

## **CONSTRUCCIÓN DE LAS IDENTIDADES EN LA ERA DE LA INFORMACIÓN. EL VALOR DE LAS EMOCIONES**

**Antonio Bernal Guerrero**  
*Universidad de Sevilla*

Nuevas formas de integración social del sujeto y nuevas modalidades de construcción de su identidad aparecen con el cambio tecnológico de la sociedad informacional. Parece claro que estos nuevos mecanismos de realización de los individuos no se han extendido universalmente, puesto que nos encontramos en una fase de cambios socioculturales profundos que aún no han producido todos los efectos posibles en todo el orbe. No obstante, es evidente que la revolución tecnológica de nuestro tiempo está generando cambios específicos por sí mismos revolucionarios situados en marcos concretos, con una alta capacidad de transferencia a conjuntos sociales más amplios, con tendencia de radio creciente. Mientras aguardamos esperanzados una revolución de la información que aumente nuestro potencial de humanidad, podemos afirmar que la revolución de la tecnología de la información es un hecho incontestable (Castells, 1996, 1997, 1998). En realidad, la tecnología es un factor capital del cambio sociocultural; más aún: el cambio tecnológico, como ha expresado Joyanes (1997), es un elemento crucial para la comprensión de la evolución histórica de la humanidad, particularmente patente en nuestro pasado reciente.

Toda revolución tecnológica conlleva una revolución social. Al actuar sobre la información, siendo ésta parte fundamental de la actividad humana, las tecnologías inciden directamente en los múltiples procesos que constituyen nuestras vidas. Pero las transformaciones sociales y culturales son más lentas que los cambios meramente tecnológicos. No hay una sincronía perfecta entre estos cambios, por eso hay quien insiste en que aún no se ha producido una verdadera revolución de la información, que alcanzaría de lleno a la sociedad (Kranzberg, 1985). Con todo, la información está presente en las relaciones sociales, de modo que una revolución tecnológica de esa materia prima que es

la información terminará cambiando el paisaje de nuestra existencia individual y colectiva. Asistimos a un cambio profundo de nuestra civilización, a una decisiva mutación de nuestras condiciones socioculturales actuales, aunque ahora mismo este proceso de cambio sea desigual y heterogéneo desde una perspectiva global.

Como consecuencia del cambio tecnológico, las coordenadas de espacio y de tiempo se han alterado, modificando asimismo las relaciones humanas y los procesos identitarios que en su seno tienen lugar. La pantalla del ordenador se nos aparece como una nueva vía, tan excitante como inquietante, para los procesos en los que se juega la construcción o reconstrucción de la identidad personal. “Nuestra necesidad de una filosofía práctica del autoconocimiento nunca ha sido tan grande como en la lucha para hacer significativas nuestras vidas en la pantalla” (Turkle, 1997, 338).

## **1. Tecnología, cultura y cambio.**

Las nuevas tecnologías que constituyen el denominado ciberespacio están cambiando profundamente nuestras formas de trabajar, de relacionarnos, de vivir. La propia evolución de los ordenadores puede servirnos de hilo conductor para comprender el tránsito de una cultura moderna a una cultura posmoderna, de una cultura de producción a una cultura de consumo, de una cultura de cálculo a una cultura de simulación.

Frente a la tradicional cultura informática, entendida como cultura de cálculo, progresivamente, la consideración de la interfaz como un mundo en sí mismo se ha ido imponiendo, adquiriendo un creciente protagonismo la cultura informática como *cultura de simulación*. El interés que despierta el ordenador gira en torno a la navegación, la interacción y la simulación. Los usuarios de ordenadores hoy emplean productos que les permiten manipular sus escritorios simulados, realizar diseños gráficos, dibujar y decorar simuladamente... En múltiples dominios ha ido emergiendo esta cultura de la simulación, que está incidiendo en la comprensión de nosotros mismos.

Se ha pasado de una estética tecnológica moderna a una estética posmoderna: “nos estamos trasladando de una cultura modernista del cálculo a una cultura posmoderna de la simulación” (Turkle, 1997, 29). En los últimos años, tanto en el lenguaje popular como en el informático, ha ido ganando terreno claramente la cultura de la simulación frente a la cultura del cálculo, cambiando el significado mismo de lo que llamamos “transparencia”. Si hace un par de décadas se entendía por transparencia el poder ver cómo funciona el ordenador interiormente, esto es, conocer completamente su estructura y procesos subyacentes, actualmente, en cambio, la transparencia hace referencia a la facilidad con la que el usuario puede hacer funcionar al ordenador.

Nuestro mundo es muy complejo, acaso excesivamente complejo para nuestra mente, demasiado complejo para elaborar un constructo mental sobre él desde los principios primarios. Tal vez los ordenadores, a través de la simulación, nos muestren otro camino para su comprensión. Una ingente cantidad de fenómenos complejos dificultan enormemente la comprensión del comportamiento del mundo real desde los primeros principios. Sin embargo, la potencialidad de la simulación informática nos sugiere la comprensión de los fenómenos complejos prescindiendo de sus principios primarios, apropiándonos de ellos mediante la simulación, a través del juego. “No hay una cadena causal simple. Construimos nuestras tecnologías, y nuestras tecnologías nos construyen a nosotros en nuestros tiempos. Nuestros tiempos nos hacen, nosotros hacemos nuestras máquinas, nuestras máquinas hacen nuestros tiempos” (Turkle, 1997, 60-61).

Las tecnologías de la vida cotidiana cambian nuestra forma de ver el mundo. Los ordenadores también cambian nuestra manera de ver el mundo y con ellos podemos construir cosas de un modo distinto. Con los ordenadores podemos simular la naturaleza o bien crear nuevas naturalezas sin mayor limitación que nuestra propia imaginación, nuestra capacidad de abstracción. El ordenador permite la manipulación, la combinación de elementos, la recombinación. Los signos tomados de la realidad sustituyen a lo real, pero ahora con una novedad: la línea entre las cosas y sus representaciones se ha quebrado,

puesto que es posible la representación en ausencia de la cosa real. Ahora es posible, merced a las potencialidades de las nuevas tecnologías, la copia de cosas que no tienen originales. Es el simulacro al que se refirió Jean Baudrillard (1984).

Si la apropiación cultural se produce a través de la manipulación de objetos específicos, como parece mostrar la historia de las ideas, puede pensarse que el poder de seducción de tales objetos es decisivo para dicha apropiación. Los ordenadores son objetos culturalmente muy poderosos porque seducen a la gente. Seducen las máquinas, seducen sus ideas. Cuando adquirimos un ordenador no compramos sólo un artefacto útil, un valioso instrumento, sino que desde que lo empezamos a utilizar iniciamos una interacción cotidiana con esa máquina que nos proporciona un nuevo modo de pensar y nos abre expectativas sobre nuestras relaciones con ella. Cuando tenemos la posibilidad de navegar por el ciberespacio podemos acceder a más información y a otras personas, pero también nos podemos ver envueltos en juegos de simulación en los que desempeñamos roles diferentes, donde el yo se torna múltiple, fragmentado, poniéndose de manifiesto a través de los objetos más persuasivos de la nueva cultura informática la crisis de la identidad del sujeto actual.

El viejo concepto de “bricolaje” (Lévi-Strauss, 1975) –empleado por el eminente antropólogo para referirse al estilo de ciencia asociativa de lo concreto practicada por muchas sociedades no occidentales, en contraste con la metodología analítica tradicional de la ciencia occidental– triunfa actualmente como estilo de aprendizaje en las sociedades de la información: no se aprende a través de largos discursos, sino por mezcla de instantáneas que nuestro cerebro va atrapando al vuelo sobre los múltiples y variados escenarios de la existencia. Por eso, nuestra situación no es definitiva, no estamos *situados*, sino permanentemente *situándonos*, buscando y tratando de hallar el paisaje más completo, el plano que nos permita provisionalmente la mejor comprensión posible de la realidad. “Para un sujeto educado en la modernidad, la decodificación del mensaje sigue una línea vertical, pero para el sujeto posmoderno la decodificación se realiza en un plano, dilucidando sin

confusión, integradamente, en el abigarramiento sonoro o gráfico que tanto desconcierta al adulto en las discotecas, los conciertos de rock, los nuevos centros comerciales o los videojuegos” (Verdú, 2005, 28). Así, elegimos o rechazamos, construimos nuestras identidades.

## **2. La comunicación en el espacio virtual. Sentimientos en la red.**

En las grandes urbes postmodernas, como afirma Peter Sloterdijk (1997), la insularidad se convierte en la definición precisa de los individuos. Cada vez más personas viven solas, en situaciones de aislamiento diverso. Las nuevas tecnologías posibilitan abrirse al mundo sin salir de casa, sin traspasar los muros entre los que se despliegan las soledades del hombre de hoy. Muchos usuarios de Internet tratan de hallar contactos humanos capaces de suplir el riesgo del encuentro presencial. La Red es terreno abonado para esas relaciones dosificadas y superficiales. Las nuevas generaciones, más allá de conductas abiertamente patológicas como consecuencia de sus experiencias ciberespaciales, han hecho de la vida artificial una nueva frontera, cuya labilidad ha ido aumentando paralelamente al número de internautas y de posibilidades de experimentación virtual de la identidad.

Existe una relación directa entre las tecnologías de la comunicación y las formas de intercambios que afectan a la vida privada y a la cotidianidad. Los modelos de intimidad se han transformado al hilo de la relevancia adquirida por las tecnologías de la comunicación (Giddens, 1992). En la Red, toda relación afectiva se inicia como comunicación tecleada. La cibercultura, con sus acontecimientos, sus hechos, sus relatos, forma parte de nuestra cultura, es un producto de nuestro patrimonio cultural; pero, a su vez, esa cultura ciberespacial, como bucle transformador, remodela la cultura originaria. Los nuevos espacios psicosociales generados en el ciberespacio suscitan la reconceptualización de las comunidades, de la sexualidad humana, del amor y sus simbolismos.

En los espacios virtuales, como en los materiales, buscamos satisfacción, porciones de felicidad que colmen nuestra sed de dicha. En Internet se

muestran los sentimientos, fingidos o reales, como en la vida misma. Uno de los ámbitos más representativos de la vida en el ciberespacio es el constituido por las relaciones amorosas. Enamorados de fantasmas, las experiencias electrónicas, más o menos románticas, constituyen para no pocos un lugar paradisíaco, al menos durante un tiempo aparentemente eficaz, donde la afectividad parece fluir de un modo nunca experimentado. ¿Pero acaso estos amantes fantasmagóricos sólo se dan en Internet? Durante la Guerra de Vietnam, las mujeres escribían cartas a los soldados a través del servicio “Operación Dear Abby” y se enamoraban pese a no haberlos visto nunca. Aquellos combatientes pensaban obsesivamente en las mujeres desconocidas y en sus cartas, fantaseando sobre lo que harían al regresar a su país (Gwinnell, 1999). En un caso el encuentro está mediado por la computadora, en el otro está mediado por tinta y papel; en ambos, el amor se inicia lejos del encuentro material.

Los procesos convencionales de enamoramiento precisan cierto tiempo, pero en la Red todo se acelera, se intensifica, condensando la experiencia emocional, al margen de todos los factores que acompañan cualquier proceso similar en la vida real. Hay menos amigos que medien nuestra consideración, hay menos trabas familiares, existen menos juicios sociales, las referencias – verdaderas o falsas– sobre la identidad del otro internauta son las que él mismo proporciona. No cabe duda de que la mendacidad se abre camino en las relaciones electrónicas a la velocidad que transita la propia información. No son pocas las personas que viven dramas personales tras haber sufrido terribles engaños o decepciones con sus aventuras ciberespaciales. Parte de este sufrimiento puede deberse a la aceleración misma de los fenómenos de relación a través de la Red, a la ausencia de la serenidad mínima para poder adoptar decisiones más consecuentes. Por otra parte, puesto que es fácil mantener el anonimato en la navegación electrónica, ese distanciamiento de la relación cara a cara facilita el juego perverso, ocultados detrás de una pantalla. En realidad, a través de estos espacios mediados por las tecnologías de la comunicación actuales, existen riesgos similares a los que ya había en la vida real; lo que sucede es que las posibilidades de establecer contactos se han

multiplicado indefinidamente<sup>1</sup>. El antropólogo Mayans i Planells (2002), después de estudiar las relaciones que se establecen en Internet, concluye que a la Red acuden personas sinceras y personas falsas; mientras que las primeras encuentran en la Red un lugar de desinhibición y de libertad expresiva, las segundas utilizan Internet no como una pausa psicosocial más o menos liberadora de las tensiones que la vida real proporciona, sino como espacio para un desarrollo perverso de las relaciones interpersonales.

Lo que está sucediendo es que la comunicación humana cambia, se dan nuevos modos de encuentro entre las personas. Cada vez se producen más encuentros en el ciberespacio, Internet es el mayor espacio de encuentro mundial (Etchevers, 2005). Los encuentros se han ido trasladando de la plaza o de la calle a los grandes centros de ocio, y de estos a los chats, a los MUDs, a la realidad virtual. En la sociedad globalizada, la lógica del capitalismo tardío parece imponer sus modos de relación. Especialmente, en la vida urbana, más representativa del nuevo lugar que ocupa la mujer en la sociedad (Del Brutto, 1999), los encuentros se han ido convirtiendo en actividades de fin de semana, en algo programado y programable; los encuentros han perdido su carácter de casualidad para pasar a formar parte de lo planificable. En suma, conforme se ha ido perdiendo la posibilidad de alternar casualmente con otros, las posibilidades de establecer relaciones de intimidad se han reducido. Así, pues, ante las dificultades diversas que plantea el encuentro social, el individuo se repliega y se sumerge en las posibilidades que la tecnología comunicacional le ofrece. Posiblemente se trate de un refugio vital frente a la saturación que produce la densa agenda de la vida actual. Lo cierto es que el encuentro se

---

<sup>1</sup> La resistencia al amor *on-line* –nos referimos básicamente a las relaciones iniciadas de este modo– se hallan relacionadas con la desvalorización y el descuerdo de lo nuevo. En muchos casos, los internautas niegan sus amores *on-line* por miedo al rechazo de los demás, familiares o allegados, como si iniciar una relación amorosa mediante Internet fuese algo poco serio y mal visto. Todo parece indicar que, pese a que se haya podido comprobar la profundidad y relevancia que pueden llegar a alcanzar las relaciones mediadas por las computadoras, que a las relaciones *on-line* se les otorga menor valor que a las *off-line*. En realidad, aquí se encuentra una categorización social implícita acerca de cómo deben iniciarse las relaciones amorosas: los ámbitos tradicionales, lógicamente todos ellos materiales, son los adecuados para iniciar y establecer los intercambios amorosos. Parece que sólo el encuentro material contara. Es como si se pensara que la vida emocional no existe verdaderamente en la Red. Nada más lejos de la realidad. En Internet, las emociones se experimentan y se manifiestan, como no podía ser de otro modo, puesto que forman parte de nosotros mismos. Lo que no se da en la Red es la carnalidad, la corporalidad de la vida humana no se manifiesta en el ciberespacio, el encuentro es virtual. Se trata de encuentros sin cuerpo presente.

descorporeiza, la mirada ya no es parte esencial del mismo, la textualidad ocupa el primer plano del intercambio mediado por el ordenador. El juego de seducción varía con la ausencia de carnalidad, de presencia física; ahora seduce el texto, la palabra tecleada, la frase escrita, un modo de decir o de ocultar. Mediante las palabras, las relaciones *on-line* dejan huellas en los internautas, se generan vivencias, reales, semejantes a las que se observan en la cotidianeidad, aunque descorporeizadas, porque las emociones, falseadas o veraces, atraviesan la conversación digital.

### **3. Identidades en el ciberespacio.**

En el ciberespacio se configuran nuevas vidas, oportunidades únicas para desplegar segundas existencias, posibilidades para desvelar tantas personalidades como se deseen o se puedan imaginar. Nuevas comunidades virtuales multiformes donde esto sea posible son hoy una realidad. La denominada “generación MySpace” es un claro exponente: cualquier joven, con la mera posibilidad de conectarse a la Red, puede crearse un mundo propio fuera de la realidad convencional, alejado de sus normas, reglas y rutinas, un espacio propio y propicio para desarrollar una vida alternativa. La conocida aseveración de Nicholas Negroponte (1997) acerca de que en un futuro tal vez vivamos dentro de nuestros ordenadores, hoy parece más próxima y realizable.

*Second Life* es un mundo digital *on-line* que emula la vida, aunque en él podemos además tener un cuerpo siempre joven, volar y teletransportarnos. Como “avatares” –denominación técnica de los personajes que podemos crear en la realidad virtual que es *Second Life*– adoptamos personalidades distintas y distintivas en la Red. Allí, tridimensionalmente, podemos pasear por calles, desiertos, oficinas, edificios, discotecas y parques, podemos hablar con otros avatares cara a cara, mantener relaciones amorosas o ir de compras (*Second Life* representa también una economía con moneda propia, el *dólar linden*, controlada por la compañía propietaria de *Second Life*, Linden Lab de San Francisco). Los ocho millones de habitantes de *Second Life*, con una población activa igualmente millonaria, auguran un espectacular crecimiento en muy poco tiempo. Se calcula que en 2011 el ochenta por ciento de los internautas tendrá



otra vida en el mundo virtual, o sea, avatares que tratarán de hacer posible el sueño de una vida deseada. Es como si conforme la existencia humana se hace más tecnológica, la tecnología se hiciese más humana. Second Life plantea, aunque todavía se trate de un universo experimental, el futuro tridimensional y posiblemente más humano de Internet.

La navegación virtual progresivamente será más “real”, multiplicándose sus efectos a través de la percepción multisensorial, no sólo visual o acústica. Con el extraordinario desarrollo de la inteligencia artificial, no resulta sorprendente el creciente interés por la creación de todo tipo de objetos animados artificialmente, con dimensión emocional incluida, tratándose de conseguir progresivamente mayor complicidad con nosotros, los seres humanos (Picard, 1998). La noción de inmersión en la realidad virtual será más completa, la fusión entre la realidad virtual y la realidad extensa será tan fácil como seguramente accesible a cualquiera en cualquier parte. Pero la realidad virtual nos sitúa ante un posible abismo: la pérdida de autenticidad y la trágica inmersión en una suerte de *multifrenia*, alimentada por las múltiples identidades que podemos adoptar en el mundo digital. Una especie de esquizofrenia inicialmente controlada, e incluso hasta cierto punto benéfica para la mente, en la medida en que libera nuestras fuerzas reprimidas y nos permite desarrollar nuestra imaginación, puede desembocar en una patología incontrolable para el sujeto. En efecto, cuando la vida real nos castiga con dureza, cuando tenemos problemas serios de relación con los demás o con el mundo, cuando, en una palabra, nuestras aspiraciones están muy alejadas de nuestra forma de vida cotidiana, surge la fácil tentación de procurar satisfacer nuestros deseos en la realidad virtual, incrementándose así la dificultad, o imposibilidad, de darles cumplimiento real (Zizek, 2006). Verdaderamente, la realidad virtual más que la causa de nuevas posibles patologías mentales no es sino un nuevo espacio para su curso. Achacar a la realidad virtual el mal del hombre contemporáneo parece un despropósito, más anclado en un rechazo compulsivo al cambio que generado a la luz de la razón.

Dentro de las comunidades virtuales, los sujetos aprenden a ser múltiples y fluidos. Las ciberidentidades, las identidades virtuales, evocan el pensamiento

sobre el yo, ayudan a cuestionar todo aquello que se da por sentado en el mundo real. La identidad virtual puede conducir al interior del yo. Los personajes virtuales son objetos con los que podemos pensar. En el fondo, la cuestión radical que se nos plantea es cómo conciliar la multiplicidad con la coherencia (Bernal, 2005). O sea, ¿es posible tener un sentido del yo sin ser un yo único? La visión unitaria del yo pertenecía a una cultura tradicional con símbolos, instituciones y relaciones estables. Ese viejo concepto unitario se ha disuelto con la cultura tradicional. La insistencia dogmática en la unidad o la proclamación reiterada de los viejos sistemas de creencias, no evitan precisamente el peligro de la conformidad. Aceptar la idea de un yo completamente fragmentado también resulta igualmente peligroso, puesto que la multiplicidad no es viable si significa intercambiarse personalidades que no pueden comunicar, ni es aceptable si significa estar confundido hasta la parálisis. Un yo saludable, en contextos posmodernos, es múltiple pero integrado, con sentido propio sin ser un yo único. Se trata de un yo proteico, pero fundado en la coherencia y en una perspectiva moral. La esencia de este yo flexible no es unitaria, ni sus partes son entidades estables, sino que se comunican entre sí permanentemente. Revisando y renovando su célebre teoría de la conciencia de múltiples versiones, Daniel Dennett ha afirmado recientemente: “nuestra capacidad de revivir o reavivar los eventos con contenido es la característica más importante de la conciencia” (2006, 196). La presencia de dichas versiones de la conciencia suscita un respeto por las muchas versiones distintas que impone cierta distancia respecto de ellas. Ninguna versión puede considerarse la “verdadera”, sólo cabe el respeto hacia todos los personajes que nos pueblan. Cuando pensamos seriamente en nuestra diversidad interna, vislumbramos dramáticamente sus limitaciones y alcanzamos a comprender que no conocemos ni podemos llegar a conocer las cosas completamente, ni el mundo que nos rodea ni a nosotros mismos. Por otra parte, la historia de la psicopatología está ineludiblemente vinculada a la historia de la cultura que la rodea. Cuando la identidad se definía como unitaria y sólida, era relativamente sencillo reconocer y censurar la desviación de la norma. Un sentido más fluido del yo permite una mayor capacidad para el reconocimiento de la diversidad y cambia la visión del síntoma psiquiátrico.

Aunque apenas hayan subido el primer peldaño de su evolución, los mundos sintéticos constituyen algo más que una curiosidad, han reconvertido el entretenimiento humano; pero, sobre todo, los mundos virtuales constituyen una incursión en nuevos entornos sociales, económicos, culturales y educativos. Estudios de la conducta humana, de la organización social, económicos o relativos a las ciencias informáticas, son algunas de las aplicaciones científicas posibles de los mundos virtuales que crecen en Internet. La heterogeneidad de los mundos virtuales plantea asimismo una diversidad de aplicaciones. Second Life, por ejemplo, resulta particularmente interesante para realizar experimentos formales en psicología social o en el marco de las ciencias cognitivas, en la medida en que el investigador puede construir una instalación comparable a un laboratorio del mundo real y reclutar sujetos para la investigación. Se trata de un campo de pruebas relativamente barato y duradero. El inmenso mundo virtual constituido por el videojuego de rol “World of Warcraft” presenta más posibilidades para análisis estadísticos que pretendan explorar sistemas económicos y redes sociales (como la cooperación entre personas), ya que de un modo natural da lugar a un inmenso banco de datos distintos y estandarizados sobre ese tipo de interacciones (así, pueden analizarse factores relacionados con el ascenso social de los individuos y con las dinámicas de los grupos sociales) (Bainbridge, 2007). Los nuevos laboratorios virtuales hacen posible experimentos que nunca antes fueron posibles, como puede ser el ensayo con programas de gobierno alternativos o movimientos sociales. Tal vez, incluso, estos mundos puedan contribuir a la unificación de las ciencias sociales, dado que las relaciones cognitivas y emocionales entre los usuarios y sus avatares originan un campo de exploración interdisciplinar, transdisciplinar. Los mundos virtuales crean contextos nuevos en los que las nuevas generaciones se van socializando en grupos con normas, aprendiendo destrezas intelectuales y expresando su singularidad. ¿Jóvenes preparados para rehacer el mundo real a imagen del virtual? La aventura educacional que se nos presenta, con todas las cautelas, es apasionante.

En cualquier caso, la virtualidad no tiene por qué ser una prisión: “Puede ser la balsa, la escalera, el lugar de transición, la moratoria, que se descartan

después de alcanzar una mayor libertad. No tenemos que rechazar la vida en la pantalla, pero tampoco la tenemos que tratar como una vida alternativa. La podemos utilizar como un espacio para el crecimiento. Al haber escrito nuestros personajes electrónicos en la existencia, estamos en una posición para ser más conscientes de lo que proyectamos en la vida de cada día. Como el antropólogo que retorna a casa desde una cultura foránea, en la virtualidad el viajero puede retornar al mundo real mejor equipado para comprender sus artificios” (Turkle, 1997, 331).

#### **4. Perspectivas sobre la construcción de identidades.**

Las comunidades virtuales ofrecen un marco totalmente nuevo en el que pensar sobre la identidad humana en la era de Internet. Son lugares de aprendizaje acerca del significado vivido de una cultura de la simulación, que acepta los valores posmodernos de opacidad, experimentación ociosa y navegación como privilegiadas formas de conocimiento. Aprender los modos en que lo real y lo virtual se permeabilizan, conservando cada uno su potencial de enriquecimiento y expansión al otro, dependerá de nosotros.

El mundo virtual está definido como un complejo sistema de relaciones, en el que las coordenadas espacio-temporales también se modifican. El ciber mundo ha llegado y, con él, la globalización, la homogeneidad mundial, en el ámbito de la informática, de la información, de la economía; es la “sociedad red” a la que se ha referido Castells. En esta nueva era, todas las interacciones son “locales”, a pesar de las enormes distancias geográficas que puedan mediar entre ellas. El mundo, nuestro ancho y largo mundo, se reduce a un mundo a escala de pantalla. En este ciber mundo hay que añadir a los problemas propios de la unicidad natural, los inherentes de la artificial.

En un mundo globalizado, la visión de “espacio” cambia sensiblemente, casi coincide con la personalidad, con los sitios, los lugares sobre los que el sujeto ha construido su sentimentalidad (Coupland, 1999). Los sujetos postmodernos habitan espacios propicios para el cosmopolitismo, porque la “residencia prima sobre el origen; la ciudadanía y la participación, sobre la etnicidad y el arraigo”

(Bilbeny, 2007, 137). La cultura digital ha contribuido a dicha “desaparición del espacio”, en el marco de la territorialidad desarraigada de los internautas. Pero, al mismo tiempo, dicha cultura, a través de las nuevas tecnologías y formas de comunicación, amplía incesantemente el espacio por recorrer hasta parecernos “excesivo”, como ha señalado sobre el espacio en la posmodernidad un reconocido antropólogo (Augé, 2001). Internet es un espacio sin magnitudes, con valor por sí mismo; en el ciber mundo, el espacio como sistema de magnitudes deja paso a una nueva concepción del espacio como perspectiva, como potencial sistema jerárquico de valores. Se abre así, en los nuevos contextos posmodernos, un nuevo horizonte para la comprensión de las identidades, caracterizado por el predominio de lo personal frente a lo meramente cultural (Bernal, 2006).

Volver a la modernidad inconclusa, cerrada supuestamente en falso por la posmodernidad, ni es la solución ni creemos que, en todo caso, fuera posible. Quizás la necesaria heterogeneización global, el mundo habitado por grupos singulares y cooperantes, constructores de una inteligencia colectiva social y crítica, sea posible gracias a las redes, esa “ecosofía”, ecología del espíritu, que ha defendido Guattari (1996). En efecto, las perturbaciones ecológicas del medio ambiente –a las que hemos ido siendo progresivamente más sensibles– son únicamente la parte visible de un mal más profundo, relacionado con las formas de vivir y de ser en sociedad sobre nuestro planeta. Así, aplicando una perspectiva sistémica y compleja, la ecología medioambiental habría de pensarse formando parte inseparable de una totalidad junto a la ecología social y la ecología mental. No se trata de una unificación arbitraria, proclamando una ideología nueva que sustituya a la anterior, sino de promover prácticas innovadoras que, cruzándose entre sí, dentro de los nuevos contextos técnico-científicos y de las nuevas coordenadas geopolíticas, sean capaces de recomponer las identidades.

## **Bibliografía**

AUGÉ, M. (2001) *Los no lugares*. Barcelona, Gedisa.

- BAINBRIDGE, W. (2007) The scientific research potential of virtual worlds, *Science*, 317, 472-476.
- BAUDRILLARD, J. (1996) *El crimen perfecto*. Barcelona, Anagrama.
- BERNAL GUERRERO, A. (2005) Reconceptualización de la identidad personal y educación para la autodeterminación posible, *Teoría de la Educación. Revista Interuniversitaria*, 17, 97-128.
- BERNAL GUERRERO, A. (2006) Ethnic and cultural diversity and social integration of the immigrants. School management of the identity from the principle of cultural reciprocity, *International Journal of Diversity in Organisations, Communities and Nations*, 6 (1), 7-14.
- BILBENY, N. (2007) *La identidad cosmopolita. Los límites del patriotismo en la era global*. Barcelona, Kairós.
- CASTELLS, M. (1996) *The rise of the network society*. Oxford, Blackwell.
- CASTELLS, M. (1997) *The power of identity*. Oxford, Blackwell.
- CASTELLS, M. (1998) *End of millennium*. Oxford, Blackwell.
- COUPLAND, D. (1999) *Polaroids*. Barcelona, Ediciones B.
- DEL BRUTTO, B. (1999) situaciones amorosas. ¿Relaciones reales o virtuales?, *Kairos*, 3 (4), 2º Semestre. <http://brava.fices.unsl.edu.ar/kairos/kairos4-indice-dossier.htm>.
- DENNETT, D.C. (2006) *Dulces Sueños. Obstáculos Filosóficos para una Ciencia de la Conciencia*. Buenos Aires, Katz.
- ETCHEVERS, N. (2005) ¿Dónde están las emociones en el ciberespacio? Análisis de la situación actual, *Revista TEXTOS de la CiberSociedad*, 5. <http://www.cibersociedad.net>
- GIDDENS, A. (1992) *La transformación de la intimidad. Sexualidad, amor y erotismo en las sociedades modernas*. Madrid, Cátedra.
- GUATTARI, F. (1996) *Las tres ecologías*. Valencia, Pre-Textos.
- GWINNELL, E. (1999) *El @mor en Internet*. Barcelona, Paidós.
- JOYANES, L. (1997) *Cibersociedad. Los retos sociales ante un nuevo mundo digital*. Madrid, McGraw-Hill/Interamericana de España.
- KRANZBERG, M. (1985) The information age: evolution or revolution, en GUILLE, B.R. (ed.) *Information Technologies and Social Transformation*. Washington D.C., National Academy of Engineering, 35-54.
- LÉVI-STRAUSS, C. (1975): *El pensamiento salvaje*. México, F.C.E.
- MAYANS I PLANELLS, J. (2002) *Género Chat. O cómo la etnografía puso un pie en el espacio*. Barcelona, Gedisa.
- NEGROPONTE, N. (1997) *El mundo digital*. Barcelona, Ediciones B.
- PICARD, R. (1998) *Los ordenadores emocionales*. Barcelona, Ariel.
- SLOTERDIJK, P. (1997) *Extrañamiento del mundo*. Valencia, Pre-Textos.
- TURKLE, S. (1997) *La vida en la pantalla. La construcción de la identidad en la era de Internet*. Barcelona, Paidós.
- VERDÚ, V. (2005) *Yo y tú, objetos de lujo..* Barcelona, Mondadori.
- ZIZEK, S. (2006) *Lacrimae rerum. Ensayos sobre cine moderno y ciberespacio*. Barcelona, Debate.