

(Recibido: 27-01-05 / Aceptado: 20-06-05)

- Tatiana Millán Paredes
Badajoz

Sociabilidad e identidad en los universos virtu@les

La digitalización de la realidad en las nuevas generaciones del siglo XXI

Sociability and identity in virtu@ls universes.
The digitalization of reality in the new XXIst century generations

Internet ha ido construyendo un mundo paralelo donde nos se crea y se recrea, donde nos relacionamos con el mundo y afrontamos la realidad a través de una pantalla. Las nuevas generaciones se están socializando en entornos virtuales, pero ¿cuáles serán las consecuencias? El paso del átomo al bit ha determinado una nueva forma de ver el exterior, ha ampliado la capacidad de memoria y almacenamiento del ser humano, pero sobre todo permite una forma de relacionarse que cambiará la idiosincrasia del hombre. Las nuevas tecnologías modelan al hombre, lo han hecho infinito, libre de su cuerpo, condicionado por procesos virtuales que aun no se conocen. Los jóvenes del siglo XXI son la generación digital.

The Internet allows us to build a side-world where we invent and re-invent ourselves, relate to the world and face reality through a screen. The new generations are being socialized in virtual surroundings. Which will the consequences be? The step forward from the atom to the bit has determined a new form to see the outside. It has extended the capacity of memory and storage of the human being, but mainly it allows people to relate in a way which will change the idiosyncrasy of the man. New technologies are shaping the man. They have already made his body infinite and free, marked by virtual processes that we do not even know. Young people of XXIth century are the digital generation.

DESCRIPTORES/KEY WORDS

Internet, nuevas generaciones, procesos de socialización, identidad en la red.
Internet, new generations, socialization processes, identity in the network

«La virtualidad tiende a la ilusión perfecta, (...) no apunta más que a la exterminación de lo real por su doble» (Jean

Baudrillard). El postmodernismo se distingue por un incesante afán por inventar nuevas dimensiones de percepción y acción (Baudrillard, 1984). Qué hacer cuando la realidad ya no es real, cuando nos perdemos en espejismos que no se tocan, no se ven, pero llegan a cada uno de nuestros sentidos con más fuerza que la propia realidad. Estamos viendo el oasis en el desierto o lo imaginamos por nuestra necesidad de que esté allí, de que alguien al otro lado de la pantalla nos

❖ Tatiana Millán Paredes es profesora del Área de Comunicación Audiovisual de la Universidad de Extremadura (tamillan@unex.es).

toque, traspasando nuestra piel sin rozarla, porque en la era del individualismo no podemos tocar a quien tenemos al lado, porque ya no tenemos a nadie a nuestro lado. ¿Hablamos de «entornos sintéticos en un tiempo real y que se erigen en una realidad ilusoria (de *illudere*=engañar)» (Gubern, 1996: 156), o hablamos del nuevo entorno «físico» que se desarrolla en el siglo XXI? ¿Podemos negar la existencia de un espacio donde nos movemos, charlamos, sentimos, reímos?

1. Del mundo analógico al mundo digital

Nos movemos en una realidad que es analógica. La imagen analógica es una copia de la realidad, la imagen digital es un código donde la realidad se traduce desvirtuándola de sus características básicas, imposible de descifrar sin conocer el lenguaje. La imagen analógica es una reproducción, la digital una recreación pero que llega a tener más perfección que la propia realidad, confundiendo con la misma.

La gran novedad cultural de la imagen digital radica en que no es una tecnología de la reproducción sino de la producción (Gubern, 1996). ¿Quién es ahora el «otro» y como lo identificamos? «El hombre comprendió muy tempranamente que su identidad era vulnerable, pues dejaba jirones de ella por donde pasaba, en forma de huellas, sombras y reflejos» (Gubern, 2001: 37). Cada tecnología modela y remodela al hombre que, presa de su propia obra, deja de controlarla y es atrapado por ella. La digitalización no nos trae una reproducción de lo exterior, produce el exterior. Estamos creando un mundo paralelo y todos vamos pasando por él impresionados, deslumbrados, sin ver, sin ser vistos, sintiendo la emotividad del bit, perdiendo la racionalidad del átomo. Todo es un simulacro de la realidad pero lo olvidamos a los pocos segundos por la perfección que lo caracteriza.

¿Por qué un medio como Internet ha sabido hipnotizar de forma tan impactante a las nuevas generaciones en un mundo donde lo material se alzaba como valor absoluto, la riqueza, la belleza, lo tocable, lo medible? Vivimos en la sociedad del hedonismo, escapismo y consumismo; Internet se alza como el gran escaparate que nos tiende la mano y nos deja evadirnos navegando a la deriva, sin brújulas, sin mapas, «un paradójico lugar y un espacio sin extensión, un espacio figurativo inmaterial, un espacio mental iconizado «*estereoscópicamente*» que permite el efecto de penetración ilusoria en un territorio infográfico para vivir dentro de una imagen sin tener impresión de que se está dentro de la imagen y viajar así en la inmovilidad» (Gubern, 1996: 1). Desde nuestra silla frente a la pantalla nos abstraemos en un viaje psicológico, mental y emo-

cional, olvidamos la realidad inmediata para traspasar fronteras hacia un escape que nos permite movernos sin necesidad de llevarnos nuestro cuerpo fuera de nuestra habitación, de nuestra ciudad, de nuestro país, en «un microcosmo digital en el que no existen fronteras ni distancias» (Joyanes, 1997: 16).

Este impacto tecnológico y social no puede dejar de tener consecuencias. Las nuevas tecnologías de la información y la comunicación están generando efectos emocionales en la población (Gubern, 2000). De repente nuestro cuerpo tiene extensiones que nos hacen poder «tocar» más allá de nuestro entorno inmediato, cambiando de alguna forma nuestra capacidad física y el concepto de lo que son nuestros sentidos. Las nuevas tecnologías se implantan como extensiones que amplían nuestro propio pensamiento, la capacidad de nuestra mente, herramientas que potenciarían los procesos naturales (De Kerckhove, 1997). Las consecuencias a nivel emocional y psicológica son radicales, un nuevo término la «*tecnopsicología*» (De Kerckhove, 1999) viene a definir cómo las tecnologías de la realidad virtual cambiarán nuestra forma de percibir el mundo exterior y cómo ello influirá de forma determinante en nuestro propio ser, moldeándolo y haciéndolo más amplio. ¿Hasta que punto puede el hombre afrontar la rapidez de estos cambios?

El concepto de qué es nuestro interior y cuál es nuestro exterior se relativiza, la línea divisoria se hace tenue porque la subjetividad del mundo virtual nos hace implicarnos desde dentro, lo percibimos con la sensación de contacto cercano frente al aislamiento y frialdad del mundo real. De repente hemos hecho público lo interno y nuestro exterior lo hemos hecho privado. En el ciberespacio ocultamos nuestra imagen física y nos ofrecemos al otro sin limitaciones, con la libertad que da el anonimato. Los límites entre lo externo y lo interno se vuelven cada vez más difusos en un continuo, lo que ha llevado a plantear la noción de «hipercuerpo»: «La carne, la sangre, puestas en común, abandonan la intimidad subjetiva y pasan al exterior. Pero esta carne pública regresa al individuo transplantado, al beneficiario de una transfusión, al consumidor de hormonas... Hoy en día nos asociamos virtualmente en un cuerpo articulado con quienes participan en las mismas redes técnicas y médicas. Cada cuerpo individual se convierte en parte receptora de un inmenso hipercuerpo híbrido y mundializado» (Levy, 1995: 30).

La piel ya no es nuestra frontera, los universos virtuales nos han permitido ir más allá, desplegarlos en una «piel colectiva» (Romano, 2000). Todo lo que podamos imaginar lo estamos realizando en los nuevos

entornos que eliminan las limitaciones físicas dejando a nuestra mente y nuestras emociones la capacidad de actuar moviendo los hilos de un cuerpo inmenso que fluye ramificándose sin fronteras. Internet es un universo infinito.

2. Universos virtuales. Chats y foros como referentes de la realidad

¿Dónde están, por tanto, las fronteras entre lo real y lo virtual? Nadie puede negar la existencia de algo que tiene su influencia sobre el hombre, que modifica su hábitat, que lo moldea, ampliando sus posibilidades y a la vez haciéndolo más vulnerable. El impacto sensorial de los procesos virtuales en las nuevas generaciones es tal que a veces se alza sobre la propia realidad. Woolley (1996) plantea la pregunta: ¿puede seguir existiendo algún contacto con la realidad cuando la imitación se vuelve indistinguible e incluso más auténtica que el original, cuando las computadoras pueden crear mundos sintéticos que son más reales que el real, cuando la tecnología se burla de la naturaleza? Hipnotizados por la amplitud de los universos virtuales perdemos el contacto con lo material. Se corre el riesgo de que todo desemboque «en el mayor de los engaños, en la confusión de lo real y lo artificial y en la admisión de lo irreal como real» (Cebrián, 1991: 28).

Distinguir lo biológico y lo tecnológico, lo natural y lo artificial, lo humano y lo mecánico, cada vez resulta más complicado. El ordenador se convierte en una extensión de nuestro propio cuerpo, un sentido añadido que nos permite una percepción diferente de la realidad, con otros matices, otros colores, otras sensaciones. «El otro» aparece como parte de lo que nosotros somos porque es el propio individuo el que aporta los datos que la percepción virtual no le da. Reconstruimos el mensaje por propia intuición, nos hacemos parte del contexto exterior. Una palabra, un signo y «el otro» adquiere unas características que no responden a su ser sino al nuestro.

En ningún mundo material tendríamos esas opciones de participar en la construcción de la propia realidad, crear como pequeños dioses en un universo inmenso. Nos creamos y recreamos al otro. Pero esos paraísos imaginarios donde el acceso es libre, donde no existe un canon de entrada significativo, son considerados por algunos como una falsa realidad, un espa-

cio «teatral» sin referentes materiales donde se juega con la imaginación pero no se puede ir más allá si no se sale de lo virtual para ingresar en entornos físicos. Son productos tecnológicos, lugares privilegiados donde todo es posible siempre que no traspasemos las fronteras. Chats y foros se alzan como espacios inmateriales desprovistos de coordenadas que nos orienten, ni norte ni sur, ni blancos ni negros, ni pobres ni ricos. Somos y son lo que queramos. Al hombre que se extendió por los continentes, que dominó la tierra, que subió a la luna, pareció quedársele pequeño el universo y lo amplía desde dentro, en espacios subjetivos paralelos sin limitaciones.

3. Cibercultura

«Internet se ha convertido en un significativo laboratorio social para la experimentación con las construcciones y reconstrucciones del Yo que caracterizan la vida posmoderna. En su realidad virtual nos auto-

Aunque los entornos virtuales tienen sus propios códigos de comunicación, en parte han pretendido imitar a los físicos y paralelamente el mundo material se ha visto invadido por la moda de «lo ciber». Diferentes partes del mundo se unen por un lenguaje común que todos en la Red entienden.

creamos» (Turkle, 1997: 228-229). Somos quienes queremos ser, quienes no podemos ser en la realidad o quienes realmente somos porque la realidad virtual «nos deja ser». En la Red podemos vivir roles diferentes, experimentar situaciones específicas de esos roles y volver más tarde a ser nosotros mismos. De hecho, uno de los más fascinantes aspectos del espacio virtual es el travestismo (Reid, 1991). El papel de catarsis que ello tiene es importante. A través de la recreación de situaciones placenteras, estimulantes e incluso tristes, logramos desencadenar nuestras propias emociones en contextos poco peligrosos por la facilidad de salir de ellos sin dejar huella, como si nunca hubiéramos estado. El ordenador se convierte en una máquina de plagio de la propia vida. Fantasía y realidad se mezclan. Evolucionamos desde una cultura modernista del cálculo a una cultura posmodernista de la simulación (Turkle, 1997).

La «cultura del simulacro» (Baudrillard, 1984) se alza en el siglo XXI. La copia suplanta a un original

que a veces es menos creíble. El atractivo de la imagen digital supera al de la imagen real, y el movimiento por el ciberespacio hace contemplar la vida desde la propia barrera del infinito (Turkle, 1997). Para algunos no deja de ser un sucedáneo de lo real, para otros es la conquista de la libertad perdida del hombre. Todo es posible, nada es medible, el mundo ya no se alza como desafío, lo tenemos al alcance de nuestra mano con un sencillo clic de ratón.

Los referentes materiales tan implantados en las bases de la sociedad del consumismo pierden estabilidad y dejan paso a la sociedad del consumo simbólico estimulando la producción de bienes intangibles y que responden a las nuevas demandas. La pantalla genera un «espectáculo del deseo» (Lomas, 1996) que estimula nuestros sentidos sin necesidad de estímulos fisi-

El ordenador constituye un nuevo escenario, se construyen nuevas formas de interacción socio-comunicativa, un ámbito alternativo de encuentro. En Internet se habla, se siente, se ama, hay diversión o sufrimiento, se establecen vínculos afectivos. Casi como en la vida real, «como espacio de conversación y acuerdo intersubjetivo».

cos, desde el interior hacia fuera, paradójicamente en una sociedad donde lo material es el valor incuestionable.

La cibercultura no es más que el reflejo del impacto social que han tenido las nuevas tecnologías en el hombre. La biotecnología analiza el ordenador como prótesis humana que se adapta tanto a nuestro cuerpo que ya apenas lo distinguimos. Las nuevas generaciones se comunican a través del teclado sin necesidad de aprendizaje previo, con una inclinación a lo virtual como si su propia información genética las llevara a ello. Proliferan las comunidades virtuales que sustituyen al grupo físico, en un ambiente de igualdad, sin limitaciones de espacio y tiempo. Se vuelve a la comunicación escrita como base de la comunicación, de la subjetividad de lo oral a la irracionalidad de lo escrito? Nuevas filosofías se contraponen a la dominante, como sucede en el mundo físico, se crean nuevos rebeldes, hackers, cypherpunks y zippies... El mundo virtual es un escenario paralelo donde volvemos a repetir las mismas pautas. Se pretende la transformación utilizando armas simbólicas pero que tienen su efecto en lo material.

4. Soci@bilidad en Red

Navegar es buscar sin propósito definido. La palabra escogida para definir nuestra actividad en Internet acierta en sus connotaciones de flotar, perdiendo la sensación de gravedad, sin sostener el peso de nuestro cuerpo. El mar no tiene límites, al menos ópticamente nos resultan poco apreciables; de igual forma los límites entre el individuo y el resto del mundo están sufriendo una reconfiguración radical (Haraway, 1991). ¿Quién es el «otro» ahora? Cualquier persona, de cualquier parte del mundo, en cualquier situación. Comunicarse en la red no es un proceso similar a comunicarse «cara a cara», pero el lenguaje pretende ser más parecido al habla que a la escritura, se inventan signos que sustituyen a las expresiones no verbales, flota una espontaneidad radical que da el contexto. Por

todo ello, en ocasiones tenemos la sensación de que hablar en un foro, en un chat, se parece mucho a hacerlo en la vida real. Aunque los entornos virtuales tienen sus propios códigos de comunicación, en parte han pretendido imitar a los físicos y paralelamente el mundo material se ha visto invadido por la moda de «lo ciber». Diferentes partes del mundo se unen por un lenguaje común que todos en la Red entienden.

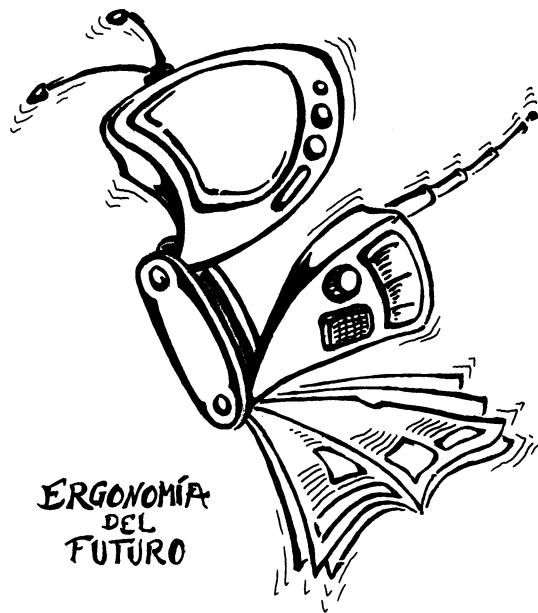
El ordenador constituye un nuevo escenario, se construyen nuevas formas de interacción socio-comunicativa, un ámbito alternativo de encuentro. En Internet se habla, se siente, se ama, hay diversión o sufrimiento, se establecen vínculos afectivos. Casi como en la vida real, «como espacio de conversación y acuerdo intersubjetivo» (Reguillo, 2000: 42).

Ya no somos receptores que nos movemos al ritmo de lo que otros deciden (¿o sí?), nos hemos convertido en actores de nuestras propias historias. Ni el cine, ni la televisión consiguieron nunca tal nivel de empatía. Interactuar en tiempo real con sujetos reales pero decidiendo qué papel vamos a representar. Ni realidad, ni ficción. ¿Qué es el tiempo y qué es el espacio? Aspectos relativos de la comunicación, superables. El hombre por primera vez olvida los condicionantes de su existencia vulnerable, se desplaza sin limitaciones, hacia ayer, hacia mañana, en su ciudad, en su mundo, fuera del mundo... Estos cambios cambiarán la idiosincrasia del ser humano, su forma de ver la vida, su ser y su existencia. Percibimos otra realidad y somos lo que representamos en ella. ¿Una tecnología determi-

nada por el hombre o un hombre determinado por la tecnología? Una nueva forma de comunicarse se impone ¿sin jerarquías?, ¿sin fronteras?, ¿sin limitaciones? La red no es un espacio sin barreras pero en ocasiones se sienten tan sutiles...

Referencias

- BAUDRILLARD, J. (1984): *Cultura y simulacro*. Barcelona, Kairós.
- CEBRÍAN, M. (1991): «Realidad e irrealidad en el mundo virtual», en *Telos*, 28. Madrid, Fundesco.
- DE KERCKHOVE, D. (1997): Inteligencias en conexión. Hacia una sociedad de la web. Barcelona, Gedisa (www.iztapalapa.uam.mx/~iztapala.www/topodriilo/35/td35_12.html).
- GUBERN, R. (2001): «Del rostro al retrato», en *Anàlisi*, 27; 37
- GUBERN, R. (1996): *Del bisonte a la realidad virtual*. Barcelona, Anagrama.
- GUBERN, R. (2000): *El eros electrónico*. México, Santillana.
- HARAWAY, D. (1991): «A cyborg manifesto: science, technology, and socialist-feminism in the late twentieth century», en *Simians, cyborgs and women: the reinvention of nature*. New York, Routledge (www.stanford.edu/dept/HPS/Haraway/CyborgManifesto.html).
- JOYANES, L. (1997): *Cibersociedad. Los retos sociales ante un nuevo mundo digital*. Madrid, McGraw-Hill/Interamericana.
- KERCKHOVE, D. de (1999): *La piel de la cultura*. Barcelona, Gedisa.
- LEVY, P. (1995): *¿Qué es lo virtual?* Barcelona, Paidós.
- LOMAS, C. (1996): *El espectáculo del deseo. Usos y formas de la persuasión publicitaria*. Barcelona, Octaedro.
- REGUILLO, R. (2000): «Ciudad y comunicación. La investigación posible», en OROZCO, G. (Coord.): *Lo viejo y lo nuevo. Investigar la comunicación en el Siglo XXI*. Madrid, De la Torre.
- REID, E.M. (1991): *Electropolis: communication and community on Internet relay chat* (www.aluluei.com).
- ROMANO, E. (2000): *La cultura digital*. Buenos Aires, Lugar.
- TURKLE, S. (1997): *Constructions and reconstructions of the self in virtual reality. Electronic culture: technology and visual representation*. New York, Apertura, edited by Timothy Druckrey.
- WOOLLEY, B. (1996): «Postmodernidad, ficción, virtualidad», en *Topodriilo*, 35.



ERGONOMÍA
DEL
FUTURO