The Wayback Machine - https://web.archive.org/web/20040326073407/http://www.razonypalabra.org.mx:…

Vincent van Gogh, Wheat Field Under Threatening Skies

Nuevas tecnologías... y comunicación

RAZÓN Y PALABRA, Número 2, Año 1, marzo-abril 1996

EL LADO HUMANO DE INTERNET

Carlos de la Guardia y Adriana López

En los últimos cinco o seis años, la importancia de las redes de computadoras ha aumentado considerablemente. El acelerado crecimiento de Internet, la más grande red de computadoras del mundo, ha incrementado la especulación acerca del papel de las computadoras en la comunicación y el efecto que su uso produce en los seres humanos y sus instituciones.

A la utilización de las computadoras para realizar procesos de comunicación interpersonales, se le conoce como Comunicación Mediada por Computadoras (CMC). Esta es una materia que cada vez adquiere mayor relevancia, ya que resulta aparente para muchos que el futuro de la humanidad se hallará ampliamente relacionado con las recientes tecnologías de comunicación y sus sucesoras.

De hecho, el futuro ha comenzado ya a hacerse presente en nuestra sociedad. Hoy en día, gracias a Internet y a otras redes de computadoras, es posible comunicarse en segundos con casi cualquier rincón del mundo, intercambiar mensajes con individuos de más de 150 países diferentes, formar grupos de discusión en tiempo real sin importar los límites geográficos y hasta participar en movimientos políticos o ayudar a las víctimas de un desastre natural. Todo esto sin tener que levantarnos de nuestro asiento.

Uno de los términos importantes que han surgido al hablar de CMC, es el de comunidad virtual. Se conoce como comunidades virtuales a los grupos de personas que interactúan exclusivamente a través de sus computadoras, utilizando el teclado como medio de expresión y el texto que leen en las pantallas de sus computadoras como única fuente de retroalimentación en sus procesos comunicativos.

Estas comunidades virtuales, donde las personas pueden conocerse y expresar sus ideas sin importar su raza, sexo, edad o apariencia personal, representan para muchos la posibilidad de crear un mundo nuevo, en el cual la gente tome conciencia de la existencia de otras personas y otras maneras de pensar, y donde el individuo vuelva a ser un participante activo del movimiento social. Como demostraremos más adelante, la CMC verdaderamente abre estas posibilidades y muchas más.

Sin embargo, existen otros grupos de personas que no comparten este optimismo. Para ellos, los críticos de la CMC, las computadoras y las tecnologías de comunicación en general representan la deshumanización de la sociedad. Estas personas advierten sobre el peligro de que las computadoras lleguen a tomar una posición demasiado importante en nuestra sociedad. Señalan la posibilidad de que su uso termine por aislar a los individuos y convirtiéndolos en una especie de máquinas.

Incluso se teme que la tecnología de redes otorgue a la gente una nueva libertad y un poder como el que nunca ha tenido, termine siendo una pieza más en la estructura de dominio de los gobiernos, de forma similar a la descrita por George Orwell en su libro **1984**. Este temor a las nuevas tecnologías no es nada nuevo. La radio y la televisión, por ejemplo, también pasaron por etapas similares. En realidad, muchos críticos de la CMC señalan precisamente la constante utilización manipuladora de estos medios como argumento para rechazar la utilización de las computadoras como medios de comunicación.

En el presente trabajo, nos proponemos examinar las posibilidades de la CMC, centrando nuestra atención en Internet y sus posibilidades como medio de comunicación. Primero, revisaremos algunas ideas básicas sobre Internet y CMC, especialmente en cuanto a sus posibilidades como auténticos medios de comunicación. En la segunda parte del trabajo, intentaremos basarnos en ejemplos de la vida real para dar una idea de lo que se puede hacer con Internet en materia de comunicación. La tercera sección abordará los problemas y retos que enfrenta Internet como medio de comunicación. Terminaremos con un breve análisis de las perspectivas a futuro de la CMC.

II. Características de la CMC

Licklider define cuatro principios necesarios para que las computadoras hagan una contribución significativa a la comunicación humana. Estas son:

1. Que la comunicación se defina como un proceso de creación interactiva.
2. Que los tiempos de respuesta sean cortos, para facilitar una "conversación" libre y fluida.
3. Que la red global este formada por redes regionales independientes más pequeñas.
4. Que se formen comunidades virtuales a partir de la afinidad personal y los intereses comunes.

Internet es un medio, basado en computadoras y telecomunicaciones, que cumple estas cuatro condiciones. La pregunta es: ¿puede ser además de un nuevo medio de comunicación significativo, un vehículo de cambio para la humanidad?

A primera vista, esta pregunta podría parecer aventurada, e incluso totalmente exagerada, pero lo cierto es que las características de Internet y las direcciones hacia las que su aún joven historia parece apuntar, la convierten si no en una muestra viviente, sí en un modelo de lo que muchos quisieran que la humanidad llegara a ser algún día: una sociedad en donde cada persona es tan importante como las demás y en la que las decisiones sobre los problemas que afectan a todos se toman en conjunto.

Claro que Internet no es el primer medio que ofrece prospectos tan alentadores. Después de todo, se pensaba alguna vez que el telégrafo eliminaría las guerras o que la televisión traería democracia y educación a la gente. La manera en que los seres humanos han llegado a utilizar la tecnología, hace necesario proceder con cautela al hacer pronósticos sobre su futuro, y estas reservas deben ser tomadas en cuenta a lo largo del presente trabajo.

A pesar de todo, Internet promete por lo menos introducir ciertos cambios importantes en nuestros patrones de comunicación y en nuestras expectativas sobre la información. Como medio presenta algunas características únicas, como la posibilidad de interactividad y la capacidad de transmisión de un individuo a muchos. No es descabellado pensar que en Internet, y no en la televisión, se realizaría por fin la idea de la aldea global de McLuhan.

Vincent van Gogh
Irises

Parte del gran éxito que Internet ha tenido a nivel mundial, se debe a que llena un hueco importante en la estructura de los medios, según lo identificó con anterioridad Tetsuro Tomita: parece existir un patrón en la manera en que los métodos tradicionales de comunicación son utilizados para alcanzar a sus audiencias. Las cartas, los telegramas y la conversación, por ejemplo, alcanzan una audiencia pequeña, pero en un lapso de tiempo que va cuando mucho de un instante a varios días. Los medios masivos de comunicación, alcanzan audiencias gigantescas en cantidades de tiempo que van también desde instantes hasta meses.

Existe un rango medio, el de las audiencias que nos son pequeñas (tal vez de 10 a 10,000 personas), pero que tampoco son lo bastante grandes para que los medios masivos se ocupen de ellas. Este hueco está en proceso de ser llenado por Internet y otras formas de CMC.

Las audiencias medianas, de hecho, son grupos que Internet y sus herramientas apoyan en abundancia. Antes de su desarrollo, una persona no tenía una manera fácil de establecer y mantener contacto con varios cientos de personas que compartieran su hobby o su área de interés. Hoy, Internet hace esto posible, con lo que llena el hueco de los medios que señala Tomita.

Además, Internet introduce ciertos cambios en la comunicación que alteran potencialmente la manera de convivir e integrarse que tiene la gente. Ya no es necesario que dos personas estén presentes para intercambiar un mensaje, lo que elimina las limitaciones de tiempo; además, es posible comunicarse y asociarse desde la computadora con base en intereses personales y no en la situación geográfica.

Otro cambio importante que Internet puede lograr en los patrones de comunicación actuales de la humanidad, es la capacidad de diseminar sus ideas sobre audiencias grandes, sin necesidad de que éstas sean filtradas por asociaciones o instituciones. Cualquiera puede entonces tener su propia **prensa**, lo que ayudaría a destruir el control que las instituciones han logrado mantener sobre el conocimiento para que los individuos pudieran recobrarlo.

Para lograr esto es necesario explorar las posibilidades creativas de los nuevos medios, como Internet. Esto únicamente puede lograrse si se analizan cuidadosamente sus limitaciones y las de la CMC en general.

En la CMC, el texto escrito es lo que transmite los mensajes y los códigos. Además, las formas de comunicación que se utilizan para dar a conocer el texto son prácticamente nuevas y por tanto poco estudiadas. De la combinación de estas dos circunstancias se pueden extraer dos características básicas de la CMC:

1. Falta información sobre el contexto social de los procesos comunicativos. Existen pocos indicadores del estatus social de los usuarios. En muchas aplicaciones es posible permanecer en el anonimato.

2. No contamos con normas aceptadas para el uso de los nuevos medios. Las convenciones de comportamiento y las posibilidades de dar retroalimentación pueden resultar limitadas.

Existen limitaciones obvias en la CMC cuando la comparamos con el contacto interpersonal directo. En este último, indicadores como el lenguaje corporal, el dialecto y la forma de vestir nos transmiten información sobre el contexto social en que nos encontramos.

Con base en estas limitaciones, los críticos de la CMC aseguran que las personas que utilizan este tipo de tecnologías tienden a ser individualistas o desadaptados sociales, que encuentran más sencillo convivir con un monitor que con otras personas. Otro posible problema con las tecnologías de CMC es, según comenta la escritora Camille Paglia, "que nos alejen de la realidad; es un ambiente artificial después de todo".

Este tipo de argumentos tienden a ocasionar que el público en general rechace la idea de utilizar las tecnologías de la CMC, considerando que solo las personas anti-sociales hacen uso de ellas.

A pesar de que los críticos de la CMC presentan preocupaciones totalmente válidas, el estereotipo que han construido del habitante típico de la red cada vez es menos verdadero. A medida que Internet va creciendo, más y más personas "normales" se integran a ella, convirtiéndose en ciudadanos de la Red.

Pero no solo es el uso que hacen de la red estos nuevos habitantes lo que permite afirmar que ésta es deshumanizante. Desde que se crearon las primeras redes, los diseñadores de las mismas utilizaron herramientas como el correo electrónico para transmitir mucha más información que la necesaria para cumplir con su trabajo. Fueron ellos quienes crearon los grupos de discusión, no por puro reto técnico, sino para intercambiar noticias sobre ciencia ficción.

La CMC es mucho más humana de lo que sus críticos están dispuestos a admitir. Es obvio que esto no se debe a las computadoras, sino a los seres humanos que las utilizan para comunicarse. Numerosos casos reales han demostrado que a través de la utilización de los medios, la gente hace amistades, forma comunidades, se enamora, encuentra simpatizantes, enemigos y críticos, odia, busca venganza, colabora y estorba.En una palabra, muestra su humanidad.

La CMC ayuda incluso a las personas que generalmente tienen problemas para comunicarse en forma personal. Sara Kiesler, por ejemplo, ha estudiado los efectos sociales de la comunicación en Internet. La gente normalmente tímida reacciona de una forma inesperada: se abre totalmente a los usuarios y comparte todos los sentimientos y pensamientos que se calla en persona; la gente que normalmente no grita ni insulta a otros en persona, sí lo hace por medio de la Red.

Así mismo, el hecho de que en CMC se carezca de un contexto situacional hace posible que muchas personas que generalmente no son tomadas en cuenta o son tratadas con prejuicios, como los niños, las mujeres, los impedidos físicamente y los que tienen preferencias sexuales diferentes, tengan una oportunidad de decir lo que piensan sin que se les descalifique de atemano. De hecho, el anonimato que hace posible la CMC les permite a estas personas interactuar todo el tiempo que quieran sin tener que cargar con los prejuicios de los demás.

Para estos grupos es como si las CMC representara una eterna fiesta de Halloween. Para las comunidades gays esta fecha es liberadora pues los hombres se pueden vestir de mujer y viceversa sin que la sociedad les recrimine nada. Por medio de la Red se pueden cambiar los roles sexuales y los de personalidad con facilidad, libertad y confianza.

Entonces resulta que la CMC puede contribuir a que muchas personas se sientan más humanas de lo que las otras personas les permiten en el trato personal. Paradójicamente, es posible que por medio de las computadoras, tildadas tan frecuentemente de deshumanizadoras y alienantes, el ser humano se humanice; que por medio de ellas redescubramos que el ser humano es valioso sin importar su color, país, religión, sexualidad, apariencia, costumbres, etc.; que finalmente lo importante del ser humano es él mismo sin las barreras y prejuicios que acostumbramos anteponerle en la vida cotidina.

Es increíble que la tecnología nos permita conocer a un individuo más de lo que podría conocerlo un miembro de su propia familia; que ese individuo le tenga más confianza a un "extraño" que vive a varios kilómetros de distancia, en otro país, con otra cultura y con otro idioma; increíble que estemos más conectados a los demás por medio de cables a larga distancia que con los que nos rodean en nuestra propia casa. Tal vez la comodidad de no tener que soportar a alguien todo el tiempo, todo el día, todas las horas, el que no haya compromiso, sea lo que facilite la formación de una comunidad más organizada y civilizada... pero quién sabe...

III. Algunas herramientas de la CMC

En la tradicional forma de comenzar una relación o amistad cara a cara importa más, en primera instancia, la apariencia de la persona (cómo es, cómo se mueve, cómo mira, cómo come, su voz, etc.) que la substancia. Por el contrario, lo más importante para una relación basada en Internet es conocer y aprender sobre lo que el otro piensa. Esto se debe a que Internet es un medio a larga distancia menos formal que el correo normal.

En Internet las relaciones inician como una amistad en la cual desde un principio uno determina abiertamente cuales son sus prioridades. Como ya lo hemos mencionado, la ausencia de normas establecidas puede representar problemas para el aspirante a buscar amistades en Internet, y por ello diversas personalidades de la Red han intentado crear algunas reglas para facilitar el cultivo de relaciones a través de este medio. He aquí un ejemplo:

1. Permite que tus mensajes revelen desde un principio a "tu verdadero tú"
2. Manten un tono positivo (no le amargues la vida a los demás).
3. Nunca sugieras una posible relación. No la forces, deja que las cosas se den por sí solas.
4. Sé ético.
5. Poco a poco podrás sacar el lado salvaje de tu personalidad.
6. Salva tu correspondencia en diskettes.

Existen diversas herramientas para comunicarse con otras personas a través de Internet. Algunas de las más populares son las listas de discusión por correo electrónico y los foros de noticias conocidos como **Grupos de Usenet**. Estas herramientas permiten al usuario enviar mensajes que serán leídos por todos los miembros del grupo y son ideales para sostener discusiones o levantar polémicas. Sin embargo, las **conversaciones** no se llevan a cabo en tiempo real.

Este último obstáculo, ha sido librado por otras herramientas. Miles de personas en Australia, Austria, Canadá, Dinamarca, Finlandia, Francia, Alemania, Israel, Italia, Japón, Korea, México, Holanda, Nueva Zelandia, Noruega, España, Suecia, Suiza, el Reino Unido y los Estados Unidos están unidos en este momento en una maraña intercultural de conversaciones escritas conocidas como Internet Relay Chat (IRC). IRC ha permitido que se cree una subcultura global que se construye a sí misma en base a tres elementos fundamentales:

1. Identidad artificial estable.
2. Ingenio rápido.
3. El uso de palabras para construir un contexto imaginario de conversación compartido.

El IRC es una oportunidad para observar y averiguar:

- Cuál es el mínimo de elementos de comunicación necesarios para que un grupo de personas se sientan parte de una comunidad.
- Qué tipo de culturas emergen cuando se eliminan del discurso humano todos los artefactos culturales excepto la palabra escrita.

La identidad artificial estable significa que uno nunca sabrá con seguridad quién es la persona detrás del apodo del IRC, pero que ese apodo específico será utilizado siempre por la misma persona. Sí se pueden obtener nuevos apodos e identidades, pero éstos al igual que los anteriores serán siempre únicos. La estabilidad en los apodos es una de los requerimientos en IRCland; un programa automático de "Nickserv" se asegurará de que nadie utilice un apodo que esté registrado por alguien más.

El ingenio rápido es necesario porque la respuesta inmediata se vuelve importante en este medio escrito al igual que lo es en una conversación frente a frente. IRC es una forma dinámica de comunicación: los comentarios nuevos aparecen al fondo de la pantalla y los comentarios más viejos se van recorriendo hacia arriba de la pantalla hasta desaparecer. Muchas personas dejan una pequeña ventana abierta al IRC dentro de su pantalla mientras trabajan para que cuando vean algo que les ineterese, puedan contestar inmediatamente.

La ausencia inicial de un contexto social es el tercer elemento fundamental que los usuarios del IRC utilizan para construir su subcultura. Sin expresiones faciales, tono de voz, lenguaje no verbal, ropa, ambiente compartido o cualquier otro tipo de contexto físico, los usuarios del IRC utilizan palabras que reconstruyen contextos a su gusto, añadiendo metadescripciones ("Carlos sonríe tristemente", "Andrea tartamudea, balbucéa y encoge los hombros, incapaz de explicarse").

Los usos de IRC van mucho más allá de la simple charla ociosa. Este programa ha servido en diversas ocasiones para manter informada a la gente sobre sucesos del momento. Esto ha sucedido en diversas

ocasiones importantes para determinadas ciudades o países, pero se ha hablado mucho sobre la utilización de IRC en diversos desastres naturales o políticos.

Vincent van Gogh
Montmartre

Por ejemplo, después del terremoto de California en 1994, los participantes de IRC crearon un canal dedicado al desastre para centralizar y distribuir información sobre las actividades de rescate, la identidad de los desaparecidos y la manera de contactar a familiares de las víctimas. Durante el conflicto del golfo Pérsico, un promedio de 300 usuarios de Internet en Tel Aviv, Jerusalen y Haifa se estuvieron comunicando durante el ataque de Irak a Israel. Un operador llamado Mike Pelletier por medio del IRC fue la única fuente de información durante cuatro horas. Mientras que el mundo entero se informaba sobre la guerra a través de los medios locales de comunicación, los israelíes describían lo que en el momento iba sucediendo y de primera mano.

La información siguió llegando durante la crisis. Un joven de Haifa llamado "Nati" escribió durante el bombardeo: "Estoy temblando".

Pelletier permitió hacer de la guerra algo más personal. Escribió: "Estoy preocupado por Nati en Haifa", pues desde el bombardeo no había escuchado noticias de él (aunque en el transcurso de la semana sí).

Pelletier se sorprende de que el IRC no sea más popular. Para él el IRC es la "verdadera aldea global".

Otra herramienta de la CMC que utiliza los recursos de Internet, es el correo electrónico, todavía considerado como la herramienta primordial de la Red. Por medio de esta herramienta, es posible comunicarse con cualquier otro usuario de Internet en el mundo e intercambiar mensajes o archivos.

En favor de nuestro argumento de que la CMC no es antihumana, mostramos aquí unos consejos de "etiqueta" para el correo electrónico. Una computadora se conformaría con cualquier tipo de mensaje, pero los seres humanos demandan ciertas cosas de un corresponsal:

- Identifícate a ti mismo y a tu objetivo. Generalmente el correo se atasca de mensajes no deseados, por eso separa la información importante de la que no lo es (basura).
- Sé conciso. Tú eres tu propio publicista. De ti depende que lean tu mensaje. Procura llegar directo al punto sin darle muchas vueltas, porque si no, podrán recordar tu nombre pero no lo que escribiste, o tirarán tu mensaje sin haberlo siquiera leído.
- Cuida tu tono. No seas demasiado formal en tu redacción, hazlo más bien como si fuera una conversación.
- Cuida tu sentido del humor. Algo que para ti sea simpático puede ofender a otros, cuida las expresiones que puedan ser malinterpretadas.
- No grites. En e-mail es bien conocido que escribir con mayúsculas es como si estuvieras gritando. Si uno de los lectores se siente agredido, te expones a que te conteste en el mismo tono.
- Ten calma. Cuando alguien te envíe un mensaje -flameado-, no le contestes inmediatamente. Detente y piensa qué contestarías si estuvieras frente a esa persona.
- Fíjate en el ancho de tus columnas. El ancho de la pantalla de otro lector puede ser más pequeña que la tuya y no podrá leer el mensaje completo.
- Evita el texto formateado. Éste puede correr el riesgo de no poder ser interpretado o reconocido por otras máquinas como negrillas o cursivas, mejor utiliza asteriscos.
- Si escribes en inglés, aprende los "shortcuts". Son abreviaturas de frases comunes. Pero no abuses de ellas, puede dar flojera leer tu mensaje. Los shortcuts más comunes son:
    - BTW- By the way
    - F2F- Face to face
    - IMHO- In my humble opinion
    - IOW- In other words
    - TIA- Thanks in advance
    - BRB- Be right back

        - WTG- Way to go
        - LOL- Laughing outloud
        - ROTFL-Rolling on the floor laughing
        - SO- Significant other
        - RTFM- Read the fucking manual.
    - Remarca tus emociones con los e-mail -slangs- o "emoticons". Son representaciones visuales de diversos estados de ánimo (para verlos, incline la cabeza hacia el lado izquierdo).
        - :-) FELIZ
        - :-(TRISTE
        - :-o SORPRENDIDO
        - :-] SARC_STICO
        - X-(CEREBRO MUERTO
        - ;-) CERRANDO UN OJO
        - :-* UN BESO
        - :-X UN GRAN BESO MOJADO
        - :-# ENOJADO
        - %-) FELIZ CONFUNDIDO
        - :+-(LLORANDO
        - :-P SACANDO LA LENGUA

    - No mandes porquerías que ni tú serías capaz de leer. Además, tu prestigio quedaría por los suelos y cada vez que vean tu nombre, nadie te va a leer.

Por sí sola, la presencia de los "emoticons" debería bastar para mostrar los esfuerzos de los seres humanos para humanizar lo que parecía inhumanizable. Por supuesto que un signo como estos no transmite verdaderamente los sentimientos de una persona, pero su uso, combinado con el del humor, el ingenio o la inspiración, puede contribuir a que la gente ría, llore o grite ante el monitor de su computadora. Lo humano puede perderse al transmitir el mensaje, pero se recupera cuando el recipiente lo lee. El mérito de la CMC no es que sea algo humano, sino que de alguna manera permite utilizar las computadoras como medio de transmisión de lo humano.

IV. Problemas de la CMC

Hasta el momento hemos mencionado algunos argumentos contra la CMC que permiten reconocer algunos de sus problemas potenciales, pero no los hemos analizado con detalle. Probablemente podríamos clasificar estos problemas en dos categorías: los tecnológicos y los directamente humanos.

Los problemas técnicos se relacionan en primer lugar con la dificultad de obtener la información y con la dificultad para ordenar y asimilar la increíble cantidad de información disponible. En el presente trabajo no abordaremos estos problemas, ya que no se relacionan directamente con el lado humano de la CMC.

Más directamente humanos en su naturaleza son los problemas de las personalidades falsas, los insultos, los fraudes y el abuso de las herramientas de CMC.

Como aclaramos anteriormente, es relativamente fácil asumir personalidades, razas, roles sexuales y edades falsas cuando se interactúa con otras personas mediante la CMC. Esto plantea problemas éticos serios, pero no descalifica a la CMC como medio válido y útil de comunicación, porque este problema puede darse también, en diversos grados, al utilizar otros medios, como el telefóno, el correo y hasta la conversación en persona.

Otro problema son los insultos, o "flamas". Flamear es una guerra de palabras que surge generalmente cuando dos personas no están de acuerdo sobre algún tema y deciden ya no ser muy amables que digamos entre ellos. La salida más fácil es simplemente ignorar al otro y resistirse a iniciar una discusión. Pero generalmente ese no es el camino que uno escoge cuando ha sido insultado, avergonzado o cuando está seguro de estar en lo correcto, y es cuando dan ganas de regresar el insulto o comprobarle al otro que el equivocado es él.

Vincent van Gogh
The Red Vineyard

Generalmente, es probable que una flama dé lugar a otra como respuesta, y que el proceso se vuelva a repetir hasta que se organice una verdadera guerra. Es por ello, que usualmente se pide a los nuevos ciudadanos de Internet esperar algunas horas antes de enviar un mensaje insultante, para evitar conflictos.

Por otra parte, hay quienes piensan que en ocasiones es verdaderamente necesario decirle a un desgraciado sus verdades. Según un artículo de la revista NetGuide, si se va a flamear, hay que hacerlo bien. Para ellos, la mejor manera de hacerlo es con el "Arte de Guerra" de Sun Tzu's. Resumimos a continuación el artículo en cuestión, no porque estemos de acuerdo en todos sus señalamientos, sino porque pensamos que es una gran demostración de lo humana que puede ser la Red:

Lo más importante es estar seguro de que se está en lo correcto... si no se quiere quedar en ridículo y que nuestra credibilidad ruede por los suelos. La mejor forma de ganar una batalla flameada es desmenuzar parte por parte, idea por idea el mensaje del oponente y comprobarle con la información correcta en donde cometió los errores.

Si no se logra convencer al oponente de que uno está en lo correcto, cuando menos hay que intentar que los demás usuarios que están leyendo la batalla flameada crean que uno está en lo correcto y que el oponente no sabe ni siquiera de lo que está hablando. O también se puede escoger algo de lo que el otro dice y llevarlo hasta un extremo y atacar este extremo radicalizándolo para hacerlo aparecer como una persona desagradable que apoya una posición extrema e impopular. Para esto se le puede llamar "racista", "misógino" o "machista".

Se puede recurrir a la mentira apantalladora cuando el oponente de plano no tienen idea de lo que está hablando. Y finalmente, el último recurso, el más cuestionable y el más recurrente, automático, divertido e infantil es el de: el insulto. Aunque hay que saberlo hacer sin caer en lo trillado de: ¡tonto! o ¡idiota!, es mucho mejor procurar utilizar algo más personal e insultante.

Otro problema importante es la facilidad de falsear información en Internet. El hecho de que cualquier usuario de Internet es potencialmente un publicador de información ha traído consigo la invención de noticias que luego alcanzan millares de lectores, o lo que es peor, la utilización de herramientas como el correo electrónico para la transmisión de mensajes falsos que ataquen o lesionen los intereses o la personalidad de otros ciudadanos de la Red.

Por supuesto, muchos opinan que frente al poder de manipulación de los medios masivos, como la televisión, un poco de desinformación no es nada, pero el hecho es que puede resultar complicado extraer información confiable de Internet, lo que ciertamente disminuiría su valor como herramienta de comunicación. Además, los problemas éticos relacionados con la información falsa pueden ocasionar verdaderas tragedias y hacer que la gente desconfíe del medio.

En cuanto al aislamiento de los seres humanos o la sustitución de una realidad virtual por la vida diaría, podemos decir que son problemas reales, pero que no son exclusivos de la CMC. La gente se aísla y escapa de la realidad de distintas maneras desde que la historia puede atestiguarlo. El verdadero problema en este campo no es la CMC, sino la vida social y la educación. Nosotros pensamos que Internet, mas que afectar a la sociedad, la beneficiará, ayudando a que la gente tome conciencia de que forma parte del mundo y de que el mejor camino para evitar los problemas que lo aquejan es vivir en comunidad. Si tenemos o no razón se verá más adelante, en unos pocos años.

V. Perspectivas

Es innegable que las características de Internet la hacen un candidato más que probable para modelar los nuevos sistemas de convivencia humana que inevitablemente vendrán con nuestra entrada a la era de la información.

Los gobiernos de los distintos países del mundo, unos antes y otros después, se han dado cuenta de las posibilidades de Internet y han comenzado sus esfuerzos para estructurar lo que los norteamericanos llaman sus supercarreteras de la información. El dinero y los intereses de algunas de las empresas más grandes del mundo, se encuentran pendientes de lo que suceda en este sentido, si es que no están ya buscando una parte importante del pastel.

Se pronostican servicios tan fantásticos como una red gigantesca de todo el conocimiento humano a disposición de todas las personas, o campañas presidenciales por medio de Internet, e incluso una liga de naciones integrada por ciudadanos normales que definiría la solución de los problemas del mundo mediante reuniones y votaciones virtuales en Internet.

Los investigadores y estudiosos de la comunicación, señalan la inminente formación de una sociedad de redes, en la cual los paradigmas del poder se mueven hacia el manejo de la información. En estas sociedades los individuos volverían a ser piezas claves en el manejo de la sociedad y se accedería por fin a la verdadera democracia.

Acaso se antojen demasiado optimistas los señalamientos anteriores, pero lo cierto es que la CMC ha contribuido significativamente ya a que sus usuarios vayan más allá de los límites geográficos y culturales, para formar comunidades donde lo importante son sus ideas y sus pensamientos. También los ponen en contacto con nuevas ideas, obligándolos a aceptar que dos pensamientos diferentes no necesariamente se dividen en correcto e incorrecto, y que las personas pueden tener ideas o sistemas de gobierno distintos, pero no por eso dejan de ser personas.

Cuando menos, el panorama que se presenta a la humanidad con la CMC es prometedor, y dista mucho de ser deshumanizante. Ojalá que estas promesas se cumplan por lo menos de alguna manera.

Regreso al índice de este mes