



Ilustración tomada del archivo de Fundajau / Autor: Omau / 2015 / ilustración digital.

Ser Virtual:

La adaptación del humano al ciberespacio

Herly Alejandra Quiñónez Gómez
Universidad de Los Andes
herlyq@hotmail.com

Resumen

El ciberespacio definido como No-Lugar atrapó al tiempo cronológico, incidió en las identidades y redujo las distancias de los Seres Virtuales, quienes intercambian significados, contextos y conexiones mediante textos, imágenes y videos. Se analiza la adaptación del Ser Virtual al Ciberespacio como hábitat para su desenvolvimiento en diferentes actividades humanas.

Palabras clave: ciberespacio, comunicación virtual, comunicación digital, nuevas tecnologías.

Being Virtual: human adaptation to cyberspace

Abstract

Cyberspace defined as "non-place" caught chronological time and reduced the distances of virtual beings who exchange meanings, contexts and connections via text, images and videos. The adaptation of the Virtual Cyberspace is analyzed as a habitat for human activity development.

Keywords: cyberspace, virtual communication, digital communication, new technologies

El repunte de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) aparentemente avivaron la discusión sobre lo qué es o no Humano y hasta abrió paso a conceptualizaciones como Postorgánico, Posthumano o Postevolución. Estas tecnologías cambiaron la forma y las interacciones en la propia comunicación, la identidad y la cotidianidad.

La Sociedad de la Información, Sociedad del Conocimiento o hasta Telépolis –son algunas de las diferentes acepciones con las que se define a la sociedad actual-, ha sido criticada por unos y venerada por otros, pero hasta quienes mostraron mayor resistencia cultural a esta tipología tecnológica, sucumbieron ante ella. Sin embargo, resistir es un derecho en estas complejas tramas sociales donde el Ser es construido y dominado por la tecnología.

Las Tecnologías de Información y Comunicación (medios impresos, radio, televisión e Internet), son Tecnología –proveniente del griego "Tekne" que significa arte, técnica u oficio y de Logos que es conjunto de saberes-. La tecnología es entendida como la creación de procesos y objetos artificiales productos de la labor humana (intelectual, racional, sistemática y física) para diferentes usos en la sociedad.

Los alimentos, el deporte, el transporte, la vivienda y la vestimenta, por nombrar algunas de las tecnologías que se consolidaron con la Sociedad Industrial y su masificación, siguen siendo compañeros tecnológicos de los seres humanos. Para muchos humanos, en estos campos ya no hay resistencia. La humanidad ha enfrentado y enfrenta el proceso de adaptación para sobrevivir al que se refería Charles Darwin y que la propia especie exige.



Exposición de videoarte en Bogotá, 2009

¿La vestimenta tuvo tantos detractores como aparentemente los tienen los teléfonos celulares? ¿Por qué cuestionar o aplaudir a sus usuarios? Como sucedió con la vestimenta –por nombrar un ejemplo- que arrojó al cuerpo, así mismo está ocurriendo con las TIC, porque la humanidad cada vez más tiene una necesidad que aumenta y se acelera: conectarse y comunicarse y, el ciberespacio parece ser ese No-lugar.

Protestar por la caza de ballenas en Japón, salvar el deshielo en la Antártida, promover los paisajes de Nueva Zelanda, asistir a un concierto, realizar una transacción bancaria, participar en una clase a cientos de kilómetros, reencontrarse con amigos de la infancia o ser unciberpolítico, son algunas de las actividades humanas que acontecen en el ciberespacio donde habita el Ser Virtual.

1. Ser Virtual

Hay que discurrir sobre lo qué es Virtual. Fabris asegura (2009) que el concepto de “virtualis” lo utilizó por primera vez Tomás de Aquino y con el término “virtus” se expresa aquella cualidad distintiva de una cosa que permite definirla en su positividad. En latín virtualis expresa algo más que la mera posibilidad y la simple potencialidad. Fabris (2009) expone que Virtualises, según Tommaso, como la distinción entre atributos divinos, porque las perfecciones presentes en Dios son diferentes entre sí sólo para un intelecto finito. Esto significa que “virtual” es algo a lo que no le falta nada para ser (tiene la capacidad de realizarla) y así, lo virtual pertenece a la dimensión del infinito.

Dice el autor que “virtual” es un concepto relacional porque se trata de una relación – la relación que el virtual expresa – en la que el paso a “Otro” ya se ha hecho: de posible a real, de potencial a actual. Todo esto coexiste en la infinita dimensión virtual. Y así, la identidad virtual corre el riesgo de configurarse como mera indiferencia.

Para Muros (2011) en la identidad virtual confluyen tanto fenómenos de identidad colectiva (que me asemejan o alejan del grupo) como individual o personal (identificándonos con diferentes identidades). Pero el estudio de la identidad virtual precisa del análisis de otros componentes tales como nuestros comportamientos en la red así como el entendimiento del cuerpo virtual como parte esencial de nuestra identidad.

Ser Virtual puede entenderse como la posibilidad, potencia o capacidad de ser otro de proyectarse en un No-lugar de manera infinita. En el caso del ciberespacio, implica dejar una huella digital casi siempre imposible de borrar.

2. Ciberespacio

Según Giannetti (2009) la pérdida del sentido de la realidad en el ciberespacio no está producida por la idea de vacío, sino, al contrario, por la idea del exceso, el mismo exceso que se produce en nuestro espacio vital. Eso es lo que lleva a Marc Augé a su planteamiento de los “No-lugares”, en oposición evidentemente al concepto de lugar de la tradición etnológica, que lo vincula con la noción de una cultura localizada en un tiempo y espacio. La adaptación al ciberespacio implica la ruptura del tiempo de Cronos –aquel que afianzó el reloj en la Sociedad Industrial- para abrir otros tiempos, como el Kairos, donde habitan diferentes ritmos y acciones y generalmente, el reloj está ausente.

El optimismo o la esperanza que apareció con la aparición de la computadora como artefacto para los procesos como educación, fenecieron cuando las TIC son usada para otras actividades humanas como el espionaje, pornografía infantil, estafas, robos de identidades o la burla a la que a veces el ser humano es expuesto, porque el no-lugar es global y no es personal ni íntimo. El ciberespacio, no es un “lugar puro”, es habitado por seres humanos y no escapa a las intenciones de las acciones humanas.



Exposición en Tecnópolis, Buenos Aires (2012)

Como asegura Augé (2004, p. 112): "El espacio está atrapado por el tiempo y los individuos, transformados en meros clientes, pasajeros, usuarios y consumidores de espacio-tiempo, están atrapados por el exceso. La superabundancia de acontecimientos, la sobredimensión arquitectónica, la superabundancia espacial". De acuerdo a este planteamiento, el Ser Virtual está atrapado en el exceso informativo del ciberespacio y así, la identidad o identidades de ese Ser son difusas y adquieren diferentes formas desde la adopción de avatares en redes sociales o direcciones electrónicas.

Castells (1998) dice que ésta, en el fondo, también era la idea de McLuhan, del global village, de la aldea global, de que toda la cultura se engloba en un sistema de comunicación que supera las especificidades locales, las particularidades, las identidades. El ciberespacio es un sistema de comunicación donde se recorren localidades desde la globalidad y habita el Ser Virtual.

Agrega el autor que las culturas se funden en esa especie de universo indiferenciado, pero las culturas, los lugares, los espacios tienen mucha más resistencia, mucha más densidad para poder ser disueltos tan fácilmente, organizándose cada vez más para mostrar empíricamente que la experiencia de la gente es cada vez más local.

Así en el ciberespacio emergen, se organizan y consolidan las comunidades, en este caso, virtuales. Ser virtual no significa la No-Existencia o el Dejar-De-Ser el ser humano, sigue siendo humano adaptándose a los diferentes cambios tecnológicos y las TIC es uno de ellos.

3. La navegación y las comunidades

Los procesos de conquista y colonización territoriales siempre han existido en la sociedad. Siempre. Se originan para que el conquistador consiga ganancias económicas y dominio cultural. El ciberespacio es un territorio donde existen múltiples relaciones económicas y con incidencias en la cultura. Aprender a navegar y a desplazarse en dicho espacio social es necesario, pues generalmente las herramientas que se usan son aquellas donde hasta la presión social o hasta la espiral del silencio influyen en la toma de decisiones.

La adaptación del Ser Virtual al ciberespacio conlleva el conocimiento de dichas herramientas, pero no sólo con una visión meramente de dominio tecnológico, como manejo de software, sino comprendiendo el impacto que desde el ciberespacio se puede ejercer sobre la sociedad y su forma de pensar y actuar: el ciberespacio es una red que conecta a los Seres Virtuales.

Para Levy (2004) desde su teoría de Inteligencia Colectiva, los objetos del saber privilegiados por el Espacio del conocimiento son los intelectos colectivos y sus mundos. Los intelectos colectivos, o sea, comunidades humanas en comunicación consigo mismas, pensándose a sí mismas compartiendo y negociando permanentemente sus relaciones y sus contextos de significados compartidos. Sus mundos, o sea, sus recursos, sus entornos, sus conexiones cosmopolitas con los seres, los signos y las cosas, sus implicaciones en las diversas máquinas cósmicas, técnicas y sociales que las atraviesan.

“El mundo de un intelecto colectivo no es en nada estable ni objetivo. Resulta de aperturas, de elaboraciones, de costumbres y de evaluaciones movientes, reiteradas sin cesar. De tal manera que este mundo deriva y se transforma al ritmo de las metamorfosis de su intelecto colectivo” (Levy, 2004, p. 91).

Sobre esta aseveración de Inteligencia Colectiva a la que se refiere Levy hay que destacar que son comunidades humanas –Seres Virtuales- que comparten sus significados, contextos y conexiones a través de signos (textos, imágenes, videos).

Valiente (2009) sugiere una clasificación de comunidades virtuales: **1) Comunidades de debate y discusión en tiempo real:** son las más visitadas y establecen diálogos efímeros, como los chats **2) Comunidades de socialización, información, discusión y juego:** las relaciones son más estables y los lugares son más organizados y estructurados (sitios web). **3) Comunidades temáticas de investigación o acción política:** sus miembros giran alrededor de un tema en particular y utilizan la red con recurso para la formación y el intercambio (sitios web y redes especializadas) y **4) Comunidades de organizaciones e instituciones:** tienen acceso restringido con el uso de contraseña, permite el trabajo colaborativo y la interacción profesional (sitios web o repositorios de instituciones).

Esta tipología de este autore está sustentada en el nivel de organización de las comunidades y el grado de intercambio de información. Mientras más esté estructurado el sitio web, mayor será la organización de la comunidad virtual y su impacto en la sociedad.

Reflexión

Concluir sobre este tema no es posible. Hay que seguir abriendo diversos análisis y posturas sobre el ser humano y su permanente relación con las TIC. Sobre lo que sí se insiste es que el ser humano ha creado tecnología desde hace miles de años y las TIC son sólo una más de ellas. El Ser Virtual seguirá adaptándose como lo ha hecho históricamente. Así sobrevive la especie.

Bibliografía referenciada

Referencias bibliográficas

1. Augé, M. (1992). Los no lugares. Espacios de anonimato. Una Antropología de la sobremodernidad. España: Gedisa.
2. Castells, M. (1998). Espacios públicos en la sociedad informacional.
3. Giannetti (2009). El espacio expandido: entre la (des)-territorialización y la virtualidad.
4. Fabris A. (2009). Los sentidos de lo virtual (o sea la realidad como límite). Eikasía Revista de Filosofía. No. IV. 24.
5. Levy, P. (2004). Inteligencia colectiva. Por una Antropología del ciberespacio.

Referencias electrónicas

1. Muros, B. (2011). El concepto de identidad en el mundo virtual: el yo online". Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado, 14 (2), 49–56. Disponible en: <http://www.aufop.com> . Fecha de consulta: 16-05-2014.

