

NUEVAS IDENTIDADES EN LA RED INTERENET. UNA VISIÓN ANTROPOLOGÍCA.

Imanol Illárraz. San Sebastián.

Internet constituye uno de los fenómenos más interesantes de este fin de siglo y uno de los de mayor y más rápido impacto de toda la Historia de la humanidad. No en vano, sus usuarios y usuarias casi han alcanzado los cien millones en apenas tres décadas de existencia.

Mucho se ha discutido sobre la técnica que lo sustenta, sus potencialidades como medio de comunicación y sus repercusiones económicas. Pero quizás no se ha profundizado tanto en su dimensión socializadora: como un contexto –virtual, pero efectivo– de interacción social del que han nacido nuevos grupos, sobre todo en Estados Unidos.

Esta comunicación pretende aproximarse a esas identidades emergentes y a la visión particularmente positiva de la tecnología que subyace en ellas. También analizará cómo el rechazo a esa ideología ha dado también origen a algunos grupos sociales. Abordará todo ello desde la doble perspectiva de la Antropología Filosófica y la Antropología Sociocultural, en un intento de comprender mejor un campo de estudio tan multidisciplinar como es el de Internet.

1. Comunidades on-line

Se parte, pues, de la idea de que es posible denominar “grupo social” a los diversos conjunto de personas que, pese a estar alejadas físicamente las unas de las otras, se relacionan con asiduidad a través de ordenadores conectados entre sí (en esto consiste, básicamente, Internet). Al lugar metafórico donde acontecen esas interacciones se ha venido en llamar “ciberespacio”.

Se observa, en primer lugar, que muchos/as usuarios/as de la Red comparten una cultura en el sentido propuesto por Clifford Geertz de «sistema ordenado de significados y símbolos en virtud de los cuales los individuos definen su mundo, expresan sus sentimientos y formulan sus juicios» (Geertz, 1995: 70). La existencia de una jerga y unas normas de “buena educación” propias (*netetiquette*), el hecho de definirse a sí mismos como *netcitizens* (“ciudadanos de la red”) y el ocultarse detrás de seudónimos son algunas de las manifestaciones de esa cultura.

Asimismo, cabría hablar de comunidades *on-line* a partir de los planteamientos de G. H. Mead. Para este autor, la sociedad se fundamenta en las interacciones entre los individuos y en las ideas e identidades –individuales y comunes– que tales interacciones generan. Como ha quedado manifiesto en las líneas anteriores, en Internet se producen relaciones lo suficientemente intensas como para que surjan nuevas ideas

y nuevas identidades.

La cultura que se ha desarrollado en el seno de la Red recibe el nombre de “cibercultura” o “cultura cibernética”. Como acertadamente señalan Alejandro López y Julio Estrella, se trata de una cultura de masas, porque exige que los equipos informáticos sean productos de consumo y porque persigue la comunicación individual traspasando la barrera de la multitud. A diferencia de otros movimientos de masas (como el rock, el hippy o el punk), todos los miembros de esta *tribu* utilizan herramientas de creación cultural y tienen capacidad de transmitir esos productos

Dentro de la cibercultura se distinguen varias subculturas, divididas a su vez en dos grandes grupos

Por un lado están los *ciberyuppies*. Carlos Fresneda los describe como la «versión reciclada del clásico ejecutivo años 80» (Fresneda, 1996); de ellos conservan la ambición empresarial a la que dan rienda suelta en sus negocios *on-line*.

Los principales *gurús* de este grupo son Nicholas Negroponte, Clay Shirky (*Voces en la red*) y Kevin Kelly (director de *Wired*, revista considerada como la Biblia de Internet).

En el otro extremo se sitúan los *ciberpunks*. Siguiendo a López y Estrella, conviene distinguir entre el *ciberpunk* como movimiento social y el *ciberpunk* como movimiento tecnológico.

El “ciberpunk social” nace a finales de los años 70 y principios de los 80 cuando Internet distaba mucho de ser un fenómeno de masas. Hace referencia a un grupo de escritores de ciencia-ficción norteamericanos, encabezado por William Gibson (*Neuromante*), que se propusieron renovar el género.

Actualmente, este “ciberpunk social” ha pasado del campo de la literatura de ciencia-ficción al de la música *rave* (*to rave* = delirar).

El “ciberpunk tecnológico”, por el contrario, se desarrolla en la virtualidad de la Red. Su rasgo característico es que retoma el sentido de lucha contra el sistema del punk ideológico-musical de los 70, su arma no es ya la fuerza física, sino la tecnología informática.

En este colectivo se englobarían los siguiente subgrupos:

–*Hackers* (*to hack* = cortar, acuchillar, destrozar): se dedican a desmontar todos los obstáculos que impidan el libre acceso a toda la información disponible en la Red. Su afición favorita consiste en retarse para ver quién consigue burlar los sistemas de seguridad informáticos.

–*Crackers* (*to crack* = romper, reventar): su objetivo es causar todo el daño que puedan borrando información o difundiendo virus informáticos.

–*Phreakers* (*to freak out* = “viajar” con drogas): utilizan dispositivos acoplados al teléfono (*boxes*) que les permiten engañar a las compañías telefónicas y llamar gratis.

–*Cyberpunks* (*to cypher* = cifrar, codificar, poner claves): preocupados por la intimidad en la Red, difunden sistemas de criptografía y crean regiones de seguridad donde puedan comunicarse sin temor a que sus mensajes sean interceptados.

-*Sniffers* (to sniff= olfatear): rastrean Internet en busca de números de tarjetas de crédito, usando unos programas especiales (rastreadores).

2. Ideología

Detrás de estos grupos nacidos al amparo de Internet se encuentra una ideología que concibe los ordenadores y la tecnología en general como liberadores del ser humano. El principal apóstol de esta escuela es Nicholas Negroponte, uno de los fundadores del *Media Lab* (Laboratorio de Medios) del M.I.T. (Instituto Tecnológico de Massachusetts), que está considerado uno de los mayores expertos mundiales en multimedia. Su obra *Being Digital* (El mundo digital) es calificada por muchos de manifiesto de una nueva era, la de la postinformación, en la que los bits sustituirían definitivamente a los bienes físicos en todos los ámbitos de la vida.

Ese futuro que nos aguarda traerá, en su opinión:

Una revalorización del yo: sería producto de un aumento de su capacidad de elección de acuerdo con el siguiente lema: frente a «cualquier cosa, en cualquier momento y en cualquier lugar [...] nada, nunca, en ninguna parte a menos que sea oportuno, importante, divertido, pertinente o capaz de enriquecer mi imaginación» (Negroponte, op. cit.: 207).

Una mayor independencia de la persona en relación al espacio, gracias al correo electrónico, que permitiría recibir información en todo momento y lugar:

De verdad que no envidio el derecho de la gente a distanciarse de su trabajo. Pero al otro lado del océano, a algunos de nosotros nos gusta estar conectados todo el tiempo (Negroponte, op. cit.: 228-9).

El camino pasaría por lograr una comunicación más natural entre las personas y los ordenadores y eso sólo se podría conseguir Humanizar la interfaz, haciendo que las computadoras puedan hablar, entender y pensar como las personas.

Internet tendría la misión de crear una «estructura social global, totalmente nueva» (Negroponte, op. cit.: 217) y constituiría el agente de cambio que conduciría al pleno desarrollo de la era digital. A Negroponte le fascina este fenómeno no sólo por su carácter de red global y omnipresente, sino también porque carece de autoridad central y ha evolucionado sin diseño previo. Pronostica que esta “red de redes” llegará a los mil millones de usuarios en el año 2000 y remarca su carácter cada vez más universal.

La generalización del uso de Internet supondría la aparición de una vida más armoniosa. La balanza de la realización intelectual se inclinará en favor de abarcar una variedad más amplia de sistemas de conocimiento, patrones de aprendizaje y comportamientos expresivos [...] (Negroponte, op. cit.: 261).

La línea divisoria entre las aficiones y las obligaciones será menos perceptible gracias a un denominador común: ser digital [...] las vidas de las personas de todas las edades tendrán una continuidad más armoniosa porque se acerca el día en que las herramientas de trabajo y las que nos proporcionan diversión serán la misma cosa (Negroponte, *ibid.*).

Negroponte es consciente de los aspectos negativos de la era de la postinforma-

ción. Sin embargo, se declara «optimista por naturaleza» y hace hincapié en los frutos que, en su opinión, ya estaría aportando la nueva etapa: supresión de las barreras comerciales, auge de los proyectos comunes gracias, al nuevo lenguaje común, tendencia a la unificación político-social y surgimiento de soluciones al problema de los nacionalismos.

A pesar de todos sus inconvenientes, el autor cree que no podemos evitar el advenimiento de la nueva era porque es «descentralizada, globalizadora, armonizadora y permisiva» (Negroponte, op. cit.: 270-271). Y concluye el libro mostrando su convencimiento de que todas las dificultades que plantea serán resueltas por las generaciones futuras.

3. *Movimientos contrarios*

Una de las voces que más fuerte se ha alzado contra estos planteamientos es la de Neil Postman. Este pedagogo y teórico de la comunicación estadounidense se plantea en su libro *Technopoly. The Surrender of Culture to Technology* (*Tecnópolis. La rendición de la cultura a la tecnología*) «describir cuándo, cómo y porqué se ha convertido la tecnología en un amigo particularmente peligroso» (Postman, 1992: 10), y mostrar lo inviable que resulta una cultura que redefine al hombre y a la sociedad en términos matemáticos.

Postman parte de la idea de que en la cultura occidental hay un conflicto entre la tecnología y el resto de elementos que la componen, debido al componente ideológico que toda tecnología lleva consigo:

[...] en cada herramienta hay inscrita una tendencia ideológica, una predisposición a construir el mundo de una manera y no de otra, a valorar una cosa más que otra, a desear un sentimiento o una habilidad o una actitud más que otros (Postman, op. cit.: 26).

A continuación, clasifica las culturas según sus herramientas y coloca a los Estados Unidos, dentro del estadio tecnológico más avanzado, al que llama Tecnópolis o tecnocracia totalitaria. Lo característico de esta etapa es que la tecnología pasa a ocupar el lugar central dentro de la cultura.

Pese a que los EE.UU. son, en su opinión, el único país que ha alcanzado esta fase de desarrollo, sus raíces se hundirían en la vieja Europa, concretamente en el pensamiento de Francis Bacon (1561-1626), a quien considera el primero en vincular progreso tecnológico y progreso moral.

La ideología que se esconde detrás de Tecnópolis considera a la ciencia y la técnica como motores del progreso, y al acopio de información como la panacea universal. Información que Postman ve precisamente como el origen de todos los males:

La información se ha convertido en una forma de basura, no sólo incapaz de responder a las preguntas humanas más fundamentales, sino apenas útil para proporcionar una orientación coherente para la solución de incluso los problemas triviales [...]

se ha cortado el vínculo entre la información y las necesidades humanas (Postman, op. cit.: 96).

Dentro de este esquema el ordenador juega el papel de auténtica metáfora de nuestro tiempo, porque redefine a los propios humanos como procesadores de información y a la naturaleza, como información que ha de ser procesada. Al definir el ordenador como máquina inteligente, Tecnópolis nos invita a desviar la responsabilidad de nuestras acciones hacia él y renunciar así a su control.

El cientifismo constituye, según Postman, uno de los pilares de Tecnópolis. Su manifestación principal sería el intento de aplicar los métodos de las ciencias naturales al comportamiento humano. Pero sus verdaderos objetivos irían mucho más lejos: y el fin último del cientifismo sería sustituir a las creencias tradicionales, algo que Postman juzga totalmente descabellado.

La solución que Postman propone frente al creciente dominio de la técnica consiste en mantener «una distancia epistemológica y psíquica respecto a cualquier técnica, para que siempre parezca de alguna manera extraña, nunca inevitable, nunca natural» (Postman, 1992: 237) y convertirse en un “fiel combatiente de la resistencia”. Y eso sólo se podría conseguir mediante una educación de corte clásico que fomente la crítica.

El rechazo a la tecnología se ha plasmado en EE.UU. en un movimiento social concreto, el de los *neoluddites*. No obstante, dado que aquélla se ha convertido en uno de los pilares de la cultura estadounidense, este movimiento puede considerarse como parte de una corriente más amplia de crítica al modo de vida norteamericano.

Los neoluditas llevan hasta el extremo tecnofóbico los planteamientos de Postman de que la tecnología supone una grave amenaza y, por tanto, la rechazan de plano.

Nacieron en la década de los 90 como oposición a Internet, los ordenadores, la TV y todo lo que, en su opinión, tenga relación con máquinas omnipresentes y mundos virtuales. Frente a eso, abogan por el retorno a una vida sencilla y a la naturaleza, el cultivo de las relaciones interpersonales y costumbre olvidadas como la escritura a mano.

El principal teórico de este movimiento es Kirkpatrick Sale, cuyo libro *Rebeldes contra el futuro* se considera todo un manifiesto antitecnológico. El escritor y filósofo Henry David Thoreau (*Walden o mi vida entre bosques y lagunas*) es también muy apreciado.

Los neoluditas son una muestra de un movimiento social más vasto que apuesta por un estilo de vida más sencillo. Los seguidores de esta tendencia se llaman *downshif- ters* o *Voluntarily Simple* (“Voluntariamente Simples”).

Esta corriente nació en Seattle hace unos años en torno a las ideas que Duane Elgin expuso en *Voluntary Simplicity* (1970). En síntesis, los *downshif- ters* propugnan liberarse de la obsesión del trabajo, despegarse del dinero y los bienes materiales y llevar una vida más simple y apacible. Su filosofía coincide con la de H. D. Thoreau y los estoicos (particularmente Epícteto), autores muy leídos entre los *V.S.*

Muchos norteamericanos se están sumando al cambio, renunciando a ganar más dinero a cambio de tener más tiempo libre y limitando su nivel de gasto. El creci-

miento de esta corriente es rápido: se prevé que el 15% de los jóvenes profesionales sigan este camino antes del 2000.

Esta tendencia social, que C. Fresneda define como «la respuesta pendular y ascética al movimiento “yuppie” de los años 70» (Fresneda, 1996) ha sido aceptada sin problemas en el N.O. de los EE.UU., pero en el resto del país se culpa a los V.S. de estar destruyendo *el sueño americano*.

4. Conclusión

Como se ha visto a lo largo de esta exposición, los vínculos sociales que genera Internet nos remiten al debate clásico entre fines y medio. A priori pocos defenderían el carácter liberador de la tecnología informática, pero lo cierto es que cada vez dependemos más de las máquinas. Por otro lado, eliminar de raíz la tecnología de nuestra sociedad se antoja más una utopía neohippy que una meta alcanzable y deseable.

Lo mejor, como tantas veces, es releer a Platón y convertirnos en expertos/as en cibernética, no en esa de ceros y unos, sino en la *kybernetiqué* o el arte de pilotar las naves.

Bibliografía

Fresneda, Carlos, «La revolución “antiyuppie” invade EE.UU.», *El Mundo*, 9-XII-95, p. 44

-, «“Ciberyuppies” contra “neoluditas” ¿Quién ganará la batalla?», *El Mundo*, 6-V-96, p. 57

Geertz, Clifford: *The Interpretation of Cultures*, Basic Books, Nueva York, 1973 (traducción española de Alberto L. Bixio, *La interpretación de las culturas*, Gedisa, Barcelona, 1995, p. 70)

López, Alejandro y Julio Estrella, *Cibercultura. Realidad virtual & redes*, Anaya Multimedia, Madrid, 1995, pp. 9-18 y 19-30

Mead, George Herbert, *Mind, Self and Society from the Standpoint of a Social Behaviorist*, University of Chicago Press, Chicago, 1962 (traducción española de : *Espíritu, persona y sociedad*, Barcelona, Paidós, 1982).

Negroponte, Nicholas, *Being Digital*, Knopf, Nueva York, 1995 (traducción española de Marisa Abdala, *El mundo digital*, Barcelona, Ediciones B)

Postman, Neil, *Technopoly. The Surrender of Culture to Technology*, Knopf, Nueva York, 1992, (traducción española de Vicente Campos González, *Tecnópolis. La rendición de la cultura a la tecnología*, Círculo de Lectores, Barcelona, 1994)

Verdú, Vicente, *El planeta americano*, Anagrama, Barcelona, 1996, pp. 145-163