



Teoría de la Educación. Educación y Cultura

en la Sociedad de la Información

E-ISSN: 1138-9737

revistatesi@usal.es

Universidad de Salamanca

España

Millan Paredes, Tatiana

Digitalización y catarsis. Internet: ¿vía de entrada o vía de salida al mundo?

Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información, vol. 6, núm. 1, 2005

Universidad de Salamanca

Salamanca, España

Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=201021059009>

- ▶ Cómo citar el artículo
- ▶ Número completo
- ▶ Más información del artículo
- ▶ Página de la revista en redalyc.org

redalyc.org

Sistema de Información Científica

Red de Revistas Científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal
Proyecto académico sin fines de lucro, desarrollado bajo la iniciativa de acceso abierto

Digitalización y catarsis. Internet: ¿vía de entrada o vía de salida al mundo?

Tatiana Millán Paredes
tmilpar@alcazaba.unex.es

Universidad de Extremadura

1. Internet y su efecto de catarsis

Aristóteles hablaba de la "catarsis" como proceso de limpieza interior. La tragedia, el teatro, tenía una función purificadora al ver los espectadores proyectadas sus bajas pasiones y contemplar como eran castigadas. Se participaba de la sensación de vivir en primera persona las historias y verse redimidos por las consecuencias que traían. Internet viene a sumarse al gran teatro de la vida, un teatro real o "hiperreal" que nos deja jugar a ser otros, comunicarnos sin limitaciones, con efectos negativos posiblemente, pero también con una amplia capacidad terapéutica de acercarnos al otro y a nosotros mismos. Cuando entramos a participar en un chat vemos que hay mucho del gran teatro de la vida. Todos representamos un papel.

2. Relaciones sociales en la red

La complejidad de las relaciones sociales se hace aun más patente cuando utilizamos la tecnología como vehículo de relación y comunicación con los otros. Cualquier predicción sobre cómo afectarán a largo plazo los universos virtuales en los que nos movemos a la propia esencia del hombre es siempre arriesgada, el hombre se crea y recrea en sus propias obras, es el origen de la tecnología y a la vez se pierde en su obra, sus creaciones modelan su alma y su ser. "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 autocreamos" (Turkle, 1997: 228-229).

La red ha significado el auge de la imaginación, en sus aspectos más positivos y negativos, no hay barreras materiales, estamos y somos en la medida que sentimos que estamos y somos. Más allá de la pantalla se tejen redes de interrelaciones que nos salvan del aislamiento más absoluto o nos pierden en la nada de un juego de mentiras, falsas identidades, inutilidad y absurdo. ¿Qué busca el hombre cuando se relaciona dentro de la red?. Habría una serie de aspectos a tener en cuenta:

- ¿sustituimos nuestras relaciones personales por ciberrelaciones, sintiendo las últimas como más plenas y placenteras?
- ¿buscamos en la red una vía de ampliar nuestro círculo de relaciones personales directas, ampliando aquellas que nos permite nuestro entorno físico que se encuentra limitado?

La respuesta vendría a contestar también al interrogante de si Internet se basa sólo en un universo virtual sin existencia material o si superando lo anterior se ha convertido en una vía de contacto con puntos lejanos sacando al hombre del aislamiento y haciéndolo sentir parte de un universo cada vez más pequeño. Las minorías desaparecen en el momento en que encuentran otras minorías afines en otros lugares remotos. Es la magia de la red.

3. Real o virtual

Aún hoy en día, cuando la mayor parte de nuestras interacciones y transacciones se realizan de forma "virtual" y mediatizada, resulta complicado otorgar el status de "real" al mundo que se despliega detrás de una pantalla, "una realidad ilusoria (de illudere:engaño), pues se trata de una realidad perceptiva sin soporte objetivo, sin res extensa, ya que existe solo dentro del ordenador" (GUBERN, 1996:156).

¿Qué puede hacerse en Internet que no pueda hacerse en el mundo real?. Internet te permite hacer todo lo que puede hacerse en el mundo real pero sin los imperativos físicos, sociales, económicos que impone el entorno físico. Aunque no hay que olvidar que la Red tiene sus propios condicionantes, sus lenguajes, sus códigos, sus clases sociales, pero las reglas del juego son diferentes y el cambio da una aparente y momentánea sensación de libertad absoluta.

Los chats y foros no son sólo espacios virtuales, no hay que olvidar que unen a personas reales y conectan espacios físicos existentes más allá de la pantalla. Han permitido obviar las limitaciones que tenemos cada día para contactar con personas que estén fuera de nuestro entorno inmediato. Permiten la creación de "comunidades" por gustos, intereses, hobbies, etc. y no sólo partiendo del concepto de territorialidad. "Millones de personas de todos los continentes participan también en los grupos sociales formados por intermedio de los ordenadores y conocidos como comunidades virtuales, y esta población crece con rapidez" (RHEINGOLD,1996:15).

Buscamos el placer en una sociedad determinada por el consumismo y la necesidad de evasión. Con Internet estamos pasando a un consumismo simbólico que nos permite acceder a experiencias y sensaciones sin consecuencias, al menos de forma aparente, como si de un sueño se tratase. "Los sueños, igual que el juego en los niños, permiten experimentar con los propios sentimientos sin sufrir las consecuencias que tendrían en el mundo real los mismos acontecimientos vividos en el sueño (Humphrey, 1995: 118). Nosotros controlamos la situación (hasta cierto punto), cuando en las relaciones en la vida real no podríamos hacerlo, nos implicamos en función de nuestros deseos y a un clic de ratón desaparecemos y volvemos a empezar. ¿Son reales estas situaciones o es un mero simulacro de realidad?. "En la vida real hay un precio a pagar (...). La diferencia entre ficción y verdad nos ahorra el dolor que tendríamos que sufrir en el mundo real. Obtenemos algunos de los Beneficios de las malas experiencias sin tener que pasar por ellas" (Walton, 1990: 68).

En la red la "sensación material ha sido reemplazada por el reino de lo inmaterial, el átomo que se mide y sopesa ha sido sustituido por el bit que es energía. (...) Esto que tocamos es lo real y aquello lo hiperreal" (VERDÚ, 1996 :108). Pero...¿se puede negar el estatus de realidad a algo que tiene tanta influencia sobre el hombre, que lo hace sentir y estremecerse, reír, llorar, sufrir, sentir placer?. La virtualidad se está aproximando tanto a la realidad, perfeccionando de forma tan

sutil sus inconvenientes que está suplantando a un mundo físico lleno de limitaciones y prejuicios. La realidad virtual de la que hablamos "es un modelo de realidad y no sólo una copia o una simulación de otra cosa" (GRAHAM, 2001: 162). El cibermundo tiene sus propios patrones de comportamiento, sus reglas dentro de la anarquía que parece imperar, sus pautas de conductas, sus formas de relacionarse.

4. La cultura del simulacro

Vivimos dentro de "la cultura del simulacro" (Baudrillard, 1984). Desde los tiempos de los tiempos el hombre se ha sentido atraído por el juego de ser otro, el cine, el teatro, la televisión, han jugado con la atracción de vivir otra vida aunque sólo sea por un rato. Sentirnos en la piel de otros. Al adoptar otras identidades experimentamos formas distintas a las nuestras, ¿por juego?, ¿por engaño?, ¿por necesidad?, o porque probablemente nosotros mismos buscamos quizá nuestra propia identidad en esa actividad de incesante cambio ante los otros.

Nos disfrazamos y aparecemos ante el mundo con otra cara, otras manos, otro ser. Probablemente nunca tuvimos una máquina tan potente de libertad. Esta sensación de amplitud, de dejar de ser, de poder optar más allá de condicionantes es a veces un yugo que nos vincula de forma tan fuerte que caemos en la adicción. Una droga que nos permite como todas las demás la evasión hasta grados muy altos, pero que al hacernos dependientes nos presiona y pierde su potencial liberador.

Qué ha hecho que millones de personas se hayan sentido fascinados por el magnetismo de foros y chats, cuando en sus comienzos nadie pudo pronosticar que esa forma de comunicarse, a distancia, con personas que no conocemos y probablemente jamás conoceremos, sin verlas, sin oírlas (hoy por hoy son un fenómeno básicamente textual), sin tocarlas, iba a tener tanto éxito. ¿El anonimato?, el hecho de que me de en cierto modo igual lo que pienses, ni te conozco ni te conoceré y esto me produce sensación de libertad, ¿el travestismo que permite?, ¿no sentirnos solos?, ¿el juego...?

Internet nos permite renacer cada momento, volver a empezar como si nada hubiera pasado, partir de cero cada instante, si no me gusta como soy seré otro, y otro, y otro. Desaparecer en el ciberespacio es muy sencillo. Idealizamos al otro, es muy sencillo, porque Internet deja mucho espacio a la participación y a la imaginación. Por primera vez un medio de comunicación nos permite la interacción en tiempo real, la respuesta, nos cuenta una historia pero nos la deja inacabada, nos pide nuestra propia aportación. El otro es como se presenta pero a la vez como nosotros lo creamos, en realidad existen tan pocos datos que es sencillo imaginar, es casi imprescindible para poder comunicarnos, creamos a la vez que observamos. El mundo virtual tiene tanto éxito porque lo creamos a nuestra imagen y semejanza, y si se desmarca de nuestras expectativas creamos otro, en otro foro, en otro chat, con otros alter-ego virtuales. En las relaciones "reales" partimos del conocimiento previo del contexto y de la apariencia externa de las personas, cuando entramos en un chat vamos imaginando, vamos creando, ninguno de los participantes coincidirá con el resto en su "creación" de donde y con quién están .

5. Internet como una puerta que nos abre el mundo. Las comunidades virtuales y su efecto terapéutico.

El planteamiento democratizador de un sistema de comunicación no jerárquico resulta cautivador desde los comienzos. Todos estamos al mismo nivel es un proceso de interacción que sienta al rey y al mendigo en la misma mesa, siempre claro está, que el rey sepa traducir sus sentimientos en una pantalla.

La capacidad que tiene el entorno electrónico de acercar a las personas es realmente llamativa, para conseguir el nivel de intimidad que podemos tener tras dos horas de "chatear" con alguien se necesitarían meses de relación entre dos personas. Las relaciones "cara a cara" imponen habitualmente una serie de etapas que han de ser superadas progresivamente, estas etapas se reducen significativamente en los espacios virtuales. Es complejo indicar las causas, por una parte el anonimato da amplio márgenes de libertad, el contexto físico en el que cada interlocutor se encuentra le proporciona familiaridad con el ambiente, normalmente se realizan estas actividades a horas y en momentos que estamos propensos a la escucha, el relax, etc. Aún así por sí solos no serían motivos suficientes.

Las "comunidades virtuales" que se crean en la red sirven como apoyo a miles de personas en el mundo, probablemente más a aquellas que por su situación podían encontrar problemas de comunicación: personas mayores, jóvenes en situaciones problemáticas, minusválidos, amas de casa, etc. Hay miles de experiencias positivas de individuos que a través de Internet han encontrado amigos (a los que consideran como tales independientemente de que la presencia física no exista o sea muy puntual). Esta sensación de tener referentes al otro lado de la pantalla se ha planteado como una terapia muy eficaz para superar situaciones emocionalmente negativas.

La posibilidad de hablar, de comunicar los problemas, de acudir de forma sencilla a grupos de ayuda sin limitaciones económicas o geográficas, es tan real como las posibilidades que encuentran en la red ciertos grupos ideológicos extremos interesados en captar personas en situaciones de debilidad para intereses malintencionados. La mejor terapia de las comunidades virtuales es el "poder que tiene el compartir conocimientos dentro de un grupo grande y variado de personas que están motivadas para ayudarse mutuamente y cuyas diferencias de tiempo y lugar son borradas" (RHEINGOLD,1996:81).

Internet es sólo una vía de comunicación y relación sin precedentes, a este nivel no tiene competencia, pero el contenido de lo que se comunique y los objetivos de las relaciones dependen de los individuos. Perderse en la red puede ser tan reconfortante como peligroso, mientras más vulnerable sea la persona mayor es el riesgo. De ahí el arma de doble filo que puede suponer para jóvenes en situaciones de riesgo.

6. Jóvenes e Internet

El joven puede encontrar en Internet tres cosas: un efecto terapéutico de catarsis, la evasión sin consecuencias (al menos aparente) del mundo que le rodea; una vía de comunicación y unión a otras personas, superar la soledad y el aislamiento; e información a niveles sin precedentes.

La sociedad que plantea el siglo XXI está determinada por el miedo al sida, las drogas de diseño, las ideologías extremas, el joven se plantea su identidad dentro del individualismo al que lo impulsan sus referentes externos y a la vez busca el grupo de apoyo y la información que le exigen los nuevos tiempos. Las exigencias de conocimientos que se imponen a un joven del 2005 para desenvolverse en la vida cotidiana son infinitamente mayores a las que se imponían a los jóvenes de hace 50 años. Estas necesidades no las cubre ni la escuela, ni la familia, ni el entorno físico directo.

El acceso a Internet posibilita ampliar los márgenes de información, pero no olvidemos que no todo lo que aparece en Internet es cierto, ni carece de intencionalidad. La falta de información que padecían otras generaciones se contrapone ahora a otro tipo de censura informativa, la sobresaturación informativa. El acceso a la información sin límites no siempre es visto como un elemento positivo, el "exceso de datos, sobre todo si llegan a uno de forma desordenada, aleatoria y hasta casual-como tantas veces sucede en la búsqueda en Internet- puede conducirnos a una situación más ininteligible que la actual y crearnos una poderosa sensación de incertidumbre" (CEBRIAN, 1998:70-71).

Internet se convierte en un elemento de socialización como pudiera ser la televisión pero con mayor capacidad de influencia por su planteamiento interactivo, se participa, se motiva a los procesos activos de comunicación y respuesta y no sólo a la escucha pasiva. Estas características convierten al medio en un vehículo de inclusión en el mundo. La percepción de la existencia de otros en mi situación me hacen obviar mi situación de minoría, disminuye la sensación de exclusión, puedo hablar de lo que siento y me siento en parte liberado.

Internet ofrece un entorno alternativo a los jóvenes en situaciones problemáticas, no es su barrio, no es su familia, no son sus amigos habituales determinados por todo lo anterior. La red les oferta otros mundos mejores, pero también les da la posibilidad contraria de ampliar lo negativo del que ya tienen. Por otra parte en los entornos virtuales no se parte de prejuicios determinados por el aspecto físico o económico, por el entorno en el que se desenvuelven las personas, esto da cierta sensación de igualdad de oportunidades al menos aparentemente.

La posibilidad de acceder a Internet que tienen estos grupos no resulta un problema. En diferentes estudios se muestra como el perfil medio de usuario se amplia cada año, olvidando aspectos culturales y económicos especialmente en los segmentos de edad más jóvenes. Los foros y los chats se han extendido como actividad cotidiana convirtiéndose en parte importante del ocio de los jóvenes. Charlar a través de la red, tener ciberamigos o informarse a través de Internet es algo habitual. Los conocimientos tecnológicos previos no resultan un problema, el estudio Uso y actitud de los jóvenes hacia Internet y la telefonía móvil de Price Waterhouse Coopers y la escuela de negocio IESE refleja que la mitad de los jóvenes internautas se consideran autodidactas en cuestión de tecnología. Los jóvenes se relacionan sin problemas con las nuevas tecnologías, existiendo en la mayoría de los casos más una barrera generacional que de conocimientos previos.

7. Conclusiones

Internet ha traído una ampliación de las posibilidades de evasión, relación e información de los jóvenes. Pero no debemos olvidar que la red es un medio no un tipo de contenido, en ella podemos

encontrar de todo. Perdernos en la red puede ser reconfortante o catastrófico. Pese a ello las barreras de tiempo y espacio, los prejuicios respecto a raza, situación social, ... desaparecen cuando traspasas la pantalla.

La Red impone sus propios códigos y los jóvenes parecen ser los más predisuestos a interiorizarlos. La red permite aprender, conocer, movernos por el mundo, con una sensación de realidad que parece a veces superar la necesidad de contacto personal. En Internet el joven encuentra el rincón del mundo a su medida.

Bibliografía

BAUDRILLARD, J. (1984), *Cultura y simulacro*. Barcelona, Kairós

CEBRIAN, J.L. (1998): *La red*. Madrid, Taurus.

GRAHAM, G. (2001): *Internet*. Cátedra, Madrid.

GUBERN, R. (1996): *Del bisonte a la realidad virtual*. Barcelona, Anagrama.

HUMPHREY, N. (1995). *La mirada interior*. Madrid, Alianza

MARTÍNEZ, I.; BONILLA, A. (2000). *Sistema sexo/género, identidades y construcción de la subjetividad*. Valencia, Universidad de Valencia.

PwC & IESE (2004): "Uso y actitud de los jóvenes hacia Internet y la telefonía móvil", en http://www.iese.edu/es/files/5_9073.pdf

RHEINGOLD, H. (1996): *La comunidad virtual. Una sociedad sin fronteras*. Barcelona, Gedisa.

TURKLE, S. (1997), *Constructions and reconstructions of the self in virtual reality, Electronic culture: technology and visual representation*. Edited by Timothy Druckrey, New Cork, Apertura.

VERDU, V. (1996): "Las autopistas de la información y sus pistas sociológicas" en FUNK, H. L. y ESTEBAN, J.A.: *Autopistas de la información. El reto del siglo XXI*. Editorial Complutense, Madrid.

WALTON, K. (1990): *Mimesis as Make-Believe*. Cambridge, MA, Harvard University Press.

WALLACE, P. (2001). *La psicología de Internet*. Barcelona, Paidós.

WOLTON, D. (2000). *Sobrevivir a Internet*. Barcelona, Gedisa.