

Nuevos modos de construcción de la identidad en la sociedad informacional

Lic. Antonio J. Baladrón Pazos ©
Universidad de Vigo

abaladron@mundo-r.com

La expansión de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación y su aplicación práctica, en muchos casos menor que el previo desarrollo teórico, están cambiando parcelas importantes de la vida en sociedad. Los nuevos medios crean nuevos modos, tanto en lo profesional como en cualquier otro ámbito de las relaciones sociales, así como en la propia esfera de la intimidad de cada persona. El cambio tiene tal trascendencia que junto a la hasta ahora base de las relaciones en sociedad, es decir, la comunicación entre personas (bien cara a cara o de manera mediática), aparecen nuevos mecanismos de integración del individuo en la colectividad y de construcción de la identidad personal, vinculados a la relación entre el hombre y el ordenador.

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

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

Para la existencia de una auténtica revolución, como escribe Melvin Kranzberg, es necesaria la confluencia de cambios tecnológicos y cambios socioculturales ya que "a single major technical advance does not in itself constitute a technological revolution. There must be other and related technical advances plus major changes occurring in the political-economic-social-cultural context of the times" (KRANZBERG,1985: p. 36). En la actual sociedad, los cambios tecnológicos se suceden cada día, pero no podemos decir que las transformaciones socioculturales corran absolutamente parejas ni impregnen la sociedad con el mismo alcance que permiten hipotéticamente los avances de la tecnología. El propio Negroponte, personaje paradigmático del optimismo desbordado hacia los desarrollos tecnológicos, llega a reconocer que "nos hallamos en una era de la información, sin embargo, la mayor parte de esta información nos llega en forma de átomos (...) Quizá nuestra economía se esté convirtiendo en una economía de la información, pero de momento evaluamos las operaciones comerciales y hacemos los balances pensando en átomos" (NEGROPONTE,1997: p. 25). Esto es, en el mundo digital-teórico y futuro- al que se refiere, se da el salto del átomo al bit (como él mismo lo denomina), pero este ámbito digital no coincide plenamente con gran parte del mundo presente.

La verificación empírica de que los desarrollos tecnológicos todavía no han penetrado en las estructuras de sociabilidad de manera contundente lleva a algunos estudiosos a considerar que "la sociedad de la información no es, pues, una gran revolución de la información, pero sí es una revolución tecnológica de la información" (LORENTE,1997: p. 161); se trata de un matiz de no poca importancia. En la misma línea, el propio Castells, en uno de sus conocidos trabajos sobre la sociedad informacional (CASTELLS,1997), habla también de "revolución de la tecnología de la información", al comprender la tecnología como un elemento determinante de los cambios presuntamente revolucionarios que están teniendo lugar en el contexto de nuestra sociedad informacional. De hecho, como señala Joyanes, "la innovación tecnológica constituye un factor explicativo clave en la evolución histórica de la humanidad, y de forma especialmente acelerada en la última etapa capitalista" (JOYANES,1997: p. 31).

Volviendo con los argumentos de Kranzberg, sólo se podría hablar de revolución informacional si se diera una revolución social paralela a la tecnológica. Pues bien, por el

momento, aunque los avances tecnológicos son de indudable interés, hay que reconocer, simplemente como constatación de la realidad, que las tecnologías de la información aún no se han generalizado lo suficiente como para poder hablar de revolución, con las implicaciones universalistas que ello implica. Ante los potentes avances tecnológicos y su impacto social todavía en proceso se pueden adoptar tres posturas que se resumen así: "eufóricamente optimista", "esperanzadamente realista" y "sencillamente derrotista" (IGLESIAS,1997). Aunque esta tipología planteada por Francisco Iglesias es bastante partidista en su formulación y en los calificativos adjudicados a cada una de las posturas, lo cierto es que, partiendo de que todas cuentan con teóricos que son capaces de fundamentarlas de manera rigurosa y efectiva, consideraré como la más adecuada la segunda de ellas, de modo que se obviarán las otras dos. Eso sí, siendo esperanzadamente realistas, se puede disentir de otros posicionamientos también realistas pero diferentes, así que a continuación se mencionan tres planteamientos teóricos que ayudan a contextualizar este realismo esperanzador y sirven, también, para concluir definitivamente sobre si estamos o no en un período verdaderamente revolucionario.

El primero sería el que defiende el propio Kranzberg, para quien mientras que la situación actual quizá puede ser evolucionaria en el sentido de que todos los cambios no aparecen de la noche a la mañana, debe ser considerada como revolucionaria en lo que se refiere a los efectos que suponen para nuestra sociedad (KRANZBERG,1985: p. 52). Esta tesis, de tintes integradores, elude una respuesta tajante y dogmática sobre la cuestión, y de ahí su acierto. Al cargar las tintas en los efectos para considerar el carácter revolucionario de los cambios sociales actuales evidencia un punto importante: el futuro será el que nos permita saber si el alcance de estos efectos es suficientemente revolucionario y ello sólo será posible desde un distanciamiento que habrá de ser proporcionado por la observación de hechos pasados hace un período mínimo de años.

Una segunda postura, también en concordancia con todo lo señalado hasta el momento, sería la de Castells. Para este autor, sí podemos hablar de revolución tecnológica de la información, como antes mencioné. El paradigma de la tecnología de la información al que se refiere se caracteriza porque las tecnologías son para actuar sobre la información y de ahí deviene la gran capacidad de penetración de los efectos provocados por estas tecnologías debido a que "la información es una parte integral de toda actividad humana, todos los procesos de nuestra existencia individual y colectiva están directamente moldeados (aunque sin duda no determinados) por el nuevo medio tecnológico" (CASTELLS,1997: p. 88). Es decir, en el plano teórico la revolución tecnológica deriva en una revolución social, dado que la tecnología tiene como materia prima la información y ésta es, según Castells, fundamental en cualquier relación social. No obstante, descendiendo a la práctica, el propio Castells reconoce que esta revolución todavía no se ha extendido a muchos ámbitos sociales. De hecho, junto al "espacio de los flujos" y el "tiempo atemporal" en los que se desarrolla la economía y la política de la sociedad informacional, admite la existencia de un "espacio de los lugares" y de un "tiempo biológico" en los cuales se realiza la vida cotidiana de la mayoría de los individuos.

El tercer planteamiento consiste en defender la existencia de procesos concretos de carácter revolucionario pero no de una revolución absolutamente generalizada; estaríamos, pues, en un momento de transición. La sociedad vive, por tanto, una etapa de cautela, incertidumbre, pero no por ello los individuos deben mostrarse temerosos hacia el futuro, sino confiados en las consecuencias positivas de los nuevos desarrollos tecnológicos y culturales y en una posición alerta y crítica ante sus posibles riesgos e inconvenientes. "Los periodos de transición tienen ventajas e inconvenientes para todos. En la actual revolución mundial, todo el planeta está implicado, y los países, las industrias y la sociedad conocen transformaciones enormes (...) En particular, quienes posean los conocimientos, las competencias y los medios necesarios para lanzarse a un aprendizaje permanente, donde quiera que vivan, serán los mejor situados para franquear la transición actual y participar con confianza en la nueva aldea global" (DYKSTRA, 1997: p. 320).

Como en toda transición, la duda y el cuestionamiento, en tanto que actitudes constructivas y abiertas, reconocedoras de pros y contras de la nueva era informacional, han de regir la visión de los hechos, por otra parte débil e inestable por querer adentrarnos en las implicaciones revolucionarias de unos desarrollos que todavía no se han dejado sentir lo suficiente en el plano cultural y social. Como escribe Sánchez

Noriega, "lejos de toda ensoñación tecnológica interesada y de falsas utopías de progreso, habrá que estar atento al uso concreto y plantear las preguntas básicas: quién posibilita el uso y para qué, a quién beneficia, qué mejoras ofrece y a qué costo" (SÁNCHEZ NORIEGA,1997: p. 203). Sólo de esta manera, desde una posición de mesura, se pueden evitar posiciones de fanatismo tecnológico, reducidas a planteamientos utópicos que excluyen la posibilidad del futuro como un tiempo cronológico permanentemente indescifrable.

Estas tres posturas ante lo que se puede denominar revolución informacional son complementarias. Primero, porque todas ellas confían en que el desarrollo que está por venir extenderá los progresos revolucionarios (más o menos positivos), sin defender reduccionismos maniqueístas ni dogmatizaciones inoportunas. Segundo, porque conceden una gran importancia a la disensión existente entre las viejas realidades, heredadas de la sociedad industrial y todavía presentes como lugares comunes de la vida cotidiana, y las nuevas realidades, con sus cimientos echados pero todavía por modelar su estructura definitiva. Y tercero, porque toman como referencia de sus argumentos los procesos históricos sucedidos en el pasado, especialmente la Revolución Industrial y sus consecuencias.

De este modo, configuran planteamientos teóricos que, siguiendo el orden trazado en estos tres puntos, beben de tres tiempos cronológicos -futuro, presente y pasado, por este orden-, tomando partido por posiciones confiadas en cuanto al futuro, integradoras respecto al presente y de respeto en cuanto al futuro. Desde estas opiniones confiadas pero no utópicas, integradoras y no excluyentes, y respetuosas y no de ruptura, es desde donde mejor se puede proceder a un análisis cauteloso, y no por ello débil, de los impactos sociales de las NTIC y de la extensión o no de una auténtica revolución informacional, partiendo de una exigencia básica: la revolución como hipótesis.

Teniendo en cuenta que no se puede defender de modo tajante la existencia de una revolución sociocultural (sí tecnológica) pero sí de procesos revolucionarios muy concretos que, probablemente pronto, permitan hablar con mayor seguridad de tal revolución, me voy a centrar en un aspecto concreto que se desenvuelve en este escenario hipotéticamente revolucionario. En concreto, en un cambio social -revolucionario pero aún no generalizado- que es la transformación en los mecanismos de construcción de la identidad -personal y comunitaria- como consecuencia de las mutaciones e innovaciones en las coordenadas espaciotemporales y las implicaciones que ello supone para llegar a considerar las relaciones sociales y de construcción de identidad individual como probables intercambios de mercancía, concluyendo con una consecuencia esencial de estos cambios: la traslación del paradigma del consumo simbólico como dominante de la sociedad de consumo y de la comunicación publicitaria al mundo de las relaciones personales; así, en la nueva era digital el ciudadano presencia un similar "espectáculo del deseo" (LOMAS,1996) generado no en los medios de comunicación tradicional y a través de la publicidad sino en el monitor del ordenador y como link o enlace de acceso a lo real.

Las nuevas relaciones sociales virtuales ofrecen características similares al espectáculo ideal de los mensajes publicitarios y su percepción puede conllevar la suplantación de la propia realidad. Por ello, con todas las matizaciones necesarias, es posible trasladar al mundo cotidiano propiciado por la virtualidad que permite las NTIC un peligro ya clásico en el mundo publicitario: "en una era de conflictos, ansiedades y desequilibrios, esa transferencia de lo real hacia el espacio alegórico de la imagen hace posible que las personas prefieran el oasis de goce y gratificaciones de los anuncios a una realidad vacilante y en ocasiones ingrata. Ahora lo real no está fuera del hogar sino dentro de la ventana electrónica del televisor: asomarse a la realidad ya no exige salir a la calle sino, al contrario, quedarse en casa y ver la televisión" (LOMAS,1996: p. 22). El medio de comunicación de estas nuevas formas donde los individuos crean y recrean su identidad es el ordenador, entendido "como una herramienta, como un espejo y como una fuga a un mundo a través del espejo de la pantalla" (TURKLE,1997: p. 336). Por su parte, el canal de comunicación es Internet; "Internet se ha convertido en un significativo laboratorio social para la experimentación con las construcciones y reconstrucciones del Yo que caracterizan la vida posmoderna. En su realidad virtual nos autocreamos" (TURKLE,1997: pp. 228-229). ¿Es posible que en la sociedad futura las sensaciones virtuales que proporciona la tecnología puedan sustituir a las sensaciones tradicionales, a las que en realidad ya no podemos dotar de mayor realidad frente a la virtualidad de las pantallas de los ordenadores?

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

Es evidente que los medios de comunicación no son reflejo de la realidad sino que la construyen. "Los medios -escribe Sánchez Noriega- manipulan la realidad, inevitablemente, en cuanto elaboran sus mensajes a partir de una materia prima, pero también manipulan las conciencias cuando ocultan ese proceso y ofrecen como la realidad misma aquello que es producto de una selección, un tratamiento y una publicitación" (SÁNCHEZ NORIEGA, 1997: p. 65). Sin embargo, dentro de esta manipulación existirán grados diversos; por eso, podemos hablar de los medios como ventanas (cuando ofrecen una visión lo menos manipulada posible), biombos (cuando ocultan de manera selectiva determinados aspectos de la realidad) o púlpitos (cuando difunden de manera interesada, para beneficiar a determinados grupos de poder) (GUBERN, 1997).

Pues bien, los medios de comunicación a los que dan lugar las NTIC también ofrecen una información selectiva y, en consecuencia, son instrumentos de construcción de la realidad. No obstante, frente a los medios tradicionales, se caracterizan porque de manera mucho más profunda y efectiva permiten construir la propia identidad individual (o identidades). Gracias a ellos, el sujeto crea y recrea sus diversos Yos, dibujando y desfigurando permanentemente su imagen ante el Otro; puede plasmar, en la virtualidad de la Red, no sólo lo que es sino también lo que podría ser (independientemente de lo que sea y de lo que pueda ser), dando nuevas sendas de expansión a sus más profundos deseos.

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

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

En segundo lugar, hay que considerar estos nuevos modos como complementarios de los tradicionales. Por una parte, porque por el momento son minoritarios. Por otra, porque, aun cuando se generalicen, no deberían suplantarse a los modos tradicionales; las experiencias de comunicación con el Otro a través de la computadora podrán ser excitantes, morbosas, enriquecedoras, pero nunca harán innecesario el contacto primario. La experiencia virtual tiene que tener atractivos diferentes a la real, no sustitutivos de esta última.

En tercer lugar, conviene pensar sobre los componentes de realidad de la experiencia virtual. Los ordenadores introducen al individuo en mundos sin referentes en la realidad, fundamentalmente mediante las imágenes de síntesis. Empero, no todo queda ahí, puesto que se intenta integrar al usuario en este mundo imaginario; a través de trajes, cascos o cualquier otro accesorio, se pretende que tanto el cuerpo humano como las imágenes de síntesis coexistan en un mismo mundo virtual. Llegado a este punto ¿se podría pensar que la persona que se introduce en ese mundo virtual es también un elemento virtual de dicho contexto? Al final, escribe Mariano Cebrián, se corre el riesgo de que todo desemboque "en el mayor de los engaños, en la confusión de lo real y lo artificial y en la admisión de lo irreal como real" (CEBRIÁN, 1991: p. 28). Esta afirmación no es del todo falsa y se puede considerar como la muestra de que lo virtual es cada día más real. ¿Por qué proclamar entonces su irrealidad? Puede estar basado en la simulación, el engaño, el simulacro, pero todo ello se caracteriza por estar integrado en el mundo real, de manera que la realidad virtual no puede ser por ello considerada menos real; el propio término lo indica. Eso sí, es una forma de realidad que admite otras posibilidades y conduce a otros riesgos.

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

Los participantes en mundos virtuales tienen experiencias e interacciones que dependen de manera absoluta de las representaciones electrónicas, virtuales, que crean de sí mismos. Se pierde cualquier noción posible de un Yo unitario. Vence el simulacro, el cual podrá tener efectos positivos siempre que la identidad virtual ayude al individuo a enriquecer su verdadera identidad, la denominada real. Y es que los mundos virtuales en los que el individuo se introduce no son un juego; conociendo y controlando las identidades que el individuo crea en la pantalla, éste se podrá conocer mejor a sí mismo. "La cultura de la simulación nos puede ayudar a conseguir una visión de una identidad múltiple pero integrada cuya flexibilidad, resistencia y capacidad de júbilo está relacionada con tener acceso a nuestros muchos Yos" (TURKLE,1997: p. 337).

Además de esta ventaja, la simulación de lo virtual presenta otras muchas posibilidades positivas, como por ejemplo en la práctica profesional de la medicina, la arquitectura, la educación, etc. Así mismo, en el ámbito de la investigación y la ciencia, donde, frente a la experimentación empírica, presenta unas capacidades enormes. Los programas de simulación a través de ordenadores permiten manejar cantidades ingentes de datos, hacer modelizaciones de los hechos o efectuar predicciones de otro modo indemostrables. Según Javier Bustamante, "en una sociedad en la que la innovación juega un papel fundamental en su estructuración y desarrollo, el porvenir del hombre se hallará cada vez más ligado a la capacidad de prever. Por esta razón es previsible que la simulación se constituya en una metodología clave de investigación y prognosis de la sociedad futura" (BUSTAMANTE,1997: p. 189).

Todas éstas son ventajas incuestionables, pero el simulacro de lo virtual entraña más de un peligro, especialmente cuando se extiende a lugares donde puede contribuir de manera perjudicial al engaño y a la opacidad. En el contexto de las relaciones interpersonales y de construcción de identidad individual no siempre puede tener buenos resultados. El modelo virtual puede contribuir a endiosar la apariencia y descartar valores tradicionales que están en la base de la concepción moral de la persona humana.

Bibliografía

- BAUDRILLARD, J. (1984), *Cultura y simulacro*, Barcelona, Kairós
- BUSTAMANTE, Javier (1997), "La revolución del conocimiento y la nueva cultura digital", en *Documentación Social*, nº 108, Madrid, Cáritas Española, pp. 179-202
- CASTELLS, Manuel (1997), *La era de la información. Economía, sociedad y cultura. Vol 1 La sociedad red*, Madrid, Alianza Editorial

- CEBRIÁN, Mariano (1991), "Realidad e irrealidad en el mundo virtual", en Telos, nº 28, Fundesco, Madrid, pp. 7-8
- DYKSTRA, Mary (1997), "Las autopistas de la información", en VVAA, Informe mundial sobre la información 1997-98, Ediciones Unesco/Cindoc, Madrid, pp. 301-320
- GUBERN, Roman (1997), "La aldea enmudecida. Opulencia comunicacional y desinformación", en Telos, nº 48, Fundesco, Madrid, pp. 108-112
- IGLESIAS, Francisco (1997), "Una nueva sensibilidad ante la compleja sociedad de la información", en Zer, nº 3, Universidad del País Vasco, Bilbao, pp. 29-44
- JOYANES, Luis (1997), Cibersociedad. Los retos sociales ante un nuevo mundo digital, McGraw-Hill/Interamericana de España, Madrid
- KRANZBERG, Melvin (1985), "The information age: evolution or revolution", en GUILLE, Bruce R. (Ed.), Information Technologies and Social Transformation, National Academy of Engineering, Washington D. C., pp. 35-54
- LOMAS, Carlos (1996), El espectáculo del deseo. Usos y formas de la persuasión publicitaria, Ediciones Octaedro, Barcelona
- LORENTE, Santiago (1997), "La Sociedad de la Información: su imagen, su proceso, sus logros y sus inconvenientes", en Documentación Social, nº 108, Cáritas Española, Madrid, pp. 155-177
- NEGROPONTE, Nicholas (1997), El mundo digital, Ediciones B, Barcelona
- SÁNCHEZ NORIEGA, José Luis (1997), Crítica de la seducción mediática, Tecnos, Madrid
- TURKLE, Sherry (1997), La vida en la pantalla. La construcción de la identidad en la era de Internet, Ediciones Paidós Ibérica, Barcelona

FORMA DE CITAR ESTE TRABAJO DE LATINA EN BIBLIOGRAFÍAS:

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

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

Revista Latina de Comunicación Social

La Laguna (Tenerife) – enero-febrero de 2003 - año 6º - número 53

D.L.: TF - 135 - 98 / ISSN: 1138 – 5820

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