

# Socialización y ambientes virtuales

## *Socialization and virtual environments*

ANA PAULA COSTA E SILVA\*

SABINO DE JUAN LÓPEZ\*\*

\*GRADUADA EN CIENCIAS DE LA COMPUTACIÓN. UNIVERSIDAD CATÓLICA DE  
BRASILIA VIRTUAL

\*\*DOCTOR EN FILOSOFÍA. CENTRO DE ENSEÑANZA SUPERIOR «DON BOSCO»

---

### Resumen

Las tecnologías de la información y de la comunicación están transformando nuestras formas de vivir y nuestros modos de relacionarnos. Condicionan tanto la vida de los individuos como el acaecimiento de los fenómenos sociales. El objetivo del presente artículo es analizar el impacto de las mismas en el proceso de socialización, que involucra tanto al individuo como a los grupos en particular y a la sociedad en general. Estructurado en tres apartados, se analiza, en primer lugar, lo que significa el proceso de socialización en ambientes sociales físicos. En la segunda parte, se hace una presentación sintética de algunos marcos de interacción entre individuos y grupos que posibilitan las nuevas tecnologías. Finalmente, en la tercera parte se reflexiona sobre lo que es el objetivo del artículo: analizar la transformación del concepto de socialización en los ambientes físicos, a partir del tipo de interacción de los ambientes virtuales.

**Palabras clave:** socialización, ambientes/ambientes virtuales de aprendizaje, ambientes corporativos, interacción, redes sociales, integración/estandarización.

### Abstract

The information and communication technologies are transforming our ways of living and our ways of being related with each other. They condition both the lives of individuals and the occurrence of social phenomena. The aim of this paper is to analyze their impact in the socialization process that involves both individuals and groups in particular and society in general. Structured in three sections, it is first discussed what the process of socialization in social physical environments means. The second part is an outline of some frames of interaction among individuals and groups that enable new technologies. Finally, the third part is a reflection on the aim of this article: the analysis of the transformation of the concept of socialization in physical environments, starting from interaction types of virtual spaces.

**Key words:** socialization, space/virtual learning spaces, corporate spaces, interactivity, social networks, integration and standardization.

## 1. LA SOCIALIZACIÓN

La socialización es el mecanismo del que disponen tanto el individuo como la sociedad para la recíproca adaptación que su supervivencia exige. A la sociedad le posibilita la transmisión de todos aquellos elementos que la identifican y la dan continuidad en el tiempo; al individuo le permite el aprendizaje de los mismos para el normal desenvolvimiento dentro de la misma. La socialización resulta ser el proceso mediante el cual el individuo asimila la cultura de una sociedad o de un grupo y se integra en una o en otro, haciéndose capaz de desempeñar unas funciones o unos roles. Individuo y sociedad resultan ser, pues, los dos polos del proceso de socialización.

El resultado es que la socialización puede ser vista desde la perspectiva de la sociedad, o del individuo. Lo podemos ver en algunos casos concretos. Se describe así la socialización:

*Proceso por cuyo medio la persona humana aprende e interioriza, en el transcurso de su vida, los elementos culturales de su medio ambiente, los integra en la estructura de su personalidad, bajo la influencia de experiencias y de agentes sociales significativos, y se adapta así al entorno social en cuyo seno debe vivir (Rocher, 1996: 134).*

Aunque se hace referencia tanto al individuo como a la sociedad, se puede entender que se concede prioridad al primero en cuanto que se enfatiza la actividad del mismo en el proceso de socialización sobre los contenidos de la misma: «aprender», «interiorizar», «integrar en la estructura de la personalidad», «experiencias». «vivir». Evidentemente no falta la referencia a la sociedad en los términos de «elementos culturales», «medio ambiente».

En otros casos, por el contrario, sobresale la prioridad de la sociedad:

*Socialización es el proceso por el que todo miembro de una sociedad interioriza durante su época de crecimiento unos esquemas de conducta que le permiten comportarse en esta sociedad en conformidad con las convicciones y las normas que corresponde a una persona adulta (Shoek, 1995: 659).*

Es manifiesta tal prioridad en la relevancia que poseen términos como «sociedad», «esquemas de conducta», «conformidad», «normas», que marcan tanto al contenido como al término del proceso de socialización.

Esta doble perspectiva no es característica de posicionamientos concretos o singulares, sino que articula los diversos modelos de comprensión que se pueden encontrar en torno a la socialización. (Gallino, 1995) agrupa las diversas teorías en tres categorías.

- *La socialización como aprendizaje de roles*, como en E. Durkheim, T. Parson y el funcionalismo, que entienden que la socialización hace posible un comportamiento conforme a las normas dominantes en una sociedad o en parte de ella, en el supuesto de que esto sea gratificante también para el individuo.
- *La socialización como reducción, especificación y canalización de las potencialidades humana* a un campo restringido y preciso de pretensiones. Es el caso de la teoría psicoanalítica (Freud), donde socialización es un instrumento de control y organización de la sociedad; se aprende cuando se acepta el principio de realidad como correctivo del principio del placer y como canalización de las energías del yo, según las exigencias del Super-yo.
- *La socialización como capacidad de estimular la actividad personal del socializado* hacia un modelo propio de comportamiento social relevante y coherente con ciertas expectativas de rol. Así es entendida tanto en el caso de la *teoría del desarrollo cognitivo* (Piaget, Lewing, la Gestalt) que parte de la atribución al sujeto de la actividad de simbolización y de integración de las representaciones mentales en un cuadro prioritario de significados, que se forman progresivamente en las diversas fases del desarrollo cognitivo del niño; como en el de la *teoría de la Interacción simbólica* (Cooley, Mead, Gerth, Wright Mills) según la cual el hombre construye activamente la realidad social (la realidad como construcción social) y la imagen de sí, que *le han transmitido los otros significativos* en una dinámica interactiva sobre cuyo fondo quedan los otros genéricos.

Los tres modelos se reducen, en realidad, a dos porque se estudia el proceso, o bien desde la perspectiva de la sociedad, como es el caso del primer modelo señalado por Gallino, o desde el individuo, en los dos restantes.

Durkheim es un representante del modelo de explicación desde la perspectiva de la sociedad:

*Por consiguiente el problema pedagógico no se nos plantea con la misma serenidad que para los hombres del siglo XVII. Ya no se trata de poner en ejecución ideas ya asentadas, sino de encontrar ideas que nos guíen. ¿Cómo descubrirlas si no nos remontamos hasta la misma fuente de la vida educativa, es decir, hasta la sociedad? Es, por tanto, a la sociedad a quien se ha de interrogar, son sus necesidades las que se han de conocer, ya que son sus necesidades las que se han de satisfacer. (...). Por consiguiente, no creo obedecer a un simple prejuicio ni ceder un amor inmoderado hacia una ciencia que he cultivado durante toda mi vida, diciendo que nunca ha sido más necesario al educador una cultura sociológica. (...) No es que la Sociología pueda ponernos entre las manos procedimientos ya completamente elaborados y de los cuales tan sólo nos reste servirnos... Puede proporcionarnos lo que necesitamos más urgentemente, quiero decir un conjunto de ideas directrices que sean el alma de nuestra práctica y que la apoyen, que presten un sentido a nuestra acción, y que nos unan a ella estrechamente; lo que es condición necesaria para que esta acción resulte fecunda (Durkheim, 1996).*

Entendiendo la educación como «socialización», y la cuestión pedagógica como sociológica, la socialización tiene como objetivo «integración» que se sirve de «transmisión» como estrategia. La perspectiva en que se sitúa es la sociedad al ser el punto de confluencia de uno y otro proceso al ser término de la integración y agente de la transmisión. Ambos conceptos responden a las dos cuestiones que plantea la socialización, ¿por qué y cómo se integran los individuos en la sociedad? Ahora bien, ni los conceptos ni las cuestiones se pueden separar porque la explicación de la integración estriba en la confluencia de un doble aspecto, la transmisión que realiza la sociedad sobre los individuos, lo específico de la educación, un fenómeno social fundamental ya que el medio social «tiende a modelar al niño a su imagen» (Durkheim, 1993) y la acción de instituciones históricas, como la escuela, que integran al hombre moderno en todo el espesor de la tradición.

Una perspectiva distinta es la que encontramos en G. H. Mead, que comprende el proceso de socialización desde el individuo entendido como persona:

*Lo que quiero destacar es la característica de la persona como objeto para sí. Esta característica está representada por el término «sí mismo» que es un ente reflexivo e indica lo que puede ser el propio tiempo sujeto y objeto. Este tipo de objeto es esencialmente distinto de otros objetos, y en el pasado ha sido distinguido como consciente, término que indica una experiencia de la propia persona. Se suponía que la conciencia poseía de algún modo esa capacidad de ser para sí misma. Al proporcionar una explicación conductiva de la conciencia tenemos que buscar alguna clase de experiencia en la que el organismo físico pueda llegar a ser objeto para sí mismo. ¿Cómo puede un individuo salir fuera de sí («experencialmente») de modo de poder convertirse en un objeto para sí? Este es el problema psicológico esencial del ser persona o conciencia de sí, y su solución se encontrará recurriendo al proceso de la conducta o actividad social en que la persona o el individuo dado está implicado (Mead, 1968).*

La socialización se entiende como «proceso mediante el cual se adquiere un sentido de identidad personal y se aprende lo que las personas creen en la cultura circundante y cómo esperan ellos que uno se comporte». (Musgrave, 1972). Mediante la socialización los individuos aprenden valores, normas, habilidades de su cultura, adquieren sentido de quiénes son y a dónde pertenecen. Nuestras identidades, comprensiones y comportamiento se forman por el proceso de socialización de toda la vida, en el cual el ser humano va desarrollando y perfeccionando sus potencialidades naturales, aculturándose, cultivándose. Se aprenden disciplinas básicas, aspiraciones aceptadas, destrezas necesarias y roles apropiados. Es un proceso progresivo de toda la vida. El comportamiento humano es, en esencia, aprendido.

Lo dicho hasta aquí nos permite sacar algunas conclusiones en torno a la forma de explicar el proceso de socialización desde los términos de la relación que lo constituye, la sociedad o desde el individuo:

- En ambos modelos, tanto la sociedad como el individuo, son términos de la relación: tienen existencia con independencia de dicha relación.
- En esa relación tienen lugar determinados procesos como «asimilación» «interiorización», «transmisión», «integración», de los que son términos de la relación, sujeto y objeto la sociedad y el individuo.
- Tiene un contenido, de forma genérica, la cultura del grupo, concretado en normas, valores, creencias, pautas de comportamiento. Todos son contenidos independientes tanto del proceso de socialización como de los términos entre los que tiene lugar dicho proceso.
- Mira a unos efectos: la adaptación del individuo a la sociedad, el aprendizaje de roles, la construcción de la propia identidad. De la misma manera que los contenidos, una vez producidos son tan consistentes como la sociedad o el individuo.

Esta forma de comprender socialización implica, por tanto, una forma de entender tanto al individuo y a la sociedad como la relación entre ambos y el contenido de la misma: todos son tenidos como consistentes e independientes, es decir, anteriores a dicha relación; la relación de

socialización es algo que les sobreviene, que modifica su forma de ser, pero que en absoluto los constituye.

## **2. AMBIENTES VIRTUALES**

De entrada, comenzaremos diciendo que por ambientes virtuales, de forma genérica, vamos a entender aquellos contextos sociales surgidos de la interacción de individuos en la utilización de herramientas telemáticas. Análogamente a lo hecho con el proceso de socialización, nos referiremos a aquellos aspectos característicos y relevantes para nuestro objetivo. Después de una referencia genérica a la interacción a través las TIC (Tecnologías de la Comunicación e Información), nos detendremos en el análisis de los procesos de interacción algunos tipos concretos de ambientes virtuales como son los educativos y los corporativos.

La rápida y creciente evolución de las tecnologías de la información, comunicación y expresión han dado lugar a diversas herramientas sincrónicas y asincrónicas. Las herramientas sincrónicas implican una interacción en tiempo real y crean vías para la socialización entre los individuos conectados a un mismo tiempo, en lugares y ambientes muy diversos. Las herramientas asincrónicas posibilitan también una mayor flexibilidad en el tiempo, en cuanto que los ambientes de comunicación quedan reservados para momentos acordes con la disponibilidad de cada individuo. Cada uno puede fijar su horario para la interacción.

Esas herramientas han contribuido al surgimiento de redes sociales y ambientes virtuales para propósitos muy variados, como entretenimiento, comunicación con amigos y familiares, información, transmisión de noticias, discusiones, entrenamiento, formación permanente, entre otros. Tienen de común el que están a disposición de los individuos para su interacción como miembros de comunidades virtuales, en función de sus objetivos e intereses comunes. También es común el que posibilitan un tipo de interacción entre individuos de diferentes regiones y culturas que tienen lugar de forma multidireccional y con gran rapidez.

Los ambientes virtuales son fluidos, dinámicos, contruidos y mantenidos a partir del proceso de interacción. Podemos encontrar una semejanza entre el carácter de esos ambientes y el concepto de modernidad líquida propuesto por Bauman (2001). Según el autor, la modernidad sólida, regida por estructuras sociales jerarquizadas establecidas en las relaciones, da lugar a la modalidad líquida, en la que las estructuras y las jerarquías no consiguen mantenerse y abren ambientes a «lo plano», «lo flexible», donde las relaciones son inestables, más efímeras, y menos duraderas. En esa sociedad, nada es definitivo pues nada tiene rigidez en los vínculos. Bauman (2001) defiende la idea de que mediante la inestabilidad y fragilidad de las relaciones las personas privilegian la dimensión cuantitativa a la cualitativa. En las redes sociales, como *Orkut* y *Facebook*, se multiplican y se acumulan las relaciones por la facilidad para conectarse y desconectarse dando lugar a un espacio que posibilita el anonimato o la multiplicidad las identidades. Se experimenta la vivencia de un nuevo tipo presencia que no precisa de lo físico, libre en el espacio y en el tiempo, abierto a las posibilidades de lo virtual.

En los ambientes virtuales, los individuos pueden asumir diferentes roles e identidades. En aplicaciones más recientes, en las que se utilizan recursos de la realidad virtual, se utilizan simulaciones, figuras creadas a imagen y semejanza del usuario, formando una representación virtual, permitiendo su «personalización» en el ordenador. La forma como tienen lugar las relaciones entre individuo y los grupos sociales para el proceso de socialización en resumidas cuentas, hace que nos planteemos algunas cuestiones interesantes como las siguientes: ¿cómo tiene lugar, por ejemplo, la relación entre individuo, cambio y sociedad? ¿Qué impactos produce la representación virtual del individuo en otro individuo? ¿Cómo tiene lugar el proceso de construcción de una identidad en la virtualidad?

### **2.1. Ambientes virtuales educativos**

Los ambientes virtuales son valorados tanto en el campo educativo como en el social-corporativo. En el campo educativo, se puede destacar las contribuciones de los ambientes virtuales al aprendizaje para los procesos de socialización entre estudiantes y profesores, especialmente en el ámbito de la Educación a distancia.

Los ambientes virtuales de aprendizaje (AVAs) son entendidos por Filatro (2007) como «ambientes multimedia en Internet, cuyas herramientas y estrategias parecen propiciar un proceso de aprendizaje basado fundamentalmente en la interacción entre los participantes, estimulando el trabajo cooperativo».

Según la Universidad Católica de Brasilia (2009):

*El ambiente virtual es un espacio que, con la ayuda de nuevas tecnologías ayudadas por el ordenador, permite la construcción de un espacio mucho más próximo al de la realidad, y que disminuye ampliamente la noción de límites. Se caracterizan por las ilimitadas posibilidades de interacción que permiten entre las personas, así como la sensación de presencia como si se estuviera viviendo realmente en otro lugar (UCB, 2009, UEA 6).*

La interacción aparece entonces como palabra clave cuando se trata de ambientes virtuales de Aprendizaje. Esa interacción es posible en función de las herramientas sincrónicas y asincrónicas disponibles en el ambiente. Además de ambientes para la producción colectiva de textos y documentos, se crean ambientes para la discusión de los más variados temas o para la publicación de producciones individuales y colectivas. Se produce así una intensidad en los cambios, en la socialización, que contribuyen al cambio de comportamiento de los individuos en la medida en que contribuyen a la efectividad del proceso de aprendizaje a partir del proceso del pensamiento crítico y de la capacidad de resolución de problemas.

Según Rosado y Bohadona los ambientes virtuales en general, favorecen:

*(a) el intercambio de ideas entre individuos, aunque éstas sean diferentes; (b) el diálogo crítico; (c) la reflexión del pensamiento individuo; (d) la negociación como mejor medio para el logro de objetivos en común; (e) el desarrollo de la capacidad sacar conclusiones; /f) el cambio de experiencias sobre problemas trabajados y sobre el modo de abordarlos; (g) la interacción entre sujetos en tiempos y ambientes distintos; y (h) ejecución de trabajos colectivos (Rosado y Bohadona, 2007: 7).*

Aunque las interacciones virtuales no sean tan inmediatas como las que acontecen en las clases físicas, tradicionales, no obstante tienen lugar con más profundidad y su diversidad es mayor en lo que se refiere a temas, culturas y experiencias por la flexibilidad de tiempo y espacio.

## **2.2. Ambientes virtuales corporativos**

En el ámbito corporativo, los ambientes virtuales ofrecen unas oportunidades muy ricas para el proceso de Aprendizaje Organizacional en

cuanto que facilitan la socialización entre los individuos y, en consecuencia, contribuyen a la creación y gestión del conocimiento en las organizaciones.

Según Nonaka y Takeuchi (2008: 24), compete a las organizaciones convertir el conocimiento implícito (conocimiento personal, subjetivo, de difícil representación y transferencia, referido a la percepción y a la experiencia) en explícito (conocimiento objetivo, de fácil codificación y transferencia) y viceversa, siendo cuatro las posibilidades de conversión implicadas en el proceso de creación del conocimiento (proceso SECI), como se puede ver en el esquema representado en la figura 1:



Figura 1. Proceso de creación del conocimiento (Nonaka y Takeuchi, 2008).

En ambientes corporativos, se percibe que, de modo general, la socialización entre los colaboradores es constante desde que se pone en marcha el ciclo de creación del conocimiento, en cuanto que visibiliza la exteriorización y posterior combinación, hasta que la organización puede concretar la «internalización».

Al hablar de socialización, es fundamental comprender que cada uno de los actores, tanto desde un contexto interno compartido como desde un ambiente externo, contribuye con la riqueza de sus vivencias personales, experimentando cambios intencionales o no en todo momento por el simple hecho de convivir o de comunicarse. Tales relaciones se amplían en la medida en que los individuos se agrupan y los cambios ocurren no sólo dentro de ellos sino también dentro del propio grupo y de otros grupos, proceso que Nonaka y Takeuchi denominan de «externalización». La ampliación de esos procesos continuos cada vez más complejos de interacción da lugar a la cultura organizacional:

En las organizaciones, la socialización puede ser facilitada por las *Comunidades de Práctica* virtuales, definidas por McDermott (2000, *apud* Preto, 2004) como un grupo de personas que comparten y aprenden unos con otros por contactos virtuales y que tienen objetivos y necesidades de resolver problemas, intercambiar experiencias, descubrimientos, modelos, herramientas y mejores prácticas. Según Wenger e Zinder (2000), las Comunidades de Práctica son «grupos de personas unidas informalmente para compartir experiencias y pasión por una empresa común», y para encontrarse, colaborar en la ejecución de actividades y en la solución de problemas.

Los elementos estructurales de las Comunidades de Práctica, de acuerdo con Wenger y Zinder (2000) son:

**Dominio:** se refiere al tema de interés tratado en la comunidad, o sea, lo que la comunidad está requiriendo en aquel momento.

**Comunidad:** grupo de personas que interactúa, aprende junta, construye relaciones y desarrolla sentido de pertenencia en relación a un dominio.

**Práctica:** conjunto de estructuras, herramientas, informaciones, estilos, lenguaje, historias y documentos compartidos por los miembros. Existir una práctica o no, es un interés común entre los integrantes de la comunidad.

Las Comunidades de Práctica virtuales pueden ser de gran valor para el funcionamiento de cualquier organización, ya que posibilitan la socialización entre los individuos, el intercambio y la interpretación de

información. Dado que sus miembros comparten una misma comprensión, saben lo que es relevante y la mejor manera de compartir el conocimiento con otros colegas. De este modo, las Comunidades de Práctica virtuales se convierten en un canal de comunicación de las mejores prácticas; de proyectos y/o *feedback* para toda la organización; pueden almacenar el conocimiento vivo, estimulante, dinámico, mejor que ningún manual o banco de datos.

De lo dicho sobre lo que constituye y caracteriza a los ambientes virtuales podemos resaltar los siguientes aspectos:

- La importancia de las redes sociales para el proceso de socialización por su flexibilidad y adaptación a diversos ambientes y los más variados objetivos.
- La relevancia de interacción para el proceso de socialización en lugar de la transmisión o integración.
- El nuevo perfil asumido por los actores de los procesos interactivos en los ambientes virtuales en comparación con la llevada a cabo en los ambientes físicos: pueden aparecer desposeídos de todo tipo de identificación en función de estatus, roles sociales, mostrándose o bien ocultos en el anonimato o envueltos en múltiples identidades.

### 3. SOCIALIZACIÓN EN AMBIENTES FÍSICOS Y VIRTUALES

Analizado el proceso de socialización y las formas según las cuales tienen lugar las interacciones entre los individuos en los ambientes virtuales, el problema es analizar el impacto de los ambientes virtuales en el proceso de socialización: ¿cómo afecta al proceso de socialización el nuevo tipo de interacción que tiene lugar en los ambientes virtuales? ¿Cómo se manifiesta el proceso de socialización en estos ambientes con relación a como tenía lugar en los ambientes físicos? Intentaremos mostrar que la socialización en los ambientes virtuales, en lugar de aparecer como proceso de integración y de transmisión, como acontecía en los ambientes físicos, se manifiesta: a) como proceso de individuación y estandarización, y b) como proceso de reproducción social (del grupo social) por parte del individuo.

### **3.1. Individuación y estandarización**

Como en los físicos, la socialización en los ambientes virtuales implica una relación de individuo y sociedad. Ahora bien, la dirección del proceso de tal relación se invierte ya que se manifiesta más como un proceso de individuación que de integración en la sociedad.

Ulrich Beck (2009) hace un análisis del significado de la individuación desde la perspectiva social e histórica. Según él, la «individuación» significa los aspectos subjetivo-biográficos de la última fase de industrialización y modernización. En este proceso de individuación cabe distinguir, por tanto, dos aspectos, el que hace referencia (objetiva) a las condiciones de vida, y el (subjetivo) que se refiere a la identidad y personalización del individuo/sujeto. Desde la perspectiva subjetiva, la individuación es explicada por su relación a categorías subjetivas, como procesos de formación de la persona, como ser único y como emancipación; desde la perspectiva objetiva, por su relación a las categorías objetivas de lo que ocurre a los individuos en términos biográficos. Si desde la perspectiva subjetiva la individuación tiene que ver con lo que pasa en la conciencia, desde la perspectiva objetiva, se trata de ver lo que ocurre a los individuos, lo que tiene que ver fenómenos relacionados con su entorno, como procesos de liberación, de emancipación de control y de pérdida de estabilidad.

Este análisis de Beck puede servirnos para poder mostrar la socialización en los ambientes virtuales más en términos de proceso de individuación que de integración. Hemos señalado más arriba que el sujeto de los procesos de interacción en los ambientes virtuales está desposeído tanto de la identidad personal por llevarse a cabo en el anonimato, como de la identidad social en cuanto que tiene lugar con independencia de todo tipo de rol o estatus social. La individuación en ambientes virtuales significa una liberación de relaciones basadas en estatus y roles.

Las relaciones, ahora, más que estar determinadas por criterios como estatus o roles, guardan relación con criterios de otro tipo, como trabajo, la familia o la vida cotidiana. Castells (2006: 277) ha realizado diversas investigaciones sobre los determinantes de las relaciones sociales en ambientes virtuales. El estatus, más que ser criterio selectivo, puede ser determinante de la extensión de las relaciones; las personas con un status social superior puede tener un espacio de interacción más extenso y más

diversificado, mientras que la gente procedente de las clases bajas tiende a mantener un contacto más habitual con familiares y vecinos, por lo que tiene menos necesidad de comunicarse a grandes distancias. Asimismo las personas con un nivel educativo más alto parecen más inclinadas a comunicarse a larga distancia por correo electrónico con sus amigos que los demás. Los usuarios más jóvenes tienden a comunicarse por correo electrónico, especialmente con los amigos, mientras que los usuarios de mayor edad dan preferencia a las relaciones familiares.

Otros criterios determinantes de las relaciones en los ambientes virtuales pueden ser intereses o temáticas comunes, concentrándose alrededor de fórums o grupos de discusión, sin tener en cuenta cualquier otro condicionante social, siempre que estos no se antepongan a los intereses del grupo en cuestión (Masuda, *apud* Rodrigues, 1998). Incluso la relación puede no tener un origen definido (Lameiro y Sánchez, 1998); el acercamiento de las personas a Internet puede obedecer a una suerte de curiosidad intelectual por saber de qué se trata esa cuestión del ciberespacio.

Esta «desmarcación de lo social», sin embargo, no es más que un primer momento de este proceso, porque, al mismo tiempo, está conduciendo a una «reintegración». En el proceso de individualización desaparecen unos determinantes de relación, como roles o estatus, pero emerge un nuevo modelo al surgir nuevas dependencias. En lugar de los lazos tradicionales y de las formas sociales (clase social familia nuclear) aparecen instancias secundarias e instituciones que configuran el curso de la vida del individuo. Los ambientes virtuales comportan la estandarización de herramientas, de lenguajes, de formas de vida. Las condiciones de vida individuales originadas, como cobertura de necesidades, adquisición de recursos, acceso a la información y a la cultura, son cada vez más dependientes de los ambientes virtuales. Simultáneamente a la individuación ocurre una estandarización que, transformada en institucionalización de formas de vida, comporta para el individuo al mismo tiempo que una integración una exigencia de control. En los ambientes virtuales lo que comienza siendo un proceso de individuación que da lugar a condiciones individuales y a ámbitos asociados a la privacidad, termina originando formas de vida no individuales y ámbitos disociados de la privacidad. Eso hace que la existencia privada individualizada depende de las situaciones y condiciones que escapan totalmente a su

intervención. Se generan situaciones de conflicto, de riesgo y problemas que, impiden toda solución individual. La individuación, debido a las condiciones del marco social, se ve afectada de modo que la existencia autónoma puede también quedar comprometida.

Todo esto no puede no afectar al proceso de socialización en ambientes físicos al implicar no sólo al individuo sino también a los agentes de socialización, como la sociedad y los subsistemas sociales como sistemas educativos, de trabajo, de mercado, que terminan afectando a secuencias de las biografías privadas.

### 3.2. Individuo y reproducción social

La socialización en los ambientes virtuales, más que como integración, se muestra como proceso de reproducción social (del grupo social) por parte del individuo.

Anteriormente nos hemos servido del análisis de la individuación de Beck; ahora nos serviremos del concepto de «Sociedad Red» utilizado por Castells para hacer ver lo que queremos decir cuando hablamos de socialización como reproducción social vinculados al proceso de individuación:

*Una sociedad en red es aquella cuya estructura social está compuesta de redes potenciadas por tecnologías de la información y de la comunicación basadas en la microelectrónica (Castells, 2006: 219).*

Lo que constituye a la Sociedad Red no es la utilización de unas tecnologías para su relación, sino el tipo de estructura de redes, contrapuesta a un tipo de estructura que podemos llamar tradicional de la sociedad física. La estructura social tradicional surge fundamentalmente de tres tipos de relaciones: las *relaciones de producción*, muy ligadas a la interacción del hombre con la naturaleza y a la transformación de ésta por el hombre para la producción de bienes y servicios que satisfagan sus necesidades; las *relaciones de experiencia*, o conjunto de relaciones que contraen los individuos en la sociedad y que se han estructurado históricamente alrededor del sexo y la familia; y las *relaciones de poder*, entendido éste como la habilidad de ejercer la violencia para garantizar el cumplimiento de las reglas sociales dominantes.

En la Sociedad Red, la estructura viene constituida por un tipo de «redes», *redes de información*, que procesan, almacenan y transmiten información sin restricciones de distancia, tiempo ni volumen. La

sociedad viene a resultar como una red, es decir, como un conjunto de nodos interconectados, no siendo estos nodos otra cosa que puntos de intersección originados en la interacción de los diversos individuos y grupos sociales (Castells, 2006: 29).

La comprensión de la socialización como integración en la sociedad física partía del supuesto que las categorías de «yo», «grupo», «sociedad» se referían a realidades consistentes. En el contexto de la Sociedad Red, la prioridad que tenían tales categorías la adquiera los procesos interactivos. Lo que constituye la Sociedad red es la interacción entre individuos, recursos tecnológicos, contenidos de la información. Lo consistente ahora es la interacción, que hace significativos los términos de la socialización, sociedad e individuo, y los contenidos de la misma, roles, estatus, creencias, valores.

Esta prioridad de la interacción confiere particular importancia a una categoría temporal sobre las demás: el presente. Al estar constituidos lo individual y lo social por la interacción, la sociedad encuentra al ser individual y es encontrada por él en el presente. La sociedad presente que encuentra el individuo no es la sociedad que «es» sino la sociedad que «deviene», la que deriva de la correlación entre pasado y futuro; la permanencia de la sociedad no es otra que la permanencia, la estabilidad de un devenir que posee dimensión temporal. A su vez, el presente individual, no es el presente psicossomático, sino el de la relación social vista desde el individuo.

La sociedad es para el individuo una exigencia determinada de porvenir y una conservación del pasado. *El futuro del individuo* en la sociedad es un futuro reticulado, condicionado según puntos de contacto. El compromiso del individuo dentro de la sociedad lo encamina hacia el hecho de ser esto o aquello. El devenir ya no se efectúa desde el futuro al presente, sino en sentido inverso; *a partir del presente*: es como el individuo ve que se le proponen fines, roles a escoger, como debe tender a esos roles, a esos tipos, hacia esas imágenes, ser guiado por estructuras que se esfuerza en realizar poniéndose de acuerdo con ellas y llevándolas a cabo. La sociedad presenta, frente al ser individual, una red de estatus y roles a través de los cuales debe pasar la conducta individual. Socialización equivale a la coincidencia entre lo individual y lo social. Para la sociedad lo que importa es el pasado individual: el acuerdo entre lo individual y

lo social se logra por la coincidencia reticular. La socialización, en tanto que interacción de individuo y sociedad se convierte así en proceso de reproducción de la sociedad por parte del individuo. La socialización en la Sociedad Red implica también para el individuo la adopción de formas de vida, la institucionalización de su privacidad y biografía personal. El individuo es obligado a proyectar su porvenir a través de esa red social que ya está ahí (red social son roles, tipos, imágenes...).

De forma diversa a como acontece en los ambientes sociales físicos, no se puede considerar lo social y lo individual enfrentándose de modo directo en una relación entre el individuo y la sociedad. Este enfrentamiento se lleva a cabo cuando lo social se vuelve sustancial en la sociedad; pero lo social verdadero no es algo del orden de lo sustancial, no es un término de la relación, sino un sistema de relaciones, sistema que implica una relación y la alimenta. El individuo sólo entra en relación con lo social a través de lo social. En realidad, entonces, el grupo no está formado por individuos reunidos en grupo a través de ciertos lazos (roles, intereses, estatus, creencia, valores), sino por *individuos agrupados*, *individuos de grupo*: los individuos son individuos de grupo como el grupo es grupo de individuos. No tiene sentido hablar de influencia del grupo sobre el individuo pues la acción es contemporánea de la vida de los individuos y no independiente de ella. El grupo no es tampoco realidad interindividual, sino complemento de individuación a gran escala que reúne a una pluralidad de individuos. Existe una mutua convertibilidad de estructuras en operaciones y de las operaciones en estructura: *la operación relacional tiene valor de ser*.

#### 4. CONCLUSIÓN

Hemos comenzado analizando el significado de la socialización en ambientes sociales físicos, y lo hemos presentado como «procesos de «integración» y «transmisión» o como «procesos de configuración del yo social a partir de status, roles, o funciones».

En segundo lugar, hemos analizado el tipo de interacción que tiene lugar en ambientes virtuales, teniendo como referente unos ambientes concretos, como los educativos y los corporativos. En ambos casos, la palabra que ha resultado ser clave ha sido «la interacción».

Finalmente, hemos subrayado la transformación que implica la comprensión de la socialización en los ambientes sociales virtuales con relación a los ambientes sociales físicos: en primer lugar, la conversión del proceso de integración del individuo o de configuración del yo social en proceso de individuación y de estandarización; en segundo lugar, la transformación del mismo concepto de integración, del yo integrado, del medio social así como del contenido de la integración.

Nos permitimos proponer conclusiones en relación con los ambientes virtuales y que pueden resultar particularmente válidas para la praxis educativa:

- *La fortaleza*: los ambientes virtuales resultan ser nuevos contextos de educación. Más que herramientas, recursos para los procesos de enseñanza aprendizaje o para la educación, resultan ser auténticos agentes de educación. Los ambientes virtuales, más que valor de simple recurso o herramienta, se puede decir que tienen valor de fin; la calidad y la eficacia de la acción educativa puede derivar de la habilidad de construir tales ambientes, más que de «utilizarlos».
- *La ambivalencia*: como hemos mostrado, la socialización/interacción en ambientes virtuales comporta, al mismo tiempo que un proceso de individuación, un proceso de estandarización. Por una parte, puede resultar positivo para el individuo al permitirle la construcción de la singularidad de su persona, de su libertad y de su autonomía. Pero hemos puesto también el otro significado del proceso de interacción, la estandarización; es decir, la sumisión a unos estereotipos sociales pueden ser sustituidos por unos modelos estandarizados, prefabricados, que resultan ser impersonales más anónimos al ser producidos por la técnica, dando lugar al anonimato, a la tecnificación de la relación.
- *Un reto*: la utilización de sus posibilidades de construcción de ambientes interactivos. Los procesos interactivos resultan ser fundamentales para las nuevas formas de enseñar y aprender. Las tecnologías de la información y la construcción descubren toda su potencialidad precisamente cuando son comprendidas como herramientas para la construcción de ambientes interactivos, para ambientes del tipo de enseñanza y aprendizaje demandado tanto por la sociedad como por los individuos.

## BIBLIOGRAFÍA

- Bauman, Z. (2001). *Modernidad líquida*. Río de Janeiro: Zahar.
- Bech, U. (2009). *La sociedad del riesgo*. Barcelona: Paidós.
- Castells, M. (Ed.) (2006). *La sociedad red una visión global*. Madrid: Alianza Editorial.
- Durkheim, E. (1993). *Las reglas del método sociológico*. Madrid: Morata.
- Durkheim, E. (1996). *Educación y Sociología*. Barcelona: Península, 115-116.
- Filatro, A. (2007). *Design Instrucional contextualizado*. São Paulo: Senac.
- Lameiro, M. y Sánchez, R. (1998). Los cibergrupos: su formación y mantenimiento. *Boletín de la Sociedad Española de Psicoterapia y Técnicas de Grupo*, 13. Barcelona: Época IV.
- Masuda, Y. (1998). Una nueva era de redes de información global: su impacto en países en desarrollo. En Rodrigues, C. (Comp). *La era teleinformática*. Buenos Aires: Elios Ediciones.
- Mead, G. H. (1934). *Espíritu, Persona y Sociedad desde el punto de vista del conductismo social*. Buenos Aires: Paidós.
- Nonaka, I. y Takeuchi, H. (2008). *Gestão do Conhecimento*. Porto Alegre: Bookman.
- Parsons, T. *El sistema de las sociedades modernas*. Trillas: México.
- Parsons, T. (1959). General Theory Sociology. Merton, R. K. (eds.) *Sociology Today*. New York: Harper.
- Rocher, G. (1996). *Introducción a la Sociología general*. Herder: Barcelona
- Rodrigues, C. (Comp). (1998). *La era teleinformática*. Buenos Aires: Elios Ediciones.
- Rosado, L. da Silva y Bohadana, E. (2007). Análise da ferramenta wiki para cooperação e colaboração no ambiente virtual de aprendizagem moodle. In E-Tic - Encontro de educação e tecnologias de informação e comunicação V. <[Http://etic2008.files.wordpress.com/2008/11/unesaluizalexandre.pdf](http://etic2008.files.wordpress.com/2008/11/unesaluizalexandre.pdf)>. [Consulta: 06/02/2010].
- Simondon, G. (2008). *La individuación*. Buenos Aires: Cactus.
- Universidade Católica de Brasília. Centro Católica Virtual/Educação a Distância. (2009). Curso de pós-graduação *lato sensu* em educação a distância. <[Http://www.catolicavirtual.br/conteudos/ pos\\_graduacao/ead/html/uea\\_06/index.php?\\_s=6ea87ebe1d9c7587e569ef258e8b7afe](http://www.catolicavirtual.br/conteudos/pos_graduacao/ead/html/uea_06/index.php?_s=6ea87ebe1d9c7587e569ef258e8b7afe)>. [Consulta: 20/09/2009].
- Wenger, E.; Snyder, C. & William, M. (2000). Communities of Practice: The organizational frontier. *Harvard Business Review*, Jan. – Feb., 2000, 139-145. USA.



**MATERIALES**

