

## **Aproximación a la Cibercultura desde la Historia Cultural y su Influencia en la Sociedad (1980-1990).**

An Approach to Cyberculture from the Perspective of Cultural History and its Influence on Society (1980-1990)

**Luis Plaza**, Universidad de Los Andes - Venezuela.

[lpazamora@hotmail.com](mailto:lpazamora@hotmail.com), <https://orcid.org/0009-0007-9024-5237>

**Darwin Santiago**, Universidad de Los Andes - Venezuela.

[djose.tiago29@gmail.com](mailto:djose.tiago29@gmail.com), <https://orcid.org/0009-0008-8351-3341>

Recibido: 25 ago 2025

Aceptado: 05 oct 2025

**Resumen:** Esta investigación analiza la evolución de la cibercultura entre 1980 y 1990, examinando su profunda influencia en la sociedad. Desde una perspectiva historiográfico-cultural, estudia cómo la cibercultura emergió como un campo interdisciplinario, impulsado por el desarrollo de las TIC, la expansión de Internet y el surgimiento de nuevas formas de interacción social en el ciberespacio. El estudio propone una revisión histórica del concepto como categoría de análisis, empleando una metodología cualitativa basada en el análisis de fuentes documentales para identificar patrones y tendencias en su configuración. Examina el impacto social de este fenómeno, destacando las transformaciones en la comunicación, la construcción de la identidad y las prácticas culturales. Conceptos como conectividad, digitalización y cultura participativa emergen como ejes centrales del análisis, demostrando cómo esta década sentó las bases fundamentales de la era digital contemporánea. La investigación se enfoca en la interacción dinámica entre tecnología y sociedad, subrayando la transición hacia una realidad global interconectada que redefinió las experiencias humanas y las expresiones culturales.

**Palabras clave:** Cibercultura, Ciberespacio, Historia Cultural, Tecnologías de la Información y Comunicación.

**Abstract:** This research analyzes the evolution of cyberculture between 1980 and 1990, examining its profound influence on society. From a historiographical-cultural perspective, it studies how cyberculture emerged as an interdisciplinary field, driven by the development of ICT, the expansion of the Internet, and the emergence of new forms of social interaction in cyberspace. The study proposes a historical review of the concept as a category of analysis, using a qualitative methodology based on the analysis of documentary sources to identify patterns and trends in its configuration. It examines the social impact of this phenomenon, highlighting the transformations in communication, identity construction, and cultural practices. Concepts such as connectivity, digitization, and participatory culture emerge as central axes of analysis, demonstrating how this decade laid the fundamental foundations of the contemporary digital age. The research focuses on the dynamic interaction between technology and society, highlighting the transition to an interconnected global reality that redefined human experiences and cultural expressions.

**Keywords:** Cultural History, Cyberculture, Cyberspace, Information and Communication Technologies.

## Introducción

La disrupción de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en las últimas décadas del siglo XX cambió drásticamente las dinámicas sociales, culturales y políticas, al tiempo que fomentó una nueva área de interacción que ahora denominamos cibercultura. Este fenómeno, más allá de lo técnico, requiere ser comprendido desde sus raíces culturales e históricas para captar su verdadero alcance.

Por lo cual, el estudio se inscribe en el campo de la historia cultural, adoptando una perspectiva historiográfica que permite rastrear los orígenes, significados y transformaciones de la cibercultura como fenómeno histórico. A través del análisis de fuentes documentales, se busca comprender cómo las tecnologías digitales reconfiguraron las prácticas sociales, las representaciones simbólicas y las nociones de tiempo entre 1980 y 1990.

En esta línea, la cibercultura puede entenderse como el resultado de complejas interacciones entre la innovación, la imaginación social los movimientos culturales, las cuales van más allá del avance tecnológico. Es así, que estudiarlo desde una visión historiográfica, permitirá llagar hasta sus orígenes entre 1980 y 1990; periodo en que se sentaron las bases de la denominada cibercultura. Estuvo marcada por la masificación de las computadoras personales y el inicio de la Advance Research Projects Agency Network (ARPANET), plataforma precursora de la Internet que hoy conocemos y en las que se gestaron las primeras comunidades virtuales.

Debemos mencionar, que esta década representó el quiebre que permitió a la sociedad reformular su relación con la información, la comunicación y la temporalidad histórica. En razón, se hace necesario que para analizar este proceso abordemos los hitos fundamentales que marcaron dicho periodo. En primer lugar, la creación de la *World Wide Web* (WWW) en 1989 por Tim Berners-Lee, la popularización de sistemas como *Usenet* y *Bulletin Board Systems* (BBS), y el apogeo de la subcultura hacker, cuyo objetivo fue impulsar la ética de libre acceso al conocimiento. De por sí, estos adelantos no solo fueron técnicos: sino que dieron respuesta a demandas sociales de conexión global y democratización del saber, transformando las prácticas sociales, así como redefiniendo las categorías filosóficas como identidad, comunidad y conocimiento.

En tal sentido, autores como Lévy (1997) y Kerckhove (1999) señalan que el ciberespacio impulsó nuevas formas de colectividad, donde desde lo virtual se eliminaron las fronteras geográficas, construyendo identidades fluidas. Por tanto, se tomarán en cuenta para la historia cultural, autores como Chartier (1992) y Certeau (2000), quienes hablan sobre las prácticas cotidianas en la creación de los significados; ejemplo de ello son las primeras comunidades en línea como las The WELL en 1985 o

LambdaMOO en 1990, haciendo narrativas en las que llegaron a cuestionar los conocimientos tradicionales de espacio público y privado, identidad, consentimiento y violencia simbólica.

Por su parte, Hartog (2007) con su concepto de regímenes de historicidad, podemos comprender cómo la cibercultura alteró la percepción del tiempo: el futuro comenzaba a configurarse como un horizonte contiguo marcado por utopías digitales, mientras que el pasado se reinterpretaba a través de archivos en línea y memorias digitales. En 1985, con la publicación de su obra sobre la teoría del cyborg, Haraway plantea cómo la tecnología desafía las divisiones entre lo humano y lo mecánico; y a través de esta figura híbrida —que combina lo orgánico y lo tecnológico— propone una crítica radical a las dicotomías jerárquicas que estructuran el pensamiento occidental moderno: naturaleza/cultura, humano/máquina, hombre/mujer, mente/cuerpo, sujeto/objeto. Mientras tanto, para Haraway, estos binomios son construcciones sociales que legitiman relaciones de poder. De manera tal, la cibercultura surge como resultado de movimientos sociales y subculturas que moldean sus herramientas e imaginarios.

Es pertinente mencionar, que comunidades como los hackers, inspiradas en la ética hacker y en la obra fundacional *The Conscience of a Hacker* —escrita en 1986 por Loyd Blankenship bajo el alias The Mentor y conocida popularmente como The Hacker Manifesto — buscaron proteger la libertad informática como un derecho. Al mismo tiempo, artistas digitales y músicos experimentales usaron redes iniciales para gestar obras colaborativas, anticipando el arte interactivo actual. Aquí, estos movimientos mostraban la necesidad de democratización. Sin embargo, mientras algunos veían en Internet un espacio de libertad, otros advertían que también podía facilitar el control estatal y corporativo, lo que dio lugar a debates posteriores sobre privacidad y propiedad intelectual.

En consecuencia, la investigación en desarrollo plantea como objetivo general, analizar la cibercultura desde la historia cultural y su influencia en la sociedad (1980-1990). De modo que se plantearon los siguientes objetivos específicos: describir el contexto histórico y tecnológico entre 1980 y 1990, examinando los antecedentes y los hitos clave que marcaron el desarrollo de la cibercultura; así como identificar los principales conceptos filosóficos y teóricos que emergieron o se transformaron bajo la influencia de la cibercultura; y por último, determinar el papel de los movimientos sociales y culturales en el surgimiento de la cibercultura a través de sus prácticas e imaginarios.

En tal sentido, la investigación se enmarca en la historia cultural, observando los postulados teóricos de autores como Chartier (1992), Certeau (2000) y Burke (2002), quienes estudian las prácticas sociales y los significados culturales; al igual de autores como Lévy (1997) y otros teóricos del concepto de cibercultura. También, la revisión de la propuesta de Hartog (2007) sobre de los regímenes de historicidad, la cual permitirá entender cómo las tecnologías digitales transfiguraron las nociones de tiempo,

identidad y comunidad. Por lo tanto, es una investigación de tipo histórico-cualitativo con un enfoque interdisciplinario combinando historia, filosofía, estudios culturales, ciberantropología y sociología de la tecnología.

### **Contexto Histórico y Tecnológico de la Década 1980-1990. Antecedentes e Hitos Clave en el Desarrollo de la Cibercultura.**

Dentro de la historia contemporánea, específicamente la década de 1980-1990 representa un parteaguas, pues se generaron grandes cambios que configuraron el panorama global en lo político, lo económico y lo social. En sí, este periodo fue el de la reorganización estructural que establecería las bases para el nacimiento del nuevo paradigma cultural denominado la cibercultura. De manera tal, que entre finales de los ochenta y principios de los noventa finalizó la Guerra Fría, emergiendo nuevas ideologías que promulgaban la desregulación y la globalización económica. Es un hecho, que el nuevo orden mundial propiciado por la caída del Muro de Berlín, en 1989, significó el inicio de la interconexión global. Al mismo tiempo, la economía en el mundo pasaba de la era de la producción industrial a la era de una economía de prestación de servicios, de comunicación e información, donde el flujo del conocimiento sería el activo máspreciado.

Debe mencionarse, que estas transformaciones técnicas no solo redefinieron el acceso a la información, sino que también dieron paso a nuevas formas de interacción simbólica. Dicha evolución fue mediada por la tecnología, que emergió tanto como una herramienta, así como agente de redefinición social y cultural. En este periodo, tanto la informática como la microelectrónica dejaron de ser dominio exclusivo de corporaciones e instituciones militares, y comenzaron a integrarse paulatinamente en la vida cotidiana. Ahora bien, este proceso fue impulsado por la popularización de la computadora personal, la expansión inicial de las redes de comunicación y el desarrollo de software accesible, factores que establecieron las bases para una nueva forma de interacción humana. En ese sentido, Lévy (2007) sostiene que la cultura no se reduce únicamente a componentes simbólicos —como representaciones, ideas, interpretaciones o valores—, sino que integra como factor fundamental las técnicas, los artefactos y los entornos materiales. Desde esta perspectiva, los avances tecnológicos, los reajustes socioculturales y la aparición de visiones utópicas y distópicas durante las décadas de 1980 y 1990 constituyen la base fundacional de la cibercultura.

En tal razón, los avances tecnológicos y los imaginarios de algunos colectivos de la época, se vieron influenciados por la ciencia ficción y la llamada literatura ciberpunk, lo que los llevó a indagar sobre los riesgos que se irían acrecentando en un mundo cada vez más digitalizado. Así, intelectuales, como Baudrillard (1987), señalaban conceptos como la hiperrealidad y la simulación, los cuales cobrarían especial relevancia en un mundo donde la frontera entre lo real y lo virtual se desdibujaba progresivamente.

Al respecto, el antropólogo Geertz (2003) afirma que “...la cultura es esa urdimbre y que el análisis de la cultura ha de ser, por lo tanto, no una ciencia experimental en busca de leyes, sino una ciencia interpretativa en busca de significaciones.” (p. 20). Con esta premisa, comprendemos cómo las prácticas que surgen alrededor de las nuevas tecnologías comienzan a tejer la cultura digital, ratificando los años ochenta como la década de esta gran transformación: el surgimiento de la cibercultura.

Desde el plano técnico, para 1973, ARPANET, que sería la base de lo que más tarde conoceríamos como Internet, ya había dejado atrás su fase como un simple experimento militar estadounidense; en ese año, se conectaron los primeros nodos en otros países, como Reino Unido y Noruega, y también empezó a desarrollarse el protocolo TCP/IP, que permitió que diferentes redes pudieran comunicarse entre sí. Por tanto, varias instituciones ya formaban parte activa de esta red, incluyendo, la Universidad de California Los Angeles (UCLA), el Stanford Research Institute, UC Santa Bárbara y la Universidad de Utah. A partir de aquí y según el análisis de Abbate (2000), el crecimiento de Internet estuvo muy ligado a decisiones tanto técnicas como organizativas que ayudaron a que la red no dependiera de un control central. De esta manera, con tal cambio, que fue dejando atrás ese control centralizado, la red creció de manera más flexible y rápida, lo que facilitó su expansión masiva y la participación de muchas instituciones y comunidades diferentes.

Sin duda, dentro de este orden de ideas, un hito importante lo constituyen los microordenadores, como el Altair 8800 de 1975, que utilizaba el microprocesador Intel 8080, marcaron un cambio en la forma en que la tecnología y los usuarios interactuaban. Tras el éxito del IBM PC en 1981 y su rápida adopción en el mercado, muchas más personas accedieron a las computadoras personales. Esto revolucionó el mundo digital, haciendo que tanto individuos como empresas pudieran aprovechar las tecnologías de una manera mucho más sencilla y accesible.

A partir de ese momento, empresas como Compaq (1982) y Dell (1984) comenzaron a adoptar el diseño abierto propuesto por IBM, lo que permitió el crecimiento del mercado de computadoras personales. La mencionada avanzada tecnológica, creó un mercado de computadoras llamadas “clones,” lo que ayudó a que más usuarios domésticos pudieran tener computadoras en sus casas. Al mismo tiempo, sistemas como el Amiga 1000, en 1985, y el Atari ST, en 1986, ofrecieron gráficos y sonidos mejorados a precios que muchos podían pagar.

Tal entorno técnico y creativo, llamó la atención de artistas, músicos y diseñadores, ya que podían crear y experimentar con mejores capacidades visuales y sonoras, sin gastar mucho. Por lo cual, dicho ambiente tecno-cultural llevó a la creación de juegos famosos como Tetris y Zork, que ayudaron a que la computadora personal se convirtiera en una plataforma popular para los juegos y en el entretenimiento digital para muchas personas.

La década de los 80, si bien es conocida por la aparición de las computadoras personales (PC), también representó un momento significativo para la gestación de la conectividad digital; es decir, las primeras secuencias de lo que más tarde se convertiría en Internet. En tal sentido, la extensión y apertura de ARPANET fue determinante: la transición de una red militar y de investigación limitada a un grupo muy exclusivo, comenzó a incorporar a más universidades y centros académicos, instituyendo las bases de la infraestructura que albergaría la comunicación descentralizada.

Aunado a esa transformación técnica, debe mencionarse el punto de inflexión ocurrido en 1983, relacionado con el surgimiento de los protocolos Transmission Control Protocol/Internet Protocol (TCP/IP), los cuales resolvieron el problema clave de la escalabilidad, es decir, su capacidad de crecer y adaptarse sin perder funcionalidad.

Con relación a lo anterior, Castells (2001) sostiene que a diferencia de protocolos propietarios como X.25, su diseño abierto permitió el desarrollo orgánico que definió Internet. Sobre este aspecto, es necesario aclarar que para la fecha no existía todavía la *World Wide Web* (WWW), sin embargo, esta infraestructura permitió el intercambio tanto de los correos electrónicos como el de los archivos entre investigadores y académicos a una escala desconocida para ese momento.

En este marco histórico, la noción de cibercultura comienza a consolidarse como fenómeno transversal. En referencia al usuario común con más accesibilidad, Castells (2001) describe los *Bulletin Board Systems* (BBS) como comunidades virtuales emergentes; por tanto, pueden interpretarse como proto-redes sociales locales donde usuarios intercambiaban modificaciones de software o copias no oficiales de juegos hasta manifiestos políticos. Es pertinente conocer, que estos BBS actuaron como las primeras comunidades virtuales locales, donde los individuos intercambiaban información de intereses comunes como juegos, programas y hasta política congregándose y formando lazos sociales en el ciberespacio.

Ahora bien, después de los BBS, surgieron los servicios online como *CompuServe*, *America Online* (AOL) y *Prodigy*, que iniciaron el ofrecimiento de noticias, foros de discusión, chat e intercambio de correos electrónicos con interfaces más amigables para el usuario. Un aspecto notorio, es que para el momento operaban como redes cerradas y de pago, sin embargo, estos servicios reunieron a la primera generación con la idea de la “conectividad” sentando las bases para una reunión en línea más rica y omnipresente. Siendo el hilo que construiría radicalmente la nueva sociedad y la cultura en las décadas venideras.

## **Principales Categorías y Debates Relacionados a la Cibercultura Durante la Década 1980-1990.**



Para comprender sus implicaciones culturales más allá del contexto técnico, es necesario abordar las categorías que estructuran el debate sobre la cibercultura.

Ejemplo de tensiones emergentes en este período lo constituyen los casos de Mitnick, en 1982, y el grupo llamado “414 Gang”, en 1983, que marcaron el inicio de los hackers como figuras que a menudo se consideraban antisociales, capaces de explotar sistemas electrónicos y redes como ARPANET, usando técnicas como el phreaking. Al mismo tiempo, virus como Brain, creado en 1986, mostraron lo frágil que eran las computadoras de uso doméstico; igualmente, el gusano Morris, en 1988 puso de manifiesto los peligros asociados a la conexión global de redes. Estos eventos ayudaron a que la gente empezara a tomar conciencia de los riesgos del mundo digital.

Fue entonces en dicho contexto, que Sterling (1992) señaló que surgieron discursos políticos que alertaban sobre la vulnerabilidad de la información personal frente a posibles espionajes y manipulaciones; así como sobre el riesgo de que programas maliciosos puedan paralizar sistemas. Es necesario mencionar el hecho de aunque todavía estaban en sus inicios, estas ideas sentaron las bases para los debates futuros sobre seguridad en internet y regulación del ciberespacio, que más tarde se convertirían en fundamentos clave de la cultura digital o de la cibercultura.

En ese sentido, la historia cultural y los postulados teóricos desarrollados por autores como Chartier (1992), Certau (2000) y Burke (2006) determinaron la forma de hacer y comprender la Historia, sosteniendo que la manera de estudiar los fenómenos históricos debía considerar las prácticas y las representaciones simbólicas de los grupos sociales. Entonces, este giro historiográfico hacia la historia de la cotidianidad permite analizar la cibercultura como producto cultural de una época y de los sujetos sociales. Al respecto, Chartier (1992), señala que la cultura no debe entenderse como un repertorio de símbolos, sino como un espacio de lucha y negociación, donde los significados son constantemente producidos y reinterpretados por los actores sociales, incluso aquellos situados en los márgenes del poder.

Completando esta visión desde la Historia Cultural, Michel de Certeau (2000) aporta una perspectiva metodológica al introducir el concepto de “tácticas cotidianas” para describir las prácticas mediante las cuales los individuos subvierten las estructuras de poder desde lo macrosocial. Un ejemplo de ello es su análisis de las prácticas de lectura, donde muestra cómo los lectores “cazan furtivamente” significados ajenos al texto original, apropiándose de fragmentos y resignificándolos según sus propios contextos.

De igual manera, aunque su obra no aborda directamente las tecnologías digitales, su enfoque metodológico permite interpretar fenómenos contemporáneos como la apropiación de los *Bulletin Board Systems* (BBS) por parte de adolescentes, quienes transformaron estas plataformas técnicas en espacios de socialización contracultural. En sí, dicho enfoque revela

que la cultura no solo se impone verticalmente, sino que se negocia y se reconfigura en la cotidianidad de los sujetos.

Al respecto, Burke (2002), desde la historia cultural, aborda el tema de cómo el contacto entre sociedades genera hibridaciones y malentendidos creativos; y aun cuando no establece una comparación directa entre la imprenta y los ordenadores personales, su análisis sobre los procesos de aculturación en la historia cultural permite extrapolar esta analogía. En tal razón, su trabajo sobre la imprenta temprana, por ejemplo, permite entender la llegada de los ordenadores personales como un proceso de “aculturación tecnológica”, en el que los usuarios adaptaron estas herramientas tecnológicas a sus necesidades locales. En este sentido, la historia cultural representa una herramienta útil para abordar problemas teóricos-metodológicos en el estudio del pasado reciente, así como para analizar los desafíos contemporáneos en relación con la era digital, la cotidianidad y la cultura del ciberespacio, apuntando hacia nuevas formas de historiar y producir conocimiento.

Dentro de este orden de ideas, Jiménez (2012) sostiene que el concepto de regímenes de historicidad desarrollado por François Hartog ofrece un marco teórico clave para entender cómo las sociedades organizan su relación con el tiempo histórico. Así, en su obra *Regímenes de historicidad*, Hartog propone que cada época construye una configuración particular entre pasado, presente y futuro, en la que uno de estos polos tiende a dominar. Por lo tanto, para el caso de la cibercultura, el mencionado enfoque resulta especialmente relevante, pues, como señala Hartog (2007), desde finales del siglo XX asistimos a un presentismo exacerbado, en el cual el futuro se percibe como una amenaza y el pasado como un reservorio de nostalgias. En consecuencia, dicho régimen de temporalidad se manifiesta en la obsesión digital por el instante (*likes, stories*) y en la archivística compulsiva (*cloud storage*), generando una paradoja: mientras más se registra el presente, menos futuro se imagina.

Debe tenerse en cuenta que estas transformaciones en las plataformas digitales, desde esta perspectiva, operan como dispositivos cronopolíticos que reconfiguran nuestra experiencia del tiempo. Es decir, los mecanismos de poder que organizan, controlan y redistribuyen el tiempo humano alteran cómo las personas lo perciben, lo viven y lo valoran. Es decir, estos dispositivos no son neutrales: responden a intereses políticos, económicos y sociales que buscan optimizar, acelerar o incluso frenar ciertas temporalidades según sus objetivos.

Por tal razón, en dicho contexto puede interpretarse que las redes sociales configuran un régimen de temporalidad instantánea, en el cual la historia se fragmenta en *trending topics* y el valor de los acontecimientos se mide por su viralidad antes que por su profundidad histórica. En fin, tal dinámica se manifiesta con especial claridad en la mercantilización de la memoria digital, transformando el pasado en un producto de consumo inmediato. Así, el régimen de historicidad cibercultural oscila entre un presentismo adictivo y una futuridad reducida a actualizaciones algorítmicas.



Desde una visión filosófica, Lévy (1999) concibe la cibercultura como "el conjunto de técnicas, prácticas, actitudes y valores que se desarrollan junto al crecimiento del ciberespacio" (p. 17), donde lo fundamental no es la tecnología en sí, sino las nuevas formas de socialización y producción de conocimiento que posibilitan. Es pertinente acotar, que su obra seminal *Cibercultura* (1997) identifica tres principios fundacionales: 1) la interactividad como diálogo humano-máquina, 2) la hipertextualidad como estructura rizomática del saber, y 3) la conectividad global que disuelve fronteras geográficas. Lévy argumenta que estas características generan una inteligencia colectiva distribuida, donde el conocimiento ya no reside en individuos aislados, sino en redes de colaboración abierta como *Wikipedia* o el software libre.

De hecho, un aporte clave de Lévy (1999), en su obra *¿Qué es lo virtual?*, es el análisis de la virtualización como proceso cultural: no se trata de sustituir lo real, sino de crear "espacios de posibilidades" donde identidades y saberes se reconfiguran constantemente; explicando fenómenos actuales como los avatares digitales o las comunidades de aprendizaje en línea. Sin embargo, Lévy advierte que la cibercultura también amplía desigualdades, requiriendo una ecología de las prácticas digitales para evitar que la brecha cognitiva profundice exclusiones sociales.

Por otro lado, De Kerckhove (1999), discípulo de Marshall McLuhan, conceptualizó la cibercultura como una extensión tecnológica de la conciencia humana, en la cual las redes digitales permiten una inteligencia conectiva que supera las capacidades individuales. En sí, su enfoque anticipa fenómenos actuales como *Wikipedia* y el *crowdsourcing*, al destacar cómo las tecnologías digitales reconfiguran las formas de producción cultural. Ciertamente, dichas perspectivas se complementan con los estudios de Jenkins (2008) sobre cultura participativa, en los cuales demuestra que los usuarios ya no son consumidores pasivos, sino consumidores que modifican y redistribuyen contenidos. De manera tal, ambos autores coinciden en que la cibercultura ha transformado radicalmente los modos de creación, circulación y apropiación del saber.

Además de la dimensión temporal, la cibercultura se articula en torno a narrativas que reconfiguran la producción simbólica. Igualmente, Jenkins amplió este análisis con su concepto de narrativas transmedia, donde historias como las del Universo Marvel se expanden a través de múltiples plataformas (cómic, películas, videojuegos), exigiendo nuevas competencias digitales por parte de los usuarios. Mientras tanto, De Kerckhove (2008), advirtió que la que esta hipermediación requiere una alfabetización cognitiva para navegar críticamente en entornos saturados de información. En tal razón, ambos enfoques permiten entender la cibercultura como un ecosistema donde lo tecnológico y lo cultural se entrelazan, generando tanto oportunidades (creación colaborativa) como desafíos (desinformación); por lo que sus obras siguen siendo fundamentales para analizar fenómenos emergentes como los metaversos y la inteligencia artificial generativa. Estas narrativas no solo afectan la comunicación, sino que inciden directamente en la construcción de la subjetividad.

La historia y la tecnología tienen un punto de inflexión en la década de los ochenta, como ya se ha señalado, cuando el auge de las computadoras personales, los módems y las primeras conexiones digitales transformaron radicalmente la forma en que los seres humanos interactuaban, se comunicaban y construían su identidad. Así, el mencionado proceso dio lugar a lo que posteriormente se denominaría cibercultura, donde esta evolución digital, junto con los nuevos conceptos y debates sobre las transformaciones sociales —desde lo ontológico y epistemológico— permitieron redefinir la interacción entre los sujetos y la tecnología digital, así como la conceptualización del ciberespacio, la identidad digital, la inteligencia colectiva y la materialidad de los medios.

El término, popularizado por el novelista William Gibson en su obra *Neuromante* (2021), se consolidó como una metáfora central para describir el universo de las redes digitales. Sin embargo, su significado trascendía la mera descripción de una infraestructura tecnológica. En referencia, para Gibson, el ciberespacio era una “alucinación consensual” (Gibson, 2021, p. 67) experimentada por miles de millones de operadores legítimos, en un nuevo territorio social, inmaterial y sin fronteras, donde la información y la comunicación se convierten en el tejido mismo de una realidad paralela.

Debe mencionarse, que tal metáfora literaria, que posteriormente fue reapropiada como concepto analítico, influyó en una generación y proporcionó el marco conceptual para entender que las redes no eran solo herramientas, sino que configuraban un espacio social con sus propias reglas y dinámicas. Claramente, esa visión se alineaba con la reflexión filosófica de autores como Baudrillard (1987), quien, a través de su concepto de hiperrealidad, argumentó que en el mundo digital la distinción entre lo real y su simulacro se desvanecía.

De tal manera, en el ciberespacio, las interacciones a través de los *Bulletin Board Systems* (BBS) y los primeros foros en línea generaban consecuencias emocionales y sociales tan tangibles como las del mundo físico. Además, la distancia geográfica se volvía irrelevante; lo que importaba era la latencia, la velocidad de conexión: un nuevo tipo de geografía virtual que alteraba la percepción del tiempo y espacio. Así, para Rheingold (1996), la fascinación por este nuevo territorio llevó a los primeros usuarios a considerarlo un espacio de exploración y experimentación; es decir, un lugar donde las reglas sociales del mundo físico no siempre aplicaban.

En los años ochenta, con el auge de los *Bulletin Board Systems* (BBS), comenzaron a surgir debates sobre anonimato y construcción de identidad en entornos digitales. De esta forma, aunque el concepto de “identidad digital” se consolidó posteriormente, ya era posible observar en esos espacios virtuales la exploración de múltiples facetas del yo, así como prácticas de disociación entre la identidad y el cuerpo físico. Por tanto, la capacidad de los usuarios para crear avatares, perfiles o simplemente actuar de forma anónima ya planteaba interrogantes sobre la autenticidad y la multiplicidad del yo.

En referencia, la socióloga Turkle (1999) afirma que, en el mundo virtual, las personas exploran diversas facetas de su personalidad, disociando el yo del cuerpo físico y experimentando identidades que trascienden las limitaciones materiales. Consecuentemente, para esta autora, la identidad en el ciberespacio se convertía en un proceso de reorganización: un collage de fragmentos que podían ser ensamblados y desensamblados a voluntad. Esta fluidez identitaria, si bien liberadora para muchos, también generó ansiedades sobre la pérdida de un yo coherente y unificado. En este sentido, el anonimato ofrecía la posibilidad de expresar opiniones radicales o experimentar con géneros y roles sociales sin las restricciones del mundo físico, abriendo un campo de posibilidades antes inexistente.

Frente a una visión individualista de la identidad, emergió el concepto de inteligencia colectiva, popularizado por Lévy (2004). Dicha perspectiva, a menudo utópica, celebraba la capacidad de las redes para generar un saber distribuido y cooperativo, donde la suma de las inteligencias individuales superaba la de cualquier individuo por sí solo.

Puede referirse, que un ejemplo temprano de este principio fue el desarrollo del software libre en la década de 1980, con iniciativas como el proyecto *GNU*, que permitió a programadores de todo el mundo colaborar sin conocerse físicamente; lo cual implicó que compartían su trabajo de forma gratuita, con el objetivo de beneficiar a la comunidad.

Esta práctica desafiaba el modelo tradicional de propiedad intelectual y sentó las bases para la colaboración masiva que hoy vemos en proyectos como *Wikipedia*. En este contexto, el término *hacker* adquirió una connotación cultural alternativa; a diferencia de su asociación posterior con actividades ilícitas, los hackers de esa época eran considerados exploradores de sistemas: individuos con una ética contracultural que promovía la libertad de información y el código compartido. Es pertinente acotar, que su trabajo fue fundamental para consolidar la idea de que el conocimiento es un bien común, accesible para todos.

La cibercultura también transformó la manera en que la sociedad construía y preservaba la memoria. Tal como plantea Huyssen (2002), la cibercultura instauro un régimen de memoria donde el recuerdo se externaliza en nubes de datos; esta perspectiva permite comprender fenómenos actuales como el derecho al olvido digital o la preservación de archivos web. La capacidad de almacenar y acceder instantáneamente a grandes cantidades de información comenzó a modificar la forma en que el pasado y el presente coexistían y se entrelazaban. En consecuencia, la memoria ya no era un proceso lineal, sino un palimpsesto digital, donde la información se superponía y se reconfiguraba constantemente. Por ello, las primeras bases de datos registraban conversaciones, debates y creaciones que conformaban una forma de memoria cultural emergente, como lo señala Wolfgang (2018). Sin embargo, la memoria digital, a diferencia de la humana, es susceptible a la pérdida masiva de datos y a la manipulación.

En esta línea, Parikka (2015) introduce una perspectiva fundamental, la materialidad de los medios digitales, lo cual nos recuerda que la cibercultura, aunque inmaterial en su apariencia, está profundamente arraigada en tecnologías físicas que consumen energía, recursos minerales y generan residuos. Entonces, la arqueología mediática, como señala el autor, revela que los estratos ocultos —cables, servidores, minerales y residuos— constituyen la condición material de lo digital, desmontando la idea de una memoria digital eterna: en realidad, se trata de una memoria frágil, dependiente de las tecnologías que la soportan. En consecuencia, los debates sobre la preservación de datos digitales y la obsolescencia tecnológica se han vuelto urgentes para historiadores y archivistas. Reconocer esta vulnerabilidad implica asumir que las narrativas del futuro estarán condicionadas por la capacidad de resguardar los vestigios iniciales de la cibercultura.

De lo antes expuesto, podemos afirmar que la década de 1980-1990 sentó las bases conceptuales para comprender la cibercultura, los debates sobre el ciberespacio, la inteligencia colectiva y la materialidad de los medios. Por supuesto, todo ello no solo definió el pensamiento de la época, sino también anticipó la multidisciplinariedad necesaria para abordar su análisis, que incluyó la ciencia ficción, la sociología, la filosofía, la teoría de la comunicación y posteriormente la ciberantropología. Así, el rechazo al determinismo tecnológico, subrayado por la agencia de los usuarios que se apropiaron de la tecnología, y la evolución del concepto de *hacker*, desde una ética colaborativa hacia su criminalización mediática, son cruciales para comprender y reconocer el espíritu establecido de la cibercultura en sus inicios. El análisis de estos debates permite entender que la cibercultura no es solo resultado de la tecnología, sino también la construcción social y cultural que ha reconfigurado nuestra relación con la información, la comunicación y el conocimiento.

## El Papel de los Movimientos Sociales en el Surgimiento de la Cibercultura

La cibercultura no surgió de la nada; su esencia y sustrato ideológico se construyeron sobre los cimientos de movimientos sociales, culturales utópicos y contraculturales de las décadas que las precedieron. Decididamente, el movimiento hippie y otros impulsos contraculturales de los años sesenta y setenta, con sus énfasis en la libertad individual, la descentralización y el acceso a la información sentaron las bases para el desarrollo de la tecnología digital.

De manera puntual, Turner (2006), en su obra *De la contracultura a la cibercultura*, documenta cómo figuras clave de la contracultura vieron en las nuevas herramientas computacionales no un medio de control, sino un instrumento para la emancipación y la creación de comunidades alternativas. Entre ellos, destaca el *Whole Earth Catalog (WEC)*, una publicación emblemática que no era solo un catálogo de productos, sino un manual para la autosuficiencia tecnológica de la contracultura. Sobre la cual, Turner señala que fusionaba el espíritu comunal hippie con el entusiasmo por las herramientas digitales emergentes.

Debe considerarse, que aunque no se centraba en la informática, su filosofía de acceso a las herramientas y la creencia en el poder del conocimiento compartido para la autogestión, sentaron un precedente ideológico crucial. En referencia, en las salas del Building del MIT, entre 1958 y 1962, un grupo de estudiantes del *Tech Model Railroad Club* (TMRC) codificó los principios de lo que luego se llamaría ética hacker, teniéndose que estos primeros programadores, en el sentido original del término, no eran piratas maliciosos, sino apasionados exploradores de los límites de los sistemas informáticos. En sí, su filosofía, resumida en la premisa de que “la información quiere ser libre” y en la convicción de que el acceso al conocimiento y a las máquinas debía ser democratizado y compartido, se convirtió en un pilar fundamental de la cultura del software libre y, por extensión, de la cibercultura. Sin lugar a duda, la mencionada ética de compartir código y mejorar colaborativamente los sistemas se alinean directamente con los ideales contraculturales de colaboración y descentralización.

En otro aspecto, Wiener (1988), con su concepto de la cibernética formulado a finales de los años cuarenta, exploró las técnicas de control para comprender los sistemas complejos, tanto biológicos como informáticos. Por su parte, McLuhan (1964), con la noción de “aldea global”, abordó cómo los medios electrónicos —especialmente la televisión— contrajeron el mundo, transformándolo en una comunidad interconectada. Ahora bien, dicho concepto alude a la velocidad con que circula la información entre personas de distintas regiones, replicando las dinámicas sociales de un pequeño pueblo. En fin, dentro de tal “aldea”, las noticias, los eventos y las culturas se comparten casi instantáneamente, diluyendo las barreras geográficas y temporales. Indudablemente se trata de una comunidad donde todos están involucrados en la vida de los demás, no por proximidad física, sino por el flujo constante y omnipresente de información.

Es indiscutible que McLuhan anticipó el impacto de la digitalización y las redes sociales en la sociedad contemporánea; por lo tanto, la aldea global implica que las noticias de un rincón del mundo pueden tener un impacto inmediato en otro, y que las culturas se influyen mutuamente de manera más directa y rápida que nunca. Sin embargo, este concepto no está exento de desafíos: si bien promueve la interconexión, también puede generar una sobrecarga de información, desinformación y la pérdida de la individualidad cultural a medida que las identidades locales se mezclan con una cultura globalizada.

En los años 80 también surgió un subgénero de la ciencia ficción, el ciberpunk, que no solo anticipó el impacto social de la tecnología, sino que también construyó el imaginario visual y conceptual del *ciberespacio*. Es importante conocer, que William Gibson con su novela *Neuromante*, en 1984, es considerado el arquitecto de este género, en la medida que acuñó términos como *ciberespacio* y *matriz* describiendo un mundo de alta tecnología y baja vida donde megacorporaciones controlaban vastas redes y hackers marginados navegaban por un espacio digital inmersivo. Claramente, el impacto de *Neuromante* fue inmenso: no solo ayudó a conceptualizar el ciberespacio como un entorno tangible, sino que también

exploró la identidad fluida y multifacética en el ámbito digital, al tiempo que anticipó la omnipresencia de la corporatocracia como fuerza dominante en ese universo virtual.

En ese sentido, en el prólogo de la antología *Mirrorshades: Una antología ciberpunk*, Sterling (1998) articula un manifiesto que define al ciberpunk no simplemente como un subgénero de la ciencia ficción, sino como una actitud cultural y un prisma para interpretar un futuro que ya había llegado. Allí, Sterling caracteriza este movimiento por su estética "*low-life/high-tech*", en la que la tecnología avanzada no purifica ni eleva, sino que se filtra en los intersticios de la sociedad para ser apropiada, subvertida y reinventada por individuos al margen del sistema.

En razón, lejos de la visión utópica y corporativa prevaleciente, el ciberpunk se presenta como un realismo radical que abraza el caos, la cibernética y la modificación corporal, proponiendo una mirada profundamente ambivalente —ni tecnofílica ni tecnofóbica— sobre la simbiosis entre humano y máquina. Por tanto, este prólogo, sienta las bases ideológicas de un movimiento que buscaba mapear las tensiones de la incipiente era de la información, celebrando la cultura *underground*, el "*do-it-yourself*" y la descentralización del poder tecnológico.

Ahora bien, a tales obras se le suman películas como *Blade Runner* en 1982 y *Tron* en el mismo año, las cuales establecieron una mirada desde adentro al mundo digital, reflexionando sobre la humanidad y la inteligencia artificial. Entonces, el cine no solo adoptó, sino que expandió esta estética: sus representaciones ayudaron a cimentar en el imaginario popular la idea de los mundos virtuales y sus implicaciones existenciales; tal el caso del *ciberpunk*, como lente social, el cual ofrecía una reflexión sobre los desafíos que la tecnología avanzada presentaría como el control gubernamental y corporativo, la vigilancia omnipresente, la modificación corporal y la cada vez más difusa frontera entre lo físico y lo virtual. En este aspecto, como apunta Haraway (1985) en su *Manifiesto Cyborg*, estas ficciones resonaban con la creciente hibridación entre humanos y máquinas, invitando a una reevaluación de lo que significa ser humano en un mundo tecnológicamente mediado.

Por su parte, Donna Haraway propone la figura del cyborg como una metáfora política: un ser híbrido entre organismo y máquina que desafía las dicotomías tradicionales que, según ella, han estructurado y oprimido a la sociedad como naturaleza/cultura, hombre/mujer, humano/animal; como es Manifiesto Cyborg, escrito en 1985 y publicado en español en 1995, donde plantea que esta criatura no busca una identidad unitaria ni un origen puro, sino que celebra la ambigüedad, la contaminación y la hibridación. Entonces, lejos de una visión tecnofílica o tecnofóbica, el cyborg encarna una postura crítica frente a los dualismos modernos, proponiendo una política de afinidades y coaliciones que trasciende los esencialismos de género, especie y tecnología.



Con la democratización del acceso a las computadoras personales en la década de 1980, surgieron espontáneamente los entornos dedicados a la interacción social en línea, conocidos como comunidades virtuales primitivas. Precisamente, en estos espacios digitales tempranos —como los BBS y los foros virtuales— los usuarios comenzaron a construir formas de representación simbólica que desbordaban su identidad física; dos recursos clave en este proceso fueron los *nicknames* y los *avatares*. Primero, el *nickname* (o alias digital) funciona como un nombre elegido por el usuario, que puede ocultar, distorsionar o reinventar su identidad, facilitando el anonimato, la experimentación narrativa o la pertenencia a comunidades específicas.

Por su parte, el *avatar* constituye una representación gráfica —estática o animada— que encarna al usuario en el espacio virtual, permitiéndole proyectar rasgos, estilos o roles que no necesariamente coinciden con su yo *offline*; es decir, aquella vinculada a su vida física y social fuera del entorno digital. En fin, ambos elementos son fundamentales en la conformación de una presencia en línea, donde la subjetividad se negocia, se fragmenta y se reconfigura según las dinámicas sociotécnicas del entorno digital.

Ahora bien, una evolución más inmersiva fueron los *Multi-User Dungeons (MUDs)*. En efecto, dichos primeros entornos virtuales ofrecían ambientes persistentes donde los usuarios podían interactuar no solo entre sí, sino también con el juego, resolviendo acertijos y asumiendo roles. Efectivamente, no eran juegos en solitario, sino eran espacios donde las personas interactuaban y se creaban roles en mundos imaginarios, y allí se negociaban la identidad y las relaciones mediante el teclado, anticipando la complejidad de las identidades online en el futuro, lo que más tarde sería la cultura de los avatares en *Second Life* o *VRchat*.

Además, aparte de las comunidades, la década de los ochenta también fue crucial para la incubación de la Cultura del Software Libre y *Open Source*. En sí, impulsado por figuras como Richard Stallman y el proyecto GNU en 1983, tal movimiento defendía la libertad de los usuarios para ejecutar, estudiar, distribuir y modificar el software. Por tanto, dicha filosofía, arraigada en la ética hacker de compartir conocimiento, se convirtió en un pilar ideológico de la cibercultura, promoviendo la colaboración, la transparencia y la autonomía frente al software propietario.

Por su parte, la cultura maker y el espíritu del “hágalo usted mismo” constituyen un eje fundamental en la genealogía de la cibercultura. Fue entonces, en la década de 1980, que la accesibilidad a las computadoras personales (como el ZX Spectrum o el Dragon 32) permitió que usuarios no profesionales comenzaran a experimentar con programación casera, modificación de hardware y creación de sus propias herramientas digitales. Así, esta apropiación tecnológica no respondía únicamente al consumo, sino al deseo de comprender, intervenir y compartir conocimiento.

En este aspecto, las revistas especializadas como *Byte Magazine* y *PC Magazine*, junto con los clubes de computación locales, funcionaron como espacios informales de aprendizaje colaborativo, donde se difundían códigos, esquemas y proyectos; siendo prácticas que anticiparon el ethos del software libre y la ética hacker, consolidando una cultura digital participativa basada en la autonomía, la transparencia y la colaboración.

Igual, como señala Anderson (2012) en *Makers: La nueva revolución industrial*, el movimiento maker representa una democratización de la innovación, donde cualquier persona puede convertirse en creador tecnológico. Por su parte, Dale Dougherty, fundador de *Make Magazine*, también destaca que esta cultura recupera el valor del conocimiento compartido y la experimentación abierta, pilares que se entrelazan con la filosofía del software libre impulsada por Richard Stallman desde 1983 con el proyecto GNU.

La cultura rave y la música electrónica, por ejemplo, desempeñaron un papel crucial en la configuración de sensibilidades tecnológicas durante los años ochenta. Debe destacarse que la experimentación con sintetizadores y cajas de ritmos creó nuevas sonoridades que recreaba la estética tecnológica de la época. Dentro de este orden de ideas, las raves, son unas redes informales de organización y su énfasis en la comunidad funcionaron como un análogo físico de las comunidades virtuales. Mientras tanto, los organizadores y asistentes usaban BBS y los primeros foros para planificar los eventos, fusionando lo digital y lo físico en una nueva forma de expresión cultural.

Por otro lado, el fenómeno de los fanzines digitales y la cultura copyleft también merecen una mención. Así, como analiza Kelty (2008), los fanzines digitales fueron laboratorios del copyleft donde se ensayaron licencias informales. Por esta razón, el concepto de copyleft, popularizado por Richard Stallman con el proyecto GNU, fue una respuesta directa a la creciente privatización del software, permitiendo a los usuarios modificar y redistribuir el software siempre y cuando tuvieran los mismos derechos para otros. En fin, los usuarios podían compartir sus creaciones, desde poesía hasta cuentos de ciencia ficción, de manera instantánea y a una audiencia global.

Finalmente, esta filosofía, que ponía énfasis en la colaboración más que en la propiedad, resultó importante para la cibercultura, ya que reflejaba los valores de la contracultura de ese tiempo. Por lo tanto, en un mundo donde las comunicaciones comenzaban a ser monitoreadas, estos activistas veían en el cifrado la única forma de proteger la libertad de expresión, la autonomía personal y sus debates. De allí que, durante la década de los ochenta, se consolidaran los fundamentos teóricos y éticos del criptografismo civil, impulsados por figuras como Phil Zimmermann y movimientos como el cypherpunk, que sentaron las bases para las tecnologías de cifrado que hoy se utilizan para proteger las comunicaciones digitales.

## Conclusiones

Este artículo demuestra que la década de 1980–1990 no fue simplemente un período de avances tecnológicos, sino un momento fundacional en el que se configuraron las bases materiales, conceptuales y culturales de la cibercultura. Destacan: la masificación del ordenador personal, la extensión de redes como ARPANET y el surgimiento de comunidades virtuales (como los *BBS* y los *MUDs*), las cuales transformaron la relación entre tecnología y sociedad, dando paso a una nueva cultura de la información y la comunicación.

En fin, como señala Lévy (2007), la cibercultura representó una mutación antropológica, redefiniendo nociones como identidad, comunidad y conocimiento. Allí se entiende, que la fluidez de la identidad en línea, explorada por Sherry Turkle, y la emergencia de la inteligencia colectiva, teorizada por Lévy, evidencian que las redes digitales no son meras herramientas, sino espacios de construcción social.

Además, subculturas como el ciberpunk y las reflexiones filosóficas sobre la hiperrealidad (como las de Jean Baudrillard) dieron lugar a debates que siguen vigentes: la diferenciación entre lo real y lo virtual, el control corporativo de la información y la hibridación entre ser humano y máquina. Por tal razón, estos elementos demuestran que la cibercultura, desde sus orígenes, ha sido un fenómeno en el que se entrelazan lo tecnológico, lo social y lo simbólico.

En consecuencia, se reafirma la necesidad de abordar este campo desde una perspectiva historiográfica e interdisciplinaria, para comprender cómo fue la apropiación de la tecnología por parte de los sujetos sociales, y cómo esta se convirtió en un espacio de significación colectiva.

Ahora bien, en el ámbito académico, resulta necesario fortalecer la investigación sobre las genealogías tecnológicas, es decir, los procesos históricos y decisiones técnicas que moldearon el desarrollo de Internet. Surge entonces, como un ejemplo clave la adopción del modelo TCP/IP en la década de 1980, que permitió una arquitectura abierta y descentralizada, como lo analiza Abbate (2000) en *Inventando Internet*. Asimismo, es fundamental estudiar el papel de las subculturas digitales, como el hacktivismo y la cultura maker, que emergieron como formas de resistencia frente a la creciente estandarización de lo digital.

A manera de colofón, el estudio de la cibercultura en los años 1980–1990 no constituye un ejercicio de nostalgia, sino una herramienta crítica para comprender cómo se configuraron las bases sociales, técnicas y simbólicas del mundo digital contemporáneo. Entonces, puede inferirse que, desde la historia cultural, este enfoque permite rastrear cómo los imaginarios tecnológicos, las prácticas colaborativas y las tensiones sociopolíticas han modelado la experiencia humana en entornos digitales.

## Referencias

- Abbate, J. (2000). *Inventando Internet* (M. García Bernal, Trad.). Barcelona: Ediciones Españolas. (obra original publicada en 1999 como *Inventing the internet*)
- Anderson, C. (2012). *Makers: La nueva revolución industrial*. Barcelona: Ediciones Gestión 2000.
- Baudrillard, J. (1987). *Cultura y simulacro* (T. Kauf, Trad.). Barcelona: Kairós. (Obra original publicada en 1981).
- Blankenship, L. (1986). The conscience of a hacker. Recuperado de [https://archive.org/stream/The\\_Conscience\\_of\\_a\\_Hacker/hackersmanifesto.txt](https://archive.org/stream/The_Conscience_of_a_Hacker/hackersmanifesto.txt)
- Briggs, A.; Burke, P. (2002). *De Gutenberg a Internet: Una historia social de los medios de comunicación*. Madrid: Taurus.
- Burke, P. (2006). *¿Qué es la historia cultural?* Barcelona: Paidós. (Obra original publicada en 2004).
- Castells, M. (1996–1998). *La era de la información: Economía, sociedad y cultura* (Vols. I–III). Madrid: Alianza Editorial.
- Castells, M. (2001). *La galaxia Internet* (I. Vericat, Trad.). Barcelona: Plaza & Janés.
- Certeau, M. de. (2000). *La invención de lo cotidiano. 1. Artes de hacer* (A. Pescador, Trad.). México: Universidad Iberoamericana.
- Chartier, R. (1992). *El mundo como representación: Estudios sobre historia cultural* (C. Ferrari Trad.). Barcelona: Gedisa.
- De Kerckhove, D. (1999). *La piel de la cultura: Investigando la nueva realidad electrónica*. Barcelona: Gedisa.
- De Kerckhove, D. (2008). *Inteligencias en conexión: Hacia una sociedad de la web* (M. Almarza, Trad.). Barcelona: Gedisa.
- Dougherty, D. (2012). The maker movement. *Innovations: Technology, Governance, Globalization*, 7(3), 11–14. [https://doi.org/10.1162/INOV\\_a\\_00135](https://doi.org/10.1162/INOV_a_00135)
- Geertz, C. (2003). *La interpretación de las culturas* (A. L. Bixio, Trad.). Gedisa. (Obra original publicada en 1973).
- Gibson, W. (2021). *Neuromante* (D. Tejera Expósito, Trad.). Barcelona: Planeta
- Haraway, D. (1995). Manifiesto cyborg: Ciencia, tecnología y feminismo socialista en los años ochenta. En *Ciencia, cyborgs y mujeres: La reinención de la naturaleza* (pp. 233–310). Madrid: Cátedra.
- Haraway, D. (1995). Un sueño irónico de un lenguaje común para las mujeres en el circuito integrado. En *Manifiesto para cyborgs* (pp. 251–311). Madrid: Cátedra.
- Hartog, F. (2007). *Regímenes de historicidad: Presentismo y experiencias del tiempo*. México: Universidad Iberoamericana.
- Himanen, P. (2001). *La ética del hacker y el espíritu de la era de la información*. Barcelona: Paidós.

- Huyssen, A. (2002). *En busca del futuro perdido: Cultura y memoria en tiempos de globalización* (N. Rabotnikof, Trad.). México: Fondo de Cultura Económica.
- Jenkins, H. (2008). *Convergence culture: La cultura de la convergencia de los medios de comunicación* (P. Hermida, Trad.). Barcelona: Paidós.
- Jiménez Marce, R. (2012). François Hartog, *Regímenes de historicidad. Presentismo y experiencias del tiempo. Secuencia. Revista de historia y ciencias sociales*, (82), 219–223.
- Kelty, C. M. (2008). *Two Bits: The cultural significance of free software*. Durham, NC: Duke University Press.
- Lévy, P. (1999). *Cibercultura: La cultura en la sociedad digital* (Pról. de M. Medina). Barcelona / México: Anthropos / Universidad Autónoma Metropolitana. (Obra original publicada en 1997).
- Lévy, P. (1999). *¿Qué es lo virtual?* (D. Levis, Trad.). Barcelona: Paidós.
- Lévy, P. (2004). *Inteligencia colectiva: Por una antropología del ciberespacio* (F. Martínez, Trad.). México: UNAM.
- Lévy, P. (2007). *Cibercultura. Informe al Consejo de Europa*. México: Anthropos.
- Maher, J. (2018). *El futuro nunca fue tan divertido: La historia de Commodore Amiga* (L. Méndez, Trad.). Barcelona: Colección RetroGaming.
- McLuhan, M. (1996). *El medio es el masaje*. Barcelona: Paidós. (Obra original publicada en 1967).
- Parikka, J. (2015). *Una geología de los medios* (M. Battistón, Trad.). Buenos Aires: Caja Negra.
- Powell, B. R., & McLuhan, M. (1995). *La aldea global: Transformaciones en la vida y los medios de comunicación global en el siglo XXI*. Barcelona: Gedisa.
- Rheingold, H. (1996). *La comunidad virtual* (M. G. Baeza, Trad.). Barcelona: Gedisa.
- Sterling, B. (1992). La caza de hackers: Ley y desorden en la frontera electrónica. [https://monoskop.org/images/3/3c/Sterling\\_Bruce\\_Le\\_Caza\\_des\\_Hackers\\_Ley\\_y\\_Desorden\\_en\\_la\\_Frontera\\_Electronica\\_1999.pdf](https://monoskop.org/images/3/3c/Sterling_Bruce_Le_Caza_des_Hackers_Ley_y_Desorden_en_la_Frontera_Electronica_1999.pdf)
- Sterling, B. (1998). Prólogo. En B. Sterling (Ed.), *Mirrorshades: Una antología ciberpunk* (pp. 13–19). Madrid: Ediciones Siruela. (Obra original publicada en 1986).
- Turner, F. (2006). De la contracultura a la cibercultura: Stewart Brand, la red Whole Earth y el auge del ideal digital (J. Rodríguez, Trad.). Madrid: Traficantes de Sueños.
- Turkle, S. (1999). La vida en la pantalla: La construcción de la identidad en la era de Internet (J. M. Álvarez, Trad.). Barcelona: Páwinwciidós. (Obra original publicada en 1995).
- Wiener, N. (1988). *Cibernética y sociedad* (J. Novo Cerro, Trad.). Buenos Aires: Editorial Sudamericana. (Obra original publicada en 1950).
- Wolfgang, E. (2018). El archivo como metáfora: Del espacio de archivo al tiempo de archivo. *NIMIO. Revista de la Cátedra Teoría de la Historia*, (5), 1–17. <https://doi.org/10.24215/24691879e011>

**Para citar este ensayo:**

Plaza, L. y Santiago, D. (2025). Aproximación a la Cibercultura desde la Historia Cultural y su Influencia en la Sociedad (1980-1990). *Revista Aprendizaje Digital*. Vol. 7, Número 2 julio-diciembre, 122 - 141.

# Aprendizaje Digital

Revista de la Maestría en Educación mención  
Informática y Diseño Instruccional

