

Diferencias entre lo virtual y lo digital

Jonathan Harvey Venegas Álvarez

Universidad de Nariño

Licenciatura en Informática

IX Semestre

Jonathan.9129@gmail.com

En la actualidad, campos como: la industria, la medicina, las telecomunicaciones, la economía, la educación y la ciencia, generan a diario millones de datos que deben ser procesados de manera rápida y efectiva, pero además deben estar al alcance de todos sin importar el momento y el lugar, favoreciendo así avances científicos y tecnológicos que buscan mejorar las condiciones humanas a corto, mediano y largo plazo; creando las bases para una sociedad de la información, donde el auge de las telecomunicaciones se vislumbra como la puerta para cambios sustanciales que marcarán el rumbo de la humanidad.

Frente a la evidente necesidad de ubicuidad y disponibilidad de la información, surgen diversas maneras de gestionar esos grandes volúmenes de datos, una de ellas es la computación, donde intervienen plataformas que comúnmente denominamos digitales o virtuales, sin tener en cuenta la connotación y el significado de cada palabra.

Entonces, establecer diferencias entre lo virtual y lo digital, brindará un amplio panorama para comprender la esencia de las plataformas digitales o virtuales, que hoy en día cobraron especial relevancia, pese a la necesidad de alejarnos de nuestros interlocutores para mantener intacto nuestro estado de salud.

Lévy (1998) afirma: “Cuando una persona, una colectividad, un acto, una información se virtualizan, se colocan «fuera de ahí», se desterritorializan. Una especie de desconexión los separa del espacio

físico o geográfico ordinario y de la temporalidad del reloj y del calendario.” (p.14). En ese sentido la desterritorialización puede considerarse como una característica de la virtualización, porque plantea una separación física y temporal apoyada en las telecomunicaciones, que actualmente propician desde trabajos industriales hasta una simple llamada de video.

Además, la virtualización precisa de otra característica que tiene sus bases en la definición de lo privado y lo público, ambos entendidos como aquellas particularidades de las relaciones interpersonales y grupales que el ser humano desarrolla en sociedad. Dicha característica, expresa un intercambio de papeles entre lo interior y lo exterior, al respecto (Lévy, 1998) refiere:

Otra de las características asociadas a menudo con la virtualización, además de la desterritorialización, es el paso del interior al exterior y del exterior al interior. Este «efecto Moebius» se desarrolla en diversos ámbitos: en las relaciones entre público y privado, propio y común, subjetivo y objetivo, mapa y territorio, autor y lector, etc. (p.17)

El teletrabajo y los grupos de WhatsApp, son fieles representaciones del efecto Moebius y la desterritorialización respectivamente. El primero, porque ha cambiado el paradigma del trabajo en la oficina y la rutina de transportarse de la casa al trabajo, ahora la privacidad de nuestros hogares se ha convertido en algo público, tal es el caso de los influencers como un punto extremo de la situación; el segundo, porque en su interior se gestan comunidades virtuales que reúnen intereses y en ocasiones problemas personales sin importar el momento y el lugar donde se encuentren, es decir, estando «fuera de ahí».

En ese sentido, la expansión de lo virtual ha generado mayores oportunidades de planificación y gestión del conocimiento, generando el espacio propicio para las comunidades virtuales entendidas según Rheingold citado por Li (2003) como: "social aggregations that emerge

from the Net when enough people carry on those public discussions long enough, with sufficient human feeling, to form webs of personal relationships in cyberspace” (p.165)

Dichas comunidades propenden por la consecución de objetivos educacionales, empresariales o de entretenimiento, originados desde la confluencia de intereses, ideas y pensamientos; de forma técnica, estas comunidades se gestan alrededor de diversas herramientas de comunicación entre las que destacan: las redes sociales virtuales, las aplicaciones de videoconferencias y de mensajería instantánea, quienes comercialmente hablando, aún distan de la incorporación de tecnologías de comunicación de vanguardia como la holografía y manipulación de objetos virtuales en el mundo real, así como otras tecnologías que acorten distancias y simulen la realidad en su máximo esplendor.

Un punto importante sobre las comunidades virtuales y que merece la pena ser considerado, radica en el tiempo empleado para contestar un mensaje entrante, dicho tiempo debe ser cuidadosamente dispuesto, porque el hecho de estar inmersos en el mundo de la inmediatez puede jugar en contra de los intereses de la comunidad, ya que una respuesta rápida no realiza un análisis exhaustivo sobre el tema en particular, sino que más bien genera ambigüedades e interpretaciones erróneas. Caso contrario, cuando disponemos de un tiempo prudencial para estructurar y elaborar nuestra respuesta, allí se puede revisar con la rigurosidad del caso, cada una de las palabras a expresar de forma escrita u oral, brindando entonces la posibilidad de explotar las redes de telecomunicación en favor del desarrollo académico-científico y por ende del desarrollo social.

Ahora bien, referente a la digitalidad se esbozan muchos conceptos que van desde el mundo digital y la codificación de información, como lo afirma Jones-Kavalier y Flannigan (2006) “digital meaning information represented in numeric form and primarily for use by a computer” (p.9) pasando por la forma como los sistemas intercambian información de forma electrónica, acuñada por el Diccionario de Cambridge (2020)

“digital using a system that can be used by a computer and other electronic equipment, in which information is sent and received in electronic form as a series of the numbers 1 and 0”, hasta las competencias o habilidades digitales, que se han catalogado como una de las competencias clave para el aprendizaje a largo plazo.

Digital competence involves the confident and critical use of Information Society Technology (IST) for work, leisure and communication. It is underpinned by basic skills in ICT: the use of computers to retrieve, assess, store, produce, present and exchange information, and to communicate and participate in collaborative networks via the Internet. (European Parliament and the Council, 2006, p.15).

Abordando la digitalidad desde este punto de vista, se observa su esencia de forma clara y precisa, en ella el computador es el eje central del intercambio de información, en tanto es una máquina capaz de procesar millones de datos por segundo y también de codificar y decodificar información en lenguaje binario. Sin embargo, no solo basta con procesar la información en la mayor brevedad posible, porque como bien lo menciona el European Parliament and the Council, la Tecnología de la Sociedad de la Información debe ser utilizada de forma confidencial y crítica, algo que se hace posible a través de la virtualidad, en pocas palabras con la intermediación humana.

Entonces, la digitalidad tiende a generar espacios donde los datos confluyan y se transformen en información que posteriormente será utilizada como base para la toma de decisiones, bien sea al interior de una organización educativa, empresarial o gubernamental. A día de hoy, es común observar el auge de las plataformas digitales, la ciudadanía digital y un sin número de actividades donde lo digital es parte fundamental, y es por ello que ser partícipes del cambio representa mejores oportunidades para transformar el mundo como lo conocemos.

Comprendiendo que la digitalidad se perfila como aquel mecanismo de transformación e intercambio de información en el mundo moderno, es importante señalar que muchas actividades humanas se han visto trastocadas por la llegada del mundo digital, entonces se considera la opción de vincular y crear programas o sistemas donde se optimicen procesos y se propenda por una mejor sociedad; lo anterior en razón de la soberanía digital, un punto de vital importancia para un mundo globalizado.

Dicha soberanía digital se entiende mejor desde la regulación del comportamiento de los usuarios en un ambiente digital, como lo propone Borges (2018) “a regulação do comportamento de usuários no ambiente digital pode ser efetuada de duas formas centrais: (i) com base no uso da tecnologia e conforme parâmetros fixados em normas internas dos provedores de serviço; ou (ii) pela regulação estatal.”

Esta aproximación sobre la soberanía digital muestra otra arista de la digitalidad, en la que no solo se entiende desde un punto de vista técnico sino también como uno de los ejes centrales del proceso comunicativo moderno; ya que contamos con una presencia digital regulada por entes u organizaciones de índole privado o gubernamental, situación adversa para diversas comunidades virtuales, considerando que suelen requerir la libertad de expresión y en muchas ocasiones el anonimato, algo un tanto difícil de conseguir en la red de internet.

El tema de la regulación del comportamiento de los usuarios en un ambiente digital puede ser un tanto complejo, ya que existen posiciones encontradas, algunas a favor de la no regulación y otras en contra. En resumen, se podría afirmar que la participación del ser humano en cualquier ambiente, requiere normas o reglas de juego para crear y conservar una convivencia grupal donde los roces en las interacciones disten de estar a la orden del día.

Por último, las palabras digital y virtual tienen connotaciones y características diferentes, pero se mueven en un mismo contexto, el de la

Tecnología e Informática, que en múltiples ocasiones es tildado como la cuna de la estructuración de una sociedad violenta, donde la virtualidad afecta la realidad; como es el caso de las fake news, el ciberbullying, la invasión de la privacidad, la adicción a redes sociales virtuales, el plagio y demás apartados, donde nosotros como futuros profesionales del área, debemos aunar esfuerzos para que la tecnociencia, las finanzas y los medios de comunicación sean aprovechados a conciencia.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Lévy, P. (1998). ¿Qué es lo virtual?. Recuperado de <http://cmap.upb.edu.co/rid=1R3QGX5B9-170HLS8-6ZLNQ/Levy%20Pierre%20-%20Que%20Es%20Lo%20Virtual.pdf>
- Jones-Kavalier, B., & Flannigan, S. (2006). *Connecting the Digital Dots: Literacy of the 21st Century*. *Educause Quarterly*, 2(1), 8-10. Recuperado de <https://er.educause.edu/-/media/files/article-downloads/eqm0621.pdf>
- Digital. (2020). En el Diccionario de Cambridge. Recuperado de <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/digital>
- European Parliament and the Council. (2006). *Official Journal of the European Union*, 394(1), 10-18. Recuperado de <https://eur-lex.europa.eu/LexUriServ/LexUriServ.do?uri=OJ:L:2006:394:0010:0018:en:PDF>
- Li, H. (2003). Rethinking Virtual Community as a Pedagogical Enterprise. En P. Lang. (Ed.), *The Future of Educational Studies* (pp. 163-175). New York: Peter Lang Inc. Recuperado de <https://www.jstor.org/stable/pdf/42978158.pdf?refreqid=excelsior%3A0d0effac4ed3a87de414ed5b1384e432>
- Borges, L. (2018). *Soberanía digital: legitimidad e eficacia da aplicação da lei na internet*, 14(2), 213-235. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/6786462.pdf>