

# 1Crisálidas

## Sobre el *Cocooning* y las Sociedades de Control

Camila Herrera Cubillos\*

“Se llama «tejer un capullo»,  
eso de convertir tu casa en tu mundo”.

Fantasmas

CHUCK PALAHNIUK

**Resumén:** Las sociedades de control evolucionado a un nuevo sistema, se ha pasado de las sociedades disciplinarias a las que el llama las “sociedades de control”. Este cambio, se debe a la crisis de los lugares de encierro (familia, escuela, fábrica, cárcel y hospital): las sociedades disciplinarias son nuestro pasado inmediato, lo que estamos dejando de ser. La crisis se produce porque los lugares de encierro ya no son suficientes para su propósito, la vigilancia y el control civil. La sociedad de ahora no puede ser controlada a partir de estos lugares puesto que ya los traspasan, ya no existe el encierro como se conocía antes: La forma de operar de las sociedades de control, entonces, son “modulaciones” algo que muta, que se va transformando a conveniencia del capitalismo. Esta nueva forma de “lugar de encierro” -puesto que no cumple con todas las características básicas de aquello- es, según Faith Popcorn, el *cocooning*: la necesidad de protegerse de las duras e impredecibles realidades del mundo<sup>1</sup>. *Cocooning*, proveniente del inglés *cocoon* (capullo) es el encierro sin paredes del individuo actual. Este proceso de *cocooning* es significativo en cuanto a las sociedades de control se trata. Se necesitaba de un sistema que pudiera englobar al mundo, un espacio con todos los espacios en él, estar en todos los lugares al mismo tiempo. Esto comenzó con las redes, la autopista informática e internet.

**Palabras Clave:** Cocooning; Sociedad de Control;

\* Magíster © en Comunicación, Universidad Austral de Chile.

Gilles Deleuze en *Postdata sobre las sociedades de control* (1996), postula que la sociedad ha evolucionado a un nuevo sistema, se ha pasado de las sociedades disciplinarias a las que él llama las “sociedades de control”. Este cambio, se debe a la crisis de los lugares de encierro (familia, escuela, fábrica, cárcel y hospital): “las sociedades disciplinarias son nuestro pasado inmediato, lo que estamos dejando de ser. Todos los centros de encierro atraviesan una crisis generalizada: cárcel, hospital, fábrica, escuela, familia” (247-248). La crisis se produce porque los lugares de encierro ya no son suficientes para su propósito, la vigilancia y el control civil. La sociedad de ahora no puede ser controlada a partir de estos lugares puesto que ya los traspasan, ya no existe el encierro como se conocía antes:

Con el derrumbe de los muros de estas instituciones, las lógicas de subjetivización que operaron previamente dentro de sus espacios limitados son ahora diseminadas hacia fuera, generalizándose por todo el campo social. El quiebre de las instituciones, el apagamiento de la sociedad civil y la declinación de la sociedad disciplinaria, todo ello implica un alisamiento de las estriaciones del espacio social moderno. Aquí emergen las redes de la sociedad de control. (Hardt y Negri, 2000, 247-248).

La forma de operar de las sociedades de control, entonces, en palabras de Deleuze sería en “modulaciones” algo que muta, que se va transformando a conveniencia del capitalismo (1996, 249). Esta nueva forma de “lugar de encierro” -puesto que no cumple con todas las características básicas de aquello- es, según Faith Popcorn, el *cocooning*: la necesidad de protegerse de las duras e impredecibles realidades del mundo<sup>1</sup>. *Cocooning*, proveniente del inglés *cocoon* (capullo) es el encierro sin paredes del individuo actual.

Este proceso de *cocooning* es significativo en cuanto a las sociedades de control se trata. Se necesitaba de un sistema que pudiera englobar al mundo, un espacio con todos los espacios en él, estar en todos los lugares al mismo tiempo. Según Hardt y Negri (2000)

esto comenzó con las redes, la autopista informática e internet. El que éste fuera un proceso descentralizado y desterritorializado lo hacía cumplir con las cualidades esenciales necesarias para las sociedades de control (225). Como todo cambio, esto se insertó de forma gradual y tal como lo explica su creadora, ha pasado por evoluciones acorde al avance tecnológico y al comportamiento de los individuos; se han identificado seis evoluciones del *cocooning*: *home cocoon*, *digital cocoon*, *wandering cocoon*, *Do-It-Yourself (DIY) cocoon*, *filtered cocoon* y *mobile cocoon*. “«Ciudadano del mundo», consumidor de una especie de *juego de sociedad* donde el reflejo condicionado prevalece sobre la reflexión compartida; fenómeno estadístico de masificación de los comportamientos sociales que amenaza a la propia democracia” (Virilio, 1999, 76). Si bien el *cocooning* es conocido bajo el término de “tendencia” -por ser una masificación del comportamiento social-, no es más que un eufemismo para lo que realmente representa dentro de las sociedades de control, pues es hasta el momento, uno de los sistemas más eficaces para ejercer control:

El *cocooning*, como todo sistema necesita de dispositivos que puedan hacerlo funcionar. Para hablar de aquello, tomaré la definición de Agamben (2011) sobre lo que es y hace un dispositivo: “todo aquello que tiene, de una manera u otra, la capacidad de capturar, orientar, determinar, interceptar, modelar, controlar y asegurar los gestos, las conductas, las opiniones y los discursos de los seres vivos”. (257). Todos los verbos utilizados en esta definición explican los alcances que tiene el *cocooning* en el individuo. Inicialmente, la definición de Popcorn lo nombra como una “necesidad” algo que el ser humano desarrolló de alguna u otra manera para contribuir a su sobrevivencia. Es importante para la lectura que seguirá este trabajo tener presente esto último, pues la necesidad es implantada e inmanente del capitalismo preponderante en las sociedades de control.

### En la era de la hiperesfera

Régis Debray en *Introducción a la Mediología* (2001) realiza una periodización

histórica según las *mediasferas*, es decir, según la forma de transmisión predominante. La última periodización es la *videosfera* en donde los medios audiovisuales se han convertido en los métodos más utilizados para transmitir información:

Bautizamos como *videosfera* al medio de la imagen-sonido dominante, el período del espíritu inaugurado con el electrón y quizás subvertido ya por el bite (...) La conquista de la ubicuidad ha tocado a su fin, la instantaneidad culmina en *live*. En la ciudad, se asiste a la desintegración/recomposición de las instituciones fundadas sobre lo diferido de las tecnologías literales (Estado-nación, partidos, sistemas educativos) (69).

La videosfera correspondería a las sociedades disciplinarias, que aún continuaban con el sistema de los lugares de encierro en desintegración. Esta mediasfera fue la antesala para lo que Louise Merzeau propuso en *Ceci ne tuera pas cela* (1998): una esfera más englobante, y más estable, surgida de lo numérico y que ella denomina la *hiperesfera* (cit. Debray, 2001, 69). La hiperesfera sería la mediasfera de las sociedades de control. La forma de organización de la hiperesfera son las redes, su medio estratégico es el ciberespacio, el estado de su individuo es el actor-jugador-usuario que se moviliza y su cualidad característica es la adaptabilidad (Merzeau, 1998, 37). Dentro de la hiperesfera el *cocooning* calza a la perfección. Esta necesidad comienza su implantación y período de incubación en el momento en que se deja la *videosfera* atrás. Con la apertura de Internet a la comunidad mundial comienza a gestarse el *cocooning* como la lógica del período: “lo que se hace ahora”. Todos los hogares comienzan a conectarse a esta red por la necesidad de información pero también por el miedo latente de quedarse en el pasado y ser excluido de “lo que está pasando”, de la inmediatez.

Todo en la hiperesfera estaba calculado, así también en las sociedades de control: “El lenguaje numérico de control se compone de cifras que marcan o prohíben el acceso a la información” (Deleuze, 1996, 251). Estos cálculos son hechos a una velocidad increíble por las computadoras, los dispositivos indispensables de las sociedades de control. Para que existan ambas, la hiperesfera y las sociedades de control, es fundamental una sola cosa: la velocidad. Sin ésta no se podría concebir el control a la gran escala en que se está manejando ahora, pues: “la velocidad absoluta es ser también poder absoluto, control absoluto, instantáneo, es decir, un poder casi divino” (Virilio, 1997a, 19). La velocidad ha sustentado la creación del *cocooning* también, puesto que la velocidad de conexión más alta siempre está en los hogares, lo que propicia esta conducta de encerrarse para estar conectado a lo inmediato.

En resumen, la era de la hiperesfera es donde se desarrollan las sociedades de control. Estas últimas encuentran un sustento fundamental en su sistema, basado en las redes, la autopista informática e Internet. La hiperesfera es en sí un período donde predomina la descentralización y la desterritorialización, es decir, no existe un núcleo, un centro de donde nace toda información ni tampoco un territorio a donde atribuirla. Gracias a estas características, las sociedades de control, manejadas por intereses capitalistas, han podido desplegar un arsenal de herramientas que contribuyen al control de los individuos (o individuos como los llama Deleuze). Su nuevo “lugar” de encierro que les permite un control casi absoluto es el *cocooning*, en donde los sujetos poco a poco comienzan a encerrarse en sus hogares para alejarse de lo imprevisible de la realidad pero sin dejar de ser partícipes de esta. El *cocooning* ha sido una de las herramientas más eficaces para fines de vigilancia y control ya que gracias a los dispositivos que se utilizan para crear el capullo (computadoras personales, teléfonos móviles, dispositivos de geo-ubicación, etc.) nunca se es invisible para los que ejercen el control, nunca se es un desconocido y nunca jamás se es libre.

### **La evolución del *cocooning* en las sociedades de control**

Paul Virilio (1997a) dice: “El mundo se empequeñece y empieza a surgir una sensación de encarcelamiento que los jóvenes quizá no perciban todavía. El gran confinamiento de Foucault no está fecha en el siglo XVIII sino en el XXI” (50). Aquella sensación de encarcelamiento que relata es efectivamente el *cocooning* en todo su apogeo. Esta “necesidad” comenzó a rastrearse como tendencia desde 1981. En 1990 y ya habiendo pasado dos evoluciones fue nombrada *cocooning*. Popcorn, consultora de marketing<sup>2</sup>, rastreó este cambio en el comportamiento humano en pos de una estrategia comercial (en ese entonces) y descubrió el primer y uno de los pocos patrones que se repite en sus evoluciones: la zona de confort. Para Popcorn, en 1987 comienza la primera evolución llamada *the home cocoon*<sup>3</sup>: las personas querían experiencias de restaurantes caros, cine y spa en sus propios hogares. Los refrigeradores agrandaron su tamaño, las comidas gourmet ahora podían llegar a casa y las duchas teléfono tenían hidromasaje. Para todo lo que se necesitase no había que salir del hogar.

Lo que para algunos parece una comodidad, un lujo gracias a los avances económicos y tecnológicos era la primera señal de las sociedades de control: saber dónde se encontraban los sujetos. El *cocooning* propició la poca movilidad de las personas a fines de los ochenta y comienzos de los noventa, sin embargo para esta época aún quedaban muchos espacios a controlar por lo que los avances tecnológicos se desarrollaron en esa vía. Para 1988 se da la segunda evolución *the digital cocoon* en la cual la tecnología tuvo un gran protagonismo: se inventó el game boy, *Microsoft* introdujo *Windows* para oficina y para el uso en casa, gran cantidad de población contaba con algún dispositivo para ver vídeos. Poco a poco se cubren más necesidades y los individuos necesitan salir menos, por ejemplo, a satisfacer el ocio. Nada más allá de la cama o el sillón.

En 1990 se da la tercera evolución: *the wandering cocoon*. Esta es la época más englobante del *cocooning* ya que se intenta suplir hasta las necesidades menos pensadas: las ventas de mascotas se elevan, surge la psicología de las mascotas, los autos comienzan a tener implementos como teléfonos y pequeños refrigeradores, también

aumentan su tamaño siendo el modelo SUV el más vendido. Hasta aquí, el *cocooning* amenaza con abarcar todo el espacio cercano del individuo, que no deba alejarse de su hogar para obtener lo que necesita y si sale de él, en el auto por ejemplo, que este sea como una prolongación de la casa.

Entre la mitad de los noventa y comienzos del dos mil se dan las siguientes evoluciones del *cocooning*: *the DIY cocoon* (1995) y *the filtered cocoon* (2002). La primera trata la invasión de los proyectos “hágalo usted mismo” con programas de televisión sobre decoración y construcción; también la instauración de los pasillos de decoración de interiores en grandes tiendas y la llegada de IKEA a Estados Unidos. La segunda se caracteriza por la apertura de los repartos a domicilio de los supermercados y supermercados orgánicos; también por el lanzamiento de *Netflix*, los DVD y TIVO. Con estas evoluciones, los individuos experimentan una mejora de su experiencia de *cocooning* y comienzan a preocuparse de seguir en esa vía, es entonces donde aparece el *boom* de los alimentos orgánicos y de ver televisión y cine de calidad superior.

No es hasta el 2007 donde se produce hasta ahora la más significativa evolución del *cocooning*, *the mobile cocoon*: es aquí donde el dispositivo estrella de las sociedades de control emerge como protagonista, el teléfono celular; también se lanzan empresas de comida orgánica directo al hogar, limosinas como taxis y páginas que ofrecen servicios en general, siendo estas últimas el futuro de la economía basada en el *cocooning*: “Es un capitalismo de superproducción. Ya no compra materias primas ni vende productos terminados o procede al montaje de piezas sueltas. Lo que intenta vender son servicios, lo que quiere comprar son acciones” (Deleuze, 1996, 252).

El teléfono celular es sin duda, junto con el computador personal, los grandes impulsores de esta tendencia:

Telecompra, teletrabajo a domicilio, departamentos e

inmuebles cableados, *cocooning*, se dice. A la urbanización del espacio real sucede, entonces, esta urbanización del tiempo real, que es, en definitiva, la del cuerpo propio del habitante de la ciudad, *ciudadano terminal* pronto sobreequipado de prótesis interactivas cuyo modelo patológico es el “discapacitado motor” equipado para controlar su medio doméstico sin desplazarse físicamente (Virilio, 1997b, 35).

La instalación del celular a modo de extensión del brazo y el computador como un dispositivo de memoria externa han sido la evolución más significativa del *cocooning* y la más útil para las sociedades de control. Ahora el *cocoon*, el capullo, ya no se limita al hogar, se ha extendido con el individuo. A la manera de un campo de fuerza, o más bien, de un campo electromagnético, el *cocoon* ha desarrollado la habilidad de desplazarse -puesto que aún no ha podido sustituir por completo esa capacidad del humano-. Como si fuese caminando envuelto en él, el *cocooning* ahora es eso que no parece encierro: la “libertad” de escoger, de expresarse, de ir a cualquier lugar, de estar con cualquier otra persona. Todo queda registrado, en algún lado, de alguna forma, la sociedad de control está en permanente estado de vigilancia. Todo sigue al alcance de la mano: los servicios que se necesitan y el control que se desprecia. Virilio, parafraseando a Foucault dice que el gran confinamiento que analizó para el siglo XVIII es ahora y es la ausencia de espacio geográfico y la ausencia de la demora (1997a, 58). Para él estas son las que conforman las libertades del hombre y precisamente es lo que promueve el *cocooning*: la no existencia de un lugar físico y la inmediatez. Menciona que una de las primeras libertades del hombre es la libertad de movimiento y qué otra libertad se ve más afectada en esta tendencia que aquella.

### **Un arma al estilo de las sociedades de control**



El *cocooning* en las sociedades de control tiene este doble carácter de entregar libertad pero quitártela por completo: cuando el ciudadano terminal piensa que no puede ser más libre de escoger lo que quiere que llegue a su hogar es el más encerrado en él. Este control disfrazado de libertad es la mejor arma de las sociedades de control. Lo más preocupante es que mientras más “libre” cree ser el individuo es más controlado, puesto que las sociedades de control viven de información y mientras más información de sí mismo comparta el individuo sobre lo que sea que necesite, objetos o servicios, será más fácil controlarlo luego.

Mientras los dispositivos entregan información de la “realidad” crean una realidad a gusto del individuo/usuario. A la forma del *timeline* que utiliza *Facebook*, el usuario ve lo que él selecciona de la realidad. Esa virtualidad (porque no es más que una realidad en potencia más no la realidad misma) otra de las caras ocultas del *cocooning*: a partir de esta realidad selectiva que funciona como distractor la sociedad de control trabaja sin una mirada atenta a sus maquinaciones.

El estado de encierro sin una reclusión consciente, podría ser una de las nuevas aseveraciones para la definición de *cocooning* ahora. Las paredes son invisibles, no hay límites a la vista a pesar de estar a no más allá de la nariz. Es un arma al estilo de las sociedades de control, en donde -para su lógica- se hace necesaria una constante vigilancia no solo de la geo-localización del individuo, sino también de sus acciones. El *cocooning*, siendo un cambio de comportamiento masivo en la vida de los seres humanos, ha propiciado ya un tipo de sociedad que va más allá del control, una sociedad que no tiene cabida en el mundo real. El tiempo y el espacio de la realidad distan mucho del tiempo-espacio-velocidad de la virtualidad. Esta “tendencia” evoluciona de la mano con la velocidad y hasta ahora el único obstáculo que tiene el *cocooning* sería la realidad en la que se está aún tratando de encajar.

### **Sobre el futuro del *cocooning* y las sociedades de control**

El *cocooning* no acaba hoy, ni mañana, ni pasado, tampoco las sociedades de control. Tal vez esta última si puede estar viviendo un período de término para dar paso a una sociedad en la que se puedan englobar todos los procesos de avances tecnológico y de comportamientos humanos masivos. Las sociedades de control y el *cocooning*, antes de desaparecer por algo más completo e invalidante, han dado pie a una serie de pérdidas significativas para la humanidad:

- Pérdida de la privacidad o el mundo como un gran *cocoon*: No se está lejos de esto. Hay cámaras de tele-vigilancia en casi todos lados, sean públicos o privados. La privacidad es un mal para las sociedades de control y el *cocooning* solo fomenta lo contrario, la exposición, pues mientras más encerrado más expuesto se está. Agamben postula al mundo como una gran prisión, en donde los espacios públicos se han convertido en prisiones inmensas (263).
- Pérdida de conciencia de acción por el condicionamiento de las máquinas: Para Rueda (2012) el ritmo que tiene esta sociedad (la velocidad de la luz) promueve la falta de conciencia puesto que las maquinas condicionan al individuo en la toma de decisiones y en su actuar general. No existe tiempo para reflexionar, no existen tampoco muchas opciones -como al momento de aceptar o no las condiciones ofrecidas por X programa al instalarlo-: “La sincronización del ritmo productivo con el flujo de las conciencias (especialmente a través de la expansión tecnológica de industrias que producen programas y memoria) implica una fuerte reducción del “retraso” de la conciencia, aquella fundamental para efectos de la reflexión y la crítica (48).
- Pérdida de la proximidad: el que cada individuo se encierre en su capullo y solo tenga interacción de manera virtual hace que su comunicación se transforme completamente. Romano (1993) dice que ante el predominio masivo de los medios terciarios (mediados por aparatos) se ve la falta de comunicación elemental humana (cit. Baitello Jr. 45, 2008). Aquello es muy característico del *cocooning* y permite

comprender al nivel que está afectando la vida humana. Se ha privilegiado el uso -o los beneficios- de la distancia para desde allí crear dispositivos y servicios que no hacen más que aumentar el espacio de separación entre los individuos. Esto afecta desde principios tan intrínsecos como la comunicación mediante expresiones corporales hasta nociones políticas como las de comunidad, logrando disolverlas en el ciberespacio. También afecta a la percepción del otro que está tras la pantalla puesto que se interactúa con la virtualidad de él, obteniendo resultados tan insólitos como estar más cerca del que habita en China y más lejos del vecino de junto.

- Pérdida del cuerpo: con lo anterior, se puede afirmar que el *cocooning* promueve la pérdida del cuerpo en su sentido propioceptivo (sentido del propio cuerpo o el saber dónde está el propio cuerpo en el presente). Baitello Jr. (2008) plantea que la pérdida de la propiocepción parece darse también por fenómenos sociales y culturales y lo atribuye a la hipertrofia de la comunicación por parte de las imágenes, la visión y al abuso de los sentidos de distancia (49). El permanecer dentro del *cocoon*, es acercarse al estado de no saber dónde están las propias extremidades, de perder el sentido de geo-localizarse, perder la perspectiva desde donde se observa. Virilio habla sobre el individuo sobre-equipado, aquel que de tanto llenarse de prótesis interactivas ha perdido la necesidad de desplazarse físicamente para controlar su entorno (1997b, 51). *Cocooning* es también inmovilizarse ya que todo se encuentra al alcance de la mano. El anular la propiocepción es a mi juicio, el encierro primo, el no poder concebirse más allá del mismo interior.

Estamos ante un fenómeno de interactividad que puede tender a privar al hombre de su libre albedrío para encadenarlo a un sistema de preguntas-respuestas que no tiene parangón. Cuando algunos ensalzan el cerebro mundial declarando que el hombre ya no es un hombre

sino una neurona en el interior de un cerebro mundial y que la interactividad favorece este fenómeno, no estamos ya ante la sociedad de control, sino ante la sociedad cibernética (Virilio, 1997a, 79).

Esta sociedad cibernética -sucesora de las sociedades de control de Deleuze- es la que se instala gradualmente de mano del *cocooning* y los dispositivos electrónicos personales. En la sociedad de control el *cocooning* no podría desarrollarse a cabalidad, el ambiente necesario para eso no existe en ella. El espacio-tiempo-velocidad es solo posible cuando se da el paso a la sociedad cibernética, en donde se perderá, finalmente, el mundo en sí. Esto no será nuevo, esto ya ha comenzado. Virilio es un gran estudioso de ese aspecto de la sociedad actual, en que ya no se está viviendo en este mundo, en esta tierra. Los viajes de avión duran unas horas de un continente a otro, el tiempo en el aire es tiempo muerto. Los trenes a gran velocidad cruzan Japón de un lado a otro y las ventanas están tapadas puesto que es imposible para el ojo humano captar alguna imagen del exterior. El futuro del *cocooning* es aún incalculable, a la manera que progresa esta tendencia tendrá como objetivo invalidar al individuo por completo y dejará de ser una tendencia, se convertirá en un modo de existencia y será también la herramienta más completa para el ejercicio del control; para sí tiene la mejor estrategia publicitaria: facilitar la vida entregando de manera inmediata soluciones a lo solicitado. Todo se basa en ello, la rapidez. El futuro de la sociedad actual es tan incierto porque a la velocidad que avanza, es difícil hacer apreciaciones certeras.

## Notas

<sup>1</sup> “*The need to protect oneself from the harsh, unpredictable realities of the world*”.

<sup>2</sup> Gilles Deleuze ya había pronosticado que desde el marketing se crearía algo así como el cocooning: “Ahora, el instrumento de control social es el marketing, y en él se forma la raza descarada de nuestros dueños. El control se ejerce a corto plazo y mediante una rotación rápida, aunque también de forma continua e ilimitada” (1996, 253).

<sup>3</sup> La información al respecto de las evoluciones del *cocooning* y sus productos han sido extraídas de: <http://faithpopcorn.com/a-brief-history-of-the-future/>. Las explicaciones de

cada evolución son de mi autoría.

## Referencias

1. **Agamben, G.** (2011). ¿Qué es un dispositivo? *Sociológica* (73), 249-264.  
Recuperado de [www.revistasociologica.com.mx/pdf/7310.pdf](http://www.revistasociologica.com.mx/pdf/7310.pdf)
2. **Baitello Jr, N.** (2008). *La era de la iconofagia: Ensayos de comunicación y cultura*. Sevilla, España: ArCiBel Editores.
3. **Debray, R.** (2001). *Introducción a la mediología*. Barcelona, España: Paidós.
4. **Deleuze, G.** (1996). *Conversaciones 1972-1990*.  
Recuperado de <http://www.ebiblioteca.org>
5. **Hardt, M., & Negri, Antonio.** (2000). *Imperio*.  
Recuperado de <http://www.ebiblioteca.org>
6. **Lévy, P.** (2007). *Cibercultura*.  
Recuperado de <http://www.ebiblioteca.org>
7. **Merzeau, L.** (1998). "Ceci ne tuera pas cela". *Cahiers de médiologie*, (6), 27-39.  
Recuperado de: [http://mediologie.org/cahiers-de-mediologie/06\\_mediologues/merzeau.pdf](http://mediologie.org/cahiers-de-mediologie/06_mediologues/merzeau.pdf)
8. **Popcorn, F.** (s.f.). "A brief history of the future". *Faith Popcorn's brainreserve*.  
Recuperado de: <http://www.faithpopcorn.com/a-brief-history-of-the-future/>
9. **Rueda, R.** (2012). Sociedades de la información y el conocimiento: tecnicidad, phármakon e invención social. *Nómadas*, (36), 43-55.

Recuperado de [http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0121-75502012000100004&lng=en&tlng=es](http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0121-75502012000100004&lng=en&tlng=es)

10. **Virilio, P.** (1997a). *El Ciber mundo: la política de lo peor*. Madrid, España: Cátedra.
11. ----. (1997b). *La Velocidad de la liberación*. Buenos Aires, Argentina: Manantial.
12. ----. (1999). *La bomba informática*. Madrid, España: Cátedra.