

ISSN 2448-7317



SOCIEDAD  
MEXICANA  
DE  
PSICOLOGÍA  
SOCIAL

REVISTA SOMEPSO



| Revista SOMEPSO Vol.3, núm.2, julio-diciembre (2018) |

## REVISTA DE LA SOCIEDAD MEXICANA DE PSICOLOGÍA SOCIAL

El objetivo de esta revista es fomentar la reflexión, el debate y el diálogo al interior de la disciplina y fuera de ella al abordar diversos fenómenos sociales contemporáneos desde una postura crítica sobre la articulación entre los diferentes dominios de la actividad humana.

## SOCIEDAD MEXICANA DE PSICOLOGÍA SOCIAL

Héctor Manuel Cappello García  
Presidente Honorario

Manuel González Navarro  
Presidente

Josué R. Tinoco Amador  
Secretario Ejecutivo

Irene Silva Silva  
Secretaria de Finanzas

Salvador Arciga Bernal  
Secretario de Organización y Planeación

Jorge Mendoza García  
Secretario de Relaciones Públicas

Juan Soto Ramírez  
Secretario de Publicaciones

## CONSEJO DE ASUNTOS ACADÉMICOS, DE INVESTIGACIÓN Y PROFESIONALES (CAAIP)

Pablo Fernández Christlieb  
G. Elizabeth García Hernández  
J. Octavio Nateras Domínguez  
S. Iván Rodríguez Preciado

## COMITÉ EDITORIAL

Salvador Arciga Bernal (UAM-I)  
Pablo Fernández Christlieb (UNAM)  
G. Elizabeth García Hernández (UAM-I)  
Jorge Mendoza García (UPN)  
J. Octavio Nateras Domínguez (UAM-I)  
S. Iván Rodríguez Preciado (ITESO-Occidente)  
Josué Tinoco Amador (UAM-I)

### Editor responsable

José Juan Soto Ramírez

### Asistencia editorial

Juan González Sotomayor  
Anuar Malcon Gomezrey  
Juan Emilio Montiel Leyva  
Alma Angélica Rodríguez López  
Gustavo Serrano Padilla



### Portada

Igor Demidov  
"Teared apart"  
<https://www.deviantart.com/igor-demidov/art/Teared-apart-573779073>

### Contacto de la revista

[revistasomepso@outlook.com](mailto:revistasomepso@outlook.com)

### Facebook

<https://www.facebook.com/somepsorevista/>

### Twitter

<https://twitter.com/revistasomepso>



La Revista de la Sociedad Mexicana de Psicología Social (SOMEPSO) editada por la SOMEPSO está bajo una licencia [Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/).

**Revista SOMEPSO**, vol. 3, núm 2, Julio-diciembre, 2018, es una Publicación semestral editada por la Sociedad Mexicana de Psicología Social AC, calle Altar 55, Col. Prados de Coyoacán, Delegación Coyoacán, C.P. 04810, Tel. (55) 58044790, ext. 6470, Página web <https://somepso.wordpress.com> Correo electrónico: [revistasomepso@outlook.com](mailto:revistasomepso@outlook.com) Editor responsable: José Juan Soto Ramírez. Reserva de Derechos al Uso Exclusivo No. 04-2016-080311373900-102, ISSN: 2448-7317, ambos otorgados por el Instituto Nacional del Derecho de Autor. Responsable de la última actualización de este número, Secretario de Publicaciones, José Juan Soto Ramírez, calle Altar 55, Col. Prados de Coyoacán, Delegación Coyoacán, C.P. 04810, fecha de última modificación, 31 de diciembre de 2018.

Las opiniones expresadas por los autores no necesariamente reflejan la postura del editor de la publicación.

Queda prohibida la reproducción total o parcial de los contenidos e imágenes de la publicación sin previa autorización de la Sociedad Mexicana de Psicología Social.

---

## ÍNDICE

---

Presentación <i>Juan Soto Ramírez</i>	4-7
<b>Artículos</b>	
Perfiles falsos en la web <i>Marco. A. González Pérez</i>	8-26
Los videojuegos como deporte. El caso de videojugadores en Ciudad de México <i>Iván Flores Obregón</i>	27-52
Geografías y mapas de las juventudes contemporáneas en México y América Latina <i>Alfredo Nateras Domínguez</i>	53-73
Análisis institucional de primarias: reforma educativa como detonante del sufrimiento docente <i>Noé Herrera Mijangos, Dayana Luna Reyes y Josefina Barojas Sánchez</i>	74-97
<b>Disertaciones</b>	
Cyberpunk, ciberespacio & realidad <i>Juan Carlos Huidobro Márquez</i>	98-105
Hacia una psicología social más prudente e inteligible <i>Ángel Magos Pérez</i>	106-107
<b>Reseñas</b>	
Memoria colectiva de América Latina <i>Gustavo Serrano Padilla</i>	108-112
Aprenda a escribir mal. Cómo triunfar en las Ciencias Sociales <i>Juan Emilio Montiel Leyva</i>	113-118
<b>Normas de publicación</b>	119-120

---

---

## Cyberpunk, Ciberespacio & Realidad

---

**Juan Carlos Huidobro Márquez<sup>1</sup>**

El término ciberespacio, espacio cibernético, es un término que fue de modo original divulgado en la novela *Neuromante*, en 1984, por el escritor gringo-canadiense William Gibson, aunque tal noción procede de manera más exacta del texto *Johnny Mnemonic*, incluido en la compilación de cuentos cortos *Burning Chrome*. Esta novela, el *Neuromante*, está íntimamente ligada al término *cyberpunk*, a su vez también lanzado en 1984 por Gardner Dozois, director de la revista de *Asimov SF Magazine*, *Asimov Science Fiction Magazine*. Tal expresión había ya sido utilizada para designar un nuevo movimiento de literatura de ciencia ficción llamado *Punk SF*.

El *cyberpunk*, como movimiento, está vinculado en su origen, y fuertemente influenciado, por un grupo de escritores y poetas gringos, los poetas de la generación *beat*, los denominados paródicamente *beatniks*, quienes integraban una tendencia social de contracultura, de revolución sexual y de pugnas antirracistas en los años cincuenta. Estos *beats*, críticos de la sociedad materialista, capitalista y autoritaria, intelectuales, aventureros, borrachotes y promiscuos, fueron quienes, desde la marginalidad, inyectaron al *cyberpunk* y a un cúmulo de generaciones posteriores, socialmente insurrectas, ese tan característico sentimiento de no satisfacción cultural, de nomadismo y de experimentación.

Pero igualmente el *cyberpunk* está vinculado a los *punks* de los años setenta. Sólo que tal vinculación se realiza en términos paradójicos: para tales *punks*, las nuevas tecnologías eran totalmente alienantes; ellos no tenían alguna esperanza en el futuro de la humanidad. De ahí la expresión *No future*, que se escucha en la bonita melodía *God save The Queen*, de los *Sex Pistols*. Para los *cyberpunks*, al contrario de los *punks*, las nuevas tecnologías asociadas a la informática podrían ser liberadoras, emancipadoras. Ellas portarían una esperanza de transformación de la vida social y, por supuesto, de libertad. Este cambio, pues, del pesimismo *punk* al optimismo *cyberpunk*, ligado a la tecnología, se ejecutaría espléndidamente en las obras de ciencia ficción etiquetadas como *cyberpunk*. Y,

---

<sup>1</sup> Profesor de la Facultad de Psicología de la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM).  
Correo electrónico: [jchm@unam.mx](mailto:jchm@unam.mx)

así, se amalgamarían, de una manera particular, las nociones de tecnología y de rebeldía.<sup>2</sup>

En la primera novela de este género, del género *cyberpunk*, William Gibson describe un mundo donde se realiza una suerte de alianza entre la biología y la técnica en una misma entidad: la emergente unificación de la máquina y el cuerpo humano; la romántica metáfora del hombre-computadora. Y es, efectivamente, éste el personaje "femenino" de Molly Millions, la *cyborg* en el *Neuromante*, quien además utiliza su cuerpo como un elemento de expresión visual y violenta. Cuestión evidentemente heredada del *punk*.

En general, los personajes de estas novelas viven en realidades artificiales. Y éstas son, ahí mismo, sustentadas por medio de tecnología, lo que les asegura un característico *status* de realidad, aunque sean ellas virtuales o imaginarias. Al presente, tales realidades están asociadas de modo particular a la experiencia de la *internet*. Puede ser que los *hackers* de hoy en día sean homológamente Case, el personaje principal del mismo *Neuromante*.

Otro notable elemento en tales novelas refiere que los *cyberpunks*, obsesionados por la tecnología, se emplazan hacia una realidad que no existe aún, no obstante que ellos estén ya al pie de realidades futuras. Su idea es que muy pronto todo mundo será *cyberpunk*. Y aunque el mundo, evidentemente, todavía no lo es, éste, el mundo *cyberpunk*, está ya presente en nuestro mundo material; y lo hace, como dicen algunos, a través de una especie de arte-ficción bizarra hallada en los museos, en la literatura, en los videojuegos, en la televisión y en los films, por ejemplo. En estos últimos, incluso en su versión hollywoodense, se plasma la influencia del *cine negro*, de la novela policiaca y de las ya, tiempo atrás, imaginadas realidades postapocalípticas y distópicas. Ejemplos evidentes se muestran en *Blade Runner*, *Tron*, *Total Recall*, por supuesto, *The Matrix*.

Pero igualmente el mundo *cyberpunk* fue y es aún germinado en revistas y boletines, denominados *ezines*, fanzines *underground*, diseminados, por supuesto, sólo por medios electrónicos. En ellos, grupos y comunidades, virtuales, interactúan bajo el supuesto de que la realidad material, con sus dimensiones tradicionales, es un límite frente a lo que por medio de la tecnología puede estar a su alcance. *Wired*, *2600 Magazine*, *Netfuture* y *Mondo 2000* expresan perfectamente tal subcultura en nichos donde reina el *ethos* de la libre circulación de la información.

En la música, también por ejemplo, el *cyberpunk* se esparce proveniente de compañías de música electrónica e industrial, sobre todo en los años ochenta y principios de los noventa, del siglo pasado, ya hoy históricas, como la *Wax Trax!* o la *Zoth-Ommog*. Ahí, una multiplicidad bandas, a través de sintetizadores e instrumentos no tradicionales, se unen unas a otras en una mentalidad que manifiesta un mundo articulado en notas/códigos futuristas.

---

<sup>2</sup> Como palabra, incluida por el Diccionario de Oxford en 2006, *cyberpunk* procede evidentemente del término *cyber*, del concepto *cybernetics*, gestado por Norbert Wiener en los años cuarenta del siglo pasado, en el contexto del "control y la comunicación en el animal y en la máquina".

Pues bien, William Gibson utiliza, ya decía, por primera vez la palabra ciberespacio en su novela *Neuromante*. Él describe, con este término, un mundo todavía sin nacer, aunque en gestación, y que a su juicio podría, en un futuro, absorber y clausurar completamente la realidad material. Quizá ahí Gibson se empata con una referencia a un cuento de Jorge Luis Borges sobre un mapa (*Del Rigor en la Ciencia*), una representación, tan detallada que generaba una correspondencia biunívoca con su territorio. La idea de Gibson sobre el ciberespacio implicaría quedarse sólo con el mapa, ante la inexistencia futura del territorio. Y, de hecho, tal ciberespacio ya no correspondería más a una realidad, material, sino que la antecedería y la determinaría. Esta idea, entonces, haría reflexionar sobre un modelo virtual-real, el ciberespacio, por encima de cualquier otra realidad.

No obstante, en los años ochenta no existía algo que pudiera representar tal espacio. Era una completa abstracción. Y la pregunta es, entonces, de dónde surgió tal representación. Hay una larga cita de William Gibson (2011) que lo explica:

Estaba caminando por Vancouver, consciente de esa necesidad, y recuerdo haber pasado por una sala de videojuegos, una suerte de nuevo negocio en ese entonces, y vi a unos niños jugando esos viejos videojuegos en consolas multilaminadas. Los juegos tenían una representación gráfica muy primitiva del espacio y de la perspectiva. Algunos ni siquiera tenían perspectiva, pero ansiaban ya una y además dimensionalidad. Aun en esta forma tan primitiva, los niños que jugaban estaban tan involucrados físicamente que me pareció que querían estar dentro de los juegos, dentro del espacio nocional de la máquina. El mundo real había desaparecido para ellos, había perdido toda importancia. Estaban en ese espacio nocional y la máquina frente a ellos se había convertido en el nuevo *mundo feliz*.

Las únicas computadoras que había visto en esa época eran cosas del tamaño de un establo. Pero un día caminaba junto a una parada de autobús y había ahí un *affiche* de Apple. El *affiche* era una fotografía del brazo de un elegante hombre de negocios con una representación en tamaño real de una verdadera computadora que no era mucho más grande que una laptop actual. Todos van a tener una de estas, pensé, y todos van a querer vivir dentro de ellas. Y de alguna forma supe que el espacio nocional detrás de todas las pantallas de las computadoras sería un solo universo.

En efecto, la tecnología progresivamente se escurre hasta el fondo de la vida cotidiana y, a la par, parece escapar al control humano. Las circulaciones y movimientos electrónicos se hacen invisibles, aunque ellos ya en el ciberespacio se tornan manifiestos, virtuales. El ciberespacio es, pues, una manera en que se puede acceder a la *zona invisible* de las computadoras, por ejemplo, y conectarse con ellas con algunos mínimos intermediarios, restaurando, con ello, el sentido de control que se había perdido. En el caso del *Neuromante*, esta cuestión evolucionó tanto que era posible, así, descargar constructos virtuales directamente al cerebro por medio de unos *jacks* neuronales que instauraban una

alucinación consensual experimentada cotidianamente por miles de personas. Pero, una vez más, como este ciberespacio era imaginado, no existía, se le adjudicó, en consecuencia, un componente utópico.

La naturaleza de éste, así, sería no lineal, no local. Un espacio no euclidiano; un espacio extraño a las dimensiones, físicas, de Kaluza-Klein o de la Teoría de cuerdas, por ejemplo. Un espacio informativo, comunicacional, de modelado de realidades que ya no existen físicamente. La primera frase del *Neuromante* (Gibson, 1984) resume esta posibilidad o imposibilidad representacional: "El cielo sobre el puerto tenía el color de una pantalla de televisor sintonizado en un canal muerto".

Y, justamente, el ciberespacio, en sus múltiples formas, no tendría una medida real, empírica, física, a través de la cual fuera posible aprehenderlo. Quizá la mejor manera de poder hacerlo, ya decía, sea la *internet*, sin que estas dos realidades y/o conceptos sean sinónimos. Así que es admisible entender este ciberespacio, el más afamado de nuestros días, en términos de una red virtual de sitios, conexiones, situaciones, usuarios, objetos, informaciones, acontecimientos, relaciones, pensamientos. Un ciberespacio que implicaría todo y que además sería ilimitado. A éste se puede ingresar a través de una amplia gama de modalidades. Pero el punto no es ya si se ingresa o no, sino cómo se hace. Para ello, por ejemplo en la *internet*, hay diversos protocolos en los cuales se aparece el ciberespacio, o diversos ciberespacios accesados diferenciadamente: FTP, TELNET, POP3, HTTP, IRC, etc. Y arriba no sólo Case, el *hacker*, el vaquero informático, sino, hoy en día, cualquiera, sin importar su *status* económico, social, político y/o religioso. No obstante, el que se conecta no existe ahí adentro sino sólo como un *user*, un *avatar*, y en su caso un *avatar* que acompaña un *nickname*. En este ciberespacio no hay identidad que pueda o deba ser homologada mediante un *id* con la equivalencia real. No es necesario que aquél de afuera sea el mismo que viva adentro. No hay una INE ni un acta de nacimiento; no hay apellidos para equiparar tales identidades desarrollándose paralelamente a través de las cuales pueda darse un peso o legitimidad a las acciones desplegadas dentro de este espacio. Sólo hay *users*, *avatars*, *nicknames*. Y la tradicional interacción *vis-à-vis*, que tanto gusta a los sociólogos y psicólogos sociales, se transforma. Ésta se dirige preferentemente hacia lo visual, lo auditivo, a veces hacia lo kinestésico y, en muchos casos, sólo se produce por texto, o comandos particulares. Y si existiera un cuerpo, éste sería virtual y sería tallado al gusto del usuario. Se puede ser hombre o mujer, bi o trans o todos ellos al mismo tiempo. Raza y género no serían ya satisfactorios; no colmarían lo virtual. Se puede ser joven, viejo, adolescente o, incluso no haber nacido, sin violentar alguna ley o precepto biológico y/o religioso. Tal virtualidad plantea, entonces, un espacio absolutamente abierto, y complejo, con libertad de movimiento y posibilidades incluso a quienes, por fuera, contarán con alguna discapacidad.

Es posible, igualmente, vivir casi en cualquier región, o conquistar o inventar una sin tramitar documentos notariales. O viajar a través de ellos sin presentar

pasaportes o visas; aunque en algunos se debe acceder con un número de tarjeta de crédito, o *PayPal*. Es posible, también, casarse, divorciarse, descasarse, tener hijos, inventárselos y, además, casi como sueño, suprimirlos con una tecla. Existir, pues así, enteramente en el ciberespacio, mientras aguante la consola o mientras dure la conexión.

De modo sencillo, por tanto, se vive en plataformas como *Second Life* o en la versión para adultos *Red Light Center*, una versión porno de una vida virtual, libertina, sado, que nunca, nunca, se termina. Pero, además de todo, se puede ser un objeto en el ciberespacio: éste, el ciberespacio, es morado no sólo por *avatars* o *nicknames*, sino también por cosas. Públicamente se conoce este espacio, este ciberespacio, como la *internet de las cosas*, como hace pocos meses lo señalaba la gran pensadora Puri Carpinteyro. Lo que se conecta a este espacio virtual puede ser alguien con un *chip* en un marcapasos, un automóvil con cámaras y sensores de movimiento, un edificio inteligente, un televisor, una lavadora, un apagador, un juguete sexual, etc. Cualquier objeto natural o artificial, que viva en el espacio real, puede acceder a tal ciberespacio al asignársele una dirección IP y al contar con la posibilidad de transferir datos en red. Por ejemplo, la primera cosa en la *internet* fue una máquina de *Coca-Cola* en la Universidad Carnegie Mellon, en Pittsburgh, a principios de los años ochenta. Los usuarios podían conectarse a la máquina en red, saber su estado y comprobar y decidir si ir o no al pasillo por un refresco bien frío. Vale decir que en este ciberespacio todo es más vulnerable. Y como no hay suficiente seguridad aún, y no hay sentimientos de algún *user* de por medio, las máquinas se hackean unas a otras sin mostrar siquiera culpa. Pero eso, por ahora, no importa mucho.

Entonces, un usuario puede, en el ciberespacio, alterar las condiciones que descubre dentro de los límites del mundo fáctico. Esto conduce a una realidad virtual más allá del espacio habitual, aunque conserve, a veces, y por pura didáctica, la forma del espacio tridimensional de la geometría tradicional. Pero incluso así, este ciberespacio no se puede mapear. A él no se le puede generar una vista de ojo de pájaro. Sólo hay una vista siempre móvil, densa y, de modo eterno, laberíntica. Espacio y tiempo, efectivamente, no existen como tal. Son estos dos reaprehendidos a través de flujos de información. No hay día/noche, por ejemplo. No hay forma de empatar completamente categorías que rigen lo real en lo virtual. Así, pues, incluirle un *buenos días* o un *buenas noches* a un *email* es una cuestión absurda.

Hubo un esfuerzo, hace algunos años, de instaurar el tiempo de la *internet*. Un esfuerzo totalmente fallido. De nuevo: es imposible reglar lo virtual a través de categorías de lo real; no es posible ya juzgar lo interior por lo exterior. Es un estado, opinan algunos, de latencia imposible de resolver, donde lo más importante sería la información, incluso más importante que la materialidad. De hecho, todo apunta a que este ciberespacio sería progresivamente más opaco y, al final, más ciego a lo real.



Y esta cuestión fue, desde un inicio, un caso evidente. El 8 de febrero de 1996, con motivo del Foro Económico Mundial en Davos, Suiza, y en respuesta a la aprobación de la *Telecommunications Act* en los Estados Unidos, John Perry Barlow redactó un documento, titulado *Declaración de Independencia del Ciberespacio*, y lo envió por correo electrónico a cerca de 600 de sus contactos. Ahí, Barlow (1996) declara, entre otras cosas:

Gobiernos del Mundo Industrial, viejos gigantes de carne y acero, vengo del Ciberespacio, el nuevo hogar de la Mente. En nombre del futuro, les pido a ustedes, del pasado, que nos dejen en paz. No son bienvenidos entre nosotros. No tienen soberanía donde nos reunimos.

Y lo más importante:

Sus conceptos legales de propiedad, expresión, identidad, movimiento y contexto no se aplican a nosotros. Están basados todos en la materia, y aquí no hay materia.

Teóricamente, este mundo se dirige de manera progresiva hacia lo que en la escala real se denomina futuro. Un futuro no asequible, pero posible. Y este aspecto mantiene esta realidad como contemporánea y plena de expectativas, a pesar de la tendencia *cyberpunk* a imaginar el futuro como un mundo desolado, como un mundo distópico. Utopías negativas, como la que describe, en 1516, Thomas More, *La Nueva Isla Utopía*: un ideal en términos religiosos, sociales y políticos. Pero la utopía negativa *cyberpunk* implica el abuso de tecnologías por el ser humano, que proyectan mundos y universos con innovaciones que no existen en el presente, así como sociedades que han sido degradadas a regímenes represivos y totalmente controlados. Y tales sociedades serían, entonces, resultado de guerras, revoluciones y desastres. Y por supuesto que ahí aparece el arquetipo de héroe, que no cambia nada, pero que mantiene siempre la esperanza futura; o aparece el antihéroe, el *cracker*, Peter Riviera, del *Neuromante*; o simplemente aparece Rodriguito, quien se mete todas las madrugadas, a escondidas de sus papás, a navegar por la *Deep Web*. Incluso en México, al final de los años noventa y principios de los dos mil, los héroes *cyberpunk* ya moraban el ciberespacio. Se autonombraban: X-ploit, Raza Mexicana, Pirataz-mex.

Otro elemento peculiar dentro de este espacio es el dinero. Éste es, ahí, virtual. Y se gasta virtualmente. El problema es que los asaltantes de bancos, y los adolescentes, no pueden siempre traducir la tensión entre lo virtual y lo real. Hay, aún, robos virtuales en los que se intenta materializar el dinero, para que parezca real, yendo al cajero o a la ventanilla a retirar los billetes. Error garrafal que se cuenta repetidamente en muchos reclusorios. O también hay adolescentes con perfectas habilidades informáticas, pero que aún se caen bajando escaleras. O, en tono seco, matrimonios fallidos de aquéllos que en *Second Life* se enamoran y que, para probar que su amor es eterno, se casan fuera del espacio virtual, con

juez, sacerdote y evento de Facebook, mismos testigos que certifican, dos semanas después, que los enamorados ya no se soportan más.

Pues así, con el progreso masivo de la virtualidad, ésta aparece ya en todos lados y se puede acceder a ella de muchas formas. Parece real, pero no lo es, en nuestros términos habituales. Implica un espacio accesible, por ejemplo, a través de la PC y del teléfono celular. Y siempre hay una región (inter)media, o precipicio, entre las dos realidades. No obstante, algunos piensan que se suprime tal mediación, que se elimina con ello la distancia entre el escenario y la sala, entre los protagonistas y la acción, entre el sujeto y el objeto, entre lo real y lo virtual. ¡Pero no! Aunque parezca esto una *transparencia*, como otros le llaman, no lo es. Notaciones y/o algoritmos siguen ahí mediando. Y no sólo eso: hay una opacidad casi irresoluble entre tales dos mundos. Por eso, la imaginación *cyberpunk* se dirige hacia la independencia del mundo virtual respecto de lo real. Su aspiración es hipostatizar el ciberespacio para que ya no se conozca lo real, para que ya no se le pueda vivir. Y la fuente de todo este despropósito referiría la interactividad de lo virtual, que es la que generaría la persistente confusión entre lo virtual y lo real. De ahí lo paradójico del término: realidad virtual. Pero, una vez más, unos insisten: *transparencia*.

Esta *transparencia* se ha conformado como una nueva narrativa por filósofos y pensadores posmodernos y profundamente conservadores. Aquéllos que reavivan el pesimismo al que habían arribado trágicamente Theodor Adorno y Max Horkheimer y se posicionan, panóptica y digitalmente, como dicen otros varios, como un Foucault versión 2.0. Pensadores que reatrapan al individuo, solitario, aislado, alienado, disociado, desvitalizado, y lo posicionan en redes y enjambres, malignos, que los vigilan, los controlan y los mueven desde dentro mismo. Un espectáculo trágicamente afectivo y fugaz, dicen aquéllos: el Facebook como iglesia y el *like* como amén. Con ello, algo como la revolución es satirizada por estos filósofos (¿de la no-sospecha?) y, en consecuencia, ella es totalmente abolida.

¡Pero no! Para todos los casos, lo virtual desbordaría, o desbordará, lo real. Será la realidad por excelencia, y con ello terminará con la distinción virtual/real para forzar otra más radical. Esto, si se quiere ser *cyberpunk*; si se ansía la libertad, si se desea germinar la esperanza, si se anhela un mundo mejor, incluso si ese mundo es distópico, opaco y negativo.

Hay, pues, al menos, dos alternativas al respecto, mientras dure la tensión entre el ciberespacio y el espacio físico: lo *cyberpunk* y lo pesimista. Y es preciso elegir antes del reinado de cualquiera de ellas, ya que con la decisión, con esta decisión moral, desaparecerá uno de tales dos mundos.<sup>3</sup>

---

<sup>3</sup> Para saber más y mejor de *cyberpunk*, ciberespacio y realidad, teclee, simplemente, tales palabras en su *search engine* favorito de la *interwebz*.

---

## REFERENCIAS

---

- Barlow, J. P. (1996). A Declaration of the Independence of Cyberspace. En *Wikisource*. Recuperado de [https://en.wikisource.org/wiki/A\\_Declaration\\_of\\_the\\_Independence\\_of\\_Cyberspace](https://en.wikisource.org/wiki/A_Declaration_of_the_Independence_of_Cyberspace)
- Gibson, W. (1984). *Neuromante*. Recuperado de <https://kamita.com/misc/gibson/Neuromante.pdf>
- Gibson, W. (2011). William Gibson, The Art of Fiction No. 211 (Interviewed by David Wallace-Wells). *The Paris Review*, 197. Recuperado de <https://www.theparisreview.org/interviews/6089/william-gibson-the-art-of-fiction-no-211-william-gibson>



"Cyberpunk, Ciberespacio & Realidad"  
por Juan Carlos Huidobro Márquez

es un texto registrado bajo una licencia [Creative Commons Reconocimiento-  
NoComercial 4.0 Internacional License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)