The Wayback Machine - https://web.archive.org/web/20040104144136/http://www.razonypalabra.org.mx:80/anteriores/…

Carr. Lago de Guadalupe Km. 3.5, Atizapán de Zaragoza Estado de México.

Tels. (52) 58 64 56 13
Fax. (52) 58 64 56 13

Comunicacion, comunidades y practicas culturales en la cibercultura

Por José Luis Campos García
Número 27

Uno de los principales planteamientos del enfoque que desarrolla el estudio de la cibercultura establece que tanto las comunidades virtuales como sus productos simbólicos no existen en un mundo diferente, sino que se sitúan en el contexto de las geografías políticas y culturales de la realidad social.

Este apartado pretende ser una reflexión acerca de las inéditas relaciones sociales que han hecho posibles las nuevas tecnologías, en términos de una serie de ideas sobre formas innovadoras de comunicación, intercambio cultural, educación, entretenimiento, creación artística, sexualidad y, en ciertos casos, sobre un nuevo tipo de proyectos utópicos.

Desde el punto de vista de la cibercultura, la producción artística para Internet también se relaciona estrechamente con el debate sobre la comunidad e interactividad en el ciberespacio. En esta parte se tratará de reconocer el papel esencial del antagonismo social dentro de la web, y que en un proceso de enfrentamiento de posiciones políticas y abierto conflicto de intereses, se genera una gran cantidad de propuestas comunicativas, las cuales son reflejadas en expresiones artísticas con sus propias ideas en cuanto a la producción de imágenes y sonidos.

Aspectos teóricos sobre los estudios tecnoculturales
Iniciemos con una breve reflexión sobre la manera en que se puede investigar el carácter cultural de la comunicación digital.

Entre los elementos metodológicos que podrían ser pertinentes para construir un objeto de estudio social en el campo de las tecnologías de información, Michael Menser y Stanley Aronowitz distinguen (1996: 31) tres nociones metodológicas para la localización y el cuestionamiento de lo tecnológico:

1. Ontológica: ligada a lo que en esencia es la tecnología. Los autores proponen una teoría de la complejidad en la que la tecnología, la ciencia y la cultura se mezclen en un continuo, de modo que todos los objetos son, en grados variables, el resultado de las tres.
2. Pragmática: lo que hacen las tecnología como servomecanismos; y
3. Fenomenológica: cómo afectan las tecnologías a nuestra experiencia en aspectos que no se limiten a las cuestiones de la función, sino a las de la situación.

Así pues, los artefactos digitales de comunicación pueden ser localizados desde estas tres nociones para su estudio, pero haría falta una perspectiva que descubra el lado humano de las prácticas comunicativas. David Bell es uno de los autores dentro de la cibercultura preocupado por esta cuestión.

Con respecto a las dimensiones que abarcan hoy en día los estudios sobre la relación entre cultura y tecnología, David Bell ha establecido (2000a: 1) tres dimensiones de las construcciones tecnoculturales: hardware (máquinas), software (programas) y

wetware (humanos), pero precisa que es necesario considerar también el lugar de la imaginación y la representación, uso y valor cultural, y enfocar nuestra atención más sincera a las interacciones humanas con las cuales (y al interior de ellas) emergen estas formaciones ciberculturales.

En esta perspectiva, estamos más a favor de una lectura cultural de la comunicación en Internet, la cual nos permita aproximarnos a esas interacciones humanas que hay detrás de tantos ordenadores interconectados. La conectividad parece ser que se ha convertido en una de las características medulares de la cultura postmoderna.

Sobre los aspectos culturales más relevantes para el debate actual sobre la cultura postmoderna, Mike Featherstone ha enfocado y resaltado (2001) algunos puntos importantes sobre la postmodernidad. Entre ellos la discusión sobre si puede existir una "sociología postmoderna" o alternativamente una "sociología del postmodernismo". El autor sugiere que ésta última se ajustaría mejor, dado que la noción de "sociología postmoderna" presumiría que ha tenido lugar un corte radical desde una "sociología modernista". Featherstone niega que exista semejante discontinuidad radical entre lo "moderno" y lo "postmoderno". Mas bien hay elementos y temas importantes de continuidad, que necesitan una exploración adicional. Featherstone sostiene que una "sociología del postmodernismo" necesita dirigirse al menos hacia tres areas de estudio:

1. Los cambios que han ocurrido en la arena artística y en la arena intelectual de la sociedad.
2. Los cambios que han ocurrido en la producción, circulación y diseminación de los bienes simbólicos.
3. Los cambios ocurridos en las prácticas diarias de los grupos/clases sociales que apuntan hacia nuevas formas para significar sus estatus y posiciones en la sociedad.

La estetización de la vida diaria a través de la comunicación

De las continuidades modernas que en la postmodernidad han encontrado su plena consolidación destacan las extensas redes y sistemas de comunicación que, por medio de la tecnología, hace que fluyan más rápidamente los significados y los bienes culturales. La proximidad que hoy tienen algunos productos simbólicos permite que actualmente nos encontremos ante fenómenos culturales híbridos en donde se entrelazan distintos campos de conocimiento como la ciencia, el arte y la vida cotidiana. Existen algunas expresiones artísticas, como el cine y la música, que pueden hacer que converjan la vanguardia política, la cultura popular, las tecnologías y la industria del entretenimiento.

Acerca de las implicaciones que conlleva la desmesurada producción cultural que genera la sociedad moderna, Mike Featherstone argumenta (2001) que el curso que lleva occidente es el proceso social de estetización de la vida diaria. Este proceso involucra los siguientes aspectos:

1. El crecimiento y desarrollo de "subculturas artísticas" que buscan romper las barreras entre "arte" (en el sentido tradicional) y "vida cotidiana". El autor pone de ejemplos al dadaísmo y al surrealismo de la década de 1920s y 1930s. Pero podemos añadir los movimientos del Arte Pop y otras expresiones contraculturales de finales de los sesentas.
2. Convertir la vida diaria en una obra de arte. En esto Featherstone recurre al ejemplo de The Bloomsbury Group así como de otros como Baudelaire, quien tomó la postura de que los más grandes bienes en la vida son las emociones personales, los afectos y los placeres estéticos.
3. El rápido flujo de signos e imágenes que saturan la construcción de la "vida diaria". Featherstone sostiene que el concepto marxista del capitalismo moderno fundado en

el "fetichismo de las comodidades" continúa siendo aleccionador en el siglo XXI, pues por lo visto estamos siendo, como nunca antes, dominados por una "cultura de consumidor".

La cibercultura como campo de investigación
Aquí hablaremos sobre cómo podría enfocarse un estudio social de la comunicación en el campo de la cibercultura.

El autor Arturo Escobar ha formulado (2000: 65) algunas preguntas clave para la investigación social en la cibercultura: ¿Qué nuevas formas de construcción social de la realidad, y de negociación de tales construcciones, están siendo creadas o modificadas?; ¿Cómo se socializa la gente a través de su experiencia desarrollada en los espacios construidos por las nuevas tecnologías?; ¿Cómo se relaciona la gente con sus tecno-mundos?; Si la gente se ubica de manera diferente en estos espacios construidos (de acuerdo a su raza, género, clase social, localización geográfica y capacidades físicas) entonces: ¿Cómo es su experiencia en esos espacios diferenciados?; ¿De qué modo son interpretados esos espacios?; y finalmente, ¿Es posible dar cuenta de la multiplicidad de prácticas vinculadas a las nuevas tecnologías en varios escenarios sociales, regionales y étnicos?

Todavía hace falta mucha investigación para responder a profundidad estos cuestionamientos. Por lo pronto David Bell nos habla (2000b: 627) de que las discusiones de la cibercultura tienden a enfocar escalas espaciales particulares; en un extremo la escala del cuerpo y en el otro extremo la escala de lo global. Ambas pueden considerarse en general las categorías de mayor interés para el estudio de la cibercultura.

Existen otros elementos de reflexión que ha incorporado el ciberespacio a la relación entre tecnología y prácticas culturales. Barbara Kennedy nos dice (2000: 15) que el ciberespacio es la zona de la cibercultura, en la medida que también es un espacio mental. Más que una herramienta para examinar nuestro sentido de la realidad, el ciberespacio es una interfase entre el ser humano y el ordenador, pero también es un espacio para las construcciones mentales.

Así como las matemáticas, la música y el mito se mueven en los espacios mentales de la cultura, el ciberespacio es explorado y procesado por la mente. Recordemos que el espacio de la mente puede ser un lugar para el fortalecimiento subjetivo, el placer, el juego y la conexión creativa. Por lo tanto los elementos relacionales entre humano, máquina y naturaleza, son la clave para comprender el el curso que están tomando las prácticas comunicativas en la red.

Panorama general de las prácticas culturales en línea
En la cibercultura tienen cabida todo tipo de prácticas, la mayoría de ellas ligadas a la comunicación. Aquí revisamos los alcances y problemas que tienen algunas de las prácticas más representativas.

Sobre las prácticas culturales, cotidianas o especializadas, que alientan los nuevos dispositivos de la información, Susan Leigh Star expone (2000: 635) que la expansiva y casi omnipresente presencia de toda clase de las tecnologías de información interconectadas, ha levantado serios cuestionamientos sobre dónde se vive y se trabaja.

Hoy es posible comunicarse a distancia desde terminales u ordenadores domésticos si el trabajo implica entrada de datos, escritura o tareas técnicas que pueden ser hasta cierto grado tratadas. Además de esto, existen muchos recursos para la enseñanza, ya sea la navegación o la interacción en tiempo real mediante sistemas de conferencia (además de otras configuraciones de software y hardware) difuminando así las fronteras del salón de clases tradicional. En el trabajo de alta tecnología el proceso de producción puede estar repartido a

través de continentes, en la medida en que las especificaciones están remitidas de un sitio a otro y los componentes configurados de acuerdo al baremo de las economías globales.

La música en Internet también es un producto cibercultural. Y preguntándonos sobre si son compatibles los fundamentos de la música con las bases de la tecnología digital de información, la gran cantidad de bienes musicales que circulan en le ciberespacio confirman dicha compatibilidad. Nicholas Negroponte ha subrayado (1995: 222) que uno de los hechos más importantes de la vida digital se revela al observar la estructura de las señales, y de cómo fueron generadas. Podemos ir más allá de la apariencia superficial de bits y descubrir las bases de donde provienen la imagen, el sonido o el texto. A este respecto dentro del paradigma digital fueron creadas especificaciones como el ASCII para la escritura en ordenadores o el sistema MIDI para la comunicación entre dispositivos digitales de música.

Existe un sinnúmero de ejemplos de creaciones culturales cuyas bases se asientan en codificaciones de diversa naturaleza. De hecho, la misma partitura musical es una representación todavía más compacta y de baja resolución y por lo tanto con mayor facilidad de transmisión en los medios electrónicos.

Por otra parte existen otro tipo de prácticas ligadas al sonido como el intento de hacer hablar a un ordenador. Nicholas Negroponte se refiere (1995: 174) a que el ordenador puede producir habla de dos formas: reproduciendo una voz grabada previamente o sintetizando los sonidos de letras, sílabas o quizás hasta fonemas. Cada sistema tiene sus ventajas e inconvenientes. La producción de habla es similar a la de la música: se puede almacenar el sonido (como en un CD) y reproducirlo, o se puede sintetizar para reproducirlo a partir de las notas, como hace varios sintetizadores digitales.

Al lado de sus ventajas los bienes ciberculturales también pueden generar problemas a sus usuarios, algunos de ellos ocasionados por el exceso de información.

Entre el tipo de problemas que puede generar la abundancia de información en Internet, Lluis Codina explica (2000: 136) un fenómeno que suele ocurrir en la comunicación web y que forma parte ya de la cibercultura. Se trata del denominado "desbordamiento cognitivo", es la otra cara de la moneda de la navegación. Se trata de una sensación psicológica que afecta al usuario de un documento hipertextual cuando se siente incapaz de procesar toda la información que pone a su alcance el sistema de navegación del hipertexto. Dicha sensación surge de la incapacidad del usuario de recordar todas las bifurcaciones que el sistema le ha ido proponiendo a lo largo de su recorrido, así como la real imposibilidad física de explorar todos los niveles y caminos que el hipertexto implica.

Por otra parte esa incapacidad puede ser resultado de una defectuosa estructuración del material informativo que constituye el hipertexto. El intento de lectura del documento en cuestión puede, eventualmente, provocar una cierta sensación de ansiedad como efecto inmediato del desbordamiento cognitivo, derivando en el desinterés por la lectura de tal documento.

Las comunidades virtuales

¿Qué importancia puede tener el estudio de las comunidades virtuales? Sobre este asunto Arturo Escobar señala (2000: 64) que la aparición de las comunidades mediadas por el ordenador es uno de los dominios claves de investigación antropológica en la cibercultura. Aquí se incluirían las tan referidas comunidades virtuales o también llamadas nuevas aldeas de actividad al interior de culturas cibernéticas más amplias.

El análisis antropológico en esta área puede ser crucial no sólo para comprender lo que son estas nuevas aldeas y comunidades sino, de igual importancia, para imaginar el tipo de comunidades

que los grupos humanos son capaces de crear con la ayuda de tecnologías emergentes.

Entre los precedentes que existen de la noción de comunidades virtuales, Michael Ostwald hace mención (2000: 660) de que el ascenso de las tecnologías virtuales es una natural extensión de la forma en que los espacios arquitectónicos comunales urbanos del siglo XX integraban ya ambientes virtuales. Obras como las galerías o el primitivo Matrix son ambientes en los cuales la percepción sensorial ha sido erosionada y entonces el espacio creado puede solamente describirse como virtual. Tales espacios están vinculados y definidos no a través de tecnología sino a través del modo en que las comunidades se forman e interactúan dentro de ellos.

Para aproximarnos a las principales características de las comunidades virtuales conviene mirar algunos apuntes de Michele Wilson. Este autor especifica (2000: 647) que las comunidades virtuales se forman y funcionan al interior del ciberespacio, siendo éste el espacio existente dentro de las conexiones, redes y sistemas de las tecnologías de comunicación.

Muchos escritores han presentado a estas comunidades como nuevas formas excitantes de interacciones humanas, las cuales ponen en libertad al individuo de las limitaciones sociales de la identidad corporal y de las restricciones del espacio geográfico. Estas comunidades equilibran desigualdades mediante la sustracción de estructuras jerárquicas incorporadas y promueven un sentido de "fraternidad interconectada" entre sus participantes activos. Las comunidades virtuales por lo tanto se sitúan como el compendio de una forma de comunidad postmoderna dentro de la cual la multiplicidad de individualidad es resaltada y la diferencia prolifera sin inhibiciones del exterior, especialmente de las estructuras sociales.

El surgimiento de esta nueva forma de relación social ha suscitado preguntas de todo tipo. En este punto trataremos de responder a dos cuestiones que suelen plantearse constantemente: ¿una tecnología digital como Internet destruye o construye comunidades? y ¿cómo se describiría una comunidad en la era digital?

Para hallar la respuesta mencionemos algunas ideas de Ananda Mitra, quien apunta (2000: 677) que mientras existen enfoques que han defendido la idea de que Internet es un foro para la producción de comunidad, muchos otros estarían en desacuerdo, arguyendo que por las misma naturaleza de la tecnología, el uso del monitor y el teclado de un ordenador, la participación a través de Internet se convierte en una actividad individual donde el "toque humano" suele ser débil. De hecho se puede argumentar que semejante humanización podría detractar la noción de comunidad porque no resultaría ética a la manera en que hemos sido enseñados a pensar las comunidades.

Este tipo de argumentos son centrales para los tecnófobos quienes han argumentado que la tecnología es deshumanizante y en consecuencia la aplicación de la tecnología afectaría gravemente la cultura y la vida diaria de la gente. No obstante es verdad que cada invención y adaptación tecnológica, desde el fuego a Internet, a transformado el modo en que los humanos se relacionan unos con otros y en la manera en que forman sus comunidades.

En consecuencia, resulta relativamente difícil (y quizás infructuoso) llegar a una descripción definitiva de la comunidad porque ella misma es un constructo provisional que cambia de significado en la medida en que también evolucionan las nuevas tecnologías de comunicación.

Aproximación a las relaciones virtuales entre individuos
Llegó el momento de referirnos a las cuestiones y problemáticas que se plantean para las relaciones humanas, ante el hecho de

que existe una preferencia cada vez mayor por los contactos virtuales más que por los contactos reales; una paradoja más de nuestra cultura postmoderna.

Sobre este tema Gareth Branwyn plantea una serie de cuestionamientos importantes (2000: 402): ¿Qué impacto tendrán todas la formas de relación mediadas por el ordenador sobre las relaciones cara a cara, mientras que las comunidades virtuales desarrollan un más amplio espectro de posibilidades de interacción?, Mientras un mayor número de gente emplea cada vez más cantidad de su tiempo en el ciberespacio y gradualmente llega a identificarse más con sus constantes relaciones ciber-construidas, ya no físicas: ¿las fronteras entre lo real y lo imaginario tendrán menos significación práctica?, ¿es esta línea de cuestionamientos todavía relevante?

En la medida en que estamos inmersos más profundamente en la complejidad de los mundos artificiales del ciberespacio: ¿qué nuevas formas íntegras de interacción y de hábitat pueden desarrollarse? ¿Qué sexualidad enfocaría una experiencia sexual en línea que se mueve completamente afuera de las viejas nociones de lo corporal y lo orgásmico?, ¿esto trascendería las fronteras del encapsulamiento en el cuerpo y entraríamos en algún nuevo reino donde uno pueda despojarse completamente de su cuerpo?

Pero, ¿hasta qué punto resulta reprobable el hecho de preferir un encuentro online que un encuentro cara a cara? Mike Featherstone al referirse (2000: 611) a los intercambios abstractos que tienen lugar en la comunicación mediada electrónicamente, cuestiona que mientras que uno podría apresuradamente condenar tales relaciones como despersonalizantes puede argumentarse que tales prácticas habilitan el impedimento de ser identificado, por ejemplo, como una persona entrada en años. Además proporciona un grado de control sobre el flujo del intercambio en el tiempo de respuesta y en la forma para emitir una contestación, algo con lo que se pueden encubrir defectos en la capacidad de comunicación directa.

Al enviar un fax o una carta, o trasmitir un e-mail a un ordenador personal, el alcance estigmatizante de la desigualdad social (género, origen étnico, edad, clase social, etc.) no se hace inmediatamente obvia como en el caso de los encuentros directos cara a cara (aunque eso no significa que haya sido eliminada). No obstante, mientras uno pueda deleitarse en la libertad que se desprende de la pérdida de encuentros físicos cara a cara y de la capacidad de escapar de la horda de juicios sobre los hábitos, estatus, capital y fortaleza física de la persona, existe siempre el peligro del descubrimiento o del encuentro con la persona real corpórea detrás del texto o de la voz.

Lo que debemos asumir es que, en contra de lo que normalmente se afirma, nunca se borra la identidad cultural de una persona cuando entra a la web. Al respecto Lluis Codina advierte (2000: 86) que una de las ideas más irracionales acerca de las autopistas de la información, es aquella que afirma que los individuos que utilizan Internet pierden sus intereses básicos y pasan a formar parte de una especie de comunidad electrónica idílica donde todas las cosas se hacen desinteresadamente y donde no hay ninguna clase de intereses y, por esto, tampoco contradicciones económicas, políticas, nacionales ni sociales. Lo cierto es que al entrar en las autopistas de la información, las personas no abandonan sus intereses básicos, ni pierden su identidad de clase ni su identidad cultural.

La interacción en línea de los colectivos sociales

Constantemente se cuestiona sobre si los nuevos medios fomentan o entorpecen la convivencia colectiva.

En relación a esto Michele Wilson ha dicho (2000: 644) que en una era en que la gente tiene una mayor capacidad para estar

interconectada mediante la ayuda tecnológica de la comunicación, a través del espacio y del tiempo como nunca antes en cualquier otro punto de la historia, el individuo postmoderno de la sociedad occidental contemporánea se siente paradójicamente cada vez más aislado y está en búsqueda de nuevos caminos para comprender y experimentar significativos sentimientos colectivos.

En esa búsqueda cabe preguntarse constantemente sobre cuál es la base fundamental de la comunicación actual entre distintas colectividades y por qué un gran número de individuos continúan sintiéndose solos.

Derrick de Kerckhove nos habla (1999: 25-26) de que la conectividad es esa condición tecnológica y cultural que permite que un mínimo de dos personas se pongan en contacto entre sí, por ejemplo, conversando o colaborando. El autor aclara que la conectividad es un estado humano muy similar al de la colectividad o al de la individualidad, sólo que la tecnología hoy en día hace explícita y tangible esta condición natural de la interacción humana en un entorno artificial idóneo: la red.

La red es el medio de conexión por excelencia. Los procesos de información y la organización social que nacen de la red, están interconectados pero son individuales al mismo tiempo. Además de esto la red permite y alienta la entrada de los individuos dentro de un medio colectivo. Es esta cualidad colectiva lo que mantiene conectada y da sentido a la red. La no necesidad de una ubicación física concreta para formar parte de un colectivo humano, es uno de los aspectos más innovadores de la comunicación web.

Existen cambios fundamentales en la manera en que se concibe ahora la ubicación espacial de las comunidades ante la gran movilidad simbólica y cultural que sugieren los medios digitales. De Kerckhove escribió (1999: 190-191) que a partir del desarrollo de las redes y de la conectividad han nacido nuevas metáforas tecnológicas, que afectan a nuestra cotidiana percepción espacial y temporal.

Las principales tecnologías de comunicación hasta ahora solían afectar nuestra percepción del entorno en términos de tamaño, perfil, textura y, desde luego, sus límites. El campo de la literatura y el mundo editorial crearon una conciencia de "nación" y la necesidad de especificar y controlar sus barreras "naturales", al exteriorizar y centrar su atención en los idiomas locales en forma visual. Los medios electrónicos han tendido a destruir estas barreras y así expandir la presencia de las representaciones mentales a otros espacios. La televisión, por ejemplo, hace tiempo empezó la "planetización" de la conciencia al hacer que su audiencia tuviera acceso directo a varias partes del mundo. Lo que la conectividad de las redes está añadiendo a todas estas influencias precedentes de los medios es la oportunidad de que los espectadores participen y abandonen el papel de espectadores pasivos.

De la migración digital a la migración conceptual

Las nuevas tecnologías de la información han hecho posible la emergencia de nuevos escenarios de significación. Entre los fenómenos más interesantes que se han suscitado en ese proceso, es la manera en que la migración digital de los medios ha afectado a la retórica de los gobiernos sobre la información e identidad nacional. Diferencias conceptuales como público / privado están siendo reformuladas, entre muchas otras cosas.

En relación a esta cuestión, Jon Stratton ha lanzado la afirmación (2000: 728-729) de que la interactividad generalizada en Internet plantea una amenaza a la distinción entre información pública (compendiada en la noción de objetividad periodística) y opinión personal, una distinción central a la formación de una comunidad imaginaria de una nación-estado democrática. Ello se debe a que cualquier persona, con la aptitud y el acceso

suficiente, puede tener hoy en día espacio para ofrecer sus propias perspectivas en cualquiera de la gran variedad de foros que conforman el ciberespacio.

No obstante, en los recientes años ha habido dos tendencias en el desarrollo de medios de información que han comenzado a reestructurar el esquema medios masivos / audiencia. La primera es el movimiento hacia la multiplicidad de canales hecha posible por la propagación de la televisión por cable. Esto ha guiado la televisión hacia la transmisión tipificada y a la problematización general de la categoría de "medios masivos". La segunda tendencia se mueve hacia un gran incremento de interactividad. Su alcance va desde el uso de sistemas VCR para el pago por evento y, eventualmente, la capacidad de ordenar por carta los programas que el telespectador quiere ver.

En relación a ambas tendencias, Internet ha marcado una modificación cualitativa. Internet es un vector más en el flujo global de significados que ha logrado modificar hasta cierto punto la retórica de la nación-estado: de la homogeneidad al multiculturalismo.

La concepción "ciborg" como dimensión política de la cibercultura

¿Qué es lo que ocurre con nuestro cuerpo como consecuencia de nuestra diaria relación con máquinas de comunicación? Para contestar a esta pregunta nos remitimos a la noción de la conciencia "ciborg" desarrollada por la autora feminista Donna Haraway. Ella ha externado (2000: 313) que "la cultura de la alta tecnología desafía algunos dualismos de la tradición occidental de manera intrincada. No está claro quién hace y quién es hecho en la relación entre humano y máquina". No está claro lo que es mente y lo que es cuerpo dentro de las máquinas que logran soluciones mediante prácticas codificadas.

Haraway ha desarrollado desde el feminismo la noción "ciborg" como una forma de conciencia política para romper con la literalidad de los discursos binarios y concebir un mundo más plural. "Cyborg" es la contracción de dos palabras: "Cybernetic organism" y se refiere a un híbrido de máquina y organismo humano. Haraway enarbola la conciencia "ciborg" irónicamente como un mito político que funciona ideológicamente y simbólicamente para dislocar definiciones epistemológicas que sirven al poder. Se trata de un intento metafórico para generar un pensamiento liberador.

En la actualidad y dada la naturaleza de las tareas que realizamos, podríamos encontramos a nosotros mismos en camino para convertirnos en "ciborgs", entes híbridos. Hasta el momento nos conocemos a nosotros mismos a través de dos vías simultáneas: el discurso formal y la práctica diaria, pero hay momentos en que ya no distinguimos esa diferencia. Los organismos biológicos se han convertido en sistemas bióticos, dispositivos de comunicación como si fuesen otros artefactos. Para Haraway no hay una separación fundamental ontológica en nuestro conocimiento formal como máquina y como organismo, como instrumento técnico y como cuerpo orgánico. Tales distinciones se disuelven en el pensamiento "ciborg".

Sobre cómo se propiciarían nuevas formas de control social desde las plataformas digitales, David Tomas hace referencia (2000: 179) a la noción "ciborg" y asegura que la tecnología y la ingeniería genética son los puntos nodales de la interacción humana. Por lo tanto no es de sorprender el descubrir que las relaciones e identidades son constantemente negociadas a través de una sofisticada cultura tecnológica que a su vez funciona como un rito de transición hacia la gradual transformación del organismo humano en una identidad ciborg. Es un rito de transición engranado a la creación de poderosos colectivos tecnológizados de ciborgs transorgánicos, construidos desde una bases de datos de personalidades.

Esta perspectiva tan crítica de la fusión máquina-humano, nos invita a mencionar el pensamiento crítico que se ha desarrollado desde la cibercultura sobre los medios digitales.

Como en toda sociedad, en el ciberespacio existe todo tipo de posturas y distintos grados de radicalismos. Sobre uno de los temas más polémicos como es la reglamentación de redes nos gustaría preguntar si ¿debe ser rechazado de principio todo intento de regulación del ciberespacio?

En relación a esto último Tiziana Terranova reflexiona (2000: 278) que si la comunicación electrónica puede convertirse en una nueva y más competente forma de ciudadanía, entonces las condiciones que producen al ciudadano de Internet no pueden ser infravaloradas. La autora señala que el proceso de regulación del ciberespacio no debería se rechazado, como si fuera una apropiación externa, si se considera que existen sectores con principios espontáneos y genuinos interesados en la regulación.

Terranova menciona que a cierto nivel la retórica activista se ajusta con aire de suficiencia con las no reconocidas y voluntariamente ignoradas contradicciones de la red, afectando a la más radical de las comunidades virtuales; y añade que el apreciado sueño de Haraway del "ciborgismo" fue colocado contra un orden económico político y social, cuyo carácter monstruoso necesitaba desesperadamente del exorcismo de una posible imaginación utópica.

Críticas a la idea de comunidad virtual

En el ámbito de los enfoque críticos el ciberespacio brinda innumerables ejemplos, ya que la red desde sus inicios ha sido el universo propicio para los debates. Uno de las discusiones apuntan justamente a cuestionar la existencia de las comunidades virtuales y el papel político de las tecnologías digitales de la información. Empecemos por mencionar la perspectiva de un célebre activista de los años sesentas: Timothy Leary.

Afirmando la existencia de modelos de comportamiento dentro de la cibercultura, Timothy Leary afirma (2000: 530) que en la civilización de la información / comunicación del siglo XXI la excelencia creativa y mental se ha convertido en la norma ética. El mundo se ha vuelto demasiado dinámico, complejo y diversificado, demasiados entrecruzamientos vinculados por la mediación global de la comunicación moderna, con la única idea de seguir confiando en el comportamiento que te permite ser exitoso.

Como en toda formación social comunitaria existen todo tipo de interpretaciones críticas sobre la vida en la pantalla.

Arthur Kroker es otro autor que asegura (1996: 198) que en Internet se pone en práctica la subordinación a los intereses comerciales predatorios de una clase virtual (los grandes conglomerados de la comunicación, la informática y la telemática), la cual está dedicada a acabar con la anarquía en la red a favor del intercambio comercial virtualizado. Para este autor la superautopista digital es una gran aventura inmobiliaria en forma cibernética, en la que están en juego los derechos sobre propiedad intelectual, acechados por un gran número de tecnologías multimedia de comunicaciones.

Kroker afirma que la clase virtual avanza en su intenso y compulsivo esfuerzo para subordinar la sociedad a la mitología telemática de la superautopista digital. Prueba de ello es que para la clase virtual los contenidos rebajan la velocidad de los intercambios virtualizados y el significado se convierte así en una contradicción antagónica de los datos. Si gradualmente se niegan las demandas de significados y contenidos, entonces la red terminaría por convertirse en otro medio estrecho de transmisión.

Finalmente quisiéramos anotar que Carlos Marx (Kroker 1996: 198) fue el primero en entender que cada tecnología genera posibilidades opuestas tanto para la emancipación o para la dominación. En este sentido aún podemos percibir en el ciberespacio el movimiento de comunidades humanas que impiden nuestra cooptación como servomecanismos de una red cibernética (o autopista digital) al servicio de alguna clase virtual privilegiada.

Referencias bibliográficas:

Bell, David (2000a): "Cybercultures reader: a user's guide", en Bell, David y Kennedy, Barbara (eds.) (2000): Cybercultures reader, London and New York, Routledge, p. 1.
(2000b): "Scaling cyberspaces" (introduction), en Bell, David y Kennedy, Barbara (eds.)
(2000): Cybercultures reader, London and New York, Routledge, p. 627.

Branwyn, Gareth (2000): "Compu-sex: erotica for cybernauts", en Bell, David y Kennedy, Barbara (eds.) (2000): Cybercultures reader, London and New York, Routledge, p. 396.

Codina, Lluis (2000): El libro digital y la WWW, Madrid, Tauro.

Escobar, Arturo (2000): "Welcome to cyberia: notes on the anthropology of cyberculture", en Bell, David y Kennedy, Barbara (eds.) (2000): Cybercultures reader, London and New York, Routledge, p. 56.

Featherstone, Mike (2000): "Post-bodies, aging and virtual reality", en Bell, David y Kennedy, Barbara (eds.) (2000): *Cybercultures reader*, London and New York, Routledge, p. 609.
(2001): "Consumer Culture & Postmodernism", en Sociology Online, London, Ref.: <http://www.sociologyonline.co.uk/PopFeatherstone.htm>

Haraway, Donna (2000): "A cyborg manifesto: Science, technology and socialist-feminism en the late twentieth century", en Bell, David y Kennedy, Barbara (eds.) (2000): Cybercultures reader, London and New York, Routledge, p. 291.

Kennedy, Barbara (2000): "The `virtual machine' and new becomings in pre-millennial culture", en Bell, David y Kennedy, Barbara (eds.) (2000): *Cybercultures* reader, London and New York, Routledge, p. 13.

Kerckhove, Derrick de (1999): Inteligencias en Conexión. Hacia una sociedad de la web, Barcelona, Gedisa.

Kroker, Arthur (1996): "Capitalismo virtual", en Martinsons, Barbara; Menser, Michael y Aronowitz, Stanley (1996): *Tecnociencia y cibercultura*, Barcelona, Paidós, p. 195.

Leary, Timothy (2000): "The cyberpunk: the individual as reality pilot", en Bell, David y Kennedy, Barbara (eds.) (2000): *Cybercultures reader*, London and New York, Routledge, p. 529.

Leigh Star, Susan (2000): "From hestia to home page: feminism and the concept of home in cyberspace", en Bell, David y Kennedy, Barbara (eds.) (2000): *Cybercultures reader*, London and New York, Routledge, p. 632.

Menser, Michael y Aronowitz, Stanley (1996): "Sobre los estudios culturales, la ciencia y la tecnología", en Martinsons, Barbara; Menser, Michael y Aronowitz, Stanley (1996): *Tecnociencia y cibercultura*, Barcelona, Paidós, p. 21.

Mitra, Ananda (2000): "Virtual commonalitity: looking for India on the Internet", en Bell, David y Kennedy, Barbara (eds.) (2000): *Cybercultures reader*, London and New York, Routledge, p. 676.

Negroponte, Nicholas (1995): *El mundo digital*, Barcelona, Ediciones B.

Ostwald, Michael (2000): "Virtual urban futures", en Bell, David y Kennedy, Barbara (eds.) (2000): *Cybercultures reader*, London and New York, Routledge, p. 658.

Stratton, Jon (2000): "Cyberspace and the globalization of culture", en Bell, David y Kennedy, Barbara (eds.) (2000): *Cybercultures reader*, London and New York, Routledge, p. 721.

Terranova, Tiziana (2000): "Post-human unbounded: artificial evolution and high-tech subcultures", en Bell, David y Kennedy, Barbara (eds.) (2000): *Cybercultures reader*, London and New York, Routledge, p. 268.

Tomas, David (2000): "The technophilic body: on technicity in William Gibson's cyborg culture", en Bell, David y Kennedy, Barbara (eds.) (2000): *Cybercultures reader*, London and New York, Routledge, p. 175.

Wilson, Michele (2000): "Community in the abstract: a political and ethical dilema?", en Bell, David y Kennedy, Barbara (eds.) (2000): *Cybercultures reader*, London and New York, Routledge, p. 644.

Lic. José Luis Campos García
Universidad de Sevilla, España