

EDITORIAL

La tecnología ha sido desde hace miles de años uno de los principales motores de evolución de la sociedad. A través de ella se llegan a modificar prácticas y costumbres de manera tan rápida que, a veces, nos cuesta trabajo adaptarnos e incluirlas en nuestra existencia. Nos han impactado de tales maneras que su uso modifica la forma de vida y surgen diversas actividades que sostienen, promueven y modifican las relaciones personales y sociales. Un ejemplo de estas modificaciones fueron la radio, el teléfono y la televisión. Su penetración paulatina y masiva transformó a la sociedad y la cultura del siglo XX.

A finales del siglo XX y desde que inició el XXI el ciberespacio, cuyo origen data de una red de aplicaciones militares (ARPANET), generó una explosión de posibilidades impulsadas por las Tecnologías de Información y Comunicación. La Internet desde su apertura al público modificó la forma en que concebimos, administramos y transmitimos la información y nos dio un nuevo lenguaje: el digital.

Actualmente en el ciberespacio nos entretenemos, estudiamos, manejamos nuestras finanzas, nos informamos, nos expresamos, enviamos correos, interaccionamos con amigos, familiares y colegas en las redes sociales, teletrabajamos, telecompramos y videojugamos.

La Tecnocultura emergente reconfiguró nuestra manera de percibir la realidad, creando una realidad virtual en la que, como integrantes de la sociedad de la información, nos relacionamos, interactuamos y nos desarrollamos. Dentro de las manifestaciones de esta cultura mediada, por las TIC, podemos observar la generación de redes, la explosión de los videoblogs, la organización de redes civiles y diversas revelaciones que cada vez evolucionan en nuevas culturas.

En el segundo número de la revista Paakat, damos espacio para el análisis y la reflexión de las manifestaciones ciberculturales y nos enfocamos en los gamers, comics y la ciencia ficción.

Primero, en la sección Telchak (Raíz), David López de la Universidad de Huelva, España, presenta su artículo titulado: "Identidad y reputación de carácter digital: repercusión en los medios sociales" nos lleva a reflexionar acerca de cómo los medios tecnológicos pueden impactar en la identidad e imagen corporativa hacia los consumidores.

También en Telchak, Lay Arellano de UDGVirtual de la Universidad de Guadalajara (U de G), aborda un tema de importancia en nuestro contexto nacional actual que es el manejo de las campañas electorales a través de redes sociales virtuales como lo son Facebook, Twitter, Youtube y Google+.

En nuestra segunda sección Mulkinah (Reunión), García Nuñez y García Huerta, ambos del CUCSH de la U de G, nos comparten el artículo "El manga y su divulgación en México" en donde se aborda el origen e introducción del género Manga desde su país natal (Japón) y cómo ha sido adoptado y difundido en nuestro País.

Dentro la misma sección, Castillo González, estudiante del CUCSH colabora con el artículo "El New Age y su presencia en Guadalajara", nos da una mirada del movimiento socio cultural del New Age en nuestra localidad, así como nos describe sus principales creencias y características.

En Yala' (Retazo), "La juventud en 140 caracteres" en donde González Romero, estudiante del CUCS, UDEG nos comparte un ensayo acerca de cómo la juventud se define en la Red. Por último, Zavala Cerón de la U de G, en su reflexión "Tecnocultura: gamers, comics y ciencia ficción", nos lleva a una introducción en este mundo.

El tema de la segunda entrega de esta revista por cada uno de sus componentes da para mucho y en próximos números esperamos explorar todos los campos derivados de la cultura digital.

Comité Editorial

Paakat: Revista de Tecnología y Sociedad. Año 2, Número 2, marzo-agosto 2012.