

SOCIEDAD E INTERNET MUTACIONES DEL HOMBRE Y SU ENTORNO SOCIAL EN LA SOCIEDAD INFORMATIZADA

Lic. Evelyn Olivia Pineda Arzate

*Sria. Técnica del Centro de Estudios de la Comunicación de la Facultad
de Ciencias Políticas, UNAM.*

olioly5@avantel.net

Fecha de entrega: 6 de agosto de 2004

Fecha de aceptación: 23 de agosto de 2004

SOCIEDAD E INTERNET MUTACIONES DEL HOMBRE Y SU ENTORNO SOCIAL EN LA SOCIEDAD INFORMATIZADA

RESUMEN

Internet, como la expresión más conocida de las llamadas nuevas tecnologías de Comunicación e Información, ha transformado no sólo el proceso comunicacional, sino al individuo mismo y su entorno social junto con la percepción que de ellos se ha ido construyendo.

Palabras Clave: Internet, comunicación, percepción, tiempo atemporal, *cyborgs*.

INTERNET AND SOCIETY: MUTATIONS OF THE MAN AND THEIR SOCIAL SURROUNDINGS IN THE COMPUTERIZED SOCIETY

ABSTRACT

Internet, like de most known expression of the calls New Technologies of communication and information, has transformed not just the process of communication, but also subjet itself and his social context, along with his perception that has been building up.

Keywords: Internet, communication, perception, atemporary time, *cyborgs*.

INTRODUCCIÓN

Está visto que la comunicación ha significado para el hombre uno de los procesos más fundamentales para poder vivir en sociedad. Sociedad y comunicación son vocablos que designan dos realidades que no pueden existir la una sin la otra, ya que es por medio del acto comunicativo que se lleva a cabo el proceso social en su totalidad. De hecho, la comunicación es, esencialmente, un proceso que está presente en todas y cada una de las actividades del ser humano; es pues el vínculo fundamental en el que se basan todas las demás interacciones del hombre.

LA FORMACIÓN DE UN NUEVO HOMBRE

Al paso del tiempo, cuando las sociedades se extendieron geográfica y demográficamente, la interacción directa, cara a cara se tuvo que complementar con otras formas de relación menos directas. El hombre creó así vías y medios de comunicación que le han permitido *transformarse* junto con la estructura social a partir de la acción social propiciada por y a través de los distintos medios de comunicación que ha inventado. Dichos medios han contribuido, y logrado en gran medida, garantizar la fijación y memoria, la difusión y recepción de una siempre creciente cantidad de información fundamental para la acción individual y social.

Como lo podemos comprobar actualmente, el desarrollo histórico de los medios de comunicación e información ha estado marcado por las innovaciones tecnológicas que, de forma cada vez más acumulativa y sofisticada, han evolucionado los sistemas de comunicación e información. Una prueba de ello es Internet. Pero más importante que la propia evolución de esos sistemas, es *la transformación psicológica, cultural, social que traen consigo*, como se menciona renglones arriba.

Efectivamente, la aparición de Internet ha ido transformando casi todos los aspectos de nuestros entornos urbanos cotidianos como son el trabajo, el estudio, el entretenimiento, las relaciones, la comunicación, etc. Pero, ¿cómo lo hace? Podríamos decir que una primera respuesta la dio, desde la década de los sesenta por el impacto de los llamados medios de comunicación de masas, el semiólogo canadiense Marshall McLuhan especialmente en su obra "La comprensión de los medios como las extensiones del hombre" (Ed. Diana, 1987). Específicamente cuando dice que una nueva clase de hombre ha surgido y un ambiente totalmente nuevo ha sido creado, puesto que todos los medios son extensiones de alguna facultad humana. Así, la rueda es una extensión de los pies, el libro de los ojos y el vestido una extensión de la piel; y lo más importante, los circuitos electrónicos son una extensión del sistema nervioso central.

Esto quiere decir, pensando en la respuesta de McLuhan, que como consecuencia de todas esas extensiones se modifica la manera como pensamos y actuamos, se altera la forma en que percibimos toda la realidad. "Cualquier prolongación o extensión, ya sea de la piel, de la mano o el pie afecta a todo el complejo psíquico y social" (McLuhan, 1987:26) Es decir, los efectos de la tecnología no se dan sólo a nivel de las opiniones y conceptos, sino que cambian las proporciones de los sentidos o las pautas de percepción de modo continuo y, quizá, sin ningún tipo de resistencia.

ATRAPADOS EN EL ENTORNO ELECTRÓNICO

En términos de comunicación, por ejemplo, las tecnologías aplicadas al teléfono, la televisión y el fax aplicadas a las telecomunicaciones y a las redes informáticas, sin duda han extendido las propiedades de emisión y recepción de las conciencias, pero también han penetrado y modificado la conciencia de cada usuario. Esto es verdad y como dice Javier Echeverría "...no hay transformaciones tecnológicas profundas sin cambios radicales en la mentalidad social". (Echeverría, 1999:12). Y sin que se haya dado ese retorno a lo tribal como lo sugería la "aldea global" macluhiana producida por los medios de comunicación, lo

que sí han hecho los medios y las actuales nuevas tecnologías es provocar una transformación mundial, que empieza a sentirse y vivirse en los lugares más lejanos y en los rincones más cercanos e inmediatos, en nuestra propia localidad, incluso en nuestro hogar.

Esta primera respuesta, si bien puede considerarse como *tecnologicista*, también considera elementos sociales y psicológicos e incluso antropológicos para el análisis de la transformación que las nuevas tecnologías, sintetizadas en Internet, han provocado. Y es que parece que no se puede proceder de otra manera. Es decir, se tiene que dar respuesta desde la sociología, la economía y la antropología (Castells, Silverstone, Livingstone, García Canclini), la psicología (Wallace, Turkle, De Kerckhove), la comunicación (Trejo Delarbre, Cebrian, Piscitelli, Crovi Druetta) e incluso desde la filosofía de la ciencia (Echeverría).

La amplia literatura sobre Internet y globalización, redes informáticas o telemáticas y la economía de la información, han dado origen a múltiples propuestas intelectuales para interpretar y analizar estos cambios que, afortunadamente, han servido como base para las reflexiones posteriores. Sin embargo, también han servido para polarizar las posturas u opiniones entorno a Internet. La polémica entre defensores y detractores de la red ha dado origen una basta bibliografía impresa y al uso de una enorme cantidad de *bits* en la red.

Para tratar de responder más amplia y puntualmente acerca de cómo actuamos, cómo percibimos ahora que el entramado de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación (TICs) a través de Internet y otros dispositivos informáticos, están en casi todos los rincones de nuestra vida cotidiana, tenemos que entender que, en un primer momento, el veloz crecimiento de la red Internet, aunado a otros fenómenos y circunstancias, ha contribuido a que muchas personas, empresas e instituciones, piensen y perciban de forma global, aunque sigan actuando localmente. En un segundo momento, el uso amplio y diversificado de Internet nos provee de toda una gama de información, imágenes, entretenimiento, música, comunicación, relaciones y más etcéteras, con lo cual experimentamos una suerte de ampliación de la capacidad de nuestras mentes.

Tan es así, que con Internet, y antes con la televisión, el teléfono, el fax, etc., se ha logrado desplazar el procesamiento de información desde el interior del cerebro hacia proyecciones que se encuentran frente a nuestros ojos y no "detrás" de ellos. De hecho, podríamos decir que la naturaleza *multimedial* e *hipermedial* de la red se relaciona no sólo con nuestro cerebro, sino con todo el sistema nervioso y los sentidos dando origen a una nueva forma de percepción y, por ende, a una nueva psicología y a una nueva cultura, es decir, un "tercer entorno" que no es natural ni cultural, sino electrónico (Echeverría, 1999:13).

COMUNICACIÓN INTEMPORAL

Lo que se designa como realidad virtual se ubicaría como resultado de esta circunstancia, puesto que a través de la digitalización ya puede también incorporar el tacto y el gusto a los sentidos de la vista y el oído, por lo que tiene capacidad para *inyectarse* en el sistema nervioso humano más de lo que ninguna otra ha tenido. Dicho de otro modo, percibimos de una forma más global que acentúa de cierto modo nuestras acciones locales; en el ciberespacio se relativiza el tiempo y se transforma el espacio euclidiano estructurando la realidad virtual, que nos propone otra experiencia de lo "real". Al sintetizar, digitalizar imágenes, sonidos, sabores y olores, esa otra realidad, la virtual, extiende o amplía los poderes de nuestra mente; podemos literalmente proyectar nuestra conciencia fuera de nuestros cuerpos y contemplarla objetivamente.

De este modo, podemos adoptar el punto de vista del misil dirigiéndose a su objetivo o el de el águila lanzándose en picada sobre su víctima, puesto que ya no se trata simplemente de contemplar a distancia y frontalmente la imagen de algo, sino de introducirse en los intersticios de una realidad compuesta, mitad imagen y mitad sustancia (Quéau, 1995:15-19).

En la red, la lógica de interconexión es absolutamente distinta a la lógica lineal, temporal y espacial de

la vida real: desde la perspectiva de Castells, el espacio de lugares da paso al espacio de los flujos (de información, de capital, de imágenes y sonidos, etc.) y genera una sensación de cercanía que trastoca las nociones de espacio y distancia que, no obstante, conlleva una impronta de discontinuidad geográfica que produce la disociación creciente de la proximidad espacial y la realización de las actividades de nuestra vida cotidiana como son trabajo, educación, entretenimiento, pago de servicios públicos, entre otros.

En lo que respecta al tiempo, en el espacio de los flujos y precisamente por ellos, es atemporal (Castells) porque provocan una perturbación sistémica en el orden secuencial de los fenómenos, que se expresa en una condensación o discontinuidad aleatoria de la secuencia. De tal modo que al ser eliminada la secuencia, se crea un tiempo indiferenciado, atemporal. En un sentido tradicional, el tiempo se define como el orden de la sucesión de las 'cosas', así que sin 'cosas' no habría tiempo. Y como la atemporalidad coexiste con el tiempo lineal se origina la diferenciación conflictiva del tiempo, entendida como el impacto de los intereses sociales sobre la secuenciación de los fenómenos. Dicha diferenciación corresponde, por supuesto, a la lógica que contrasta la atemporalidad, estructurada por el espacio de los flujos, y las temporalidades múltiples y subordinadas, asociadas con el espacio de los lugares.

Valgan como ejemplo, para ilustrar la transformación del tiempo en sí mismo y la noción que de él hemos tenido, la información inmediata de un suceso por todo el mundo, que se complementa con reportajes en directo desde el lugar de los hechos. El seguimiento minuto a minuto del suceso en tiempo real y traducción simultánea si así lo requiere, proporciona una inmediatez temporal nunca antes vista a todos los acontecimientos sociales, siempre y cuando sean considerados interesantes por quienes controlan la información. Asimismo, la comunicación a través de Internet se hace posible en tiempo real y une a la gente en torno a sus intereses en una charla que es escrita, interactiva y multilateral al mismo tiempo.

Quizá es demasiado simple el ejemplo anterior para ilustrar la transformación que el tiempo lineal, irreversible y medible ha tenido, puesto que el tiempo atemporal, utilizando la tecnología es, en palabras de Castells, una mixtura de tiempos para crear un universo eterno, que no es autoexpansivo, sino autosostenido, no cíclico sino aleatorio (Castells, 1995:462-503).

CUERPO TECNOLÓGICO: CYBORGS O TELECUERPOS

Si con las nuevas tecnologías se ha creado otra realidad, la virtual, se ha dado origen a otro entorno en el que las nociones de espacio-tiempo se han modificado y, por ende, nuestra percepción y comprensión están en busca de nuevos asideros conceptuales y metodológicos para encontrar una explicación, imaginemos entonces cómo podemos explicar esta realidad física, cotidiana, lineal ahora que las tecnologías literalmente pueden estar en el cuerpo humano y ya no únicamente como un medio de comunicación. Evidentemente que hay distintos niveles para intentar explicarla, puesto que las implicaciones son amplias y afectan no sólo el aspecto físico, orgánico y biológico, sino también el psicológico y social.

En ese sentido, ya desde hace tiempo, la ciencia ficción colocó en el imaginario social a un ente producto de la unión de la tecnología con el cuerpo humano y lo denominó *cyborg*. Los medios, sobre todo el cine, se han encargado de darle cuerpo y vida a una nueva entidad que no es totalmente humano pero tampoco es una máquina completamente. ¿Qué es entonces? Es eso, un *Cyborg*, es decir, un *cybernetic organism*, término propuesto por Manfred E. Clynes y Nathan S. Kline en 1960 para referirse a un cuerpo humano implementado tecnológicamente. Cabe preguntarnos entonces, ¿en términos psicológicos, antropológicos y sociales deja de ser humano a quien se le integren componentes electrónicos y modifiquen aspectos de su funcionamiento natural normal?

Aunque parece ociosa la pregunta, vale la pena hacerla en este punto de la reflexión, sobre todo después de que hace poco más de un mes *Microsoft*, una de las empresas norteamericanas más grandes en el

manejo de *software*, ha patentado un aparato que hará posible que el cuerpo humano se convierta en un "transmisor viviente" al permitir conectarle pequeños aparatos portátiles utilizados para incorporar o transmitir datos. De hecho, el Instituto Tecnológico de Massachusetts (MIT), <www.quepasa.cl/revista/t-03.06.QP.TM.CAPSULAS.html> pionero en la creación e implementación de tecnologías corporales inalámbricas, trabaja afanosamente desde hace varios años en esa misma línea explorando y explotando, igual que *Microsoft*, la vena comercial de estas tecnologías que cada vez más se presentan como más útiles, poderosas e incluso transparentes.

La idea, ahora transformada en patente, ofrece a los usuarios que los dispositivos electrónicos y computadoras portátiles que se conectan a las personas las liberaran de distintos problemas que presenta la vida cotidiana. De hecho, es la misma premisa bajo la que opera desde 1999 un importante proyecto del MIT, conocido como "TTT", es decir Things That Think, cosas que piensan, en el que se han dado a la tarea de examinar la forma en que las personas piensan y se relacionan a través del uso de tecnologías <<http://lcs.www.media.mit.edu/courses/mas714/>>.

Al explorar cómo el desarrollo de dispositivos electrónicos reflejan y contribuyen a transformar la manera en que las persona perciben su entorno, la sociedad y su propio ser, ha conducido al planteamiento de dos aspectos que se corresponden: uno de ellos es que para inventar "cosas que piensan" y siguiendo los intereses comerciales, pero también sociales, los creadores de ingenios tecnológicos tienen que plantear el diseño de sus productos de una manera distinta.

Es decir, no deben perder de vista que la computadora tiene que permitir al usuario manejar la enorme cantidad de información que circule por la red, también debe ayudarlo a tener la información disponible cuando, donde y en el formato que la necesite; protegerlo además para no recibir información no deseada o no solicitada, al mismo tiempo que cuenta con esa tecnología en el momento requerido sin tener que preocuparse de las condiciones de una infraestructura externa.

Lo cual nos lleva al segundo aspecto, y es que deben tener presente que los dispositivos informático-electrónicos cada vez más están formando parte integral de la vida cotidiana, por lo que el reinado de la PC de escritorio ha empezado a declinar para dar lugar a la implementación de tecnologías inalámbricas corporales. Así que el impacto de estas tecnologías, ya patentadas, obliga a trazar líneas de reflexión acerca no sólo del futuro tecnológico que este tipo de componentes electrónicos implica para nuestros cuerpos, sino también de la transformación que como individuos y sociedad estaría provocando.

Como una primera línea de reflexión y que tiene que ver con lo que el subtítulo sugiere, tenemos que considerar primero que las tecnologías actuales no plantean una disyuntiva, es decir, o *cyborgs* o telecuerpos, sino ambos. Es decir, el *cyborg*, entendido en términos muy simples como la transformación del cuerpo humano producida artificialmente por una tecnología, existe en la realidad física, mientras que los telecuerpos, a los que hace referencia Javier Echeverría, no son entidades físicas sino electrónicas, más aún, no son entidades corporales sino representacionales que existen en un entorno electrónico o virtual, pero que pueden actuar e interactuar en él y en la realidad física gracias a lo que él denomina como "teletecnologías", las cuales permiten interactuar distal y reticularmente, es decir, interactuar a distancia a través de una red telemática.

De cualquier modo ambos, *cyborg* y telecuerpo, dan cuenta de una mutación/transformación que las tecnologías están provocando. Lo cual nos conduce a una segunda reflexión que tiene que ver con la forma en que se modifica la noción, la percepción de nosotros mismos y cómo concebimos nuestro entorno social. Por supuesto que cambia notablemente. Desde que tomamos conciencia nos identificamos y diferenciamos por nuestro aspecto físico; nuestro cuerpo es la entidad natural que nos individualiza físicamente al mismo tiempo que nos identifica como miembros de una raza y, por lo tanto, como parte de un grupo social; nos diferenciamos como hombres o mujeres, como jóvenes o viejos, etc., elementos todos que nos proveen de una identidad. A la construcción de la identidad se suman aspectos culturales

y personales que hacen a cada ser humano único e irrepetible.

A la identidad le agregamos distintos elementos de identificación como son el nombre, el lugar de residencia, profesión u oficio; en fin, creamos una mezcla de criterios para identificarnos física y socialmente. Pero, ¿cómo podremos identificarnos/reconocernos cuando no hay una forma clara y simple, como lo hace en su caso el espejo con la imagen corporal-física de nosotros, que nos devuelva una imagen de quiénes y cómo somos si lo que en realidad existe, en el caso de los telecuerpos, son flujos electrónicos que se traducen en acciones, reacciones e incluso pasiones; y en el caso de los *cyborgs*, las prótesis o dispositivos tecnológicos de algún modo alteran lo que creemos reconocer tradicional y comúnmente como ser humano, pese a que la artificialización del cuerpo es un proceso que ya lleva muchísimo tiempo?

Una forma de responder al anterior cuestionamiento es que existe la convicción de que como seres humanos somos conscientes de que *somos* cuerpo, no que lo poseemos y eso es algo que nos mantiene en un estado emocional equilibrado. Y parece que el modo de ser conscientes de nuestro cuerpo es que lo hemos convertido en objeto de conocimiento, el conocimiento que en cada época histórica hemos tenido de nuestra realidad corporal. Al mismo tiempo, a nuestro cuerpo lo hemos convertido en *sujeto receptor* de tecnología en una progresiva marcha hacia un enriquecimiento instrumental cada vez mayor en nuestra relación con el medio ambiente, con la realidad.

Esta circunstancia no ha significado otra cosa que buscar y encontrar la forma de suplir, completar o potenciar las carencias naturales de nuestros cuerpos, generando de este modo, en torno a ellos, un amplio abanico de artefactos o prótesis motoras, sensoriales e incluso cognitivas. Finalmente lo que hemos comprobado, como ya lo había dicho Mc Luhan, no sólo los medios sino toda suerte de ingenios tecnológicos los asumimos, con mayor o menor conciencia, como extensiones del hombre, con los cuales no sólo se ha ido mutando al propio individuo sino todos sus entornos de convivencia: hogar, escuela, trabajo y espacios de recreación.

Por supuesto, ante tan complejo y cambiante entorno, no contamos con una respuesta única y simple, por lo cual las investigaciones desde una perspectiva psicológica y sociológica acerca de los efectos de los entornos de Internet y de todas las nuevas tecnologías electrónicas van en aumento.

BIBLIOGRAFÍA

- Echeverría, Javier, *Los señores del aire: Telépolis y el Tercer Entorno*, Ediciones Destino, Barcelona 1999.
- Castells, Manuel, *La era de la información. Economía, sociedad y cultura*, Ed. Siglo XXI, Vol.1, México 1999.
- McLuhan, Marshall, *La comprensión de los medios como las extensiones del hombre*, Ed. Diana, México 1987.
- Quéau, Philippe, *Lo virtual, virtudes y vértigos*, Ed. Paidós, Barcelona 1995.
- Tuekle, Sherry, *La vida en la pantalla. La construcción de la identidad en la era de Internet*, Ed. Paidós, Barcelona 1997.