



## HABITAR LO VIRTUAL: LENGUAJE, CUERPO Y ESPACIALIDAD EN LA ERA DIGITAL

## HABITAR O VIRTUAL: LINGUAGEM, CORPO E ESPACIALIDADE NA ERA DIGITAL

## INHABITING THE VIRTUAL: LANGUAGE, BODY AND SPATIALITY IN THE DIGITAL AGE

**Diana Elizabeth Sarmiento**

### Resumen

Este artículo de reflexión explora la intersección entre lenguaje y cuerpo en la construcción del ciberespacio, preguntándose por las imágenes del cuerpo que subyacen a los discursos sobre lo digital y por las formas en que el cuerpo efectivamente habita los espacios virtuales. Analiza las metáforas fundacionales del ciberespacio y critica la ilusión de descorporeización que las acompaña. Examina el carácter relacional y múltiple del ciberespacio, así como los efectos reales de lo virtual en la subjetividad y la intersubjetividad. Finalmente, propone la necesidad de formar lectores críticos de los mundos virtuales, capaces de habitar la tensión entre paredes y redes sin caer en determinismos tecnológicos.

**Palabras clave:** Lenguaje; Ciberespacio; Cuerpo; Subjetividad; Educación Física.

### Resumo

Este artigo de reflexão explora a interseção entre linguagem e corpo na construção do ciberespaço, questionando as imagens do corpo que subjazem aos discursos sobre o digital e as formas como o corpo efetivamente habita os espaços virtuais. Analisa as metáforas fundacionais do ciberespaço e critica a ilusão de descorporeização que as acompanha. Examina o caráter relacional e múltiplo do ciberespaço, bem como os efeitos reais do virtual na subjetividade e na intersubjetividade. Finalmente, propõe a necessidade de formar leitores críticos dos mundos virtuais, capazes de habitar a tensão entre paredes e redes sem cair em determinismos tecnológicos.

**Palavras-chave:** Linguagem; Ciberespaço; Corpo; Subjetividade; Educação Física.

### Abstract

This reflection article explores the intersection between language and body in the construction of cyberspace, questioning the images of the body that underlie discourses on the digital and the ways in which the body effectively inhabits virtual spaces. It analyzes the foundational metaphors of cyberspace and critiques the illusion of disembodiment that accompanies them. It examines the relational and multiple nature of cyberspace, as well as the real effects of the virtual on subjectivity and intersubjectivity. Finally, it proposes the need to train critical readers of virtual worlds, capable of inhabiting the tension between walls and networks without falling into technological determinisms.

**Keywords:** Language; Cyberspace; Body; Subjectivity; Physical Education.

## INTRODUCCIÓN

El presente artículo se inscribe en la intersección entre dos dimensiones fundamentales de la experiencia humana contemporánea: el lenguaje, en cuanto facultad que nombra y construye realidades, y el cuerpo, como lugar de encarnación de esas realidades en el contexto del desarrollo tecnológico digital. Nos proponemos indagar en el lenguaje con el que hemos construido nociones tales como “ciberespacio”





o “virtualidad”, y preguntarnos por el cuerpo que se ubica, se mueve, se relaciona y, en definitiva, habita esos espacios. ¿Qué imágenes del cuerpo subyacen a los discursos sobre lo digital? ¿Qué cuerpos son posibles –y cuáles son imaginados– en la virtualidad? ¿Y qué cuerpos son los que efectivamente la habitan?

Estas preguntas cobran especial relevancia en un contexto donde lo virtual ha dejado de ser un dominio técnico especializado para convertirse en una dimensión constitutiva de la vida cotidiana. Como señala Floridi (2015), asistimos al progresivo desdibujamiento de la distinción entre *online* y *offline*, dando paso a una realidad hiperconectada –que propone se dirija hacia el paradigma *Onlife*– en la que las tecnologías digitales actúan como fuerzas ambientales que modelan nuestra autoconcepción, nuestras interacciones y nuestra relación con el mundo (Moreira; Schlemmer, 2020).

En este marco, la escuela –y con ella, la Educación Física escolar– aparece como un espacio particularmente ambiguo y anacrónico. Concebida originalmente en un régimen de paredes (espacios delimitados, tiempos fijos, cuerpos disciplinados), se ve hoy interpelada por un régimen de redes: flujos, conexiones, visibilidad (Pelosio; Rodríguez, 2017). Para abordar estas cuestiones, el artículo propone la siguiente ruta exploratoria: en primer lugar, examinaremos la relación entre lenguaje y construcción del concepto de ciberespacio. Siguiendo a autores como Gómez Cruz (2021) y Bernardes *et al.*, (2023), mostraremos cómo las metáforas fundacionales –ciberespacio, avatar, muro, nube– funcionan como marcos de sentido que instituyen formas de ver y examinar lo digital, muchas veces tergiversando o imaginando la experiencia que se tiene frente a una pantalla. A continuación, nos adentraremos en las características de ese espacio y su lugar en la discusión sobre el cuerpo. Esto nos llevará a preguntarnos: ¿qué cuerpo es posible en la virtualidad? ¿Cuál es el cuerpo que hemos imaginado para ese espacio? ¿Y cuál es el cuerpo que efectivamente lo habita? ¿Puede hablarse propiamente de un *habitar* el ciberespacio?

Por supuesto, hablar de cuerpo nos conduce necesariamente a la encarnación de modos de ser en el mundo. De ahí que el apartado siguiente aborde las transformaciones en la subjetividad y la intersubjetividad contemporáneas. Retomando ideas de Sibilia (2017) sobre el desplazamiento del eje subjetivo –de la interioridad a la visibilidad–, exploraremos cómo las prácticas virtuales participan en la constitución de nuevas formas de ser y estar con otros. Iniciaremos la ruta de salida examinando, desde la perspectiva de Lévy (1999), los mecanismos por los cuales lo virtual se actualiza, esto es, tiene efectos reales en nuestras relaciones con los otros. Estos Otros que pueden ser personas de “carne y hueso”, pero también entidades no humanas con las que interactuamos en el espacio relacional del ciberespacio:





algoritmos, agentes conversacionales, modelos de lenguaje (LLMs) que se han vuelto interlocutores cotidianos, planteando nuevos desafíos a nuestra comprensión de la intersubjetividad (Di Felice, 2017). Finalmente, cerraremos con una reflexión sobre la ventana de oportunidad que esta situación abre para la escuela y para la Educación Física. Se trata de pensar la necesidad de formar en la escuela herramientas conceptuales y críticas para leer esta realidad que nos atraviesa, reconociendo en ella un campo de invención y posibilidad.

Estas reflexiones, de carácter exploratorio y preliminar, no pretenden ofrecer respuestas cerradas, son más bien un ejercicio que se propone ensayar preguntas y abrir caminos para indagaciones futuras. En un momento histórico en el que lo virtual se ha vuelto una dimensión ineludible de la experiencia cotidiana, resulta imperativo preguntarnos por las maneras en que el lenguaje configura los mundos que habitamos y por las formas en que el cuerpo –siempre situado, siempre encarnado– se despliega, resiste y se transforma en esas tramas de sentido.

## EL PODER CONSTITUTIVO DEL LENGUAJE: METÁFORAS ESPACIALES Y CORPORALES

¿Cuál es el *espacio* del ciberespacio? Esta pregunta, formulada en el contexto de los estudios cibergeográficos, condensa el problema que atraviesa este apartado. ¿Por qué recurrimos a categorías espaciales –con toda su carga de materialidad, distancia y límite– para nombrar aquello que ocurre en la interconexión de redes? La cuestión no es menor, el lenguaje instituye formas de ver, experimentar y relacionarse con aquello que nombra. Por ello, crea realidad, es decir, organiza nuestra percepción, delimita nuestras expectativas y estructura nuestras interacciones (Gómez Cruz, 2021).

De esta manera, palabras como “ciberespacio”, “avatar”, “sala de chat”, “muro”, “nube” o “ventana” actúan a modo de metáforas espaciales y corporales que tomamos del mundo físico para dar sentido a lo digital. Construimos lo desconocido –el código, los flujos de información– con el lenguaje de lo conocido: nuestro cuerpo y los espacios que habitamos cotidianamente. A pesar de que, como señala Gómez Cruz (2021), estas metáforas hagan parte de una “alucinação consensual acadêmica”, que se transformó en un marco teórico aceptado de manera, casi, incuestionable.

Esta operación metafórica es, en sí misma, una forma de producción de mundo. Al nombrar a esta interconexión de computadoras como espacio, lo dotamos de cualidades que, aunque no sean idénticas a las del espacio físico, adquieren sentido vital en la medida en que configuran prácticas, relaciones, efectos y afectos. Recordemos el ejemplo sobre la conversación telefónica: ¿dónde tiene lugar?





Los hablantes están situados en coordenadas espaciotemporales puntuales (cada uno en su casa, en su oficina, en la calle), pero la conversación no reside en ninguno de esos lugares. No *está con* uno ni *con* el otro; ocurre *en la relación entre* ambos (¿el primer espacio virtual?). Y, sin embargo, esa conversación ilocalizable produce efectos reales: modifica estados de ánimo, suscita decisiones, transforma vínculos.

Este ejemplo ilumina dos aspectos fundamentales. Primero, que lo virtual no necesita un *lugar* físico en el sentido tradicional para ser real; su realidad es de orden relacional. Segundo, que la pregunta por el *dónde* de lo virtual sigue abierta, y las respuestas que ensayamos (espacio cibernético, ciberespacio, territorio digital, no-lugar) develan nuestra necesidad de situar la experiencia, tanto como las limitaciones del lenguaje heredado (de la literatura, –como parece ser consenso entre la comunidad académica–) para dar cuenta de fenómenos inéditos.

Pero el poder del lenguaje no se agota en las metáforas fundacionales. También opera en las capas más concretas de nuestra experiencia cotidiana en red. Las reglas de un videojuego, los términos de servicio de una red social, los comandos de voz que activan asistentes digitales o los emojis que matizan una conversación escrita, todo ello es lenguaje que estructura y da sentido a la experiencia virtual. Sin ese entramado lingüístico, el *mundo* virtual sería un caos de información incomprensible.

Es más, el ciberespacio no está poblado solo por humanos e información: “é también constituído e povoado por seres estranhos, meio textos meio máquinas, meio atores, meio cenários: os programas” (Lévy, 1999, p. 41). Estos actantes no humanos entre los que se cuentan algoritmos, agentes conversacionales y modelos de lenguaje, participan activamente en la producción de sentido, y lo hacen a través de lenguajes que, aunque poco comprensibles para la mayoría de nosotros, configuran nuestras posibilidades de acción e interacción.

El problema, sostienen Bernardes *et al.*, (2023), es que estas construcciones lingüísticas tienden a naturalizarse. Lo que en origen era una metáfora útil para aprehender lo nuevo se convierte, por el uso repetido y poco cuestionado, en una descripción *verdadera* de la realidad. Así, la imagen del ciberespacio como un *lugar otro* al que *accedemos* (imagen alimentada por la ciencia ficción y por ciertos discursos tecnoutópicos) termina ocultando lo que realmente ocurre: cuerpos sentados frente a pantallas, manos que teclean, ojos que se fatigan, sistemas perceptivos enteramente comprometidos en la experiencia.

O fato é que a imaginação produz uma imagem de ciberespaço que induz a interpretação de descorporificação do Dasein [Heidegger], o colocando como um ser que, supostamente, estaria desvinculado de seu corpo, do seu lugar no mundo e de sua





relação com o Outro pela facticidade de ser. Esse é o triunfo do conceito de ciberespaço em detrimento de sua essência (Bernardes *et al.*, 2023, p. 517).

De este modo, lo que parecía una herramienta para aprehender lo virtual se convirtió en un velo que nos impide ver la naturaleza relacional, situada y encarnada del fenómeno. Porque el ciberespacio no existe allá afuera, como un territorio autónomo al que la mente viaja; existe aquí, en la relación que establecemos con otros a través de mediaciones electrónicas, y existe en nuestros cuerpos, que son el soporte ineludible de toda experiencia.

Siguiendo la crítica de Bernardes *et al.* (2023), podemos decir que el concepto ha triunfado a costa de ocultar aquello que el ciberespacio es en su modo de operar. Por ello, la tarea que sigue es doble: por un lado, desnaturalizar esas metáforas, mostrar su carácter construido; por otro, preguntarnos de nuevo, pero ahora desde el cuerpo y la relación, qué es eso que hemos nombrado. ¿Qué tipo de espacio es este que emerge de la interconexión? ¿Cómo se relaciona con nuestros cuerpos, con nuestros conflictos, con nuestra vida cotidiana?

## CIBERESPACIO: VIRTUALIDAD Y ACTUALIDAD

Para responder a las cuestiones que nos hemos planteado será necesario empezar a confrontarnos con nuestro propio *modo de decir* sobre el ciberespacio. Quizás una de las ideas más persistentes es aquella que imagina el ciberespacio como un lugar otro al que la mente viaja mientras el cuerpo permanece inerte. Esta imagen, poderosa y ampliamente difundida, ha sido magistralmente sintetizada por Wertheim con estas palabras: “quando ‘vou’ ao ciberespaço, meu corpo permanece em repouso na minha cadeira, mas algum aspecto de mim ‘viaja’ para outra esfera” (Bernardes *et al.*, 2023, p. 505).

Esta idea condensa la concepción de nuestra experiencia común y pretendidamente dualista que separa cuerpo y mente, materia e idea, como si lo virtual fuera el reino de una suerte de mente desencarnada. Lo más interesante es que, tal cual recogen Bernardes *et al.* (2003), esta visión no es más que una versión contemporánea de viejas aspiraciones trascendentales:

Indo além, podemos dizer que discutir o ciberespaço como espaço outro é o aproximar da ideia da *matrix* do filme ‘Matrix’ ou do céu cristão. Em outras palavras, é o considerar como uma espécie de espaço outro ou um cercadinho em que res cogitans pode brincar deixando para trás os constrangimentos da facticidade de ser-no-mundo (Wertheim *apud* Bernardes *et al.*, 2023, p. 510).





La crítica de fondo es contundente: no hay un espacio virtual y un espacio geográfico existiendo aparte. De hecho, “o ciberespaço só pode ser entendido como um modo de relação à medida que somos-no-mundo (ser-em) e o Outro é conosco (ser-com) por meio das relações sociais virtuais” (Bernardes *et al.*, 2023, p. 516). En otras palabras y como han propuesto varios estudiosos del tema, es una de las innumerables maneras posibles de desarrollar las relaciones humanas, con la especificidad de la mediación electrónica (Kitchin, 1998; Kitchin; Dodge, 2001; Beaude, 2013; Chaparro, 2021).

No obstante, el concepto se ha impuesto precisamente porque ha logrado hacer invisible esa condición relacional y material, induciendo la ilusión de un espacio autónomo desligado tanto de cuerpos como de territorios. De ahí la necesidad de volver una y otra vez a ese espacio de relación que emerge de cuerpos situados, para reconocer su multiplicidad constitutiva: una multiplicidad atravesada por dinámicas geopolíticas sociales y culturales, matices de gran importancia dado que de acuerdo con Chaparro (2021, p. 4):

No existe un único ciberespacio, sino varios, formados por segmentos de articulaciones digitales diferenciales, multiescalares, sincrónicas y asincrónicas, que generan retículas, redes, de apariencia invisible, que conectan a personas con personas, lugares con lugares, máquinas con máquinas, y todas las opciones relacionales posibles.

En esta multiplicidad el ciberespacio asume diferentes formas según el prisma geográfico, social o político desde el que se proyecte (Drulhe, 2015). No es lo mismo la experiencia de navegación en un país con alta densidad de servidores que en uno con conectividad precaria; no es igual el ciberespacio diseñado por una corporación que el que emerge de prácticas comunitarias y resistencias digitales. Kitchin y Dodge (2001, p. 23), profundizan en esta idea al señalar el carácter puramente relacional y socialmente producido del ciberespacio con estas palabras:

El ciberespacio consta de muchos medios diferentes, todos los cuales son construcciones; es decir, no son naturales sino únicamente la producción de sus diseñadores y, en muchos casos, de los usuarios. Solo adoptan las cualidades formales del espacio geográfico (euclidiano) si están programados explícitamente para hacerlo.

Lo anterior parece dejar claro que el ciberespacio no preexiste a las prácticas que lo constituyen. Es, en todo caso, una producción colectiva que involucra a humanos y no humanos, a lenguajes y a tecnologías, a intereses económicos y a resistencias políticas. En este sentido, la virtualidad no es una no-realidad ni una mera representación, es una dimensión constitutiva de la experiencia contemporánea, una esfera social que, como la del trabajo o la familia, organiza prácticas, produce sentidos y configura subjetividades. Emerge en el lenguaje (códigos, interfaces, chats) y en la acción





corporal (tecleo, desplazamiento del mouse, uso de dispositivos de realidad virtual, la postura frente a la cámara), sin desplegar un “mundo aparte”, al contrario, se pliega a este mundo, lo reconfigura, lo amplía.

Empero, los espacios virtuales son también objetos geométricos –píxeles, código, arquitecturas de información– que se transfiguran, por obra de la experiencia, en espacios de intimidad para quien los habita. Las experiencias virtuales son parte de nuestro mundo existencial tanto como lo son las experiencias presenciales y no una fuga de lo real (como suele entenderlo el sentido común frente a la actitud que asumen los jóvenes con sus dispositivos digitales, por ejemplo). Esta idea de producción de sentido implica que la esfera de lo virtual no preexiste a la relación; es *en* y *por* la (inter)relación que se actualiza. Regresando al ejemplo de la conversación telefónica que no está en un lugar físico, pero produce efectos reales en los interlocutores, del mismo modo, el ciberespacio no está allá afuera, sino que emerge en el vínculo, en la interacción, en el acto conectivo.

Si el ciberespacio fuera realmente un lugar otro, distinto, y por tanto desprovisto de subjetividades y consecuencias políticas, no existirían fenómenos como el *ciberbullying* o las disputas en redes sociales por temas de tan variado cariz. Las luchas también se libran allí porque lo que no podemos dejar de ser en el ciberespacio es nosotros mismos (aunque lo intentemos, hay huellas digitales que hacen casi imposible no ser reconocidos), con nuestras marcas sociales, culturales y políticas. Ahora bien, por obvio que pueda parecer, el ciberespacio no anula el espacio geográfico, lo reconfigura. Bernardes *et al.*, (2023, p. 511) lo expresan con claridad: “sendo assim, com ou sem Internet, o espaço existe. Cabe lembrar que a Internet é usada pelos sujeitos nos lugares em que são e estão no mundo e, como consequência, ela também constitui a lugaridade contemporânea”.

De acuerdo con estos autores la “lugaridad contemporánea” se manifiesta en los conflictos cotidianos que todos reconocemos: alumnos que no se concentran en clase por estar en el teléfono, trabajadores distraídos por las notificaciones, familias que comparten mesa, pero no conversación porque cada cual está en su pantalla. Estos fenómenos muestran cómo lo virtual atraviesa lo físico, cómo ambos planos se co-implican y se transforman mutuamente.

Así pues, lo que queda claro, entonces, es que el ciberespacio es un espacio relacional que produce efectos sobre lo real factual y sobre lo actual. Las discusiones en redes sociales inciden en la opinión pública, los algoritmos configuran nuestras decisiones de consumo, las plataformas moldean nuestra sociabilidad. Como sentencia Beaudé (2013, p. 10; 20):





cambiar el espacio es tocar lo más íntimo de lo social: la relación. Cambiar el espacio es cambiar la sociedad. [...] La política también se ve afectada por este cambio, cambiar el espacio es cambiar también la convivencia, es cambiar la relación con el otro.

Y el ciberespacio, en su multiplicidad, es hoy uno de los espacios que más intensamente configura nuestras formas de ser y estar en el mundo. Esto es lo que se pone sobre la mesa al hablar de ciberterritorios, de hegemonías en el entramado de redes (Buzai, 2004), de disputas por el control de la infraestructura y los datos (Zuboff, 2021). El ciberespacio está anclado en condiciones materiales (cables, servidores, territorios) y en relaciones de poder que lo atraviesan.

Reconocer su carácter producido por el lenguaje, por el diseño técnico, por las prácticas de los usuarios, por las luchas geopolíticas, es vital para desmontar las ilusiones que lo rodean y para preguntarnos, por el cuerpo que lo habita y por las subjetividades que en él se configuran. Pues, si el ciberespacio es un espacio relacional que emerge de cuerpos situados y que, a su vez, los afecta, la pregunta por la subjetividad se vuelve ineludible. ¿Qué tipo de sujetos se producen en estas nuevas configuraciones espaciales? ¿Cómo se transforma la experiencia de sí cuando el yo se despliega en presencias plurales?

## QUÉ CUERPO HABITA EL CIBERESPACIO

La imagen más extendida del internauta es, según Santaella (2004) la de alguien inmóvil, absorto en la pantalla, reducido a la función de pulsar teclas: “Nada parece mais simples que manusear um teclado e clicar um mouse [...] alguém que, imobilizado, absorvido virtualmente à tela até os limites da hipnose, aperta reiteradamente o mouse para produzir efeitos na tela” (Citada en Bernardes *et al.*, 2023, p. 506). Sin embargo, esta imagen es profundamente engañosa, como muestran a reglón seguido Bernardes *et al.*, (2023, p. 507) en un argumento que merece ser recuperado en extenso:

A interação com certas representações mediadas eletronicamente não denota a estagnação do corpo no lugar de onde o internauta acessa a Internet. Pelo contrário, é pelo movimento do corpo e seus diversos sistemas perceptivos, empreendidos de modo unívoco para certa ocupação, que é possível manipular as representações eletrônicas e navegar por meio da Internet. O ato de navegar pela Internet não nos distancia do mundo, como comumente ouvimos dizer. Ao contrário, essa é uma das formas com que podemos nos encontrar lançados no mundo, sempre em relação, tanto com as coisas quanto com Outros que possuem o mesmo modo de ser que nós.

Lejos de la pasividad, la experiencia virtual exige una actividad corporal compleja. Los sistemas muscular, postural y perceptivo están plenamente comprometidos: los dedos que teclean, los ojos que recorren la pantalla, la cabeza que se inclina, el tronco que se ajusta para mantener una postura





cómoda, tanto como el vacío en el estómago al encontrarse enfrentado sensaciones agradables o desagradables, es decir, efectos y afectos cuyo soporte es ineludiblemente corporal. Santaella (2004), nos recuerda que somos internautas siempre a partir de algún lugar del mundo: un escritorio, el cuarto de nuestra casa, la mesa del trabajo. Ese lugar no queda anulado por la experiencia virtual, sino que la sostiene y la condiciona.

Esta constatación nos lleva a una tesis más amplia, que dialoga directamente con Moreira y Schlemmer (2020): el cuerpo no es una esencia inmutable, co-evoluciona con las tecnologías de su época. Así como la sociedad industrial moldeó cuerpos disciplinados para la fábrica y la escuela, la era digital está configurando cuerpos entrenados para la multitarea (un fracaso, hasta ahora), la respuesta rápida, la conexión permanente y la interacción con interfaces. Esta perspectiva permite superar tanto el determinismo tecnológico (la tecnología impacta en un cuerpo pasivo) como el humanismo ingenuo (el cuerpo permanece idéntico a sí mismo). Se trata, más bien, de lo que Moreira y Schlemmer (2020, p. 24) denominan “coengendramiento”: un proceso en el que cuerpos y tecnologías se producen mutuamente, en una danza sin fin, sin que ninguno de los dos polos preexista a la relación.

Si el cuerpo físico es el anclaje de nuestra presencia en el mundo, en el ciberespacio esa presencia adopta formas diversas y cambiantes. El avatar es quizás la más estudiada: una corporeidad proyectada, una forma de ser y de aparecer en entornos digitales inmersivos, particularmente en videojuegos y mundos virtuales. Elegimos cómo se ve, cómo se mueve, qué ropa usa. A través de él, exploramos dimensiones de nosotros mismos que quizás en la vida cotidiana permanecen latentes. Un niño tímido o con dificultades de movimiento en el mundo físico, puede crear un avatar ágil, fuerte y extrovertido en un videojuego. ¿Qué mundo está produciendo para sí mismo? ¿Qué sentidos le da a su propia identidad? El avatar es, en este caso, una experimentación con lo real, una puesta en acto de las posibilidades de ser.

Pero el avatar no es la única forma de presencia. Están también los perfiles en redes sociales, que no son exactamente avatares, aunque sí proyecciones cuidadosamente curadas de uno mismo: fotos elegidas, biografías recortadas, gustos exhibidos, conexiones declaradas. El perfil es una versión editada de quienes somos (o de quienes queremos parecer), y su existencia nos confronta con preguntas sobre autenticidad, performatividad y reconocimiento. Además de estos, tenemos los filtros de Instagram, Snapchat o TikTok, que transforman el rostro en tiempo real: añaden orejas de conejo, suavizan la piel, cambian el género, envejecen o rejuvenecen. Aquí la presencia es efímera, lúdica, pero no por ello menos





significativa. No es que el filtro construya un segundo cuerpo, sino que interviene sobre el cuerpo mostrado, jugando con los límites de lo reconocible, lo deseable, lo ridículo. Es una presencia que dura lo que dura el video, pero que deja huella en la medida en que circula, se replica, se comenta.

Por otro lado, están, también, las aplicaciones de citas (Tinder, Bumble, Grindr), donde la presencia se reduce a unas pocas fotos, una breve descripción y, a veces, la distancia en kilómetros. Aquí el cuerpo es promesa, es imagen, es texto. La presencia es doble: está quien muestra y está quien mira, y la coincidencia (el *match*) es el momento en que ambas presencias se reconocen mutuamente como posibles. Ahora bien, esta experimentación no ocurre en un vacío. En todos los casos el cuerpo físico sigue siendo el soporte ineludible. El avatar se mueve, y ese movimiento es comandado por nuestro cuerpo con el joystick, con el ratón, con comandos de voz, que llevan la impronta de nuestra intencionalidad y disposición afectiva. El perfil se actualiza, y esa actualización es trabajo: horas eligiendo foto, pensando la biografía, decidiendo qué mostrar y qué ocultar. Hay, pues, una traducción constante entre la intención y la acción digital, una traducción que implica aprendizaje, adaptación y, con frecuencia, placer. Como señala Heim (citado en Jungblut, 2004), la interacción con la máquina tiene algo de “eletricidade de pensamento”, una fascinación que nace del control sobre los símbolos y la respuesta inmediata del entorno virtual.

Aquí conviene retomar la crítica de Moreira y Schlemmer (2020) al antropocentrismo que impregna tanto la perspectiva del uso como la de la apropiación. La primera, afirman, concibe las tecnologías digitales como meras herramientas a disposición del humano, generando una conciencia ingenua sobre el mundo que se habita. La segunda, aunque más sofisticada, sigue centrada en el humano como productor y en la inteligencia colectiva (Lévy) como facultad humana que actúa sobre el mundo.

Essa segunda abordagem, embora pareça indicar uma abertura, numa perspectiva ecológica, ao referir as tecnologias da inteligência, centra-se novamente no humano, com o conceito de inteligência coletiva (Lévy, 2003), o qual atua sobre o mundo que o serve. Portanto, não dá conta das relações ecossistêmicas, possibilitadas pelo ato conectivo (Moreira; Schlemmer, 2020, p. 26).

La propuesta de Di Felice (2017) —el acto conectivo— ofrece una salida a este impase. El acto conectivo es producido por las interacciones ecosistémicas de un conjunto de actantes humanos y no humanos, que al entrar en relación de conectividad expresan una dimensión impermanente y creadora. Para la Educación Física, esto significa un cambio de perspectiva radical: no se trata de que el alumno use la tecnología, ni siquiera de que se apropie de ella, se trata más bien, de que cuerpo, tecnología, espacio y otros actantes co-producen la experiencia.





El avatar, el perfil, el filtro, la biografía de Tinder: todos ellos son actantes con los que co-emergemos en la experiencia virtual. La relación no es de sujeto a objeto, sino de co-presencia y co-determinación. Esta concepción tiene una consecuencia directa sobre nuestra comprensión del habitar. Moreira y Schlemmer (2020, p. 26-27) lo expresan con claridad:

Isso amplia, significativamente, a nossa condição habitativa, não mais vinculada somente aos espaços geográficos, mas também aos espaços digitais em rede, constituída pelo ato conectivo transorgânico (Di Felice, 2017), que liga inteligências diversas [...]. Dessa forma, temos territórios informacionais comunicacionais, interacionais que modificam a nossa percepção de tempo, espaço, presença, dentre outros.

Habitar, entonces, no es exclusivamente una cuestión de ocupar un espacio físico. Es también una cuestión de estar en relación con otros y con el entorno a través de redes digitales, de construir pertenencia en comunidades virtuales, de producir subjetividades diversas cuantos avatares existen. La condición *habitativa* se amplía, se vuelve múltiple, se despliega en distintas modalidades de presencia. Para situar esta discusión en un marco histórico más amplio, resulta útil recuperar la periodización propuesta por Wellman (2004), que distingue cuatro eras en los estudios sobre internet:

- Primera era (1990): Narrativas optimistas y futuristas. Perdieron la perspectiva y sucumbieron al presentismo y al provincianismo. Pensaban que el mundo había recomenzado con la internet. Asumían que solo lo que ocurría *online* era relevante.
- Segunda era (transición entre los años 90 y los 2000): Documentación sistemática de usuarios y usos. Aún marcada por el determinismo tecnológico.
- Tercera era (desde 2003-2004): La internet está ayudando a cada persona a convertirse en un cuadro de distribución de comunicación e información. La persona se volvió un portal.
- Cuarta era (desde 2010): Giro material: infraestructuras, algoritmos, *big data*. Tecnologías digitales como tecnologías vitales. Fenómenos como desinformación y poder económico.

Situados en la cuarta era, el énfasis está puesto en la materialidad de lo digital y en sus efectos concretos sobre la vida. Dialogando críticamente con las metáforas de la primera era (el ciberespacio es un lugar otro) y recuperando la idea de la persona como portal que emerge en la tercera: los jóvenes no “entran” al ciberespacio; son el portal desde su cuerpo situado. Ahora bien, ¿cómo se transforma la subjetividad en este nuevo régimen de presencia? ¿Qué tipo de sujetos se producen cuando el yo se despliega en avatares, perfiles y personajes? ¿Cómo se reconfiguran los vínculos con los otros en espacios donde la presencia es siempre plural y mediada?





## SUBJETIVIDAD E INTERSUBJETIVIDAD EN EL CIBERESPACIO

En una corta entrevista a Paula Sibilía se le formula una pregunta por el cuerpo en estos términos: “¿Cómo se construye el cuerpo de los jóvenes atravesados por los medios y las TIC?” (Pelosio; Rodríguez, 2017, p. 66); en su respuesta Sibilía afirma que asistimos a un desplazamiento del eje en torno al cual se construye la subjetividad. Durante la modernidad, afirma, ese eje estaba ubicado en una interioridad psicológica –un yo profundo, auténtico, oculto– que debía ser descubierto y expresado. Hoy, en cambio, la subjetividad se construye en el plano de lo visible:

Ahora nuestra subjetividad se construye en torno a otro eje: no más oculto “dentro” de cada uno, sino visible. Somos lo que se ve: eso que los demás ven. La imagen corporal, por supuesto, pero también todos los actos y demás manifestaciones que se exponen y los otros pueden juzgar. No es casual que las redes sociales –esas vitrinas para exponer “quiénes somos” y para monitorear a los demás– sean uno de los inventos más exitosos del siglo XXI. En los jóvenes y adolescentes, ese desplazamiento del eje en torno al cual se construye el yo está más consumado o más naturalizado. La subjetividad se edifica en torno a todo lo que los demás pueden ver: el aspecto físico, el perfil, las fotos y videos, lo que cuento sobre mi vida, las *selfies*. Todo lo que hacemos o relatamos y los demás pueden ver, pues la verdad sobre cada uno ya no emana más de la propia interioridad, sino que es esa mirada ajena la que define quiénes somos y cuánto valemos. Si los otros nos juzgan por lo que ven, ya no se apuesta a la existencia de una eventual verdad interior y oculta, en la cual cada vez se cree menos. De allí la importancia de la imagen personal y el inmenso peso que fue ganando la aprobación ajena (Pelosio; Rodríguez, 2017, 2017, p. 66-67).

Este desplazamiento tiene consecuencias profundas. El cuerpo, en todas sus manifestaciones, incluyendo sus proyecciones digitales, se convierte en el principal vehículo de la subjetividad. Ya no se trata de tener un cuerpo que alberga un alma; se trata de *ser* ese cuerpo que los otros ven, evalúan, comentan. La intimidad, señala la propia Sibilía en otro de sus textos (2008), se convierte en un escenario de exhibición. Esta transformación encuentra en las redes sociales y los entornos virtuales su caldo de cultivo ideal. Según Wellman (2004), en la tercera era de los estudios de internet emerge una figura clave: “a internet está ajudando cada pessoa a se converter em um quadro de distribuição de comunicação e informação entre pessoas, redes e instituições. [...] A pessoa tornou-se um portal” (Wellman, 2004, p. 127).

Esto complejiza la ecuación pues el yo “interior” que se expresa hacia afuera, se convierte en un nodo, un punto de paso y distribución de flujos. Lo que importa no es tanto lo que se es (una identidad pretendidamente estable y verdadera), sino lo que aparece en el perfil, lo que se publica, lo que se comparte. La subjetividad es eminentemente performativa: se construye en y por la visibilidad. Esta producción de sí está mediada por las arquitecturas virtuales que la alojan: las opciones de personalización, los algoritmos de recomendación, las políticas de uso. Como veremos más adelante, estas





mediaciones configuran activamente el tipo de subjetividad que es posible (e incluso deseable) construir. Esta mediación podría denominarse con Foucault *dispositivo de subjetivación*. Así lo conceptualiza:

Lo que trato de determinar con este término es ante todo un conjunto absolutamente heterogéneo que implica discursos, instituciones, estructuras arquitectónicas, decisiones regulativas, leyes, medidas administrativas, enunciados científicos, proposiciones filosóficas, morales y filantrópicas, en breve: tanto lo dicho como lo no-dicho, estos son los elementos del dispositivo. El dispositivo es la red que se establece entre estos elementos (Foucault, 1975, p. 98).

Aplicado al ciberespacio, el concepto de dispositivo permite articular elementos tan diversos como: la infraestructura técnica (servidores, cables, algoritmos), las interfaces de usuario, los términos y condiciones de uso, los discursos sobre la libertad de expresión, las prácticas de los usuarios, y los efectos de subjetivación que todo ello produce. En el ciberespacio estos dispositivos operan de manera particularmente sofisticada:

Los dispositivos ciberespaciales permiten la inspección constante y la regulación continua de las conductas en las interacciones, al tiempo que mantienen la ilusión de la participación democrática ('las opiniones son mías', 'veo lo que me gusta ver', 'yo decido'). Lo hacen de una manera tan sofisticada que hemos visto en el ciberespacio el lugar de la libertad absoluta y apenas ahora empezamos a considerar los peligros de las empresas de publicidad dirigida, los algoritmos, los bots y las *deep fake* (Sarmiento, 2024, p. 68-69).

Esta es una de las paradojas centrales de nuestra época: el ciberespacio se nos presenta como el reino de la libertad, pero es, al mismo tiempo, un espacio de regulación constante y de producción activa de subjetividad. Las plataformas no se limitan a facilitar la interacción; configuran los términos en que esa interacción ocurre, los tipos de vínculo que son posibles, las formas de subjetividad que pueden emerger. La interacción entre conocimiento y poder en el ciberespacio se manifiesta en la producción de marcos comunes de saber que aparecen como legítimos. Para Foucault (1975), el poder produce saber, produce verdades y modos de objetividad que terminan naturalizándose. En plataformas como X/Twitter, Facebook, YouTube, TikTok, esta producción está mediada por algoritmos, bots, trolls y cibertropas que operan a gran escala, influyendo en las tendencias y la percepción pública. Los bots (programas automatizados) y los trolls (individuos que provocan deliberadamente) pueden crear una falsa sensación de consenso, distorsionando el discurso público y dificultando la identificación de información veraz.

A esto se suman fenómenos como las cámaras de eco (Hall; Capella, 2008) y los filtros burbuja (Pariser, 2017), que nos exponen preferentemente a contenidos que confirman nuestras propias opiniones, reforzando sesgos y dificultando el encuentro con perspectivas divergentes. La ilusión de estar bien informados convive con la realidad de una información fragmentada y sesgada.





Si la subjetividad se produce en el ciberespacio a través de estos dispositivos, la intersubjetividad, esto es, el vínculo con otros no es menos relevante. Como mostró Jungblut (2004) a partir de los trabajos de Rheingold, las comunidades virtuales se constituyen en torno a intereses comunes y se sostienen mediante contacto repetido dentro de límites simbólicamente delineados: “O tópico de uma lista de discussão ou de um grupo de notícias e as pessoas agregadas em torno dele são os elementos que, em última análise, fazem existir esses ambientes, no aparente vazio do ciberespaço” (Jungblut, 2004, p. 117).

En estas comunidades emergen códigos compartidos, rituales y lenguajes propios. El “gg” (good game) al finalizar una partida, el “wp” (well played) para reconocer la destreza del oponente, los stickers que dinamizan la conversación, son ejemplos de cómo la virtualidad produce sentidos compartidos. No se trata de simples convenciones: son formas de pertenencia, modos de reconocerse como parte de un *nosotros*. Sin embargo, esta construcción intersubjetiva no está exenta de tensiones. Al respecto Azevedo y Arantes (2012, p. 137) a partir de Aurigi mencionan:

Nos espaços virtuais, mesmo naqueles apresentados gratuitamente, a existência de grupos dominantes pode também desencorajar outros a participarem [...] isso nos mostra que não se pode pensar em comunidades virtuais como lugares onde as diferenças são eliminadas e todos têm liberdade de expressão.

De este modo, el ciberespacio se revela como un terreno ambivalente: por un lado, ofrece la posibilidad de construir subjetividades visibles y performativas, de explorar identidades y de tejer vínculos con otros a través de códigos y rituales compartidos; por otro, está atravesado por dispositivos de poder que regulan, vigilan y excluyen, que moldean lo decible y lo visible, que convierten la experiencia en dato y la subjetividad en mercancía. La aparente libertad de las redes convive con lógicas de control tanto más eficaces cuanto más imperceptibles resultan. Comprender esta tensión es indispensable para abordar críticamente los efectos de lo virtual en la vida contemporánea. En el próximo apartado nos detendremos en una de sus manifestaciones más acuciantes: la conversión de la experiencia en materia prima para el capitalismo de vigilancia y sus consecuencias sobre los cuerpos, las subjetividades y los vínculos sociales.

## LA ACTUALIZACIÓN DE LO VIRTUAL

A lo largo de este artículo hemos insistido en que el ciberespacio no es un lugar otro ni una mera representación, sino un espacio relacional producido colectivamente. Llegados a este punto, es necesario preguntar: ¿cómo se traduce esa producción en efectos concretos sobre nuestras vidas? ¿De





qué manera lo virtual se hace presente en lo que llamamos realidad? La tesis de Lévy (1999) es aquí iluminadora: lo virtual no es actual, pero es real. Esto significa que, aunque no esté aquí y ahora como un objeto físico, tiene consecuencias tangibles en nuestra experiencia.

Una partida en línea para quien lidera un clan en World of Warcraft es una experiencia que moldea su autoestima, su identidad, su sentido de pertenencia. Un adolescente exitoso en un mundo virtual construye subjetividad a partir de esa vivencia; su mundo emocional se forja allí tanto como en el espacio físico. Lo mismo ocurre en el plano intersubjetivo. Las relaciones que se producen en Tinder, los lazos que se tejen en Discord, los códigos compartidos en una comunidad de *gamers* no resultan menos reales que los vínculos cara a cara. Son efectos intersubjetivos reales, con emociones, compromisos y consecuencias particulares. La virtualidad produce sentidos compartidos, mundos simbólicos que los sujetos habitan y que, a su vez, los constituyen.

Empero, lejos de ser un ámbito donde las interacciones están libres de los problemas que aquejan nuestra materialidad cotidiana, lo que encontramos son otros tipos de problemas, otras formas de poder, otras disputas. A continuación, analizaremos tres consecuencias concretas de esta actualización de lo virtual en nuestras vidas: el capitalismo de vigilancia, la emergencia de marcos narrativos radicalizados y el impacto territorial del ciberespacio.

Shoshana Zuboff (2021) ha analizado con lucidez cómo operan las dinámicas de extracción de valor en el ciberespacio a través de lo que denominó *capitalismo de vigilancia*. Su rigurosa investigación deja al descubierto los mecanismos mediante los cuales nuestras interacciones en línea son sistemáticamente explotadas como materia prima para la generación de valor. Cada clic, cada búsqueda, cada “me gusta” alimenta un sistema de extracción de datos que retroalimenta los algoritmos que modelan nuestra experiencia. La arquitectura automatizada de plataformas como Google funciona, en sus palabras (Zuboff, 2021, p. 116), como un “espejo unidireccional”: tiene acceso privilegiado a nuestros datos conductuales, independientemente de que lo sepamos o consintamos. Y añade:

El capitalismo de la vigilancia reclama para sí tales derechos de decisión. La queja típica ante tal maniobra es denunciar que erosiona la privacidad, pero esa es una afirmación engañosa. Lo que ocurre con la privacidad en el conjunto del tejido social no es tanto una erosión como una redistribución, pues los derechos de decisión a propósito de la privacidad son reclamados para sí por el capital de la vigilancia. En vez de que las personas tengan derecho a decidir qué revelan y cuándo lo hacen público, lo que sucede es que esos derechos se concentran ahora dentro del ámbito del capitalismo de la vigilancia. Google descubrió la necesidad de ese elemento para el funcionamiento fluido de la nueva lógica de acumulación: debía hacer valer sus derechos a apropiarse de la información de la que tanto depende su éxito como empresa (Zuboff, 2021, p. 128).





La mercantilización de la información, la polarización del acceso, la brecha digital, la disputa por el espacio y por el relato son fenómenos que también configuran la experiencia cotidiana, la experiencia vital. El mundo producido en el ciberespacio lleva la marca de la ideología que subyace a quienes intervienen en las etapas más básicas de su arquitectura (interfaz, políticas de uso, condiciones de tratamiento de datos). Para Zuboff (2021, p. 264-265) la conclusión es clara:

Las titánicas luchas por el poder del siglo XX enfrentaron al capital industrial y al movimiento obrero, pero, en el siglo XXI el capital de la vigilancia se enfrenta al conjunto de nuestras sociedades, hasta el último miembro individual de estas. La competencia por los ingresos derivados de la vigilancia se cierne sobre nuestros cuerpos, nuestros hogares y nuestras ciudades en una de las más violentas batallas por el poder y los beneficios jamás librada. No podemos imaginar el capitalismo de la vigilancia como algo que está 'ahí afuera', en el entorno de las fábricas y las oficinas. Sus objetivos y efectos están aquí... Somos nosotros.

Esta mercantilización está íntimamente ligada a uno de los discursos más entusiastas de los primeros años de internet que celebraba la posibilidad de encontrarnos con lo diferente, con lo plural, con lo desconocido, con voces y perspectivas que los medios tradicionales excluían. La red se imaginaba como un espacio de encuentro, de diálogo, de ampliación del horizonte cultural. Sin embargo, lo que ha ocurrido es, en buena medida, lo contrario: la emergencia de marcos narrativos que reivindican la violencia y la eliminación del otro como mecanismo de consolidación social. Discursos de odio, extremismos políticos, teorías conspirativas que circulan y se amplifican gracias a algoritmos diseñados para maximizar el *engagement*. La promesa del encuentro con lo plural quedó cercada por la radicalidad de quienes encuentran en la polarización un negocio y en la eliminación simbólica del adversario una estrategia de poder.

Una tercera consecuencia, quizás la más silenciada, tiene que ver con el impacto material de la existencia del ciberespacio. La "nube" no está en el cielo, está en la tierra, consume recursos, genera residuos, transforma territorios. Como advierte Chaparro (2021), la infraestructura digital se convierte en un elemento crucial para el desarrollo de los territorios, influenciando aspectos económicos, sociales y culturales, y modificando el paisaje geográfico. Los centros de datos que hacen posible el almacenamiento y procesamiento de la información requieren ingentes cantidades de energía y, sobre todo, de agua para refrigeración. A esto se suma la contaminación del suelo por residuos electrónicos, la explotación de minerales para la fabricación de dispositivos, y fenómenos de desplazamiento como el que vive Silicon Valley, donde la especulación inmobiliaria impulsada por las grandes tecnológicas ha expulsado a quienes habitaron la región durante décadas. El ciberespacio, que imaginamos etéreo e intangible, tiene un costo





territorial concreto: contamina aguas, agota suelos, desplaza poblaciones. Ignorar esta dimensión es perpetuar la ilusión de que lo virtual no deja huella.

## CONSIDERACIONES FINALES

Hablar de lenguaje, cuerpo y ciberespacio en Educación Física es, ante todo, una exigencia que emerge del propio campo. El cuerpo que hoy habita las aulas es también el cuerpo que habita las pantallas. El cuerpo que se mueve en el patio o en la cancha es el mismo que teclea, que desliza el dedo sobre la pantalla, que sostiene el joystick, que se exhibe en perfiles, que se transforma con filtros, que se proyecta en avatares. Su experiencia vital se reconfigura, se amplía, se despliega en nuevas modalidades de presencia. Ignorar esta cotidianidad es renunciar a comprenderlo.

Quizás, hablar de producción de mundos sea una expresión demasiado ambiciosa. Lo que ocurre en cada interacción, en cada metáfora que naturalizamos, en cada espacio que aprendemos a habitar, es más bien la producción de modos de ver y de actuar conforme a esa mirada y a la experiencia que ella proporciona. No se trata de mundos completos y autónomos, sino de perspectivas, de encuadres, de lógicas que van sedimentándose y que, a fuerza de repetición, adquieren densidad y eficacia.

Cerrar los ojos ante el relacionamiento de nuestros estudiantes con la virtualidad –o pretender ver en él solo un problema– nos deja por fuera del juego. Y lo que es aún más peligroso, le entrega el poder de modelar esos vínculos, esas miradas, esos modos de moverse, a otros actores –empresas tecnológicas, ideologías extremas, mercaderes de datos– que no dudan en ocupar el vacío que dejamos. Eso, a todas luces, es lo contrario de lo que se espera de la escuela. Asumir esta tarea crítica es, entonces, abandonar la rigidez de las paredes sin disolverse en el vértigo de las redes, y formar sujetos capaces de leer las perspectivas, los encuadres, las lógicas que configuran los mundos que están por venir. Recordando las palabras de José Martí (1992, p. 281) a propósito de la educación:

Educar es depositar en cada hombre toda la obra humana que le ha antecedido: es hacer a cada hombre resumen del mundo viviente, hasta el día en que vive: es ponerlo a nivel de su tiempo, para que flote sobre él, y no dejarlo debajo de su tiempo, con lo que no podrá salir a flote; es preparar al hombre para la vida.

## REFERÊNCIAS

AURIGI, Alessandro. Exploring the Digital City. In: FRINGS, Marcus (Org.). **Digital cityscapes: merging digital and urban playspaces**. New York, USA: Peter Lang, 2005.





AZEVEDO, Maria de Lourdes Pinheiro de; ARANTES, Paulo Tadeu Leite. Cidade Digital e Ciberespaço: delimitando conceitos. **Cadernos de pós-graduação em arquitetura e urbanismo**, v. 12, n. 1, p. 129-145, 2012.

BEAUDE, Boris. **Internet, changer l'espace, changer la société**. Paris, France: FYP Éditions, 2013.

BERNARDES, Antonio; AGUIAR, Felipe; Pachecho, Nelson. A morte do ciberespaço. *In*: MARANDOLA JÚNIOR, Eduardo; HOLZER, Werther; BATISTA, Gustavo Silvano (Orgs.). **Portais da terra: contribuições dos estudos humanistas para a geografia contemporânea**, Teresina, PI: EDUFPI, 2023.

BUZAI, Gustavo. El ciberespacio desde la geografía: nuevos espacios de vigilancia y control global. *In*: **Scripta nova**, v. 8, n 170, p. 265-278, 2004.

CHAPARRO, Jeffer. ¿Telarañas digitales e hiperrealidad? Cavilaciones sobre ciberespacios, proto-cíborgs y realidades aumentadas en espacios públicos. **Revista electrónica de recursos en internet sobre geografía y ciencias sociales**, v. 25, n. 257, p. 1-24, 2021.

DELEUZE, Gilles ¿Qué es un dispositivo? *In*: BALBIER, Etienne *et al.* **Michel Foucault, filósofo**. Barcelona, Espanha: Gedisa, 1990.

DI FELICE, Massimo. **Net-ativismo: da ação social para o ato conectivo**. São Paulo: Paulus, 2017.

DRULHE, Louise. **Atlas Crítico de Internet**. EnsAD, 2015. Disponível em: <https://louisedrulhe.fr/internet-atlas/>. Acesso em: 28 fev. 2026.

FLORIDI, Luciano (Ed.). **The onlife manifesto: being human in a hyperconnected era**. Oxford, United Kingdom: Springer Open, 2015.

FOUCAULT, Michel. **Vigilar y castigar: nacimiento de la prisión**. Buenos Aires, Argentina: Siglo XXI, 1975.

GÓMEZ CRUZ, Edgar. De volta ao ciberespaço: uma alucinação consensual acadêmica. *In*: BANNELL, Ralph Ings; MIZRAHI, Mylene; FERREIRA, Giselle (Orgs.). **Deseducando a educação: mentes, materialidades e metáforas**. Rio de Janeiro: PUC-Rio, 2021. p. 423-450.

HALL, Steven; CAPELLA, Joseph. **Echo Chamber: rush limbaugh and the conservative media establishment**. Oxford, United Kingdom: Oxford University Press, 2008.

JUNGBLUT, Airton Luiz. A heterogenia do mundo on-line: algumas reflexões sobre virtualização, comunicação mediada por computador e ciberespaço. **Horizontes antropológicos**, ano 10, n. 21, p. 97-121, 2004.

KITCHIN, Rob. **Towards geographies of cyberspace**. Progress in Human Geography, v. 22, n. 3, p. 385-406, 1998.





KITCHIN, Rob; DODGE, Martin. **Atlas of cyberspace**. London, United Kingdom: Addison-Wesley, 2001.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 1999.

MARTÍ, José. Escuela de electricidad. **Obras completas Vol. 8**, Habana, Cuba: Editorial de Ciencias Sociales, 1992.

MOREIRA, José António; SCHLEMMER, Eliane. Por um novo conceito e paradigma de educação digital online. **Revista UFG**, v. 20, p. 1-35, 2020.

PARISER, Eli. **El filtro burbuja**: cómo la web decide lo que leemos y lo que pensamos. Barcelona, Espanha: Taurus, 2017.

PELOSIO, Analía; RODRÍGUEZ, Candelaria. Subjetividad, TIC y la mirada del otro: entrevista a Paula Sibilia. **Sociales investiga**, n. 3, p. 63-68, 2017.

SANTAELLA, Lúcia. **Corpo e comunicação**: sintoma da cultura. São Paulo: Paulus, 2004.

SARMIENTO, Elizabeth. **Todos contra todos ataques, falacias y resistencias en el desarrollo de las campañas por la Alcaldía de Bogotá durante octubre de 2023**. 2024. 151f. Dissertação (Mestrado em Estúdios Sociais). Universidad Pedagógica Nacional, Bogotá, Colombia, 2024.

SIBILIA, Paula. **La intimidad como espectáculo**. Buenos Aires, Argentina: Fondo de Cultura Económica, 2008.

WELLMAN, Barry. The three ages of internet studies. **New media & society**, v. 6, n. 1, p. 123-129. 2004.

ZUBOFF, Shoshana. **La era del capitalismo de la vigilancia**. Barcelona, Espanha: Paidós, 2021.

---

### Diana Elizabeth Sarmiento

<https://orcid.org/0009-0001-2800-2505>

Colegio Policarpa Salavarrieta (Bogotá – Colombia)

[diana.sarmiento537@educacionbogota.edu.co](mailto:diana.sarmiento537@educacionbogota.edu.co)

### CONTRIBUIÇÃO DOS AUTORES

**Autora 1:** concepção e desenho da pesquisa; construção e processamento dos dados; análise e interpretação dos dados; escrita conjunta do texto.





### FINANCIAMENTO

Não houve financiamento.

### DISPONIBILIDADE DE DADOS DE PESQUISA

Todos os dados foram gerados/analísados no presente artigo. Dados adicionais estão disponíveis no material suplementar ou mediante solicitação aos autores.

### DECLARAÇÃO DE CONFLITO DE INTERESSES

A autora do estudo declara não haver conflito de interesses.

### COMO CITAR ESTE ARTIGO

SARMIENTO, Diana Elizabeth. Habitar lo virtual: lenguaje, cuerpo y espacialidad en la era digital. *Corpoconsciência*, v. 30, e21142, p. 1-20, 2026. <https://doi.org/10.51283/rc.30.e21142>.

---

**Recebido em:** 28/02/2026

**Aprovado em:** 02/04/2026

**Publicado em:** 06/04/2026

