



Revista Latina de Comunicación Social

E-ISSN: 1138-5820

jpablos@ull.es

Laboratorio de Tecnologías de la Información
y Nuevos Análisis de Comunicación Social
España

Baladrón Pazos, Antonio J.

Nuevos modos de construcción de la identidad en la sociedad informacional

Revista Latina de Comunicación Social, vol. 6, núm. 53, enero-febrero, 2003

Laboratorio de Tecnologías de la Información y Nuevos Análisis de Comunicación Social
Canarias, España

Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=81965310>

- 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

Nuevos modos de construcción de la identidad en la sociedad

Lic. Antonio J. Baladrón Pazos ©

Universidad de Vigo

abaladron@mundo-r.com

La expansión de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación y su aplicación práctica, en muchos casos cambiando parcelas importantes de la vida en sociedad. Los nuevos medios crean nuevos modos, tanto en lo profesional como en lo social, así como en la propia esfera de la intimidad de cada persona. El cambio tiene tal trascendencia que junto a la transformación de la comunicación entre personas (bien cara a cara o de manera mediática), aparecen nuevos mecanismos de construcción de la identidad personal, vinculados a la relación entre el hombre y el ordenador.

El camino andado es apremiante y el futuro se presenta como el protagonista de una hipótesis todavía sin confirmar, la de la vez más en las relaciones hombre-máquina, siendo la máquina una figura pseudohumana o sustitutiva de la persona. Por tanto, en proceso de gestación a juzgar por lo que ocurre en muchas y muy variadas periferias, se convierte en un proceso que genera cambios concretos de naturaleza revolucionaria enmarcados en contextos específicos y trasladables, en mayor o menor medida.

1. La revolución como hipótesis: el escenario de los cambios

Para la existencia de una auténtica revolución, como escribe Melvin Kranzberg, es necesaria la confluencia de cambios tecnológicos. "A single major technical advance does not in itself constitute a technological revolution. There must be other and related technological changes in the political-economic-social-cultural context of the times" (KRANZBERG, 1985: p. 36). En la actual sociedad, los cambios tecnológicos podemos decir que las transformaciones socioculturales corran absolutamente parejas ni impregnen la sociedad con el mismo ritmo de avances de la tecnología. El propio Negroponte, personaje paradigmático del optimismo desbordado hacia los desarrollos tecnológicos, hallamos en una era de la información, sin embargo, la mayor parte de esta información nos llega en forma de átomos (...) en una economía de la información, pero de momento evaluamos las operaciones comerciales y hacemos los balances periódicos (p. 25). Esto es, en el mundo digital -teórico y futuro- al que se refiere, se da el salto del átomo al bit (como él mismo lo define) plenamente con gran parte del mundo presente.

La verificación empírica de que los desarrollos tecnológicos todavía no han penetrado en las estructuras de sociabilidad de los estudiosos a considerar que "la sociedad de la información no es, pues, una gran revolución de la información, pero una revolución de la información" (LORENTE, 1997: p. 161); se trata de un matiz de no poca importancia. En la misma línea, el propio Castells, en la sociedad informacional (CASTELLS, 1997), habla también de "revolución de la tecnología de la información", al comprender que los cambios presuntamente revolucionarios que están teniendo lugar en el contexto de nuestra sociedad informacional, la innovación tecnológica constituye un factor explicativo clave en la evolución histórica de la humanidad, y de forma particular en la "sociedad capitalista" (JOYANES, 1997: p. 31).

Volviendo con los argumentos de Kranzberg, sólo se podría hablar de revolución informacional si se diera una revolución social en el momento, aunque los avances tecnológicos son de indudable interés, hay que reconocer, simplemente como constatación, que la información aún no se han generalizado lo suficiente como para poder hablar de revolución, con las implicaciones universales. Los avances tecnológicos y su impacto social todavía en proceso se pueden adoptar tres posturas que se resumen así: "es optimista", "es realista" y "sencillamente derrotista" (IGLESIAS, 1997). Aunque esta tipología planteada por Francisco Iglesias es bastante calificativa adjudicados a cada una de las posturas, lo cierto es que, partiendo de que todas cuentan con teóricos que las defienden rigurosa y efectiva, consideraré como la más adecuada la segunda de ellas, de modo que se obviarán las otras dos. Es posible discurrir de otros posicionamientos también realistas pero diferentes, así que a continuación se mencionan algunos para contextualizar este realismo esperanzador y sirven, también, para concluir definitivamente sobre si estamos o no en un período de revolución.

El primero sería el que defiende el propio Kranzberg, para quien mientras que la situación actual quizá puede ser evolucionaria, pero no revolucionaria, aparecen de la noche a la mañana, debe ser considerada como revolucionaria en lo que se refiere a los efectos que supone (p. 52). Esta tesis, de tintes integradores, elude una respuesta tajante y dogmática sobre la cuestión, y de ahí su acierto. Al considerar el carácter revolucionario de los cambios sociales actuales evidencia un punto importante: el futuro será el que nos permita ser suficientemente revolucionario y ello sólo será posible desde un distanciamiento que habrá de ser proporcionado por la observación de un mínimo de años.

Una segunda postura, también en concordancia con todo lo señalado hasta el momento, sería la de Castells. Para él la revolución tecnológica de la información, como antes mencioné. El paradigma de la tecnología de la información al que se refiere se refiere a actuar sobre la información y de ahí deviene la gran capacidad de penetración de los efectos provocados por estas tecnologías en la vida integral de toda actividad humana. todos los procesos de nuestra existencia individual y colectiva están directamente mol-

escenario hipotéticamente revolucionario. En concreto, en un cambio social -revolucionario pero aún no generalizado- que supone la construcción de la identidad -personal y comunitaria- como consecuencia de las mutaciones e innovaciones en las coordenadas de la realidad que ello supone para llegar a considerar las relaciones sociales y de construcción de identidad individual como probables. Una consecuencia esencial de estos cambios: la traslación del paradigma del consumo simbólico como dominante de la cultura publicitaria al mundo de las relaciones personales; así, en la nueva era digital el ciudadano presencia un similar "espectáculo" no en los medios de comunicación tradicional y a través de la publicidad sino en el monitor del ordenador y como link o enlace de la realidad.

Las nuevas relaciones sociales virtuales ofrecen características similares al espectáculo ideal de los mensajes publicitarios que suplantación de la propia realidad. Por ello, con todas las matizaciones necesarias, es posible trasladar al mundo cotidiano de la NTIC un peligro ya clásico en el mundo publicitario: "en una era de conflictos, ansiedades y desequilibrios, esa transferencia de la imagen hace posible que las personas prefieran el oasis de goce y gratificaciones de los anuncios a una realidad vacilante que se busca fuera del hogar sino dentro de la ventana electrónica del televisor: asomarse a la realidad ya no exige salir a la calle sino mirar la televisión" (LOMAS,1996: p. 22). El medio de comunicación de estas nuevas formas donde los individuos crean y recrean su realidad es una herramienta, como un espejo y como una fuga a un mundo a través del espejo de la pantalla" (TURKLE,1997: p. 33). En Internet; "Internet se ha convertido en un significativo laboratorio social para la experimentación con las construcciones y recreaciones posmoderna. En su realidad virtual nos autocreamos" (TURKLE,1997: pp. 228-229). ¿Es posible que en la sociedad futura la tecnología puedan sustituir a las sensaciones tradicionales, a las que en realidad ya no podemos dotar de mayor realidad que los ordenadores?

2. Riesgos y esperanzas de los nuevos modos de construcción de la identidad

Es evidente que los medios de comunicación no son reflejo de la realidad sino que la construyen. "Los medios -escritos o audiovisuales- inevitablemente, en cuanto elaboran sus mensajes a partir de una materia prima, pero también manipulan las conciencias construyendo la realidad misma aquello que es producto de una selección, un tratamiento y una publicitación" (SÁNCHEZ NORIEGA, 1997). La manipulación existirá en grados diversos; por eso, podemos hablar de los medios como ventanas (cuando ofrecen una visión de la realidad) (cuando ocultan de manera selectiva determinados aspectos de la realidad) o púlpitos (cuando difunden de manera interesada la realidad) (GUBERN,1997).

Pues bien, los medios de comunicación a los que dan lugar las NTIC también ofrecen una información selectiva y, en consecuencia, distorsionan la realidad. No obstante, frente a los medios tradicionales, se caracterizan porque de manera mucho más profunda y en mayor medida construyen la identidad individual (o identidades). Gracias a ellos, el sujeto crea y recrea sus diversos Yos, dibujando y desfigurando permanentemente su identidad en la virtualidad de la Red, no sólo lo que es sino también lo que podría ser (independientemente de lo que sea y de la expansión a sus más profundos deseos).

En el ordenador, el individuo se proyecta y se realiza como persona; a través de su pantalla o sobre ella libera sus deseos y bien entregando al Otro su personalidad, bien difuminándola. Así, cada vez que en la sociedad informacional un individuo crea o inserta en una comunidad virtual, a esa persona se le abren innumerables posibilidades; en las relaciones sociales que en este modo se define. En este contexto, se enmarca la discusión en torno a los peligros de la virtualidad. ¿Llegará lo virtual a sustituir la amistad o el sexo virtual a sus prácticas físicas o cara a cara? ¿Y qué decir de la soledad virtual? ¿Existirá la soledad virtual o lo virtual? Para adentrarse en este tema, es importante partir de tres premisas fundamentales.

La primera es que las afirmaciones vertidas sobre esta cuestión en este artículo constituyen, sin lugar a dudas, especulaciones sobre seguir las estructuras sociales y las comunicaciones interpersonales que las fundamentan. Si, como se ha afirmado, la revolución de la información todavía no ha tenido lugar, y si el mundo vive una etapa de transición, entonces cabe considerar estos nuevos modos de construcción de la realidad posibles, ni tan siquiera como los dominantes, en una sociedad en la que la generalización de las NTIC todavía no se ha producido. Los procesos revolucionarios concretos que contribuyen a cambios socioculturales específicos; el que analizo es uno de ellos, pero universalizado, pero en todos aquellos casos en los que ha tenido lugar constituye un acicate para preguntarnos por su viabilidad por los inconvenientes y las ventajas que entraña. Lo cierto es que los cambios son cada vez más frecuentes y día a día es evidente en las que Al Gore calificó como superautopistas de la información lugares de relación y expansión, donde establecer relaciones, inquietudes, desvelarse, en definitiva experimentar todo tipo de sensaciones a las que no tienen acceso en la vida diaria. En sus sueños y sus pesadillas, como expresión freudiana de ellos mismos. Habrá, pues, que pararse a estudiar este fenómeno.

En segundo lugar, hay que considerar estos nuevos modos como complementarios de los tradicionales. Por una parte, porque, aun cuando se generalicen, no deberían suplantarse a los modos tradicionales; las experiencias de comunicación construidas por ser excitantes, morbosas, enriquecedoras, pero nunca harán innecesario el contacto primario. La experiencia virtual tiene que ser sustitutivos de esta última.

En tercer lugar, conviene pensar sobre los componentes de realidad de la experiencia virtual. Los ordenadores introducen la realidad, fundamentalmente mediante las imágenes de síntesis. Empero, no todo queda ahí, puesto que se intenta integrar en las imágenes de trajes, cascos o cualquier otro accesorio, se pretende que tanto el cuerpo humano como las imágenes de síntesis coexistan. En este punto ¿se podría pensar que la persona que se introduce en ese mundo virtual es también un elemento virtual de dicho mundo? 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 virtual" (p. 28). Esta afirmación no es del todo falsa y se puede considerar como la muestra de que lo virtual es cada día más real. Puede estar basado en la simulación, el engaño, el simulacro, pero todo ello se caracteriza por estar integrado en el mundo real. Puede ser por ello considerada menos real; el propio término lo indica. Eso sí, es una forma de realidad que admite otras posibilidades.

Estamos tratando, entonces, sobre un fenómeno presente pero futuro en su generalización, complementario de los modos tradicionales de las experiencias, conocimientos y dinámicas totalmente reales. No obstante, preocupa el principal riesgo que plantea el simulacro" (BAUDRILLARD,1984) tiene ahora nuevas dimensiones; la apariencia se extiende ahora a todos los espacios de la simulación v. por qué no, en el engaño. Estas dinámicas tienen aspectos positivos pero también perjudiciales.

- KRANZBERG, Melvin (1985), "The information age: evolution or revolution", en GUILLE, Bruce R. (Ed.), *Information Technology and Society*, National Academy of Engineering, Washington D. C., pp. 35-54
- LOMAS, Carlos (1996), *El espectáculo del deseo. Usos y formas de la persuasión publicitaria*, Ediciones Octaedro, Barcelona
- LORENTE, Santiago (1997), "La Sociedad de la Información: su imagen, su proceso, sus logros y sus inconvenientes", *Revista Latina de Comunicación Social*, número 53, de enero de 1998, Ediciones ULL, Tenerife, pp. 155-177
- NEGROPONTE, Nicholas (1997), *El mundo digital*, Ediciones B, Barcelona
- SÁNCHEZ NORIEGA, José Luis (1997), *Crítica de la seducción mediática*, Tecnos, Madrid
- TURKLE, Sherry (1997), *La vida en la pantalla. La construcción de la identidad en la era de Internet*, Ediciones Paidós, Barcelona

FORMA DE CITAR ESTE TRABAJO DE LATINA EN BIBLIOGRAFÍAS:

Nombre del autor, 2003; título del texto, en Revista Latina de Comunicación Social, número 53, de enero de 1998 (Tenerife), en la siguiente dirección telemática (URL):

<http://www.ull.es/publicaciones/latina/20035312baladron.htm>
