concebir a lo posible como imagen de lo real y, viceversa, a lo real como análogo de lo posible. A esto llama Deleuze “la tara de lo posible” que lo denuncia como producto construido en forma posterior, retrospectivamente, a imagen de lo realizado.

En sentido contrario, lo virtual siempre se actualiza por medio de la diferencia, divergencia o diferenciación. “La actualización rompe tanto con la semejanza como proceso como con la identidad como principio. Nunca los términos actuales se asemejan a la virtualidad que actualizan (...). En ese sentido la actualización, la diferenciación, siempre son una verdadera creación que no se hace por limitación de una posibilidad preexistente” (Deleuze, 2002, p. 319).

En el orden del acontecimiento, lo virtual es un nudo problemático que entraña infinitud de posibles modos de actualización. Lo actual es la materialización de una de esas configuraciones posibles pero no de toda su virtualidad. Por eso una actualización y su virtualidad nunca son idénticas; esta última contiene –entre muchos otros elementos y

relaciones– todos los elementos presentes en la actualización, podemos percibirla en sus configuraciones y perfiles, pero nunca completa ni acabadamente.

Retomando treinta años después las consideraciones de Deleuze acerca de lo virtual y aplicándolas específicamente a lo virtual en relación a la mediación tecnológica digital, Pierre Lévy (1999) propone entender a la actualización como la solución provisoria a un problema planteado.

La virtualización, entendida como recorrido en sentido inverso desde lo actual hacia lo virtual, como movimiento analítico desde una situación planteada hacia un nudo problemático de posibles, no supone una desrealización sino un cambio, un desplazamiento en la ontología del objeto que se está considerando, que implica que este no será ya definido por su actualidad sino en razón del campo problemático que la hace posible (Lévy, 1999). De esta manera, “virtualizar una entidad cualquiera, consiste en descubrir la cuestión general a la que se refiere, en mudar la entidad en dirección a este interrogante y en redefinir la actualidad de partida como respuesta a una cuestión particular” (1999, p. 19).

Ese desplazamiento en el eje ontológico de la virtualidad es fundamental, ya que sin él, si se considera a la actualización como el paso de un problema hacia una solución, la virtualización no sería más que el camino inverso desde una solución planteada hacia el problema inicial. La virtualización sería en este escenario un mero movimiento de desrealización. Sin embargo, una vez operado el desplazamiento, al estar el objeto definido por el campo problemático que lo hace posible, podemos entender a la virtualidad como el paso de una solución a otro problema, no como el retorno a la problemática inicial (Lévy, 1999). A partir de allí, la actualidad inicial pasa a ser considerada como articulación particular y provisoria en el marco de una problemática general en la que está integrada.

De este modo, observar la virtualización nos permite hacer visible la fluidez de las distinciones que se presentan como establecidas, a la vez que vuelve ineludible la apreciación (o clausura la supresión) de los márgenes de libertad en cada acontecimiento, al instalar el potencial creador como parte de cada actualización. En este sentido, la virtualización puede ser considerada como un vector de creación de realidad (Lévy, 1999, p. 21).

Lo virtual en el imaginario contemporáneo

En líneas teóricas de las últimas dos décadas, lo virtual ha pasado a ser conceptualizado en función y en relación exclusivas con las tecnologías digitales y con la actividad mediada que estas habilitan.

A la pregunta sobre si lo virtual es una dimensión nueva de constitución de lo social y de lo subjetivo posibilitada por las TICs, que no es más que la pregunta por su historicidad y por su relación con las configuraciones culturales de época, se ha respondido desde diversos enfoques.

La historia humana puede ser entendida como una historia de virtualizaciones (Lévy, 1999; 2011), por lo que lo virtual bien puede pensarse como dimensión constitutiva de la cultura y como inherente a lo humano, no solo en la época contemporánea, sino desde la invención misma de los sistemas simbólicos y los lenguajes. De acuerdo al planteo de desplazamiento ontológico de los objetos a la virtualidad, lo que permite definirlos no por su esencia sino en el orden del acontecimiento –haciendo central en la definición de un objeto la multiplicidad de elementos y relaciones que lo constituyen mediante articulaciones y la contingencia de ellas–, se pueden plantear algunos vectores de virtualización que son pilares de la cultura occidental, por

ejemplo, el lenguaje como virtualización de la memoria o la ley como virtualización de la violencia (Lévy, 1999; 2011).

Lo virtual, entonces, no sería nuevo ni novedoso para la cultura occidental. Sin embargo, adquirió durante las últimas décadas una visibilidad sin precedentes en tanto dimensión articuladora de realidad, dado que en el mundo contemporáneo existen colectivos enormemente virtualizados y virtualizantes, que son también aquellos que con mayor fuerza estructuran la realidad social. Es el caso de la tecnociencia, las finanzas y los medios de comunicación (Lévy, 2011).

En el contexto de este planteo, la cibercultura o cultura de la sociedad digital contemporánea se caracteriza por dos movimientos básicos. Un movimiento de universalización constante que permite dar cuenta del acelerado crecimiento de las diversas formas de copresencia y de conexión de puntos cualesquiera del espacio físico, social e informacional, el cual es complementario de otro movimiento: la virtualización (Lévy, 2011).

La virtualidad está ligada a la cibercultura al menos de dos maneras. En un sentido directo, la digitalización de la información es una virtualización, ya que si bien implica que la información está físicamente situada en algún lugar, está también virtualmente presente en cada punto de la red donde se la actualice y esta actualización puede ocurrir de maneras diversas no siempre previsibles. En un sentido indirecto, la comunicación continuaría mediante la digitalización un proceso de virtualización de la cultura iniciado por medio de las técnicas más antiguas de transmisión cultural, como la escritura o el grabado, continuado ininterrumpidamente (Lévy, 2011).

Así, la cultura humana habría iniciado su proceso de virtualización mucho tiempo atrás, por lo que la virtualidad que actualmente entendemos como producto de la emergencia de las TICs y de las redes digitales se inscribiría en ese proceso macro que le da sentido y la ubica en relación de continuidad con todos los procesos de comunicación y cultura.

Otra mirada al respecto, que parte de una concepción diferente de lo virtual, pero subraya también su protagonismo en el sistema cultural occidental contemporáneo, entiende a lo virtual como lo no real, como lo posible, y apoyándose en las teorías estructuralistas del lenguaje, se considera que todo lo que no experimentamos aquí y ahora sino que nos llega a través de mediaciones simbólicas de cualquier tipo, puede ser categorizado como virtual. De esta manera, sobre la base de la circulación de bienes simbólicos en cada vez mayores volúmenes por obra de los medios de comunicación y distribución de la información, la cultura occidental contemporánea se habría virtualizado progresivamente (Castells, 1999; 2012).

En las últimas tres décadas se consolidó un sistema multimedial global, cuya base principal es el desarrollo de internet y la ampliación de los márgenes de conectividad a franjas numerosas de la población mundial (Castells, 1999). En un sentido técnico, este sistema implica el borramiento de las distinciones entre lo que hasta el momento habían sido medios de comunicación y de difusión diferentes, y también la erosión progresiva de los géneros que eran propios a cada uno de ellos (audiovisual, impreso; popular, erudito; entretenimiento, información), y en un sentido social se caracteriza por contener en sus canales de distribución y espectacularización a gran parte de las expresiones culturales de nuestro tiempo, inmersas en una especie de universo

digital que reúne las manifestaciones pasadas y presentes de nuestras culturas. Esto configura un nuevo universo simbólico y material, definido como la virtualidad real, ya que hace de la virtualidad, la realidad que experimentamos cotidianamente (Castells, 1999, p. 408).

La virtualidad real es, desde esta perspectiva, el sistema de comunicación propio de esta época, en tanto abarca material y simbólicamente la reproducción cultural en clave contemporánea. “Es un sistema en el que la misma realidad (esto es, la existencia material/simbólica de la gente) es capturada por completo, sumergida de lleno en un escenario de imágenes virtuales, en el mundo de hacer creer, en el que las apariencias no están sólo en la pantalla a través de la cual se comunica la experiencia, sino que se convierten en la experiencia” (Castells, 1999, p. 406). Esto no implica la homogeneización cultural, sino la cohabitación de lo diverso. De esta manera, la virtualidad real configuraría nuestra experiencia del mundo social, donde el tiempo atemporal y el espacio de flujos son las bases materiales de una cultura que recubre las particularidades en movimientos de inclusión y de traducción.

Cercana a la concepción de virtualidad como invención derivada de los avances tecnológicos, por lo tanto como problemática contemporánea, y a la consideración de lo virtual como dimensión de la vida social caracterizada por su movilidad y provisoriedad, lo que haría imposible cualquier aproximación a la virtualidad que no comience por inscribirse en el movimiento mismo que la constituye, Haraway (1999) propone una definición de virtualidad que trae a primer plano la relación de esta con todas las dimensiones de la vida social.

La autora postula la existencia de cuatro espacios interrelacionados que conforman lo social, al interior de cada uno de los cuales se dan luchas locales/globales por los sentidos culturales principales de

una época, cuyo recorrido permite mapear lo social a partir de las estructuras de la diferencia. Estas cuatro zonas son: espacio real o la tierra, espacio exterior o lo extraterrestre, espacio interior o el cuerpo y, por último, espacio virtual o el mundo de la ciencia ficción, este último oblicuo a los tres anteriores, es decir, a los dominios de lo subjetivo, lo simbólico y lo empírico (Haraway, 1999).

En cada una de las zonas pueden analizarse las disputas que se producen, las estructuras de dominación que las marcan y las prácticas diferenciales que podrían introducir cambios en las estructuras. Para llegar a lo virtual es necesario un tránsito previo por las zonas de lo simbólico, lo subjetivo y lo empírico, ese movimiento deriva, cual final de un viaje, en el espacio de lo virtual, donde es posible encontrar información sobre los procesos sociales desde registros diferentes a las fórmulas tradicionales que nombran las experiencias (Haraway, 1999).

La meta de la exploración de la virtualidad en tanto dimensión constitutiva de la vida social, a partir del tránsito por las otras tres dimensiones, es visibilizar la manera en que en cada una de las zonas se producen tensiones que al ser abordadas relacionadamente desde el tránsito, desde la movilidad, revelan metamorfosis y desplazamientos de fronteras, además de visibilizar a lo virtual como una dimensión más de las que constituyen la vida social, a la cual se puede acceder mediante el tránsito por las demás zonas, en permanente movimiento, y donde se abre el campo para la creatividad y la esperanza en la época contemporánea (Haraway, 1999).

Virtualidades diversas

Algunos enfoques, quizás menos difundidos, introdujeron la dimensión de las relaciones de poder en las teorizaciones acerca de lo