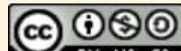


ENTRETEJIDOS

DERECHOS DE AUTOR Y DERECHOS CONEXOS, año 6, volumen 1, No. 10, marzo 2019 a septiembre 2019, es una publicación electrónica semestral editada por ICONOS, Instituto de Investigación en Comunicación y Cultura, S.C. con dirección en Av. Chapultepec No. 57, segundo piso, colonia Centro, Delegación Cuauhtémoc, C.P. 06040 en México D.F. Tel. (55) 57094370, www.iconos.edu.mx, entretejidos@staff.iconos.edu.mx.

Las opiniones expresadas por los autores no necesariamente reflejan la postura del editor de la publicación.

Se permite la reproducción total o parcial de los contenidos e imágenes, siempre y cuando se den crédito a los autores y se licencien sus nuevas creaciones bajo condiciones idénticas y que siempre sean no comerciales.



El objetivo de esta publicación es exponer los hallazgos y las perspectivas de toda la comunidad afín al espíritu y temática de esta publicación electrónica digital, orientada a difundir aportaciones de investigaciones relacionadas con la epistemología del pensamiento complejo y que reflexionen entorno a la cultura, así como con las producciones del ámbito de las tecnologías digitales, desde diferentes campos de estudio y a través de artículos originales, artículos de divulgación, revisiones críticas, estudios de casos, trabajos históricos, actualizaciones, reseñas y críticas.

Aparición: marzo 2019 a septiembre 2019

Año: 6

Volumen: 1

Número: 10-2019

ISSN: 2395-8154

Cómite Editorial

Dra. Julieta Haidar (ENAH)

Dr. Julio César Schara (UAQ)

Dra. Teresa Carbó (CIESAS)

Dr. Diego Lizarazo (UAM-Xochimilco)

Dra. Graciela Sánchez (UACM)

Dr. Félix Beltrán (UAM- Azcapotzalco)

Dr. Ignacio Aceves (UAM- Azcapotzalco)

Equipo Editorial

Editor en jefe: Dr. J. Rafael Mauleón

Editor de desarrollo: ICONOS Diseño

Editora Web: Mtra. Roselena Vargas

Diseño Web: ICONOS Diseño

Corrección de estilo: Lic. José Luis Flores

Relaciones públicas: Mtro. Francisco Mitre

Traducción: Diego Pineda y Raúl Dávila

Ciberreligiosidad: un concepto para el estudio de fenómenos religiosos vinculados con el Internet

Maria Papenfuss



Resumen

Ciberreligiosidad se propone como un concepto para la investigación de fenómenos religiosos relacionados con el Internet. Se basa en los planteamientos acerca de la ciberreligión como fenómeno cibercultural y está enfocado en la religiosidad, concepto que conlleva un enfoque en el individuo religioso y tanto su fe como sus prácticas rituales, en comparación con la conceptualización de religión en un sentido tradicional: institucionalizada, jerarquizada y orientada hacia un grupo de feligreses. El acercamiento a la idea de la ciberreligiosidad se realiza a través del concepto de religión *online/online* religión de Christopher Helland y por lo mismo se toman en cuenta las interfaces contenidas en Internet cuyo uso está vinculado con creencias y prácticas religiosas.

Palabras clave

Ciberreligiosidad, ciberreligión, fenómenos religiosos contemporáneos, cibercultura, ciencias religiosas.

Abstract

Cyber-religiosity is a concept proposed for the investigation of religious phenomena with any kind of relation to the Internet. It is based on the theory of cyber-religion as a cyber cultural phenomenon and focused on religiosity. The idea of religiosity draws the attention to the individual beliefs and religious practices in comparison with the idea of religion in a conservative conceptualization which puts emphasis on the institutional, hierarchical and group-focused aspect of religious coexistence. The approach to cyber-religiosity includes "religion online/online religion" proposed by Christopher Helland. Consequently, the interfaces between the digital and the analogous world concerning religious beliefs and practices are considered.

Keywords

Cyber-religiousness, cyber-religion, contemporary religious phenomena, cyberculture, religious sciences.

Introducción

Desde el surgimiento de Internet en los años 80 del siglo pasado, las religiones en todo el mundo se enfrentan con los desafíos y oportunidades que implica la nueva era digital, manifiesta en computadoras, teléfonos inteligentes y generalmente en dispositivos con acceso a las redes digitales. El Internet se plantea desde ese momento como un punto crucial para organizaciones religiosas y un grupo clave de sus usuarios fueron y siguen siendo los jóvenes, mismos que después inician las primeras prácticas religiosas exclusivamente digitales. Lorne L. Dawson encuentra la primera noción de experiencias religiosas en Internet en un libro del año 1997, donde Jeffrey Zaleski expresa sus dudas acerca de las prácticas religiosas en línea y su escepticismo en cuanto a la "esencia espiritual", la cual supone que se pierde en prácticas religiosas en línea, debido al carácter meramente textual del Internet en aquel entonces. (Dawson 17) Así en el nuevo milenio, lo digital se vuelve un área de interés dentro de los estudios de las religiones.¹

Se explican en este artículo los conceptos de ciberreligión como fenómeno dentro de la cibercultura tal como la idea de religión online/online religión, con el fin de identificar, a partir de estas categorías, las características de las interfaces con la religión y el mundo digital. De esa manera se traza la idea de la ciberreligiosidad, tomando en cuenta que: los estudios ya existentes se enfocan en la relación de las religiones con el Internet en general, pero el planteamiento de la ciberreligiosidad ofrece una perspectiva con un enfoque distinto a los ya existentes, el cual se busca explicar y al final definir.

1 Véase por ejemplo Helland (2000 y 2002); Gebhardt, Engelbrecht y Bochinger (2005); Højsgaard y Warburg (2005).

1. Religión e Internet

En su libro *Religion online: Finding Faith on the Internet*², Lorne L. Dawson y Douglas E. Cowan plantean que el cambio del mundo *offline*³ al mundo *online* indica dos importantes consecuencias sociales provocadas por Internet en cuanto a la religión: una crisis de autoridad y una crisis de autenticidad. (Dawson y Cowan 2) La crisis de autoridad se basa en que las expresiones religiosas en el Internet son construidas y plurales. Por lo tanto, la verdad según una autoridad religiosa se vuelve relativa. En este escenario, las interpretaciones sobre cualquier postura religiosa son publicadas por diferentes autores con un rango muy amplio de profesionalidad, edad, educación etc., y por eso es muy extenso el panorama de posibles puntos de vista dentro de la misma religión, corriente de creencias, fenómeno religioso o práctica espiritual. La coexistencia de esa variedad de puntos de vista religiosos y su heterodoxia, ofrecen al usuario de la red un entorno mucho más fluido de doctrinas (en comparación con el entorno fuera de la red), el cual tiene el potencial de fomentar la experiencia individual con la religión y la espiritualidad. Ese mismo fenómeno resulta en la crisis de autenticidad del contenido religioso publicado en Internet. (Dawson y Cowan 3) Aparte de eso, cabe señalar que el Internet amplía la gama de religiones a la que los individuos tienen acceso en su contexto local y por lo tanto, se extiende el panorama religioso global en cuanto a la dimensión espacial (análogo y digital), la dimensión ritual (pluralismo y sincretismo) y la dimensión sociocultural entre otras.

Las consecuencias de esas tendencias son diversas formas de ciberreligiones⁴, *online-religiones*⁵ y maneras de usar el Internet por parte de miembros de una religión y expertos religiosos. En publicaciones de los años 2000 y 2002⁶, Christopher Helland propone una clasificación de los fenómenos religiosos en la red: religión *online* y *online* religión. Dichas categorías, junto con el discurso sobre medios como mensajes que inició Marshall McLuhan en los años 80, constituyen una parte importante de la base teórica para la investigación de las interferencias entre religión e Internet, como se puede observar en el libro de Dawson y Cowan ya mencionado.

2 Dawson, Lorne L. y Cowan, Douglas E. *Religion online: Finding Faith on the Internet*.

Nueva York y Londres: Routledge, 2013. Impreso.

3 El termino *offline* (literalmente "fuera de línea") se refiere al mundo análogo mientras que *online* (literalmente "en línea") hace referencia al mundo digital.

4 Véase Hjørsgaard y Warburg (2005).

5 Véase Dawson 5.

6 Helland, Christopher. *Online-Religion/Religion-online and Virtual Communitas*. En: Hadden, J. K. y Cowan, D. E. (coord.). *Religion on the Internet: Research Prospects and Promises*. Londres: JAI Press/ Elsevier Science, 2000. y Helland, Christopher. *Surfing for Salvation*. En: *Religion*, Vol. 32, 2002. Pág. 293-302.

2. Ciberreligión, un fenómeno cibercultural

Ciberreligión como parte de la cibercultura, une lo religioso con el concepto "cyber", lo cual se puede entender de manera general como todo lo vinculado con lo digital. (Hjørsgaard 50) En cuanto a la noción de ciberreligión, se parte de la explicación la cibercultura, incluyendo las características de la misma.

La denominación cibercultura como versión que no retoma el prefijo anglosajón "cyber" surgió como respuesta a las nuevas condiciones que implicó el desarrollo de computadoras y el Internet, es decir, el *cyberspace*.⁷ Por primera vez ocupado en la novela de ciencia ficción *Neuromancer* de William Gibson en el año 1984, posteriormente el término fue usado entonces por Pierre Lévy en su libro *Cibercultura*, definiéndola como "... el espacio de comunicación hecho accesible a través de la interconexión global de computadoras y memorias de las computadoras..." (Lévy 74) Ese espacio abarca todos los sistemas electrónicos de comunicación. Dado que es un sistema de sistemas y por lo mismo sumamente caótico, la esencia paradójica de la cibercultura es, según Lévy, su ser universal sin ser totalitario. (Lévy 91-92) Él incluye en su concepto de la cultura digital lo simbólico, las técnicas, los entornos materiales, toda la información mediada por los dispositivos contemporáneos y los nuevos modos de pensamiento y de valores que surgen en el ciberespacio. Para el cruce entre lo religioso y lo digital, se considera de suma importancia la dimensión simbólica.

El comunicólogo, sociólogo y lingüista Jesús Galindo Cáceres se acerca a una definición del concepto explicándolo como una:

... noción más referida a la visión sistemática de la organización y sus posibilidades de desarrollo de la percepción, la acción y la interacción, que sólo al uso de máquinas computadoras. Si a esta base etimológica de la palabra agregamos una perspectiva sociocibernética, el resultado es un concepto que hace referencia a las situaciones de reflexividad constructiva y de autoorganización de sistemas de percepción, acción e interacción social. (Galindo Cáceres 25)

⁷ En español "ciberespacio".

⁸ Negroponte, Nicholas. *Repurposing the material girl*. En: *WIRED*, mayo 1993. Recuperado 28.02.2017: <http://www.wired.com/1993/05/negroponte-12/>

⁹ Serralde Ruiz, José María. *Multimedia, hack, y tecnopolítica*. En: Soria Guzmán, Irene (coord.). *Ética hacker, seguridad y vigilancia*. México: Claustro de Sor Juana, 2016. Impreso.

De ese modo, la cibercultura se entiende desde un punto de vista socio-cibernético, es decir, como la autoorganización sistemática de percepción, acción e interacción social que se posibilita y desarrolla a través de interconexiones globales entre máquinas, con acceso al mundo digital. Así, la religión se vuelve elemento de la cibercultura por ser parte de las interacciones sociales en general, si bien el grado en que la religión y el mundo digital están entretejidos varía considerablemente entre las diferentes manifestaciones religiosas. Aparte de eso, la cibercultura sitúa al ser humano en un ambiente ecológico específico, donde se dan relaciones e interacciones distintas a las que ocurrieron en tiempos pasados y con sentidos culturales nuevos en su formulación, sin embargo, humanos en su origen. Se hace un cambio respecto a la cultura agraria, industrial y letrada, para dar paso a una cultura nueva en sus formas de relación, de producción, de asociación y de intercambio de conocimientos; en el presente caso, conocimientos de fe, ritualidad y tradiciones religiosas.

El Internet como elemento principal y núcleo de la cibercultura es el lugar de interacción para la ciberreligión, y juega diferentes papeles en la constitución de la misma. Marshall McLuhan, por ejemplo, subraya en su libro *Understanding media* que el medio, en ese caso el Internet, es el mensaje comunicado, mientras que autores como Nicholas Negroponte⁸ y José María Serralde Ruiz⁹ se enfocan en el mensaje como tal. En ese caso, el medio a través del cual se transmite no tiene tanta importancia como el mensaje mismo. De esa manera, el Internet se entiende como herramienta de la comunicación, no como contenido. Según McLuhan, el "mensaje" de cualquier medio o tecnología es el cambio en cuanto a amplitud, velocidad o patrón que se introduce en los asuntos humanos. El medio, según esa idea, es el mensaje porque "... el medio le da forma y controla la amplitud y forma de la asociación y acción humana..."¹⁰(McLuhan 20) El Internet, por lo dicho, se entiende tanto como medio como mensaje propio de lo comunicado. Su importancia en cuanto a las religiones consiste consiguientemente en proporcionar interfaces y a la vez ser una interfaz de comunicación. Juntos con el concepto de religión *online/online* religión, el Internet, como medio, mensaje e interfaz, es uno de los pilares principales de la cibercultura, con ella la ciberreligión y una base teórica de la denominación "ciberreligiosidad" que se propone en el presente trabajo.

Marshall McLuhan propuso la noción de la aldea global¹¹ y planteó que se formó la comunidad mundial en las realizaciones y posibilidades de comunicación, información y fabulación abiertas por la electrónica, enfocándose en el cambio mundial causado por las nuevas tecnologías de comunicación y subrayando el valor de la información como mercancía. El sociólogo Derrick de Kerckhove¹², alumno de McLuhan, propuso tres principales condiciones de la nueva ecología de las redes y, visto en un sentido más amplio, de la cibercultura: hipertextualidad, conectividad (webness) e interactividad.

La interactividad, según Kerckhove, se refiere al enlace físico de la gente o las industrias basadas en la comunicación (industrias del cuerpo) y por lo tanto es la relación entre la persona y el entorno digital definido por el *hardware* que conecta a los dos. La conectividad es el enlace mental de la gente o de las industrias de redes (industrias de la inteligencia) y la hipertextualidad es el enlace de contenidos o industrias basadas en conocimiento (industrias de la memoria), que significa tener acceso interactivo a cualquier cosa desde cualquier parte. (Kerckhove 21) Éstas son las tres principales condiciones subyacentes de la nueva ecología de las redes, que incluye tanto la economía de las industrias relacionadas, como los nuevos hábitos cognitivos sociales y personales que los soportan y forman pilares principales adicionales de la cibercultura. La red es, según menciona Kerckhove, "... el medio conectado por excelencia, es la tecnología que hace explícita y tangible esta condición natural de la interacción humana..." (Kerckhove 25), o, dicho con las palabras de Galindo, es la esencia de la cibercultura, de situaciones de reflexividad constructiva y de autoorganización de sistemas de percepción, acción e interacción social. (Galindo 25) Además, ese ámbito digital se puede caracterizar por sus tendencias de homogeneización, es decir, que provoca la uniformización cultural global, el consumismo etc. Por otro lado, en las tendencias de heterogeneización se pueden notar las comunidades en las redes digitales que, en contra de la uniformidad, se convierten en la resistencia de lo homogéneo y con ello, en una expresión pública de proyectos de vida y acción crítica, social y ética. Es por dichas dinámicas de

10 Originalmente en inglés: "it is the medium that shapes and controls the scale and form of human association and action" (McLuhan 20)

11 McLuhan, Marshall; Powers, B. R. La aldea global. Transformaciones en la vida y los medios de comunicación mundiales en el siglo XXI. Barcelona: Gedisa 2005. Impreso.

12 Autor de libros como "Connected Intelligence: The Arrival of the Web Society", "Planetary Mind: Collective Intelligence in the Digital Age" y "The Skin of Culture: Investigating the New Electronic Reality".

hetero y homogeneización que los fenómenos ciberculturales se desarrollan bajo un panorama pluralista y multifactorial a nivel global.

Se analiza en ese contexto el impacto que tiene la cibercultura sobre fenómenos de religiones y religiosidad o, como lo denominan varios científicos de las religiones¹³ la ciberreligión y, según Helland, la religión online y la online religión, y según la propuesta de la autora, la ciberreligiosidad.

3. La ciberreligión

Para conceptualizar en un primer paso la ciberreligión, ya que es la noción más usada en cuanto al cruce de lo digital con lo religioso, hay que considerar el abanico de definiciones que se elaboraron acerca de esa denominación, desde la mitad de la década de los años 1990. (Hjørsgaard 50) Por un lado, existen las ideas más amplias como la que presenta Brenda E. Brasher, quien entiende generalmente toda religión que está mediada a través del Internet como ciberreligión. (Brasher 29) Por el otro lado, autores como Lorne L. Dawson, hablan del mismo término de manera más limitada: según su teoría, ciberreligión atribuye a organizaciones o grupos religiosos que solamente existen en el ciberespacio. (Dawson 2000: 29) Morten Hjørsgaard propone un modelo teórico de tres dimensiones para evaluar el grado en que una religión puede ser caracterizada como ciberreligión (véase imagen 1).

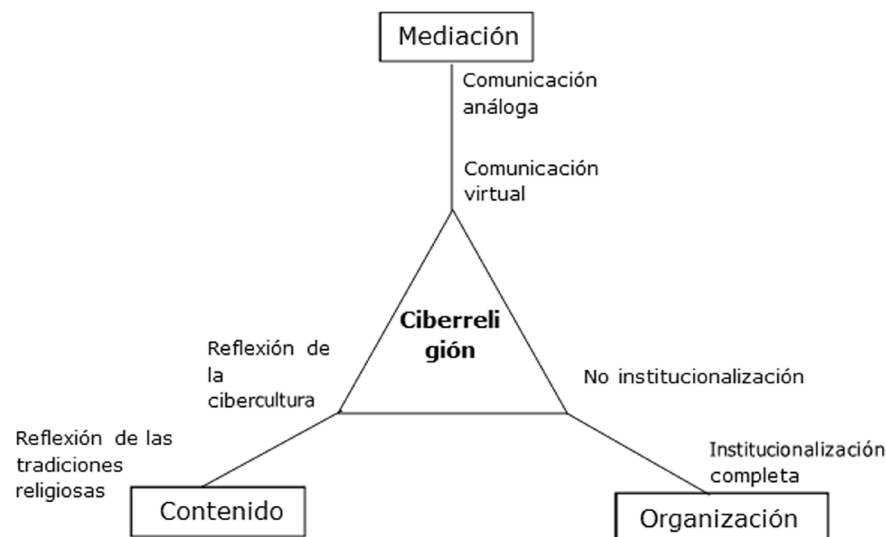


Imagen 1: **Ciberreligión** según Hjørsgaard. Elaboración Propia

¹³ Por ejemplo Dawson y Cowan (2013), Hjørsgaard y Warburg (2005).

Los tres parámetros que ocupa son mediación, contenido y organización. De la escala de mediación, los dos extremos se refieren a la comunicación que se usa en la religión analizada y se denominan “comunicación virtual” y “comunicación análoga”¹⁴, con “comunicación virtual” situada más cerca de la ciberreligión y “comunicación análoga” en la periferia. En cuanto a la categoría del contenido, o sea, la que se refiere a la práctica y el contenido religiosos comunicados, Hjørsgaard usa una escala de “reflexión de la cibercultura” en el centro y “reflexión de las tradiciones religiosas” en la periferia. El último parámetro de ese modelo abarca la cuestión organizacional y las religiones se evalúan en lo referente a su institucionalización. El lado de “no institucionalización” se encuentra relacionado con la ciberreligión, mientras que “institucionalización completa” queda en la periferia. En suma, la ciberreligión prototípica según Hjørsgaard:

... está mediada o ubicada ante todo en el ciberespacio, sus contenidos reflejan las principales características de la cibercultura postmoderna y está solo escasamente organizada. Dentro del entorno ciberreligioso a grandes rasgos existe una oposición sólida hacia instituciones religiosas tradicionalmente estructuradas, pero la ciberreligión como tal todavía trata sobre el mismo tipo de cuestiones acerca de la legitimización de éticas y el significado de la vida y la muerte, que, por costumbre, pertenecen al campo religioso.¹⁵ (Hjørsgaard 56)

La dimensión que señala Hjørsgaard en la escala de la mediación, se encuentra, de una manera similar, también en las teorías de Christopher Helland (*Online-Religion/Religion-online and Virtual Communitas, 2000*) y Anastasia Karaflogka (*Religious Discourse and Cyberspace, 2002*), cuyos planteamientos incluyen escalas que distinguen diferentes formas del uso del Internet dentro de la práctica y comunicación religiosa, así como la relación con el mundo *offline*.

Karaflogka se enfoca en la cuestión del “dónde” se practica la religión, separando la religión “*on cyberspace*” de la religión “*in cyberspace*”.

¹⁴ Originalmente en inglés: „body-centred communication”. Literalmente, es la comunicación enfocada en el cuerpo, lo corporal, y consiguientemente en lo análogo.

¹⁵ Originalmente en inglés: ... the prototypical 'cyber-religion' is mediated or located primarily in cyberspace, its contents reflect the main features of the postmodern cyber culture, and it is only sparingly organized as well. Within the cyber-religious environment at large there is a solid opposition towards traditionally structured religious institutions, but still 'cyber-religion' as such addresses the same type of questions about legitimations of ethics and the meaning of life and death that are habitually designated as belonging to the religious field.

Traducidos a la lengua española, las dos denominaciones se refieren a religión "en el ciberespacio", sin embargo, en inglés, "on" el ciberespacio se refiere a la información subida al Internet por cualquier organización, iglesia o persona religiosa que igualmente existe (y puede ser contactada) en el mundo análogo, mientras que religión "in" el ciberespacio parecido al concepto anteriormente mencionado de Dawson- solo aplica para religiones que existen únicamente en el Internet. (Karaflogka 285) Lo que se retoma de las teorías de Warburg y Karaflogka son elementos de análisis que Helland incluye por partes en su propia distinción de religión *online*, *online* religión y la forma mixta de los dos.

Aunque las teorías explicadas trazan un contexto del concepto de la *cyberreligión*, hace falta un enfoque más detallado que se acerque a la idea de la ciberreligiosidad. En el caso de la ciberreligión, entendida de la manera más abierta, se presenta el problema de la operacionalización de los múltiples factores que constituyen la relación entre fenómenos religiosos, el Internet y su uso para un estudio cuantitativo y/o cualitativo. El modelo que propone Hjørsgaard, donde incluye los tres factores contenido, mediación y organización, los cuales se consideran relacionados con las idea de interés sobre la religión *online* y *online* religión, presenta un modelo que se puede utilizar en un grado mayor para un estudio, sin embargo, para la explicación de lo que abarca la ciberreligiosidad, se queda en el plano de la contextualización. Por último se considera que la cibercultura, donde el Internet es medio y mensaje a la vez, forma la base de cualquier concepto anteriormente mencionado y consiguientemente, la ciberreligión es la esencia de estas teorías. Para construir el puente teórico entre ciberreligión y ciberreligiosidad, se expone en el siguiente apartado la idea de la religión *online* y *online* religión.

4. Religión *online* y *online* religión

Para explicar las interferencias generales entre religión y el Internet, enfocándose en la autopresentación de las religiones en línea y la manifestación de lo religioso en las redes digitales, Helland (2000 y 2002) distingue entre religión *online* y *online* religión. Las dos formas tratan de clasificar fenómenos religiosos a partir de la manera en la cual se usa el Internet para obtener información o interactuar con otros usuarios, siempre en relación con contenidos religiosos.

Religión *online* utiliza el Internet solamente como instrumento de comunicación y está basada en la estructura histórica tradicional una estructura jerárquica- de las religiones, que comunican desde arriba (autoridad religiosa) hacia abajo (creyentes) de manera controlada. De este modo, el uso del Internet equivale a utilizar las formas tradicionales de comunicación para presentar una religión fundamentada en la concepción vertical de control, autoridad y estatus. El Internet, se usa en religión *online* como herramienta de comunicación y explica la oferta de información sobre servicios relacionados con diferentes grupos religiosos. El contenido que se transmite se puede comparar con él que se logra a través de medios de comunicación clásicos como periódico, revistas, televisión o la radio. Bajo ese concepto, se encuentran, por ejemplo, las páginas Web de instituciones religiosas, iglesias, congregaciones, mezquitas, templos, *covens*, sinagogas y parecidos. (Helland 2000: 206, Dawson 6) Relacionado con el modelo que propone Warburg, religión *online* se ubica más en la periferia que en el centro representado por la ciberreligión, es decir, el contenido, y la forma en como está comunicado, corresponde más a la reflexión de las tradiciones religiosas que a la reflexión de la cibercultura. Además, el grado de institucionalización es muy alto en comparación con fenómenos más ciberreligiosos, cuya organización tiende a ser no institucionalizada. Aunque la mediación se realiza a través del Internet, la forma y el contenido de las publicaciones en religión *online* se desarrollan en estilos tradicionales de comunicación, como anteriormente se mencionó. (Hjørsgaard 54)

Con el ideal de comunicación abierta, no estructurada y no jerárquica, *online* religión representa un desarrollo nuevo de práctica religiosa con nuevas formas de comunicación. El Internet en ese sentido, no es solamente herramienta de comunicación, sino lugar de interacción. De esa forma, la religión se vuelve representación de la cibercultura por excelencia: *online* religión invita al usuario a la participación en prácticas religiosas a través de la red, a la interacción en el ciberespacio. Esas prácticas religiosas pueden ser cualquier acción en un contexto religioso que se realiza de igual manera *offline*, por ejemplo: rezar, meditar, leer el Tarot o las runas o demás prácticas de adivinación, *chants*, *pujas hindús* y otras. (Helland 2000: 213, Helland 2002: 294, Dawson 7) *Online* religión se acerca a la idea de ciberreligión de Brasher, que habla de cualquier religión mediada a través del Internet.

El aspecto no jerárquico de fenómenos religiosos de esa categoría coincide con lo que explica Hjørsgaard con la no institucionalización en cuanto a la organización de la ciberreligión y su reflexión de la cibercultura. El aspecto más importante de ese modelo vinculado con la idea de *online* religión puede ser considerado la comunicación virtual y más allá de ella, la interacción virtual. (Hjørsgaard 54; Brasher 29)

Sin embargo, la distinción entre las dos formas no es estricta, es decir, muchas páginas Web ofrecen a sus usuarios una mezcla de religión *online* y *online* religión. Autores como Glenn Young subrayan que no se trata de una dicotomía de las dos formas sino los dos puntos extremos de un *continuum*. (Dawson 7)

Para ejemplificar lo anteriormente mencionado, se toma como muestra la religión comúnmente conocida como Santería. Como religión *online* con un enfoque informativo cuenta por ejemplo la página Web "www.aboutsanteria.com", que consiste en un *blog*, textos con imágenes y explicaciones en inglés acerca de temáticas de la Santería. Por otro lado, existen páginas como "www.lucumionline.com" que contiene únicamente elementos interactivos para la venta y consultas en línea de la misma religión. Entre estos dos extremos, hay muchos sitios Web que informan y ofrecen elementos interactivos a la vez. Entre la multitud de páginas Web que pertenecen a la forma mixta, se pueden mencionar por ejemplo "www.consultassanteria.com" de España, que tiene elementos informativos e interactivos: un *blog*, videos y textos con imágenes que apuntan hacia la religión *online*; mientras que los enlaces con redes sociales (Facebook, Twitter, LinkedIn, Google+, Skype, YouTube), los espacios interactivos para la compra, el formato de contacto y las consultas en línea se relacionan más con *online* religión.

En cuanto a comunicación y prácticas religiosas, "... el internet es tanto un espejo como una sombra del mundo offline." (Dawson 5) Tanto religión *online* como *online* religión se refieren en ese sentido a prácticas religiosas y comunicativas que se pueden realizar hasta cierto grado sea de manera meramente informativa o interactiva en línea, sin embargo, antes de la existencia del Internet se realizaron por completo de manera análoga. Es por eso que la investigación acerca de los interfaces entre religión e Internet está dirigida a responder la pregunta: ¿hasta qué grado y para qué se usa el

Internet en la religión? Eso implica que, por un lado, puede haber religiones cuyos miembros no usan el Internet y por otro lado, religiones que no existen en el mundo análogo. (Dawson y Cowan 2) Consecuentemente, las religiones se adaptan de diferentes modos al entorno cibercultural, creando interfaces entre el mundo digital y las prácticas *offline*, fuera del ciberespacio. Para analizar entonces tanto los fenómenos religiosos como los interfaces, se requieren de teorías apropiadas y la elección de sus categorías.

5. La ciberreligiosidad

Con base en las nociones "cibercultura", "ciberreligión" y "religión *online/online* religión", el concepto de la ciberreligiosidad se traza a partir de un enfoque que toma en cuenta el aspecto individual del uso de interfaces con el Internet, vinculado con la religiosidad de las personas que conforman la muestra de un estudio. Cabe aclarar que ese último concepto es susceptible de aplicar en futuras investigaciones, ya que no interesa que quede en un plano teórico. La ciberreligiosidad está intrínsecamente vinculada con la ciberreligión, aunque el estudio de fenómenos religiosos vinculados con el Internet se puede abordar desde cualquiera de esas dos diferentes perspectivas señaladas, cuyos enfoques posibilitan dos puntos de vista distintos.

De ese modo, se considera en el presente trabajo ciberreligiosidad distinta a la ciberreligión, de acuerdo con lo que propone Helland y considerando también los planteamientos de los autores ya explicados. El punto clave de la ciberreligiosidad es el uso de las interfaces con el Internet en relación con la religiosidad del individuo. Eso incluye su uso con fines de buscar e intercambiar información; la compra y venta de mercancía y servicios; las prácticas religiosas o acciones auxiliares a ellas. Estas últimas se entienden generalmente como la comunicación con personas vinculadas con la religiosidad del usuario, siempre en relación con su ejercicio religioso y cosmovisión. Estas personas se unen a las diferentes redes, blogs y páginas, es decir, ingresan a los diferentes sitios donde localicen, compartan y adquieran información relacionada con su religión o religiosidad. Estos representan un vínculo con un ámbito individual, humano e intrapersonal que lo complementa y que al mismo tiempo por un lado, ratifica sus creencias y por el otro lo construye, dando forma a su identidad religiosa.

Cabe mencionar que, para hacer operacional el concepto tratado, se requiere de la clasificación de las páginas Web y aplicaciones usadas por las personas que forman parte de cualquier muestra de estudio y también considerar: a) religión *online* con enfoque informativo, b) *online* religión con enfoque interactivo y c) la forma mixta que se distingue por contenidos informativos y elementos interactivos de sitios Web y/o aplicaciones, tal como lo explica Helland.¹⁶

Sin embargo, para investigar contenidos digitales (por ejemplo los constituyentes de las páginas Web o aplicaciones para teléfonos inteligentes) es necesario delimitar el área de estudio y la muestra, ya que el uso del mundo digital, de acuerdo con lo que señala Kerckhove, depende del desempeño del usuario y antes de eso, de su acceso a Internet:

La primera ley de la interactividad consiste en que el usuario da forma o proporciona el contenido, aprovechando el acceso no lineal para hacer una selección de los programas, o responsabilizándose completamente del contenido como suministrador fiable de contenidos. ... el mensaje de cualquier medio puede considerarse como la forma en que éste moldea al usuario simplemente cuando le impele a conectarse con el medio. (Kerckhove 43)

Conforme con eso, la categoría de la ciberreligiosidad solamente aplica en caso de que se puedan identificar algunas interfaces en el mundo digital, lo cual implica el acceso al Internet y a los dispositivos que permiten establecer una conexión con la red. Hjørsgaard subraya, respecto a las ciberreligiones y la ciberreligiosidad, que: "... para ser razonable, ciberreligión debería de ser vista en un contexto apropiado, es decir, bajo la luz o en conexión con las dinámicas y transformaciones de religión y religiosidad en la sociedad contemporánea a gran escala."¹⁷ (Hjørsgaard 61) Ese contexto socio histórico cultural económico local, influye en la ciberreligiosidad de manera multifactorial y se debe considerar, en la elección de la muestra, el método de investigación a utilizar, la construcción de los ítems, preguntas o cuestionarios y la contextualización de la investigación.

¹⁶ Véase apartado 1.2.

¹⁷ Originalmente en inglés: *But to be reasonable, cyber-religions should be seen in an appropriate context – that is in light of or in connection with overall dynamics and transformations of religion and religiosity in contemporary society at large.*

Una segunda observación parece necesaria para reconocer el concepto de la ciberreligiosidad: la aclaración acerca de las diferencias teóricas conceptuales entre religión y religiosidad. Puesto que el panorama religioso contemporáneo en el mundo actual y los acercamientos desde varias disciplinas lo han convertido en algo complejo, no se puede tratar ese tema de manera extensa en el presente trabajo. Sin embargo, es necesario aclarar de manera sucinta, las diferencias entre las dos nociones en su relación con la ciberreligión.

No hay una sola definición sobre los términos de "religión" y "religiosidad", entre sus varios acercamientos se retoman a continuación algunos de los más usados para comprender la idea de ciberreligiosidad. Desde luego, el término "religión" conlleva una noción de dinámicas de grupos de personas con la misma fe, una estructura organizacional y la jerarquía de ese grupo, su institucionalización, la identidad comunitaria, los textos sagrados, un dogma, etc. Dicho de manera general, se percibe la religión como un sistema; mientras que "religiosidad" acentúa el aspecto individual-(inter) subjetivo, lo interno e íntimo de la práctica religiosa y la diversidad de creencias dentro de una misma corriente. (Fig. 65) Por consecuencia, las religiones monoteístas se adecuan al consenso de la religión, pero otros fenómenos religiosos encajan por su concepción, estructura y dimensiones sociohistóricas culturales más en lo que se entiende como religiosidad. En ese sentido, la ciberreligiosidad incluye más el uso personal de redes digitales para fines informativos y/o comunicativos, y muy poco las dinámicas grupales y jerarquías dentro de un grupo de personas que comparten la misma fe. Ese enfoque en lo personal-íntimo y la individualidad de la dimensión religiosa, coincide de manera periférica con la noción de "religión invisible" de Thomas Luckmann o las ideas de nomadismo espiritual que proponen D. Gutiérrez Martínez o W. Gebhardt, M. Engelbrecht y C. Bochsinger en la idea del "caminante espiritual".¹⁸ Finalmente, cabe suponer que "religión" parece una idea más cercana a la modernidad, mientras que "religiosidad" se vincula más con el entorno postmoderno. Lo cual aumenta la distinción entre religión y religiosidad que sigue siendo objeto de controversias dentro de distintos campos, como en las ciencias de las religiones.

18 Originalmente en alemán: "Spiritueeller Wanderer".

Las perspectivas mencionadas ayudan a entender por qué aquí se usa como categoría ciberreligiosidad en vez de ciberreligión. Ya que para el estudio y análisis de la relación entre la práctica religiosa y el uso del Internet, la estructura organizacional de la religión como sistema juega un papel inferior en comparación con la práctica religiosa individual, la cual está afectada o no, por el uso del Internet. Es por eso que en el caso de los estudios orientados a fenómenos religiosos individuales más que de grupos masivos, conviene investigar bajo el enfoque de la ciberreligiosidad, sin olvidar la dimensión institucional de la (*cyber*) religión de las personas que constituyen la muestra. Se suma a lo anterior lo que señala Hjørsgaard, cuando dice que la generación actual de los jóvenes muestra una preferencia por ideas y prácticas virtuales respecto a su fe. Estas se expresan a través de películas, música, deporte, videojuegos, celulares inteligentes y redes sociales virtuales. Esa tendencia supone que sus intereses religiosos se alejan de las costumbres y cosmovisiones de las religiones tradicionales. (Hjørsgaard 61) Es por eso que en la actualidad, para comprender los múltiples entretnejidos de los fenómenos religiosos en el mundo digital, vale la pena considerar la religiosidad del individuo, cuya cotidianidad involucra el Internet para varias actividades, sean religiosas, comunicativas o ambas.

En síntesis, ciberreligiosidad como concepto para la investigación de fenómenos religiosos toma en cuenta el aspecto individual de la vida cotidiana del sujeto religioso, incluyendo sus creencias y sus prácticas. Dado que los conceptos son procesos que están en construcción teórica, se plantean las siguientes características claves del concepto ciberreligiosidad:

- Dimensión religiosa individual-íntima:

El sujeto cyber-religioso elige con base en la información acerca de varias cosmovisiones sus propias creencias y prácticas religiosas. De esa manera, constituye su propia religiosidad individual y vida religiosa íntima. Se vincula con otros sujetos cyber-religiosos en la medida y manera en la que él o ella decide, en general sin enfoque en un colectivo de la misma religión o en un dogma.

- Dimensión digital interactiva, informativa o mixta:

El sujeto cyber-religioso es usuario del Internet. Su ciberreligiosidad se encuentra en algún punto entre los dos modos de uso: informativo o interactivo. Existe la forma mixta, la cual indica el uso del Internet con fines informativos e interactivos a la vez, siempre relacionado con lo religioso.

- Dimensión organizacional no-institucionalizada:

La estructura de las redes sociales (tanto análogas como digitales) de los sujetos ciberreligiosos se caracteriza por ser mayoritariamente no institucional, no jerárquica y no lineal.

- Dimensión glocal:

Como resultado del acceso a información originaria de todas partes del mundo (a través de las redes digitales), el sujeto ciberreligioso, al retomar, adaptar y crear su propia ciberreligiosidad, se encuentra bajo la influencia de procesos globales y locales.

Se propone como herramienta para el diseño de investigaciones que abarcan temas en el cruce entre lo religioso y lo digital. El propósito del uso del Internet en cuanto a cualquier actividad relacionada con la religión, distingue el carácter de la ciberreligiosidad en dos sentidos diferenciados:¹⁹ ciberreligiosidad con enfoque interactivo, que se refiere a actividades en Internet, relacionadas directamente o indirectamente con la religión del usuario, manifiestas de manera participativa; mientras que ciberreligiosidad con enfoque informativo se limita a un uso meramente informativo tal como se conoce de los medios impresos, pero de igual manera vinculado a cualquier cuestión religiosa. Cabe señalar que una tercera opción es la forma mixta que se interesa por los aspectos informativos e interactivos en conjunto. Aparte de la dimensión del uso del Internet, el concepto ciberreligiosidad está enfocado en fenómenos religiosos cuyas características son: glociales, no institucionalizadas e individuales

Conclusión

El concepto ciberreligiosidad se presume enfocado al estudio de fenómenos religiosos contemporáneos, dentro de un escenario que reconoce la importancia del mundo digital en las últimas décadas. Se propone como un concepto orientado a comprender las prácticas religiosas y cosmovisiones de los individuos ciberreligioso y el uso de interfaces con el Internet vinculado a ellas.

Su reconocimiento parte de las ideas propuestas acerca de la ciberreligión como fenómeno cibercultural. Aquí se asume un planteamiento que divide la presencia de las religiosidades en el Internet en ciberreligiosidad con enfoque interactivo, informativo y mixto. Además, se caracteriza por elementos no-institucionales, no lineales, locales, no jerárquicas y por la dimensión religiosa individual íntima. Por lo mismo, se plantea que el sujeto ciberreligioso desarrolla su propia vida religiosa en vez de sumarse por completo a una propuesta religiosa fija que ya existe. Dichos procesos de desarrollo y creación en el ámbito religioso individual representan una adaptación a las condiciones complejas de la era postmoderna.

La ciberreligiosidad surgió como uno de tres conceptos de la herramienta de investigación que se usó para el estudio sobre la Santería en Catemaco, México y forma parte del proyecto de tesis de una Maestría en Estudios de la Cultura y Comunicación.

Fuentes de consulta

Brasher, Brenda E. *Give me That Online Religion*. San Francisco: Jossey-Bass, 2001. PDF.

Dawson, Lorne L. y Cowan, Douglas E. *Religion online: Finding Faith on the Internet*. Nueva York y Londres: Routledge, 2013. Impreso.

Dawson, Lorne L. *The Meditation of Religious Experience in Cyberspace*. En: Højsgaard, Morten T. y Warburg, Margit (edit.). *Religion and Cyberspace*. Londres y Nueva York: Routledge, 2005. E-Book.

Figl, Johann. *Handbuch Religionswissenschaft. Religionen und ihre zentralen Themen*. Innsbruck: Tyrolia, 2003. Impreso.

Galindo Cáceres, Luis Jesús. *Cibercultura. Un mundo emergente y una nueva mirada*. México: CONACULTA/Instituto Mexiquense de Cultura, 2006. Impreso.

Gebhardt, Winfried; Engelbrecht, Martin; Boehinger, Christoph. *Die Selbstermächtigung des religiösen Subjekts. Der "spirituelle Wanderer" als Idealtypus spätmoderner Religiosität*. En: *ZfR Zeitschrift für Religionswissenschaft*, número 13 del año 2005. PDF.

Helland, Christopher.

a - *Online-Religion/Religion-online and Virtual Communitas*. En: Hadden, J. K. y Cowan, D. E. (coord.). *Religion on the Internet: Research Prospects and Promises*. Londres: JAI Press/Elsevier Science, 2000. PDF. b - *Surfing for Salvation*. En: *Religion*, Vol. 32, 2002. Pag. 293-302. PDF.

Hjørsgaard, Morten T. *Cyber-Religion. On the Cutting Edge between the Virtual and the Real*. En: Hjørsgaard, Morten T. y Warburg, Margit. *Religion and Cyberspace*. Londres y Nueva York: Routledge, 2005. E-Book.

Brasher, Brenda E. *Give me That Online Religion*. San Francisco: Jossey-Bass, 2001. PDF.

Dawson, Lorne L. y Cowan, Douglas E. *Religion online: Finding Faith on the Internet*. Nueva York y Londres: Routledge, 2013. Impreso.

Dawson, Lorne L. *The Meditation of Religious Experience in Cyberspace*. En: Højsgaard, Morten T. y Warburg, Margit (edit.). *Religion and Cyberspace*. Londres y Nueva York: Routledge, 2005. E-Book.

Figl, Johann. *Handbuch Religionswissenschaft. Religionen und ihre zentralen Themen*. Innsbruck: Tyrolia, 2003. Impreso.

Galindo Cáceres, Luis Jesús. *Cibercultura. Un mundo emergente y una nueva mirada*. México: CONACULTA/Instituto Mexiquense de Cultura, 2006. Impreso.

Gebhardt, Winfried; Engelbrecht, Martin; Bochsinger, Christoph. *Die Selbstermächtigung des religiösen Subjekts. Der "spirituelle Wanderer" als Idealtypus spätmoderner Religiosität*. En: *ZfR Zeitschrift für Religionswissenschaft*, número 13 del año 2005. PDF.

Helland, Christopher.

a - *Online-Religion/Religion-online and Virtual Communitas*. En: Hadden, J. K. y Cowan, D. E. (coord.). *Religion on the Internet: Research Prospects and Promises*. Londres: JAI Press/Elsevier Science, 2000. PDF. b - *Surfing for Salvation*. En: *Religion*, Vol. 32, 2002. Pag. 293-302. PDF.

Hjørsgaard, Morten T. *Cyber-Religion. On the Cutting Edge between the Virtual and the Real*. En: Hjørsgaard, Morten T. y Warburg, Margit. *Religion and Cyberspace*. Londres y Nueva York: Routledge, 2005. E-Book.

Karaflogka, Anastasia. *Religious Discourse and Cyberspace*. En: *Religion*, Volume 32, 2002. Páginas 279 – 291.

Kerckhove, Derrick de. *Inteligencia en conexión. Hacia una sociedad de la web*. Barcelona: Ed. Gedisa, 1999. Impreso.