

## **CIBERCULTURA. NUEVAS FORMAS DEL NOMADISMO**

CRISTINA MARTA AMBROSINI

(Universidad de Buenos Aires - Asociación Argentina de Investigaciones Éticas)

### **RESUMEN**

La movilidad es una de las exigencias de este nuevo arte del navegar en la era informática lo que reinstala nuevas formas del nomadismo. La metáfora de la navegación expone la resistencia del hombre contemporáneo a confinarse en la seguridad de la vida sedentaria. El oxímoron del viaje inmóvil vuelve a evidenciar el arcaísmo de la aventura, movimiento universal desde una silla inmóvil. En este artículo revisaremos algunas posiciones acerca de la existencia o no de una "cibercultura" lo que permitiría revisar las particularidades de estas novedosas formas del nomadismo capaces de modificar radicalmente nuestro *ethos*, es decir, nuestra morada existencial.

**PALABRAS CLAVES:** Nomadismo, Cibercultura, Navegación, Narcisismo

### **ABSTRACT**

Mobility, a demand of the new art of net surfing in the age of cybernetics, restores new forms of nomadism. The metaphor of surfing expresses the reluctance of the contemporary man to be confined in the safety of a sedentary life. The oxymoron of the motionless trip re-establishes the archaism of adventure, a universal movement from a still chair. This paper reviews some perspectives regarding the existence or non existence of a "cyberculture". This would allow us to review the peculiarities of these new forms of nomadism, which can alter radically our *ethos*, that is, our existential dwelling.

**KEYWORDS:** Nomadism - Cyberculture - Netsurfing - Narcissism.

*"Cuando no es el hambre, es el aburrimiento o la desesperanza lo que nos mata"*

Michel Maffesoli,

*El nomadismo. Vagabundeos iniciáticos*

### **Nomadismo y sedentarismo**

Nomadismo y sedentarismo son ubicados como dos polos extremos de un conflicto latente en la cultura. En el fondo conflictivo del hombre se ubica una oposición fundamental: la tendencia permanente hacia lo que falta junto a la tendencia a proteger lo ya conquistado; lo prospectivo (la adquisición del

futuro) y lo retrospectivo (la conservación del pasado).<sup>1</sup> De allí que el nomadismo es lo antitético al Estado, puesto que sólo sedentarizando, territorializando, es posible dominar.<sup>2</sup> Pero el impulso de la vida errante resurge contra el confinamiento domiciliario propio de la modernidad. El encierro establecido por la modernidad, presenta signos de debilitamiento. Propiciadas por las nuevas tecnologías, aparecen experiencias que revelan el retorno del deseo de estar “en otra parte”, deseo que no siempre llega a ser conciente.<sup>3</sup> “Jugarreta de lo imaginario” ya que el desarrollo tecnológico, que debería servir para controlar mejor, ahora sirve para cruzar fronteras.

El esquema de la fuga posee raíces arcaicas y surge en momentos específicos. El recuerdo de una juventud virginal, de un amor puro, de un ideal incontaminado, le confiere nuevo vigor a la cultura. El nomadismo, hoy en día, es el recuerdo nostálgico de alguna aventura fundadora. Instalados en las postrimerías de la sociedad industrial, renacen algunos mitos iniciáticos que alivian la pesadez de lo instituido.

En los años, '90 la revolución tecnológica, en el campo de las comunicaciones, se ha basado en la instalación de novedosas “autopistas” donde podría transitar la inteligencia humana. Internet crea una nueva red comunicacional que puede transformar la vida económica y política de nuestras sociedades. En este nuevo universo, las reglas del juego y los requisitos para lograr la supervivencia están cambiando. Como en todo proceso de cambio, son tiempos de grandes oportunidades y peligros. Los poderosos nuevos medios de comunicación alteran la forma de socializarse y de tomar contacto con los otros. Más allá de la identificación de una

---

<sup>1</sup> Ver MALIANDI, Ricardo, *El puente y la muralla*, en *Cultura y conflicto*, Buenos Aires, Biblos, 1984, Maliandi cita la obra del filósofo árabe Abengaldún (1332-1406) quien elaboró la primera filosofía de la historia, según Ortega y Gasset, sobre la experiencia directa de las luchas entre nómades y sedentarios asentados en los oasis del norte de África. Allí, nomadismo y sedentarismo son vistos como actitudes humanas conflictivas, que se excluyen pero, a la vez, son complementarios. Ambos impulsos simbolizan lo prospectivo y lo retrospectivo, respectivamente. El enfrentamiento entre estas dos tendencias constituye el inevitable conflicto intrínseco de la cultura, afirma Maliandi.

<sup>2</sup> El mundo antiguo conoció una intensa circulación en el Mediterráneo. Platón (*Leyes*, XII, 952) advierte sobre la naturaleza peligrosa del viajero, del extranjero que debe ser recibido con hospitalidad pero en las afueras de la ciudad ya que es portador de novedades que pueden corromper la ciudad. La peligrosidad del bárbaro radica en el carácter “movedizo” del ave migratoria. En la Edad Media, el “goliardo” es la figura del intelectual errante, disconforme, encarnado en la figura anómica de François Villon. Ver MAFFESOLI, Michel, *El nomadismo. Vagabundeos iniciáticos*, México, Fondo de Cultura Económica, 2004.

<sup>3</sup> “La vida errante, desde este punto de vista, es la expresión de una relación diferente con los otros y con el mundo, menos ofensiva, más suave, algo lúdica y, claro, trágica, pues se apoya en la intuición de lo efímero de las cosas, de los seres y de sus relaciones” MAFFESOLI, M., *El nomadismo...*, op. cit., p. 28.

cibercultura, podemos reconocer que Internet y la cultura que en ella se va creando, constituye un espacio nuevo con respecto a las culturas dominantes en la modernidad, seguramente un espacio-puente hacia lo desconocido. Como lo desconocido debe ser asimilado, por analogía, a lo conocido, el ciberespacio es nombrado a partir de una serie de metáforas. Así, en los primeros años de expansión de Internet, a los inexpertos cibernautas les gustaba usar la metáfora del "navegar", subrayando claramente los rasgos de aventura y de misterio que el ciberespacio podía deparar.

La movilidad es una de las exigencias de este nuevo arte del navegar en la era informática lo que reinstala nuevas formas del nomadismo. Sedentarismo del cuerpo y nomadismo del alma que restituye, en parte, el mito platónico de La Caverna. En el libro VII de *República*, Platón muestra a unos prisioneros encerrados, atados y condenados a mirar constantemente las imágenes que desfilan en la pared de la caverna, tomando como realidad las sombras que se proyectan. Para algunos, las imágenes de la pantalla, con sus luces y sombras, vuelven ahora interactivo al prisionero que ya puede liberar su mente del cuerpo para incursionar en otras realidades cuando la máquina intermedia en la en la creación de una realidad que no es mera sombra sino creación y transformación de una realidad virtual.<sup>4</sup>

En este artículo revisaremos algunas posiciones acerca de la existencia o no de una "cibercultura" lo que permitiría revisar las particularidades de estas novedosas formas del nomadismo capaces de modificar radicalmente nuestro *ethos*, es decir, nuestra morada existencial.

### **Cibercultura, ¿sí o no?**

En los últimos años nadie discute la influencia transformadora del ciberespacio sobre nuestras vidas pero sí se discute si esos cambios nos permiten establecer la existencia de una cibercultura, es decir, de una cultura dominada por las transformaciones del *ethos*<sup>5</sup> ocurridas a partir del uso del ciberespacio.

Entre los propagadores de la idea de una cibercultura encontramos a Pierre Lévy quien afirma que la virtualización afecta no sólo a la información

---

<sup>4</sup> "La interactividad de la red no evita una actitud pasiva, receptiva, casi hipnótica, del usuario. Y la realidad virtual es lo más parecido al universo platónico que pueda imaginarse." CEBRIÁN, Juan Luis, *La Red, Cómo cambiarán nuestras vidas los nuevos medios de comunicación*, Madrid, Taurus, 1998, p. 75.

<sup>5</sup> El término *ethos* puede ser traducido del griego como "carácter", "costumbres", "hábitos" de allí la importancia de su estudio en relación a la Ética, disciplina que, justamente, toma de allí su nombre. En su significación más antigua, la palabra "*ethos*" alude a la "casa", "morada", refiere al lugar donde fuimos socializados, connota la dimensión social de la existencia humana. En ambos sentidos, "*ethos*" designa lo propio, lo endógeno, aquello de donde salen las motivaciones para nuestros actos. Ver MALIANDI, Ricardo, *Ética, conceptos y problemas*, Buenos Aires, Biblos, 1991, p.14

y a la comunicación, sino también a los cuerpos, la economía, la sensibilidad, la inteligencia e incluso aspectos colectivos como las comunidades, la empresa, la democracia, etc. Lévy se pregunta si esta extensión debe asumirse con una visión apocalíptica y catastrófica o debe ser enfrentada de una manera positiva. El autor apuesta a esta última posibilidad afirmando que la virtualización es simplemente la continuación expresa de la hominización. Lévy<sup>6</sup> considera que el ciberespacio no es un espacio real, es un espacio metafórico, un espacio de comunicación abierto por la interconexión mundial de los usuarios de computadoras. Así, la cibercultura es el conjunto de técnicas, de maneras de hacer, de maneras de ser, de valores, de representaciones que están relacionados con el ciberespacio. La hipótesis principal de Lévy es que, lejos de ser una subcultura de la Red, la cibercultura expresa una mutación importante de la esencia de la cultura. ¿Por qué? Porque manifiesta una nueva forma del Universal. La universalidad que se construye con la cibercultura es diferente de las formas culturales universales que la han precedido. Lévy define la cibercultura como la tercera era de la comunicación, en la que se habría configurado un lenguaje todavía más universal que el alfabeto: el lenguaje digital, una era que habría seguido a las de la oralidad y la escritura.

Según Lévy,<sup>7</sup> la evolución cultural podría describirse como la sucesión de tres fases:

*La de las sociedades pequeñas y cerradas*, de cultura oral, que vivían una totalidad sin universalidad

*La de las sociedades "civilizadas", imperiales*, que utilizaban la escritura e hicieron surgir una universalidad totalizadora

*La de la cibercultura*, que corresponde a la mundialización concreta de las sociedades e inventa una universalidad sin totalidad. No hay un sentido único, no hay un sentido global, no hay una totalización posible de lo que pasa en el ciberespacio y de lo que pasa en la cibercultura. Se

---

<sup>6</sup> El texto de *Ciberespai i cibercultura* corresponde a una conferencia pronunciada el 5 de marzo de 1998 en el Auditorio del Palau de la Generalitat en Barcelona, conferencia organizada por la Universitat Oberta de Catalunya. Tomado de: [http://www.uoc.edu/web/cat/articles/digitum\\_ciberespai\\_cat.html](http://www.uoc.edu/web/cat/articles/digitum_ciberespai_cat.html). Otros artículos, *La cibercultura, el segundo diluvio?*, Proa, Edicions de la Universitat Oberta de Catalunya, Barcelona 1998 donde dice que el primer diluvio fue el agua, el segundo, información, pero ambos ahogan. Un océano, que a manera de nuevo diluvio universal de datos e informaciones, genera una comunicación interactiva de *todos contra todos* para dar lugar al surgimiento de una definitiva inteligencia colectiva.

<sup>7</sup> Una manera de comprender en qué consiste la nueva situación epistemológica de la llamada revolución electrónica, la ofrece LÉVY Pierre en su artículo *Sobre la cibercultura*, publicado por la Revista de Occidente en junio de 1998. Sus más importantes publicaciones son: *L'Intelligence Collective: Pour une Anthropologie du Cyberspace* (Paris: Éditions La Découverte, 1994) *La Machine Universe* (1992), *Les Technologies de l'Intelligence* (1990).

trata de una universalidad por contacto, por interconexión donde los que se conectan son elementos heterogéneos.

Lo común de estos tres tipos de cultura es la idea de universalidad. Mientras en el primero era posible el sentido, éste (la totalidad del conocimiento), era apenas local, restringido a la tradición, cerrado. En las sociedades modernas, debido al descubrimiento de la escritura, se hace posible una práctica de la universalidad entendida como la fijación del sentido (clausura semántica, según Lévy). Así es como las obras se valoran en la medida en que sus mensajes pueden circular por todas partes, independientemente de su proceso de producción: la obra escrita se hace autoexplicativa y la condición de universalidad, así entendida, se extiende a otras dimensiones de la cultura, en la medida en que su base se hace "textual".

En la tercera fase, el concepto de totalidad es relativizado. Sin embargo, la idea de universalidad no desaparece, sino que se comprende de otra manera: ya no depende del cierre del sentido (de la clausura semántica), de la posibilidad de completar un trayecto, sino de la posibilidad de la interconexión generalizada. Este modo de relacionar ya no es totalizador. Lo universal propio de la cibercultura, sería pues el deseo, la necesidad del conjunto y comunión de los seres humanos. La universalidad ya no consiste en un sentido único, en una clausura semántica, sino en la posibilidad de participar de lo que Lévy llama la inteligencia conectiva.

Para Lévy la universalidad de la cibercultura es una universalidad sin totalidad, una universalidad que ya no es imperial. Esta posición no implica afirmar que la cibercultura es neutra ni que no tenga consecuencias. Por el contrario, Lévy cree que este proceso de interconexión tendrá en el futuro unas repercusiones inmensas en la vida económica, política y cultural ya que trata de un espacio de metamorfosis constante.

En el campo de la Antropología, encontramos a Ricard Faura i Homedes<sup>8</sup> quien cuestiona la posibilidad de aceptar que la llamada "cibercultura" pueda identificarse como "una cultura". Para ello, comparará la que podríamos denominar "cultura tradicional"<sup>9</sup> con la nueva cultura del

---

<sup>8</sup> FAURA I HOMEDES, Ricard, Cibercultura, ¿realidad o invención? En [http://www.naya.org.ar/congreso2000/ponencias/Ricard\\_Faura.htm](http://www.naya.org.ar/congreso2000/ponencias/Ricard_Faura.htm)

<sup>9</sup> 1) *La Cultura se transmite de generación en generación*. Es fundamental en esta primera característica delimitar el concepto de generación tal y como lo podemos considerar dentro del ciberespacio. 2) *La Cultura es simbólica*. El antropólogo Leslie White, definió a la Cultura como "*un continuum extrasomático (no genético, no corporal) y temporal de cosas y hechos dependientes de la simbolización*". Podemos considerar como símbolos más utilizados en Internet a los Iconos. Su iconografía es uno de los factores más determinantes dentro del Ciberespacio. Esta iconografía ayuda a unificar a la llamada Cibercultura de manera muy similar a lo que sucede internacionalmente con las señales de tráfico. 3) La Cultura es compartida. La Cultura se transmite a través de los grupos a los que se pertenece que son los encargados del proceso de *enculturación*.

ciberespacio o cibercultura, intentando con ello comprobar si es correcto o no equipararlas. Parecería que el uso del ciberespacio impuso suficientes características como para poder afirmar que estamos delante de un proceso de creación de una nueva cultura. Para este autor, esto no llega a cumplirse en la cibercultura, si entendemos como nueva cultura una de características únicas y claramente diferenciadas de cualquier otra ya existente, ya que al analizar los valores centrales de esta supuesta nueva cultura, nos encontramos que es la réplica de la *Ideología Californiana*. Esta ideología nacida en los Estados Unidos de América, reproduce muchas de las propias características de la cultura norteamericana. El ejemplo más claro de ello lo tenemos en la revista *Wired*, revista editada en San Francisco. Son sus principales ideólogos Marshall McLuhan y el "gurú" del ciberespacio Nicholas Negroponte. Esta ideología aparece al producirse una alianza espontánea de escritores, hackers, capitalistas y artistas de la Costa Oeste de los Estados Unidos y ha conseguido definir una ortodoxia heterogénea para la naciente era de la información. Esta nueva fe ha emergido de una extraña fusión entre la bohemia Cultural de San Francisco y la industria de tecnología de punta de Silicon Valley. Promovida en revistas, libros, programas de televisión, sitios *web*, grupos de discusión de *Usenet* y conferencias de la Red, para este autor, la ideología californiana combina, de forma promiscua, el espíritu despreocupado de los hippies y el ardor empresarial de los yuppies. Esta amalgama de realidades opuestas ha sido posible gracias a una profunda fe en el potencial emancipatorio de las nuevas tecnologías de la información. En esta cultura ubica los siguientes puntos claves:

**Individualismo.** Esta es una característica muy asumida por todos los círculos afines al ciberespacio, aunque últimamente se han levantado algunas voces contradiciendo esta mayoritaria opinión. No deja de ser contradictorio que un proceso que de alguna manera ha logrado revolucionar al mundo de las comunicaciones, sea considerado como paradigma del individualismo y la incomunicación.

**El valor de la Iniciativa.** "Todo es posible si uno se lo propone". Aquí estaríamos hablando de la reedición del llamado Sueño Americano. El valor de la iniciativa está directamente relacionado con la posibilidad de *un enriquecimiento económico rápido*, "todos tenemos la posibilidad de hacernos ricos". Valor por otro lado estrechamente vinculado con el del individualismo.

**Igualdad de Oportunidades.** Este "socialismo tecnológico" se da solamente sobre el papel ya que los condicionantes económicos previos son determinantes en el ciberespacio.

---

El sentimiento de pertenecer a un grupo está claramente marcado dentro del ámbito propio del Ciberespacio. Los cibernautas se sienten ligados e identificados a los demás miembros de esta comunidad y mucho más cuando hablamos de comunidades o grupos de interés o discusión formados dentro del mismo ciberespacio.

**Liberalismo Político.** Este punto lo vemos reflejado en la práctica por la solicitud de no intervención de las instituciones públicas y así impedir que estas marquen las pautas de funcionamiento dentro del ciberespacio. Se rechaza cualquier tipo de traba que la ley pueda poner. Se propugna la no-existencia de fronteras ni límites jurisdiccionales. Se detecta también una clara tendencia a la uniformización idiomática teniendo como lengua "franca" al inglés. Se rompe claramente con la premisa de la igualdad ya que las demás lenguas parten con grandes desventajas.

**Un alto índice de "religiosidad",** entendiendo esta religiosidad como una fe hacia la ciencia y la tecnología. A través de ella podremos obtener o acceder a todo, son la "puerta" hacia un futuro mejor.

Para este autor, debemos de rechazar el concepto de cibercultura si detrás de él se escudan criterios y postulados unidireccionales y excluyentes. Quizá a partir de ahora tendríamos que empezar a hablar de ciberculturas en plural.

Para Olivier Malnuit<sup>10</sup> el problema con el futuro es que siempre parece suceder en Estados Unidos. Para este autor, podemos ubicar una vasta superchería proliberal llamada cibercultura. Desde fines de los años '80, el término, que designa la gran doctrina visionaria de la gente que pulula por Internet, cumple la misma función que Hollywood en los años '50: promover la bendita voz del mercado. Porque en el fondo, ¿qué es la cibercultura?. En realidad –digan lo que digan sus fans–, la cibercultura es una especie de religión difusa basada en la confianza absoluta en las ventajas liberadoras de la tecnología, el rechazo de toda forma de Estado o de intervención política y la veneración sagrada de las libertades individuales (expresión, empresa, religión), afirma Malnuit. La cibercultura se identificaría, para sus cultores, en un universo de progreso y supercomunicación, fuera del alcance de los Estados (incluso del de Estados Unidos).

Una de las críticas más duras al liberalismo tecnófilo proviene, justamente, del riñon del poder norteamericano. Philip Bobbitt, en su libro *The Shields of Achilles* ("Los escudos de Aquiles")<sup>11</sup> donde scribe: "Nuestra relación con la tecnología está matando a la democracia". Anuncia el reemplazo de la nación-estado por el mercado-estado. "La velocidad de las comunicaciones lo deslegitima todo: los gobiernos ya no pueden darse el lujo de reflexionar antes de actuar, y la era de lo instantáneo nos empuja hacia

---

<sup>10</sup> Olivier Malnuit es un periodista francés de la revista Technikart, escribe sobre Internet y la cibercultura.. Extraído de Página 12, ¿La cibercultura es de derecha? 19 de septiembre de 2004.

<sup>11</sup> Philip Bobbitt ha sido Director de Inteligencia del National Security Council y asesor frecuente de la Casa Blanca. BOBBITT, Philip, *The Shield of Achilles: War, Peace, and the Course of History*, Knopf, 2002. Otras obras: *Constitutional Interpretation* (1991), *Democracy and Deterrence* (1987), *U.S. Nuclear Strategy* (with Freedman and Treverton) (1989), *Constitutional Fate* (1982), *Tragic Choices* (with Calabresi) (1978) Ver <http://www.utexas.edu/law/faculty/pbobbitt/index.html>

las formas más carnales de la democracia directa".<sup>12</sup> Sostiene Bobbitt que el siglo XX no fue un siglo de varias guerras, sino de una única "larga guerra" (*epochal war*) con distintos episodios, en la cual se confrontaron los tres grandes modelos que se disputaron el mundo: el fascismo, el comunismo y el capitalismo democrático. En esta guerra, Estados Unidos queda entonces como la potencia hegemónica mundial, cuya victoria se habría debido esencialmente a la mayor eficacia económica y tecnológica, que tuvo sus dos pivotes centrales en el armamento nuclear y la informática. En los últimos años, se pasa entonces de un estado-nación que busca garantizar el *bienestar* de las personas, a un estado-mercado que no pretende garantizar este bienestar, sino que busca maximizar y garantizar la *oportunidad* que tengan las personas de lograr su bienestar cualquiera sea la acepción individual de la palabra bienestar, puesto que ya no sería rol del Estado tener una verdad oficial respecto a lo que se entiende como bienestar.

¿Qué cultura resiste el embate de internet? nos preguntamos ahora. Podemos aceptar que la navegación por el ciberespacio expresa un nuevo deseo de libertad, un nuevo modo del nomadismo que, paradójicamente, es posible a partir de la sedentarización del cuerpo.

### La metáfora del mar y el viaje inmóvil

El mar ha sido, desde siempre, un puente, el lugar del viaje, de conexión, de comunicación, de diálogo.<sup>13</sup> De allí que no resulte extraña la metáfora de la navegación ya que el uso de internet ha producido la formación de un océano tecnológico por el cual hoy navegan millones de personas. El ciberespacio expresa el enriquecimiento cultural que siempre está ligado a la movilidad, a la circulación, aun cuando esta movilidad es mental. La metáfora de la navegación expone la resistencia del hombre contemporáneo a confinarse en la seguridad de la vida sedentaria. El oxímoron del viaje inmóvil vuelve a evidenciar el arcaísmo de la aventura, movimiento universal desde una silla inmóvil. El concepto de movimiento -navegación- está implícito en las comunicaciones mediadas por internet. La paradoja de las nuevas tecnologías consiste en que éstas *inmovilizan* al sujeto en lugar de *permitirle moverse*. En el ciberespacio se produce una estandarización del viaje, donde el pasajero permanece inmóvil, esperando ser trasladado. No es internet el único caso de viaje inmóvil. La lectura, las

---

<sup>12</sup> Extraído de WAISSBLUTH, Mario *Un elefante llamado progresismo* en [www.chile21.cl/medios/PDF/Coleccion/col38](http://www.chile21.cl/medios/PDF/Coleccion/col38)

<sup>13</sup> Son varios los nombres del mar. Para los griegos, el más común era "thálassa", mare nostrum, mediterráneo, son nombres propios. "Pélagos" representa la vasta extensión de alta mar. El mar por excelencia es el archi-pélagos, el lugar de puente, diálogo entre las distintas islas que lo habitan, todas nutridas por el mar y todas arriesgadas en el mar. Ver CACCIARI, Máximo, *El Archipiélago*, Buenos Aires, EUDEBA, 1999.



drogas, la contemplación de un hecho estético, son formas de viajar con la mente pero, a diferencia de otros casos, en internet el viaje es compartido, es interactivo ya que el navegante se encuentra con otros con los que se comunica. En todo caso, el viajante desplaza su cuerpo para presenciar imágenes que le han sido suministradas previamente por la imaginería tecnológica actual.

El ciberespacio aparece como una zona intermedia entre la realidad y la imaginación, un espacio de juego, de fronteras movilizadas, un espacio de ilusión que lleva implícito, a la vez, la posibilidad de desilusión.<sup>14</sup> Por un lado, lo virtual se refiere a aquello que tiene una existencia aparente pero, por otro lado, insta una realidad que logra surtir efectos sobre el mundo para transformarlo. En más de un sentido, el ciberespacio puede ser visto como una tercera zona, mediadora entre lo objetivo y lo subjetivo, un *Spielraum*, un espacio de juego.<sup>15</sup> Tanto mágico como siniestro, el mundo virtual del ciberespacio propicia la aparición de un nuevo tipo humano que Jeremy Rifkin caracteriza como alguien más interesado en tener experiencias excitantes y entretenidas que en acumular bienes, capaz de cambiar rápidamente de personalidad para adecuarse a cualquier nueva realidad –real o simulada–, que ya no reacciona como sus padres y abuelos, los burgueses de la era industrial.<sup>16</sup> Para este autor, en esta nueva era, la gente adquiere su identidad en forma de pequeños segmentos comerciales. Lejos queda la dureza de una era dedicada a la explotación y transformación de los recursos físicos. Esta nueva cultura es más suave, más ligera, aliada del talento y los sentimientos. La conciencia racional se torna sospechosa, mientras que los deseos eróticos, ilusiones y sueños del inconsciente salen a la luz y se convierten en realidad o, mejor dicho, en hiperrealidad. Se muestra y ensalza la cara oculta de la fantasía. Es un mundo vuelto del revés.<sup>17</sup>

---

<sup>14</sup> El término "ilusión" deriva del latín *illusio-onis* de *in* y *ludere* (jugar). La ilusión supone el estado especial de entrar en un juego.

<sup>15</sup> Ver CATZ DE KATZ, Hilda, *Entre la realidad y la fantasía,...lo virtual*, Correo de APA Año IV, N 10, octubre 2000, pp.4-5 Winnicott caracteriza al juego como una tercera zona que se ensancha en la vida creadora y cultural del hombre. El juego no es una cuestión de realidad psíquica interior ni de realidad exterior sino de una tercera zona de experiencia cultural que vincula no sólo el espacio sino también el tiempo al dar sentido al transcurso del pasado, el presente y el futuro, "Cuando hay fe y confiabilidad existe un espacio potencial, que puede convertirse en una zona infinita de separación, que el bebé, el niño, el adolescente, el adulto, pueden llenar de juego en forma creadora. Con el tiempo, ese juego se convierte en el disfrute de la herencia cultural." WINNICOTT, D. W., *Realidad y juego*, Buenos Aires, Gedisa, 1988, p. 144.

<sup>16</sup> RIFKIN, Jeremy, *La era del acceso. La revolución de la nueva economía*, Barcelona, Paidós, 2000, p. 247.

<sup>17</sup> RIFKIN, Jeremy, op. cit., p. 257.

Los cambios fundamentales de la sociedad digital vienen determinados por la velocidad a que se producen: velocidad en la transmisión de información, en la transformación y perfeccionamiento de los sistemas, tanto de *hardware* como de *software*, en el creciente número de usuarios, lo que dificulta la capacidad de orientación o control del fenómeno cuando deja atrás incluso a los sistemas jurídicos. La vida se descentra, a la misma velocidad en que los individuos se conectan al cada día mayor número de redes. El término “generación de la red” o “generación.com” alude a las personas que habrán llegado a la mayoría de edad en la era digital. Esta generación adquiere destrezas en el uso de la red con la misma naturalidad con que un niño de los años '50 aprendió a manejar el televisor con mayor facilidad que sus padres. Para estas nuevas generaciones podría no haber mucha diferencia entre la diversión y el trabajo, entre aprendizaje y juego, entre tiempo ocioso y tiempo remunerado. Infopistas, infovías o ciberespacio son distintas maneras de nombrar la *web* (*World Wide Web*).<sup>18</sup>

La intromisión de la computadora, más allá de los ámbitos de trabajo, coloniza el tiempo libre de la gente, en todas las edades, pasando a ser parte de una novedosa forma de socialización, desconocida hasta ahora. En las horas de ocio, las personas consumen horas chateando animadamente con amigos que pueden estar en la otra punta del planeta y con los que intercambian tanto información como sistemas de creencias o usos lingüísticos. Las notas características de un sujeto centrado en una identidad fuerte se relativizan frente a las posibilidades de una comunicación no representativa, donde la descentralización es una nota común con el otro. La idea del “ciberespacio” rompe con las categorías tradicionales al imponer la sensación de un “lugar virtual”, que se define más por la interacción que por la propiedad o la extensión. En Internet desaparece el cuerpo ya que la red no transporta átomos sino bytes, entonces, ¿cuál es el cuerpo que se presenta en la navegación por internet fuera del cuerpo de la escritura o de las imágenes que nos muestra la pantalla? En este nuevo ámbito el sujeto se torna una continuación de la máquina y su virtualidad hasta el punto de propiciar la ausencia del nombre o el cambio del nombre o el uso de apodosos ya que se puede “jugar” a asumir otra personalidad, otra edad, otro sexo. Hasta ahora, la comunicación estuvo ligada al uso de soportes “duros” (personas físicas, libros, cintas, discos) donde tenía sentido la distinción entre original y copia, entre realidad e imagen de la realidad. En cambio, en

---

<sup>18</sup> Otra metáfora ampliamente publicitada, sobre todo por la administración estadounidense, fue la de la autopista informática. Al Gore, (hijo de un próspero constructor de carreteras) propuso esta denominación para proponer la construcción de una infraestructura nacional y mundial de la información con canales de fibra óptica que tengan un ancho de banda mucho más grande. La metáfora de una supercarretera, relaciona lo nuevo, difícilmente comprendido como espacio cibernético, con algo cotidiano como el sistema de carreteras, conservando las otras metáforas correspondientes, que se refieren al tráfico abundante, a la velocidad de circulación, a los embotellamientos... etc. Otra metáfora es La Red (*The Net*) que da nombre a internet.

el espacio virtual, estas distinciones, impregnadas de valoraciones lógicas, sentimentales y jurídicas, tenderían a disolverse por completo hasta el punto de instalarse en la infovía una especie de no-lugar de pública disponibilidad de recursos. Una gran parte del tiempo empleado en internet se utiliza en una especie de "charla" planetaria donde el hecho de estar comunicado es más importante que el contenido de lo que se dice y, en este sentido, la interactividad propia del medio, rehabilita la existencia del diálogo.<sup>19</sup>

La correspondencia *on-line* pasa a ser un nuevo género literario que, normalmente, crea la ilusión de una relación profunda cuando las piezas faltantes de esta comunicación "sin cuerpo" se completan con imaginación y fantasía.<sup>20</sup> Superada la necesidad de la presencia física, el chat pasa a ser un curioso lugar para encuentros eróticos: no contagia virus biológicos, no exige salir a la calle ni exponer el cuerpo. Dentro de cada uno de estos servidores se encuentran una infinidad de salas o canales de conversación. El usuario puede decidir entre entrar en uno de los ya existentes y charlar con los allí reunidos o *crear* uno nuevo (una sala, un espacio, un mundo, a un *click* de distancia), en el que, como creador del canal, disfruta de algunos privilegios, como operador del canal o *chanop*. Finalmente, un tercer nivel de interacción permite establecer conversaciones privadas entre dos usuarios, en los que ningún otro puede entrar. Todos estos niveles pueden mantenerse simultáneamente, de manera que un usuario puede estar participando de una conversación en un canal masificado, en otra más, dentro de un canal que él mismo ha creado y al que ha invitado a un número reducido de usuarios y, finalmente, estar discutiendo o flirteando con algún otro usuario en privado. Este sistema de comunicación involucra una serie de corolarios sociales que merecen la atención de las ciencias sociales. Cuestiones como el anonimato, la tendencia a la desinhibición, lo fluctuante de las identidades construidas, la abundancia de travestismo electrónico, el comportamiento lúdico-comunicativo que lo envuelve, la escasez de control y de normativización del entorno, y lo efímero o duradero de las relaciones con eventuales desconocidos son algunos de los que aspectos que se

---

<sup>19</sup> MAYANS I PLANELLS, Joan, 2000, "El lenguaje de los chats. Entre la diversión y la subversión". Fuente Original: *Revista iWorld*, 29 (Julio, 2000), pp.42-50. Disponible en el ARCHIVO del Observatorio para la CiberSociedad en <http://www.cibersociedad.net/archivo/articulo.php?art=27>

<sup>20</sup> Las estadísticas de los sitios de encuentro sentimental por internet son desalentadores. *Match.com* contabilizó cinco millones de miembros en los últimos seis años, con el resultado de 1.100 matrimonios confirmados y 45 bebés nacidos en estos matrimonios. Esto significa que 1 de cada 2.270 miembros se casó por intermedio del *site*, lo que equivale a 0,045%. Otro sitio, *uDate*, sobre un total de 1,2 millones de personas conectadas, registró 75 casamientos confirmados. Ver COHEN, Joyce, "En los romances por Internet, el amor es verdaderamente ciego", publicado en LA NACIÓN, domingo 21 de enero de 2001, p. 11.

subrayan. Para Howard Rheingold,<sup>21</sup> lo reseñable es que el software IRC (*Internet Relay Chat*) ha permitido la creación de una subcultura global que se fundamenta en tres aspectos fundamentales: identidades artificiales aunque tendientes a la estabilidad, ingenio veloz y, finalmente, el uso de palabras escritas para construir un contexto compartido para la conversación. La característica textual del IRC requiere creatividad, pensar rápido, imaginación o bien el estilo de uno de esos humoristas faranduleros que frecuentan espectáculos nocturnos norteamericanos -tipo *Seinfeld*- (*stand-up comedian*).<sup>22</sup> Así como en los años anteriores el televisor llegó a merecer un lugar especial dentro del espacio doméstico, hoy en día la computadora usurpa parte de ese lugar totémico en el que tantas veces se inmolan los vínculos familiares, víctimas de la incomunicación, ya que una de las características de la computadora es su uso personal (*personal computer*), acentuando una de las principales características de la sociedad individualista: el aislamiento. El cibernauta no es sólo un navegante sino que es un navegante solitario. La realidad sobre la que opera es virtual y, en gran

---

<sup>21</sup> RHEINGOLD, Howard, *La comunidad virtual. Una sociedad sin fronteras*, Barcelona, Gedisa, 1996.

<sup>22</sup> Hay varios aspectos *etnográficamente* remarcables en el comportamiento en los IRC. Por un lado está la etiqueta identitaria utilizada por los usuarios. Los *nicks* utilizados suelen ser de varios tipos: reproduciendo los nombres reales de los usuarios, apelando a animales o cosas o, por último, cuidadosamente escogido del contexto cultural, mediático o literario con el que los usuarios se identifican. Que estos contengan o no un distintivo de género, es un aspecto fundamental, que alterará de forma completa la forma en que es tratado y percibido por la comunidad en que entra. No obstante, por libre que sea la selección de un *nick*, existe un sistema (*Nickserv*) que impide que haya dos *nicks* iguales dentro de un servidor. La existencia de este sistema conlleva unas consecuencias socio-relacionales destacables: por medio de él, se establece una regla -social- que tiende a favorecer la estabilidad de las identidades, aunque esto nunca sea del todo regulable. De hecho, el mayor de los pecados que pueden cometerse en un IRC es usurpar el *nick* de otro usuario y asumir sus eventuales atributos y/o privilegios. Rheingold considera que esta es una acción tabú, pero aunque no se trate de un 'tabú' *strictu sensu*, realmente ataca una de las principales características que dan existencia a la *subcultura* de IRC, que es la mínima (pero tangible) certeza que se tiene acerca de la identidad (independientemente de que ésta sea construida y artificial) de los participantes de una conversación. Ante tal ofensa, se procede a una vistosamente etnográfica confesión pública, donde destaca la faceta teatral, exagerada y ritualizada. Esta confesión es la única forma regulada de conseguir el perdón. Rheingold también señala que el intercambio de gestos de reconocimiento y apreciación (*peer recognition*) entre los usuarios es común, haciendo casi las veces de una moneda de cambio entre éstos. Los comentarios ingeniosos, agradables o simplemente acertados son debidamente saludados positivamente por el auditorio. De manera similar, un canal frecuentado por un usuario suele saludar efusivamente a éste cuando hace su entrada, y lo despide sentidamente al marcharse éste. Los gestos de aprecio y reconocimiento nos llevan aún más allá en teoría sociológica.

parte, un producto de su propia imaginación. Esto produce, en muchos casos, un verdadero efecto hipnótico cuando siente que es la pantalla quien le hace compañía,<sup>23</sup> cuando se aísla de las personas con las que convive para conectarse con sus millones de amigos virtuales a los que siente tanto más íntimos que a los reales. En la generación de la red, millones de adolescentes, a punto de entrar al mundo productivo, permanecen largas horas *on-line* al sentirse miembros de una tribu universal mientras sucumben al aislamiento para entregarse a una realidad distinta e imaginativa que, a diferencia del mundo cotidiano, no les exige responsabilidades mientras desarrollan fuertes mecanismos de identificación con la máquina en el uso del ciberespacio. La revolución tecnológica está, en gran parte, protagonizada por los adolescentes, ellos son los que programan la máquina, la interrogan, a la vez que descubren los secretos de un mundo onírico con el que se identifican.<sup>24</sup>

En buena medida, gran parte de la socialización ocurre en internet, sin la mediación del cuerpo lo que facilita la creación de una comunicación desinhibida. Los amigos se recluyen en la intimidad de una secta planetaria, justamente, en momentos de auge del narcisismo, la otra cara de la despolitización. Como en tiempos de Epicuro,<sup>25</sup> la gente busca en la reclusión de la privacidad, en la vida personal, lo que se le niega en el ámbito público.

---

<sup>23</sup> “El comportamiento, el lenguaje, la conducta general cambian. Encerrado en la oscuridad de su pequeño gueto doméstico, un cibernauta avezado puede durante horas involucrarse en la ilusión de que su núcleo de amigos, sus preferencias, sus intereses, sus manías, sus amores y hasta sus odios viven encapsulados en esa especie de nueva bola de cristal a la que puede castigar mudándose de sitio ... ¿Puede? Numerosas encuestas indican que no siempre es así, y que su actitud equivale a la del heroinómano” CEBRIAN, Juan Luis, *La red*, op. cit., p. 82.

<sup>24</sup> La computadora es su compañera, su novia electrónica, no existen secretos para ellos dos, entre los que crece un fuerte sentimiento de identificación (...) Su falta de tutela en la navegación, el descubrimiento de un mundo onírico, tan distante como íntimo, su desarraigo de toda realidad no virtual, el caótico devenir de las informaciones, su necesidad imperiosa de acomodarse a los improvisados usos del ciberespacio, son la base segura de un problema de identidad” CEBRIAN, Juan Luis, *La red*, op. cit. p. 86.

<sup>25</sup> La época en que el espíritu cívico de la ciudad inventora de la democracia griega está completamente desgarrado es la que recibe, en Atenas, al joven Epicuro, oriundo de la isla de Samos. En el 306 (a.C.) compra una casa y un pequeño terreno, el Jardín (*kêpos*). En este ámbito funda una Escuela filosófica con la intención de rivalizar con la Academia y el Liceo aunque, a diferencia de éstas, no tiene pretensiones científicas sino éticas y allí se admitirán a personas de toda condición social, incluso mujeres y esclavos. A diferencia de Platón y Aristóteles que hacen de la *polis* el eje de interés y destacan las virtudes del ciudadano, Epicuro, a tono con los nuevos tiempos, centra su propuesta en el ejercicio de la *autarquía*, de la autosuficiencia, del dominio de sí mismo, ya que será ésta la auténtica medicina que libere al hombre de los placeres

## El narcisismo contemporáneo

Para algunos optimistas, la nueva era es ambigua y diversa, entretenida y simpática, tolerante y caótica, ecléctica e irreverente cuando las verdades inalterables y las leyes férreas pierden sentido y dejan su espacio a todo tipo de representaciones. Lejos de la dureza de una era dedicada a la explotación de los recursos físicos, la nueva era es más suave, más ligera, aliada del talento y la fantasía cuando la conciencia racional se vuelve sospechosa y los deseos eróticos, ilusiones y sueños del inconsciente se convierten en realidad, mejor dicho, en hiperrealidad. En el ciberespacio, las personas se ven a sí mismas muy distintas de sus padres y abuelos, los burgueses de la era industrial. Si las generaciones anteriores se tenían por gente de “fuerte personalidad”, de caracteres identitarios muy definidos y permanentes, este nuevo arquetipo humano vive parte de su vida en los mundos virtuales del ciberespacio, está interesado en tener experiencias excitantes y entretenidas antes que en acumular bienes, es capaz de adaptarse fácilmente a cualquier nueva realidad –real o simulada- que se le presente, piensa en sí mismo como intérprete antes que como trabajador, está acostumbrado al trabajo temporario y su vida es mucho más provisional y mudable que la de sus abuelos. Son más terapéuticos que ideológicos, más emocionales que racionales, consideran al shopping como la plaza pública e igualan soberanía del consumidor con democracia. Sus mundos son más fluidos, han crecido en el hipertexto y las páginas web, tienen poco interés por la historia ya que las costumbres, convenciones y tradiciones apenas existen en su entorno siempre acelerado y cambiante. La libertad, entendida como capacidad de optar, es el señuelo en las redes cibernéticas.<sup>26</sup> En este mundo de conectividad, redes y portales, lo que cuenta es el acceso, estar desconectado es morir. Algunos caracterizan esta época por el declive de la conciencia histórica y el auge de la conciencia terapéutica. La gente ya no se preocupa tanto de su lugar en la historia (ideales capitalistas y marxistas) como de su propia historia. El declive de la conciencia histórica y el auge de la conciencia terapéutica corren paralelos al cambio de un mundo en el que las propiedades acumuladas eran, a la vez, la medida del propio éxito y de la contribución a la Historia, a otro mundo donde la acumulación de experiencias de vida es un índice de la búsqueda de transformación personal.

Actualmente asistimos a una revalorización de un yo narcisista y hedonista, que rechaza los compromisos afectivos justamente por el peligro potencial de sufrimiento y de dolor que convocan los compromisos de largo plazo. Mientras el mundo va tomando una apariencia más y más amenazante, la vida se convierte en una permanente búsqueda de la identidad, no ya en la relación con los otros sino a través de la auto-realización recurriendo a las dietas, las drogas, los ejercicios espirituales, la lectura de los manuales

---

<sup>26</sup> CEBRIAN, Juan Luis, *La red*, op. cit., p. 69.

de auto-ayuda y la asistencia al consultorio del psicólogo o del psiquiatra cuando todo lo demás no surtió efecto.<sup>27</sup>

El Estado-Nación del Siglo XX, que proveía protección aduanera, educación pública, salud pública, pensiones públicas, electricidad pública, correo público, ferrocarriles públicos, se desmorona. La muerte del espacio público es, para Richard Sennett, la causa de la omnipresencia del narcisismo, no entendido con la idea vulgar de admiración de uno mismo, sino como búsqueda constante de la identidad del yo que se frustra en la misma medida en que se vuelve compulsiva.<sup>28</sup>

### **Sin ánimo de conclusión**

Navegamos por espacios simulados como un "inválido equipado", nos advierte Paul Virilio.<sup>29</sup> Ya estamos conduciendo un cibercuerpo, cuya velocidad nos vuelve instantáneos. Vencemos la distancia por la velocidad de la información, derrotamos las fronteras reales por medio del vuelo virtual. Para el mañana no habrá quizá límite geográfico sin superar; construiremos una cibergeografía cuya tele-exploración se hace desde ya sorprendentemente posible. El cibernauta, con sus prótesis electrónicas,

---

<sup>27</sup> "¿Qué quiere decir que el cuerpo ha pasado a formar parte de la reflexividad de la modernidad? Los regímenes corporales y la organización de la sensualidad en la modernidad reciente se abren a una atención refleja continua que aparece en el trasfondo de la pluralidad de elecciones. Tanto la planificación de la vida como la adopción de opciones de estilo de vida se integran -en principio- en los regímenes corporales. Sería muy miope ver estos fenómenos tan sólo como ideales cambiantes de la apariencia corporal (como en el caso de la delgadez o el aire juvenil) o considerar que han sido generados únicamente por la influencia mercantilista de la publicidad" El estudio de la anorexia nerviosa es considerada una nota relevante dentro de este enfoque. GIDDENS, Anthony., *Modernidad e identidad del yo. El yo y la sociedad en la época contemporánea*. Barcelona, Península, 1995, p. 132.

<sup>28</sup> SENNETT, Richard, *Fall of Public Man*, Cambridge, Cambridge University Press, 1977.

<sup>29</sup> Para Virilio, la primera de las seducciones de la tecnología es la velocidad, la capacidad de romper lo previsible, como instrumento de control y dominación, pero también de riesgo, de precipitación hacia un 'nuevo desorden mundial', porque 'parar significa morir'. Controlar la tecnología, la velocidad del cambio, es controlar la sociedad, el espacio y la información. Las guerras por el control han conocido el desarrollo de la bomba atómica, la bomba genética y, más tarde, según el pensador francés, la 'bomba informática', que, desde una visión pesimista, enuncia como el anticipo de la nueva Babel, en un mundo atemorizado por el narcotráfico informatizado, el terrorismo, las armas 'inteligentes'. La crítica ácida de Virilio, que contrastó con radicalidad durante los años de literatura tecnocéntrica complaciente, ha cobrado actualidad tras el 11 de septiembre de 2001 y de las guerras preventivas. <http://www.infoamerica.org/teoria/virilio2.htm>. VIRILIO, Paul. *El arte del motor. Aceleración y realidad virtual*. Buenos Aires: Manantial, 1996.

adquiere formas inusitadas de movilidad de la mente, despreocupado, liberado de la movilidad del cuerpo. Así, deslocalizándose, desterritorializándose, sus prótesis apabullan lo ya socializado. Como consecuencia del intento de permitir la subjetivización de todos los lugares y todas sus imágenes, se produce una *desterritorialización* de éstas, deviniendo todas ellas en meros recortes, en simples postales, ubícuas, fluctuantes y insituables.<sup>30</sup> El paseante, prisionero en estas redes, se ha dado cuenta que habita en un universo diverso, disperso pero almacenado en una pantalla a la que puede asistir como ciber-turista, ciber-viajero, logrando la idea tan promocionada por los estoicos: ser ciudadano del mundo.<sup>31</sup>

Superado el encantamiento de la novedad, podemos reconocer que, sin capacidad crítica, corremos el peligro de ser consumidos antes que consumidores. La voracidad del sistema impide la reflexión y convoca la improvisación generando un universo siempre distinto donde no hay dudas porque desaparecieron las certezas. Intuimos que somos navegantes en un barco que hace agua, que podemos alegremente disfrutar de la navegación en el ciberespacio "bailando sobre el Titanic". Mientras los lazos sociales se debilitan, la gente busca, en la multiplicidad de las emociones cibernéticas, establecer vínculos de confianza y de identificación. Cuando las ciudades dejan de ser lugares de encuentro e identificación, los horizontes de la realización personal se desdibujan mientras se desvanecen los sentimientos de pertenencia política y de deber cívico. Al abandonar la expectativa de controlar el entorno social, las personas se repliegan en sus preocupaciones personales: la perfección de su cuerpo, la búsqueda de la estabilidad emocional, la evitación del dolor.

Al respecto afirma Carlos Fajardo Fajardo: Las terapias narcisistas y hedonistas tratan de apaciguar el espacio de dolor dejado por las crisis del naufragio. Abandono de la esfera pública, entusiasmo por la esfera privada. La sensibilidad individualizada toma conciencia del "ego" marginando la conciencia política. El sujeto autónomo moderno, autoconsciente, crítico y con voluntad transformadora, ha sido desplazado por la idea terapéutica de un Yo excitado, inmatematista, saturado de información. Por lo tanto, todas las propuestas de una ética civil y ciudadana, junto a los conceptos de participación y pertenencia, van siendo desplazados por un "intimismo incivil" que destroza los cimientos de más de doscientos años de Iluminismo.

---

<sup>30</sup> MAYANS I PLANELLS, Joan, 2000, "Anonimato: el tesoro del internauta". Fuente Original: *Revista iWorld* (Octubre, 2000), pp. 52-59. Disponible en el ARCHIVO del Observatorio para la CiberSociedad en <http://www.cibersociedad.net/archivo/articulo.php?art=28>

<sup>31</sup> FAJARDO FAJARDO, Carlos, *El abismo presentado (cartografías de las sensibilidades de fin de siglo)*, 1999, Espéculo, Revista de estudios literarios. Universidad Complutense de Madrid, en <http://www.ucm.es/info/especulo/numero13/cfajardo.html>

<sup>32</sup> FAJARDO FAJARDO, Carlos, *El abismo presentado*, op. cit.