



Revista Mexicana de Ciencias Políticas y Sociales

Revista Mexicana de Ciencias Políticas y
Sociales

ISSN: 0185-1918

articulo_revmpys@mail.politicas.unam.mx

Universidad Nacional Autónoma de México
México

Casas Pérez, María de la Luz

La identidad nacional en la sociedad de la información

Revista Mexicana de Ciencias Políticas y Sociales, vol. XLV, núm. 185, mayo-agosto, 2002, pp. 35-55

Universidad Nacional Autónoma de México

Distrito Federal, México

Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=42118503>

- 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

La identidad nacional en la sociedad de la información

MARÍA DE LA LUZ CASAS PÉREZ*

Resumen

Este artículo analiza las implicaciones de los conceptos nación y nacionalidad en la llamada sociedad de la información, a la luz de algunas de las principales interrogantes que nos presentan las nuevas tecnologías: ¿Qué nuevas formas de relación aparecen en la red?, ¿qué nuevas formas de identidad se generan a partir de estas capacidades electrónicas?, y ¿cómo se articula todo esto con las nociones de lo global, lo regional, lo nacional y lo comunitario?

Abstract

This paper reviews the implications of the concept of nation and nationality in the Society of Information as well as some fundamental questions which arise from our relationship with new technologies: Which are the new forms of human relations appearing in the net? Which new identities do these new electronic devices generate? How is everything articulated within the global, the regional, the national and the communitarian?

Palabras clave: sociedad de la información, identidad nacional, nuevas tecnologías, Multi User Domains (MUD), Proyecto "Nación digital".

La tecnología ha sido vista, hace ya tiempo como un recurso que nos facilita la vida. Desde que el hombre es hombre, se ha asociado con la tecnología y ha buscado desarrollar cada vez más ese recurso, con el propósito de transformar su existencia.

En un principio las tecnologías simplemente aumentaban nuestra capacidad física para desarrollar cierto tipo de trabajos. La tecnología era entendida, en palabras de McLuhan como extensiones del hombre; la velocidad y la capacidad de transformar el medio ambiente, sobre todo a distancia, fueron siempre los factores más importantes para su valoración, pero en términos generales la premisa fue siempre

*Departamento Académico de Comunicación de la División de Administración y Ciencias Sociales del Instituto Tecnológico de Estudios Superiores de Monterrey, ITESM, Campus Cuernavaca, Paseo de la Reforma 182-A, Col. Lomas de Cuernavaca, c.p. 62589, Temixco, Mor. Tel.: 777-329-71-00.

qué era lo que el hombre podía hacer con la tecnología y no lo que la tecnología podía hacer con el hombre.

Así como la rueda acortó las distancias e hizo posible la ampliación del mundo conocido, la máquina de vapor facilitó la producción en serie y el transporte de mercancías a largas distancias, el telégrafo llevó la información a otras comarcas a la velocidad de la luz, y la televisión alargó la capacidad de nuestros ojos y amplió nuestra experiencia, de la misma forma, las nuevas tecnologías de la información, apoyada por todas las tecnologías anteriores y con la ayuda de la computadora y la comunicación vía satélite, catapultaron a la raza humana hacia la sociedad de la información. La base material de la información se modificó a un ritmo acelerado; pronto lo que comenzó a circular en una gran proporción, suplantando la circulación material de bienes y servicios, fue la información.

Hoy día al menos uno de cada siete de los puestos de trabajo que se crean en el mundo, tiene que ver con la producción o administración de la información. Las grandes empresas, responsables de buena parte del manejo del producto interno bruto mundial, tienen su fuente primaria de operación en las tecnologías de la información.

La información, por sus características de reproducibilidad se ha convertido en la nueva energía que mueve al mundo. Las nuevas tecnologías de información se han convertido en los nuevos vínculos que entrelazan a los pueblos, a las empresas que comercializan productos a nivel mundial, y a los consumidores que se hermanan en el consumo de los mismos productos informáticos a lo largo y ancho de todos los confines del planeta.

El recurso exponencial, producto de las diversas tecnologías en operación, ha hecho evidente que la mano del hombre a través de la tecnología está transformando los propios ambientes en los que el hombre se desarrolla y, con ello, está incidiendo directamente en la capacidad del ser humano para interactuar con otros y para concebirse a sí mismo.

*Los seres humanos cambiamos los ambientes que nos rodean
apoyados por las tecnologías que surten la información que nos alimenta.*

La información se ha vuelto el nuevo recurso democrático al que todos tienen acceso; o deberían tenerlo, porque la realidad es que la

accesibilidad de la información en la llamada sociedad de la información es una falacia. Sin embargo, en la nueva ideología globalizadora, la sociedad informatizada ocupa un lugar fundamental. De la misma manera que las sociedades de fin de siglo y de fin de milenio han abrazado la libre circulación del capital, así el nuevo paradigma para la reconstrucción social a través de la generación del conocimiento, se sustenta sobre la base de la circulación libre de la información.

Así como en su momento las sociedades fueron transformadas por la aparición de los medios masivos de comunicación, el mundo se revolucionó nuevamente cuando aparecieron las redes electrónicas, pero en esta ocasión de una manera mucho más dramática.

El acceso libre a la información ha permitido no solamente la libre circulación del capital, sino también la libre circulación de las ideas, la transformación de los modos de concebir el mundo, y las nuevas alianzas a través de las cuales se pueden generar cambios en la ubicación de los centros de poder tradicionales.

Así, no solamente las grandes empresas y las personas individuales han logrado vincularse a través de las redes, sino que también han aparecido los grupos de interés a todos los niveles, desde las nuevas religiones, hasta el narcotráfico y la mafia organizada. Esta nueva capacidad de organización ha traído como resultante una transformación radical de los ambientes tecnológicos y económicos sobre los que se sustentaba el desarrollo de las sociedades. La nueva recomposición social ya no responde a los referentes tradicionales, en donde la tierra y el recurso material eran la base para la asignación del poder, ahora los poderes están en los saberes y las ideologías ya no centran la riqueza sobre la base del recurso material, sino sobre la base del acceso a los nuevos espacios de la interacción.

La nueva sociedad mediática, producto de las últimas tecnologías de la información, trajo consigo otros referentes: una economía de flujos inmateriales en la que el espacio de la producción y la comercialización se amplía al ámbito del mercado mundializado, en un planeta que se ve conducido a reconocer los desgastes de la ideología del progreso.

Cultura, comunicación y sociedad están estructurados dinámicamente para responder a los retos que les ofrece una realidad mediática basada en redes tecnológicas, permanentemente cambiante y sobre todo amorfa. Uno nunca sabe lo que va a encontrar en la red cada vez que accese a ella; en este sentido desaparecen las certezas. La realidad ya no es empíricamente verificable más que en la medida de lo que las redes nos permiten saber que existe, pero también sobre la base de que el estatus constante es el cambio permanente.

Los antiguos preceptos que proporcionaban una noción de estabilidad se tambalean frente a las posibilidades que brinda la sociedad de la información. Los sistemas políticos, la figura del Estado-nación, las clases sociales, los grupos establecidos y otros conceptos relacionados que anteriormente daban sustento y forma a una sociedad de clases, con núcleos de autoridad plenamente establecidos, han dado paso a una sociedad en la que se generan nuevas clases que cambian constantemente, en donde no existe un núcleo ni un centro autónomo de poder, sino en el cual todo, absolutamente todo, se encuentra íntimamente relacionado.

Los antiguos constructos que le daban identidad a los pueblos y a las personas han desaparecido para dar paso a nuevas categorías de adscripción a las redes. Ahora, más que saber cómo te llamas, o que nacionalidad tienes, importa más a través de qué servicio se está conectado a Internet, qué servidor usas, que buscador empleas y en qué chat interactúas.

*Términos como lo nacional o lo internacional,
que en un tiempo dieron paso a la noción de trasnacional,
han sido dejados de lado para abrir el camino a las nuevas
realidades de lo global.*

Las sociedades, en opinión de Manuel Castells, se estructuran cada vez más en torno a una oposición bipolar entre la red y el yo.¹ Una de las características de la sociedad de la información es que los sujetos ya no se definirán a sí mismos como sujetos, sino en relación con las tecnologías empleadas. En la nueva clasificación tecnológi-

¹ Manuel Castells, *La era de la información. Economía, sociedad y cultura. La sociedad red*, vol. I, Siglo XXI, 2000, p. 29.

co-social, el individuo ya no es en función del lugar donde vive sino en qué servidor está, dónde tiene su página, qué sistema utiliza, qué grupos de discusión visita y con quién se relaciona en el ciberespacio; de manera que se definirá a sí mismo en función de los otros y la manera en que se encuentra en las redes. Así, uno de los aspectos de la investigación en nuevas tecnologías que resulta más interesante y al cual nos referiremos aquí, es el relativo a las identidades.

Mientras que anteriormente las identidades eran definidas en función del lugar de nacimiento, de los padres, de la cultura, de la religión, o de la raza, en las nuevas redes tecnológicas no existen dichos condicionamientos. Difícilmente conocemos a través de la red la verdadera identidad de las personas. Los sujetos pueden elegir qué identidad desean tener y con quién desean relacionarse. El lugar físico en el que se encuentren unos y otros no es un impedimento; la apariencia física tampoco.

Por primera vez en la historia, gracias a las nuevas tecnologías de la información, el individuo es totalmente libre de participar en cualquier grupo, asociarse con cualesquiera otros sujetos y difundir información de manera irrestricta a través de las redes de comunicación.

*Hoy en día la comunicación puede ser vista como un conjunto de planos
atravesados por procesos sociales diferenciados...
por lo tanto, de formas diversas que se encuentran determinando
el cuadro social de espacialidades en su conjunto.*

La posibilidad de comunicarse con el otro ya no se reduce a la necesidad imperiosa de que el otro se encuentre físicamente presente y próximo; tampoco se constriñe a la comunicación unilateral a distancia que era característica de los primeros medios de comunicación masiva. Por primera vez, la comunicación es dinámica, bidireccional o multidireccional, asincrónica, demasificadora e individualista. Los espacios de la comunicación se han multiplicado. El concepto de espacio original en el cual se llevaba a cabo la comunicación se ha transformado. Ese espacio puede ahora albergar mundos distintos, no necesariamente reales en los cuales las personas interactúan en espacios de comunicación diversificados. Los sujetos pueden alternativamente entrar y salir de dichos espacios de comunicación asumiendo así distintos papeles e identidades.

*Ello implica todo tipo de articulaciones de relación
que son posibles hoy en día,
precisamente gracias a las nuevas organizaciones mediáticas
basadas en las redes electrónicas.*

La computadora despliega un vasto mundo de espacios virtuales en los cuales se puede interactuar con otros. La tecnología correspondiente a la era de la información nos permite llenar esos espacios de relación con bits, que se ordenan en la pantalla para dibujar todo tipo de ambientes, todo tipo de lugares. Los programas de computadora a los que tenemos acceso, gracias al teclado, nos permiten articular esa información de modos distintos para dibujar realidades diversas, jugar con ella, diseñar mundos que pueden no corresponder a la realidad; construir realidades de las cuales entramos y salimos a voluntad, concentrando en ellas todo tipo de características y capacidades. En cada uno de esos mundos yo me puedo comportar de manera distinta, puedo dibujar mi propio rostro. En ese sentido, estos nuevos espacios de relación están afectando la construcción misma de nuestra identidad. La identidad es esencial para la acción social. No somos capaces de relacionarnos con otros, sino en la medida que conocemos nuestra identidad o en la medida que tenemos fuentes de definición de lo que somos y a quién pertenecemos.

Si bien todas las identidades sociales son construidas, como dice Castells, lo importante es cómo los individuos, los grupos sociales y las sociedades procesan y reordenan según las determinaciones sociales y los proyectos culturales implantados en su estructura social y en su marco espacial/temporal.²

*En ese sentido, nuestra realidad se está transformando.
Los seres humanos cambiamos los ambientes que nos rodean
apoyados por las tecnologías que surten la información que
nos alimenta, incluyendo nuestra identidad misma.*

No hay formas de relación que no tengan que ver con las identidades. Los espacios para la interacción física son los lugares en los que se desarrolla el reconocimiento de quiénes somos y cómo nos relacionamos con los demás. A partir de esta relación se forman las iden-

² Manuel Castells, *op. cit.*, vol II, p. 29.

tidades sociales, las identidades culturales, las identidades nacionales. Sin embargo, hoy en día los espacios para la relación física están cambiando; la contaminación, la sobrepoblación, la falta de atención a la ecología y el deterioro de las ciudades, el crecimiento de la violencia, la intolerancia y otras formas de deterioro social son las causantes de que los individuos volteen su mirada hacia nuevos espacios de relación virtuales. En las redes electrónicas se gestan las nuevas identidades.

Las redes son los espacios en donde es factible crear nuevas normas, establecer nuevos papeles, determinar nuevas áreas de poder.

En la red, encontramos individuos que cambian sus formas de relación y buscan establecer nuevos parámetros de identidad en las redes, nuevos territorios en donde el concepto de autoridad se redimensiona y aparecen nuevas clases sociales.

Las redes electrónicas alojan a las nuevas comunidades virtuales. Estas comunidades responden a parámetros distintos de identificación social, política y cultural. En primer término, se ubican en polos de concentración de poder distintos y, por lo tanto, disfrazan las concentraciones anteriores.

Dado que los individuos entran y salen de estas comunidades virtuales, nunca es posible conocer exactamente cuántos ni quiénes son miembros de estas comunidades. Esta situación hace totalmente inútil e innecesarias a las instituciones sociales y políticas actuales, ya que en la red los individuos no responden a los mismos referentes simbólicos. La lógica de las redes de poder en la sociedad global, y particularmente en las sociedades tecnológicas que se articulan a través de las redes electrónicas, es totalmente diferente de las lógicas de asociación en las sociedades y culturas específicas.

*Los retos que nos trae el siglo XXI
están representados por estos nuevos espacios mediáticos
que se articulan y se despliegan
para poder entender a las identidades
desde la nueva cultura tecnológica.*

Las comunidades en línea también reciben el nombre de MUD's o Multi User Domains, ya que personas de todas partes del mundo y

de todas las latitudes participan cada uno desde sus accesos tecnológicos individuales, y se unen a comunidades que solamente existen a través de la computadora. Participan del mismo espacio, conviven, pero sus comunidades sociales son virtuales.

En las MUD's la identidad se construye social y lingüísticamente. En estos espacios virtuales la gente puede establecer todo tipo de relaciones: románticas, sexuales, laborales, académicas, empresariales. Estas relaciones pueden o no responder a lo que los participantes de las MUD's son realmente. Es decir, pueden literalmente cambiar sus identidades, o alterar los papeles que juegan a voluntad.

La participación en mundos virtuales en donde las identidades han sido cambiadas, y en mundos reales en los que las identidades se mantienen, puede alternarse. Una misma persona, trabajando en su oficina con su identidad real, puede en una ventana estar llevando a cabo una transacción laboral, mientras que en la otra puede estar asumiendo una identidad distinta en una relación de coqueteo.

Las ventanas abiertas de la computadora le permiten al usuario literalmente visualizar mundos distintos, y ubicarse en diferentes contextos al mismo tiempo. Esta multipresencia es otra de las características de la sociedad de la información. La ventana, como una metáfora literal de ver sin ser visto, le permite a los nuevos actores de la sociedad de la información "concebirse a sí mismos como seres desagregados, en un sistema sincrónico, distribuido y múltiple".³

A diferencia del juego de papeles, en los que una persona puede ser madre, esposa, hija o amante en diferentes momentos y dependiendo de la circunstancia, en el caso de las comunidades virtuales, la metáfora del "ser múltiple y distribuido" se amplía, puesto que el sujeto se ve obligado a asumir diferentes personalidades al mismo tiempo. Esto lleva el concepto de la identidad más allá de los límites socialmente conocidos y obliga a un *switcheo* entre los espacios de la comunicación utilizados y la información intercambiada. El sistema mismo atenta contra las capacidades físicas del sujeto, en la medida en que éste tiene que responder instantáneamente a las demandas de varias interacciones continuas.

³ Sherry Turkle, "Rethinking Identity Through Virtual Community", en Lynn Herschman Leeson (ed.), *Clicking in. Hot Links to a Digital Culture*, Bay Press, Seattle, 1996, p. 118.

*Hoy día la tecnología ha hecho factible que el ser humano
rebase dos de sus límites físicos fundamentales: el tiempo y el espacio
y aunque no queramos verlo de esa manera,
es un hecho que la sociedad ha experimentado
un cambio sustancial en sus formas de relación.*

La computadora amplía nuestras capacidades físicas. Somos capaces de ver lo que no tenemos próximo, somos capaces de estar donde nadie ha estado, somos capaces de conocer a quien no tiene rostro, somos capaces de ser quienes no somos. Sin embargo, independientemente de las posibilidades físicas o psicológicas que amplía la computadora relativas a nuestra esfera personal, también existen los accesos a otros mundos que normalmente no estarían ahí para nosotros.

Los sujetos podemos convivir en espacios físicos nuevos, por lo que somos capaces de crear espacios de relación distintos a los que ya conocemos. Podemos crear nuevos territorios, generar nuevas razas, concluir ideologías y crear nuevas, establecer normas de comportamiento, establecer categorías y clases, crear nuevos sistemas éticos y morales y legitimarlos, responder a nuevas escalas de valores, alterar la lengua y generar nuevos códigos de comunicación. En otras palabras, podemos crear mundos virtuales alternos en los cuales los sistemas sociales y políticos establecidos no tengan nada que ver y sean absolutamente inoperantes.

Podemos alterar el arte y generar nuevo arte, cambiar lo que no nos gusta del mundo actual y crear un mundo ideal en el que interactuemos a voluntad, y cuando se nos antoje. Y como ese mundo ideal es absolutamente virtual podemos crearlo o destruirlo bajo la premisa de que el mundo real no estaría siendo alterado.

¿Quiénes están del otro lado de la pantalla y en algún punto en el espacio virtual? No lo sabemos. Hoy en día, de alguna manera la computadora representa la puerta de entrada a un mundo mágico y maravilloso en el que se concentra todo el conocimiento, en el cual, además, es factible localizar nuevos seres que puedan o no responder a nuestras expectativas. De cualquier manera, se trata de un mundo más aséptico y más gozoso que el mundo real en donde la violencia, el crimen, el hambre y la miseria abundan. Ya no será necesario tratar de responder a las demandas sociales de un mundo

injusto e inequitativo. En los mundos virtuales la realidad no es la que es, es la que yo encuentro cuando hago una búsqueda de mis necesidades bajo mis parámetros de lo que debe ser el mundo. El nuevo parámetro para la intolerancia será el *switch* de prendido o apagado de nuestra computadora; los nuevos consensos se establecerán sobre la base de un protocolo técnico de comunicación y sobre la posibilidad exitosa de un *login*.

Como el mundo digital puede prácticamente duplicar todo aquello que existe en el mundo real y cambiarlo, no existen límites posibles a los cambios que serán factibles realizar.

*Esos cambios también traerán consigo
nuevas formas de vernos a nosotros mismos,
nuevas identidades personales, nuevas identidades culturales,
nuevas identidades políticas y nacionales.*

En suma, podremos cambiar el mundo que nos rodea y generar otro, en el que se reflejen todos los cambios que respondan a una sociedad sin clases o con clases basadas en otro tipo de referentes.

Una de las tesis esgrimidas con frecuencia como forma de desacreditar las implicaciones previstas por la intromisión de la tecnología en la sociedad contemporánea y el tránsito de la sociedad tradicional a la sociedad de la información, es la que establece que de cualquier manera en nuestros países subdesarrollados el uso de la computadora no es generalizado y sólo una elite es la que dispone de este recurso tecnológico. Razón de más para pensar que estamos presenciando la creación de mundos paralelos: el de los que tienen y el de los que no tienen los recursos tecnológicos.

No es casual que el Massachusetts Institute of Technology (MIT), la institución de desarrollo tecnológico más importante de Norteamérica, en su famosísimo Media Lab en el cual se desarrollan muchos de los inventos tecnológicos que estaremos usando en los próximos años, esté trabajando en un proyecto impresionante cuyo título es *The Digital Nation*. Esto habla de la creación de mundos paralelos en los cuales ya es factible la gestación de comunidades virtuales con posibilidades reales de incidir en la forma en que conviviremos los seres humanos en el futuro.

Mientras tanto, el mundo real sigue su marcha. La industria, la economía, el entretenimiento, la educación y prácticamente cualquier aspecto de la vida diaria dependen cada vez más de las computadoras y de los sistemas de información. No podemos escapar a la tecnología. En todo lo que hacemos somos presa de ella.

*Los brazos de la tecnología se han ampliado
para proyectar a comunidades extendidas
que representan, auténticamente
a una nueva versión de la comunidad imaginada
en los espacios de la virtualidad*

Es un hecho que todos los empleos requieren cada vez más el uso de la computadora. La nueva fuerza laboral dependerá cada vez más de sus habilidades para el uso de tecnología relacionada con el manejo de la información y los sistemas remotos.

La era de la información es digna resultante de la ideología de la modernidad. La ciencia y la técnica auténticamente puesta al servicio del hombre. ¿O será a su des-servicio? El hombre de finales del siglo XX y principios del siglo XXI puede o cree poder acceder a través de la red a cualquier información que haya sido producida en cualquier parte del planeta, y ello de alguna manera lo hace omnipotente. Puede además, trasladarse con su voz, con su imagen y con su presencia a cualquier mundo dentro de la virtualidad, lo cual lo hace omnipresente. Puede, a través de la computadora, estar conectado y en contacto con cualquier otro ser físico o virtual, y ello lo transforma en un ser omnicomunicativo; de manera que, por primera vez una tecnología en la sociedad de la información (en este caso la computadora abarca todas las posibilidades), hace posible todas las capacidades físicas y tecnológicas que el hombre necesita para transformarse en todopoderoso.

La identidad se ha hecho flexible, en el mundo del ciberespacio el yo y todos sus canales de comunicación con los otros están totalmente abiertos. La tensión entre la construcción y la deconstrucción de identidades que tanto angustia en el mundo real, es posible en la sociedad de redes y en el ciberespacio. En la era de información, la computadora ha hecho posible por primera vez la utopía de la globalidad.

*La globalización como destino ineludible de la modernidad
se oculta y se desdobla,
ya en palabras, ya en contradicciones mediáticas,
para atender a una realidad que es tangible para algunos
pero desconocida para otros.*

Y es que la globalidad, como hija directa de la modernidad y del desencanto posmoderno, también es utopía. Su talón de Aquiles radica precisamente en el mismo lugar que todas sus capacidades anteriores, y es que, pese a que la computadora extiende nuestras potencialidades físicas y psicológicas al infinito, también las destruye.

La red puede ser vista también como el contexto para la deconstrucción de la utopía, de la paradoja de la unicidad en la que todos estamos unidos en la globalidad. Si en la virtualidad no somos lo que en realidad somos, sino lo que queremos ser, y salimos y entramos alternadamente de los espacios buscando establecer interacciones no necesariamente basadas en lo que somos, ¿qué clase de comunicación puede estar propiciando este recurso tecnológico?

¿Será la computadora una forma de extender realmente nuestras potencialidades como seres humanos o una manera de alterarlas? ¿Cómo cuestionarnos con precisión hacia dónde vamos y cuáles son las consecuencias sociales de esta nueva tecnología?

Es un hecho que la computadora está siendo utilizada en las escuelas como recurso para la educación, y que cada vez más niños y jóvenes buscan acceder a ella como forma de entretenimiento. Tan cierto que por ello es importante reflexionar acerca de la dirección que lleva la carrera tecnológica y de las consecuencias que puede traer esto para nuestra convivencia cotidiana. También es importante cuestionarnos qué tipo de información está circulando por las redes, ya que la premisa del acceso irrestricto a la información puede, esencialmente, llevarnos hacia una suposición falsa, esto es, que toda la información que circula en las redes es verdadera.

En esta era de la información y de la globalidad, bajo la premisa del mercado libre, la información es un bien que se comercializa. Todo lo que circula en la red tiene un precio. Todo lo que libremente se trafica tiene un sentido, tiene un objetivo para alguien. Si la moneda de su intercambio no es el dinero, entonces su sentido es otro: el sentido de la ideología y de la manipulación.

La información es la ideología del mundo libre, pero también es el nuevo himno de la comunidad virtual imaginada. La información no es aséptica, sino que lleva en su seno las nuevas formas de interpretación de la realidad que circulan a través de las redes digitales. En la información transitan las formas, los gestos, los modos, los repertorios, las ofertas y las demandas de sujetos que no sabemos exactamente en dónde viven, ni quiénes son a ciencia cierta, pero que imprimen su huella en este mundo que se desdobra por encima del mundo real y desde el cual se proyecta.

*Sobre la premisa del libre mercado,
la información circula también libremente
llegando a las mentalidades de los ciudadanos del mundo.*

En la red circulan todo tipo de bienes y de mercancías. La mayor parte de las veces lo que se comercia son ideas e imágenes. Ya no son objetos reales. Es notable ver, por ejemplo, cómo han proliferado los *sites* para las subastas virtuales. Uno puede entrar a la subasta de un objeto, simplemente sobre la premisa de ver una fotografía digitalizada en pantalla, leer un precio y pugar por una oferta. El objeto, que nunca ha sido materializado más que en la red, puede cambiar varias veces de dueño, y dinero electrónico puede circular en los espacios de la virtualidad. Un nuevo tipo de *trueque* electrónico ha nacido de manera irrestricta, sin que los gobiernos del mundo puedan hacer mucho para impedirlo. Una nueva forma de comercio está haciendo llegar a los hogares todo tipo de ideas y de productos y está cambiando la manera en la que vivimos.

*Otro de los cambios sustanciales
que la tecnología y el acceso a la información han traído consigo,
ha sido la posibilidad de tener acceso irrestricto a la información.*

Como todo es posible en el mundo de las redes electrónicas, existe la falsa premisa de que la información es de libre acceso, sin embargo, es un hecho que las nuevas esclusas para los accesos económicos son el tipo de equipo que manejamos y el *software* que tenemos. Esas condiciones tecnológicas son los nuevos salvoconductos para acceder al mundo virtual. Si no estamos actualizados, ello invariable-

mente nos rezaga a otro nivel, nos excluye del mundo de la toma de decisiones y nos obliga a ser subordinados en lugar de líderes.

Nos regimos por un nuevo tiempo virtual conocido como *e-time*, en donde cualquier otro tipo de discusión sobre si se adelanta o se atrasa un reloj rigiéndose por el horario de verano, resulta totalmente irrelevante. Dentro de los parámetros del *e-time* no importa qué hora sea al otro lado del planeta, porque el mundo virtual se rige por sus propias temporalidad y atemporalidad.

Ello nos obliga también a dominar otras habilidades de las cuales el ser humano no disponía. Apenas nos habíamos acostumbrado a la difícil tarea de relacionarnos en un mismo espacio y en un mismo tiempo, cuando la tecnología ya nos está obligando a desarrollar nuestras capacidades de comunicación en ambientes y temporalidades diferentes.

Los espacios de la comunicación están cambiando, y en esos espacios estamos encontrando nuevas formas de ser y de reconocernos.

Nos están obligando también a reconocer que si bien tenemos un mundo virtual, creado por nosotros, en el que todo es posible, también existe un mundo real, el cual tenemos la obligación de seguir transformando para hacerlo cada vez mejor y más vivible. Como toda tecnología, la computadora que nos permite acceder a la red de redes debe ser utilizada con mesura y con responsabilidad.

La creación de mundos virtuales no debe suplir a la mejora del mundo físico, porque después de todo, mientras no podamos evadir nuestro cuerpo, seguiremos atados a él. Por mucho que el mundo virtual nos proporcione toda la información que requerimos, e incluso nos proporcione bienes y productos diversos cuyas moléculas han sido sustituidas por bits en la red, todavía requerimos de alimento y oxígeno para vivir.

La posibilidad de generar nuevas identidades en la red, no debe ser un obstáculo para asumir con responsabilidad las que tenemos en el mundo real. En el mundo de la sociedad de la información, el proceso de formación de identidades, es decir, la posibilidad de interactuar con otro y a través de esa capacidad descubrir quién soy debe seguir siendo una posibilidad.

*Ello tiene que ver con nuestra capacidad de identificarnos
como miembros de una familia, de un grupo, de una nación,
o como parte de un género o de una determinada clase social.
También tiene que ver con nuestras facultades
para participar y definir el tipo de sociedad que queremos ser.*

En estos momentos, la red de redes se está convirtiendo en un laboratorio social virtual. En ella se están presentando todo tipo de informaciones, dirimiendo todo tipo de conflictos, argumentando todo tipo de ideas y proyectando todo tipo de personalidades. La invitación sería a que consideráramos esto cuidadosamente. No quiere decir que debamos proponer un movimiento de censura total global para que dejaran de circular ciertas informaciones en la red; tampoco quiere decir que debamos inhibir a todas aquellas personas que entran a la red buscando interactuar con otros de una manera distinta a la que utilizarían si tuviesen que interactuar en el mundo real. Lo que quiere decir es que debemos considerar muy cuidadosamente lo que está sucediendo en el ciberespacio, ya que de alguna manera se trata de una proyección de lo que está sucediendo en el mundo real.

Las identidades que circulan en la red son, en cierta medida, una proyección de lo que somos. Las nuevas formas de relación que se establecen en la red, son de cierto modo, prácticas temporales que bien pueden bajar al mundo real en cualquier momento y transformarse en los modos de ser, de actuar y de pensar de los ciudadanos.

Hay algunas prácticas en la red que pueden ser muy sanas y favorables y que bien podrían ayudar a cambiar ciertas formas de vida en el mundo real, pero hay otras en las que quizás el ser humano no esté proyectando lo mejor de sí mismo.

Durante siglos, el ser humano aprendió dolorosamente a convivir en un territorio finito. Tuvimos que aprender a compartir los recursos: el alimento, el territorio, el agua, etc. Las formas de llegar a acuerdos y a consensos registraron, a través de la cultura, razones por las que pelear o convivir.

Hoy en día, las condiciones de vida, las condiciones de relación, las condiciones de comunicación que establecemos los seres humanos están siendo puestas a prueba con las nuevas tecnologías de la sociedad de la información. Nuestras formas de convivencia, también están siendo puestas a prueba.

*En la particularidad de cada una de nuestras naciones,
la historia de nuestros devenires y conflictos
para el establecimiento de una identidad,
ha sido producto precisamente de nuestras fluctuaciones
en el proceso de darnos a nosotros mismos
espacios de convivencia y de paz.*

Las formas de comunicación que los seres humanos habíamos desarrollado hasta este momento, van acompañadas de generación de cultura y de producciones simbólicas.

En los mundos de la virtualidad hemos generado nuevas producciones simbólicas. La cultura de la virtualidad nos ha permitido generar nuevas etiquetas de vinculación y desvinculación. Las identidades que hemos generado como producto de la cultura del ciberespacio, tienen que ser revisadas, porque a partir de ellas se regirán otros mecanismos de comunicación que también tendremos que aprender y dominar.

*En el umbral de otro milenio,
observamos la definición de nuevos límites de adscripción identitaria
e inéditas formas de resistencia
y disputa por las representaciones sociales.*

Sin embargo, al igual que en la experiencia, las nuevas identidades no erradican a las identidades anteriores. No dejamos de ser lo que somos en el mundo real, por las identidades que manejamos en el ciberespacio. Las identidades múltiples simplemente acumulan las capacidades y las habilidades de las que disponemos, dependiendo de los factores de relación que nos motivan a la acción.

De hecho, una característica de la nueva sociedad es que las viejas y las nuevas identidades culturales coexisten. El Subcomandante Marcos puede andar a caballo, pero también usa el celular. La causa indígena puede defenderse en la selva lacandona, pero también en el ciberespacio.

*En estos nuevos espacios mediáticos,
en esta nueva sociedad de la información
confluyen la participación de nuevas
y viejas identidades culturales,
y quizás la conformación de nuevas identidades políticas.*

Una de las cuestiones que resultan más importantes de la sociedad que convive en el ciberespacio es, precisamente, que el centro, donde se concentra la información y el poder se pierde. En Internet no es posible saber en dónde se encuentran los centros de poder; por lo mismo, los Estados-nación no tienen jurisdicción en la red. Eso habla de una nueva clase de ciudadanos que responden a otras comunidades políticas que no son precisamente las que existen en la realidad, en las cuales se gestan nuevas formas de relación y nuevas culturas.

Estas culturas contienen todos los elementos simbólicos que tienen las culturas regulares y, de la misma manera, quienes acceden a ellas deben de ser aculturados para formar parte de la comunidad correspondiente.

*La cultura representa un elemento esencial
de la conformación de la nueva sociedad de la información.
La cultura es construida por los individuos aisladamente
y por la comunidad en su conjunto,
a través de la superposición de símbolos, signos,
códigos e interpretaciones que le son comunes
y que se van acumulando como parte del bagaje cultural
que se crea y recrea usando a los medios de comunicación
y a las nuevas tecnologías como vehículos no sólo de difusión,
sino también de agregación y superposición
de niveles de interpretación cultural.*

En ese sentido, estamos frente a la gestación de una nueva cultura tecnológica. Quienes ya están dentro de ella son los culturalizados tempranos, los líderes de avanzada en la adquisición de las nuevas formas de información y del conocimiento. Como en todo cambio de época, en el tránsito de una era a otra, el resto de la sociedad va a la zaga. De hecho, como en el tránsito de la Edad Media al Renacimiento, quienes quieren conservar los viejos modos, las viejas formas de control y de acumulación de la información, se resisten a pensar que una nueva mente colectiva está en gestación, que el mundo pronto será considerado de otra manera, y que las formas de comunicación y de convivencia tradicionales están a punto de ser parte del pasado.

Hoy nos toca hacernos ciertas preguntas fundamentales y tratar de responderlas:

- ¿Qué nos depara el futuro de la nueva sociedad de la información y de la comunicación?
- ¿Qué repercusiones puede tener semejante posibilidad para la construcción de códigos de comunicación comunes y para la representación de nuevas identidades en la red?
- ¿Qué nueva clase de cultura, alimentada de qué tipo de códigos e interpretaciones del mundo estamos creando a través de esta nueva cultura tecnológica?
- ¿Qué tipo de construcciones culturales produciremos y qué tipo de intercambios culturales generaremos entre las distintas comunidades?
- ¿Seguirán siendo las categorías de lo comunitario, lo regional, lo nacional, lo internacional o lo global, los constructos apropiados para identificar los distintos niveles de generación y apropiación de los contenidos simbólicos que nos permitan distinguir los diferentes niveles de intercambio de la cultura?
- ¿Qué nuevas posibilidades de encuentros y desencuentros, generadores de comunidad y de identidades serán posibles a través de estos nuevos medios?
- ¿Qué clase de nuevas identidades personales y colectivas se están formando gracias a estas nuevas tecnologías de información?
- ¿Cuáles son entonces las transformaciones en esta nueva sociedad mediática del Internet, en el ámbito de la generación de las identidades culturales y de las identidades políticas?
- ¿Cómo se vislumbra la nueva sociedad mediática del Internet en el siglo XXI?

Muchas de las respuestas a estas interrogantes no serán proporcionadas pronto. En realidad corresponden al trabajo del filósofo de la ciencia y la tecnología, al investigador que ha observado con anterioridad sucederse ciertos cambios como consecuencia de la aparición de otras tecnologías y otros medios de comunicación.

En la actualidad se marca la década de los años ochenta como el momento en que la computación invadió los ámbitos de la vida pri-

vada y laboral. Hoy día hablamos de la existencia indudable de una sociedad de la información. Sin embargo, tendrán que transcurrir algunos años para que los sociólogos puedan dar cuenta de los cambios acontecidos en la vida privada, en la familia, en las relaciones de pareja, en el trabajo, en la vida política y en la cultura como consecuencia de la intervención de las computadoras, la telemática y otras condiciones de la tecnología de la información existente.

Por lo pronto, nosotros nos animamos a aventurar algunas situaciones posibles:

¿Qué podemos esperar?

1. Un movimiento acelerado hacia la desterritorialización. Los sujetos estarán cada vez menos vinculados a países o a territorios y más vinculados entre sí como sujetos individuales. Esto hará prácticamente inviable el modelo de Estado-nación que conocemos y obligará a la gestación de otro tipo de constructos sociales y políticos más vinculados, posiblemente, con la nueva *Nación digital*.
2. Un desfase entre las identidades personales y las identidades colectivas. Los individuos tendrán que acostumbrarse a viajar entre las identidades personales y las colectivas en la red, teniendo que alternar permanentemente entre sus personalidades reales y sus virtuales, tanto en el mundo físico como en el mundo electrónico. En el ciberespacio estarán en posibilidades de crear identidades colectivas de una manera más simple y menos comprometida que en el mundo real.
3. Un movimiento permanente de recomposición de los grandes textos de comunicación que circularán en las redes. En el siglo XXI se crearán las nuevas ideologías, que se gestarán a partir de grandes bloques de conocimiento simbólico que circulará en la red y que, eventualmente, se convertirá en los grandes textos de integración entre las comunidades virtuales. No hay nuevos líderes ni nuevos ideólogos; por lo pronto, el vínculo está en la tecnología de redes, pero posiblemente aparecerán los nuevos *gurús* que habrán de generar los megatextos que aglutinarán los códigos del ciberespacio y generarán las nuevas confrontaciones de pensamiento.
4. Por último, la gran cultura mediática y la nueva sociedad de la

información traerá como consecuencia individuos mucho más acostumbrados a la búsqueda de datos, a la participación y a la retroalimentación. Ello tendrá consecuencias en el mundo físico real, que serán palpables, ya que los antiguos ciudadanos del mundo estaban acostumbrados a la censura por parte de los centros ideológicos y del poder. Al generar una nueva cultura cibernética acostumbrada a la búsqueda irrestricta de información, y al estar toda la información circulando libremente, los sujetos individuales podrán acostumbrarse cada vez más a la participación. De suceder así, en un primer momento será prácticamente imposible el retorno a los sistemas autocráticos en los cuales la información es controlada. Individuos mucho más participativos y más demandantes provocarán nuevas formas de comunicación más interactivas y más dinámicas; sin embargo, en un segundo momento, en la misma sociedad de la información comenzarán a aparecer candados que volverán a gestar centros de poder, con la diferencia de que éstos no podrán ser tan claramente identificados en el mundo cibernético como podían haberlo sido en el mundo real.

En la sociedad de la información no todo lo que brilla es oro. No toda la información es verdadera, ni toda la información es confiable. Se gestará la idea de que todo está en la red, pero los nuevos centros de poder se cuidarán bien de distribuir información de distintas categorías y para distintos usos. Lo anterior pudiera anticipar la gestación de una nueva dictadura electrónica. La posibilidad existe. En el momento de nacer, toda tecnología ha sido controlada por aquel poder que ve amenazada su primacía.

Los grandes barones de la tecnología computacional y de las telecomunicaciones, por un lado buscan la difusión de su cultura tecnológica, pero, por otro lado, saben que en la propia cultura tecnológica podría radicar el germen de su destrucción. Para ellos, la estrategia es hacer del recurso un recurso indispensable para poder controlarlo a través de la dependencia de uso. Para nosotros, es revisar permanentemente el proceso, reflexionar sobre él y desarrollar habilidades que nos permitan navegar a contrapelo en movimientos de contracultura.

Como gran conclusión ¿qué podríamos hacer?

-
- Revisen sus nuevas formas de relación, pero también duden de todo lo que observen, porque la nueva información se esconde detrás de un halo de objetividad que no existe.
 - No duden, sin embargo, en abrazar el compromiso de trabajar con estos nuevos medios.

Recibido el 29 de agosto de 2002

Aceptado el 13 de septiembre de 2002

Bibliografía y referencias electrónicas(coord.),

- Bayardo, Rubens y Mónica Lacarrieu, *Nuevas perspectivas sobre la cultura en la dinámica global/local*, Ediciones Ciccus, La Cruz, Argentina, 1999.
- Castells, Manuel, *The Rise of the Network Society*, Oxford, Blackwell, 1996.
- , *La era de la información. Economía, sociedad y cultura. La sociedad red*, vol. I, Alianza Editorial, España, 1996.
- , *La era de la información. Economía, sociedad y cultura. El poder de la identidad*, vol. II, Siglo XXI, 1999.
- Crovi Druetta, Delia, “El abismo digital”, *Nexos*, vol. 274, octubre de 2000.
- Goodenow, Ronald, “The Cyberspace Challenge: Modernity, Post-Modernity and Reflections on International Network Policy”, *Comparative Education*, vol. 2, 1996 .
- Gubern, Roman, *El eros electrónico*, Taurus, 2000.
- Hershman Leeson, Lynn (ed.), *Clicking in. Hot Links to a Digital Culture*, Bay Press, Seattle, 1996.
- Lull, James, “Superculture for the Communication Age”, en [http://members.aol.com/JamesLull/superculture 2. htm](http://members.aol.com/JamesLull/superculture%20.htm)
- Mueller, Thomas, “Mujeres: ¿Amas de la internet?”, <http://www.info-sel.com/noticias/articulo/043199/>
- NUA (Servicios de información en Internet), 2000.
- Palacios, Marcos, “Espacios pacíficos de convivencia en la cibercultura”, ponencia *X Encuentro FELAFACS*, Sao Paulo, Brasil, octubre de 2000.