

Publicado en:

Figueroa Alcántara, Hugo Alberto. "Juegos de identidades en el ciberespacio". En: Revista digital universitaria (revista electrónica, publicada por la UNAM, disponible por Internet). Vol. 2, no. 4 (31 de diciembre del 2001).

Disponible en: <http://www.revista.unam.mx/vol.2/num4/art3/index.html>

Juegos de identidades en el ciberespacio

Hugo Alberto Figueroa Alcántara*

(*Profesor de carrera. Facultad de Filosofía y Letras, UNAM. Email: hugof@servidor.unam.mx)

Resumen

Juegos de identidades en el ciberespacio

El presente artículo analiza las repercusiones que el contexto cultural posmoderno y la evolución de las comunicaciones mediadas por computadora tienen sobre la identidad humana. El estudio se divide en tres apartados: posmodernismo; comunicaciones mediadas por computadora; la naturaleza de la identidad en el ciberespacio.

Abstract

Games of identities in the cyberspace

The present article analyzes the repercussions that the postmodern cultural context and the evolution of the communications mediated by computer have on the human identity. The study is divided in three sections: postmodernism; communications mediated by computer; the nature of the human identity in the cyberspace.

Palabras clave: posmodernidad, cibercultura, identidad humana, ciberespacio, comunicaciones mediadas por computadora

Key words: postmodernity, cyberculture, human identity, cyberspace, communications mediated by computer

Introducción

En nuestros tiempos finiseculares somos testigos, a nivel mundial, de una vigorosa ruptura con lo moderno, la posmodernidad surge como la expresión de novísimas formas de creación y recreación, generando una cultura de la simulación cada vez más notoria.

La condición posmoderna, sin duda, es un fenómeno de gran complejidad que, además, se encuentra estrechamente vinculado con otros procesos, entre otros, la globalización, las contraculturas, la hipertextualidad, el ciberespacio, las realidades virtuales, los universos digitales.

En tal sentido el propósito del presente trabajo es analizar las repercusiones que el posmodernismo y la evolución que se ha generado en el ambiente de las comunicaciones mediadas por computadora tienen sobre la identidad humana. Para ello el artículo se divide en tres apartados: posmodernismo; comunicaciones mediadas por computadora; la naturaleza de la identidad en el ciberespacio.

Posmodernismo

Para Lyotard (1989) la sociedad posmoderna se rige por múltiples reglas de juego; éstas son condiciones y mecanismos de interacción que garantizan el intercambio de mensajes, de conocimientos y de otros satisfactores culturales, como el placer.

En el nacimiento y desarrollo de una sociedad posmoderna, los medios de comunicación y de información han desempeñado un papel determinante. Estos medios caracterizan a la sociedad no como una sociedad más transparente, más consciente de sí, sino como una sociedad más compleja, más plural, incluso caótica pero donde en tal caos residen nuestras esperanzas de libertad individual.

Debido a los medios de comunicación y de información, quizás se cumple una de las *profecías* de Nietzsche: el mundo real a la postre se convierte en fábula. Si tenemos una idea de la realidad, no puede comprenderse cabal y unitariamente. La realidad es más bien el resultado de la combinación de las múltiples imágenes, interpretaciones, reconstrucciones que distribuyen los medios de comunicación e información en competencia mutua y, desde luego, sin coordinación central alguna (Vattimmo, 1990).

En ese gran mosaico de las relaciones humanas, el eclecticismo es el paradigma de la cultura general contemporánea: oímos reggae al levantarnos, miramos una película del viejo oeste más tarde, comemos una MacDonal a mediodía y un plato nacional por la noche, vemos las noticias a través de la CNN, nos perfumamos a la manera de París, lo mismo en New York que en Bogotá, y nos vestimos según los estilos que marcan las modas internacionales (Lyotard, 1991).

Bajo el signo del eclecticismo emerge un hiperespacio posmoderno, que ha conseguido trascender definitivamente la capacidad del cuerpo humano individual, adquiriendo cierta autonomía y representando los diferentes planos de realidad del ser humano. Por ello la vertiginosa transformación de las relaciones entre el cuerpo humano y su espacio exterior puede considerarse como símbolo y analogía del problema mucho más agudo que reside en nuestra incapacidad mental, al menos hasta ahora, de diseñar el mapa de la gran red comunicacional descentralizada, global, real/no real en la que, como sujetos individuales, nos hallamos cautivos (Jameson, 1991).

En el posmodernismo se vandalizan, se apropian y se reciclan las más diversas fuentes. Simultáneamente se puede tener alusiones a las herejías gnósticas, música popular, teoría del caos, Andy Warhol, Salvador Dalí, T.S. Eliot. Esto aniquila cualquier categoría de superior e inferior, propio e impropio. Imperan los fragmentos y las ruinas, dominan las alegorías. El posmodernismo se distingue no sólo por su tendencia a construir sobre ruinas, fragmentos y alegorías sino por un incesante afán por inventar nuevas dimensiones de percepción y acción (Shaviro, 1997: 6-7).

Ciertas características sobresalientes del posmodernismo son: disentir por disentir; fusión de la cultura de masas y la cultura popular; una promiscuidad estilística que favorece el eclecticismo y la combinación de códigos de diferente naturaleza; preeminencia de la parodia, la ironía, los juegos y la celebración de aspectos banales o efímeros de la cultura; la declinación de la originalidad artística y la convicción de que el arte sólo es repetitivo; una búsqueda de nuevos caminos para hacer lo impresentable, presentable; ruptura de las barreras que han dejado lo profano fuera de la vida diaria; énfasis de lo visual sobre lo literario; la inmersión del deseo humano en los objetos culturales; tendencias hacia la descentralización de la vida moderna y alejamiento de los sistemas simbólicos modernos (Meyer, 1990).

Otros rasgos característicos de la posmodernidad son la imitación, la falsificación, el juego de espejos entre lo real y lo imaginario.

Woolley (1996) plantea la pregunta: ¿puede seguir existiendo algún contacto con la realidad cuando la imitación se vuelve indistinguible e incluso más auténtica que el original, cuando las computadoras pueden crear mundos sintéticos que son más reales que el real, cuando la tecnología se burla de la naturaleza?

El proceso de creación de mundos artificiales y virtuales, en ocasiones idénticos o mejores que los reales, ya no es cuestión de percepciones culturales o de preocupaciones intelectuales. Es por ello que la diferencia entre lo real y lo no real es cada vez más tenue. De ahí que resulta indispensable estudiar los modos en que la realidad virtual y artificial, la tecnología y la cultura están cambiando la realidad colectiva y pública, con efectos por demás contundentes en la naturaleza de la identidad humana.

Comunicaciones mediadas por computadora

Durante el desarrollo de las primeras computadoras personales, en las década de los 70 y principios de los 80, imperó la cultura del cálculo. Las computadoras fueron transparentes para el usuario en el sentido de que éste podía constatar la magia del mecanismo, el usuario requería de conocer las instrucciones exactas. A mediados de los 80, el incremento en el poder del procesamiento hizo posible el uso de interfases gráficas para el usuario, comúnmente conocidas como GUI (graphic user interfaces).

En tal época, los investigadores del Centro de Investigación de Xerox en Palo Alto, California, exploraron nuevos paradigmas para la interfase usuario-computadora e inventaron la tecnología GUI. Demostraron que era más fácil interactuar con una computadora cuando se podía apuntar hacia objetos que aparecían en la pantalla y ver imágenes. Se empleó un dispositivo llamado ratón, que podía desplazarse sobre un cojín y mediante el cual resultó más fácil interactuar con la computadora (Gates, 1995: 51).

Sin embargo, Xerox no supo obtener provecho comercial de su invención, a diferencia de Apple y Microsoft, quienes se basaron en los hallazgos de Xerox para crear sus propios ambientes gráficos. La primera interfase gráfica popular apareció en 1984, cuando Apple lanzó su Macintosh. De manera paralela, desde 1983 Microsoft anunció sus planes de crear una interfase gráfica para operar diversos programas en las computadoras personales. Nació así el sistema operativo Windows, con una primera versión difundida en 1985, que no funcionó tan bien como se esperaba. Sólo con la versión 3.0 (1990), después de dos correcciones importantes, el sistema empezó a tener un gran éxito (Wallace, 1992: 272-280), por demás palpable al difundirse la versión Windows 95, y la última, Windows 98. En la actualidad un número desmesurado de aplicaciones corren en ambiente gráfico.

La nueva interfase gráfica representó más que un cambio técnico. Introdujo una cultura de la simulación. La interactividad con los objetos en la pantalla -con apariencia de mesa de trabajo-, los cuadros de diálogo mediante los que la computadora *conversa* con el usuario, condujeron a un nuevo tipo de experiencia en que la gente no espera saber mucho de los comandos de las computadoras y más bien establece una relación amistosa con éstas.

Con tal evolución, en un nivel, las computadoras son herramientas. Nos ayudan a escribir y llevar nuestras cuentas. Son instrumentos de cálculo y su capacidad es usada para el análisis cuantitativo. Adentro de las máquinas hay información. En otro nivel, las computadoras son arenas para diversas experiencias sociales y para la expresión dramática. Un tipo de medio más, como el teatro, y su capacidad es utilizada para la interacción cualitativa. Adentro hay gente (Stone, 1996: 15-16). De acuerdo con esta segunda perspectiva, la computadora, como un medio de comunicación, nos ofrece nuevos modelos de pensamiento e inéditos recursos para proyectar nuestras ideas y fantasías. La computadora se está convirtiendo en

algo más que un instrumento. Nosotros la usamos como una especie de espejo para aprender a vivir en diversos mundos virtuales, pero cuando nosotros vemos, otros nos ven (Turkle, 1995: 9).

La computadora se transforma, por antonomasia, en una máquina de simulación. El universo de la simulación es la nueva etapa para jugar todas nuestras fantasías, tanto emocionales como intelectuales.

Simultáneamente, las computadoras personales han adquirido un estatus de objetos evocativos, debido a que provocan procesos de autoreflexión y generan recuerdos, asociaciones y sensaciones (Turkle, 1997: 362).

Con tales cualidades, las computadoras de hoy representan muy poco de cálculo y reglas. Predomina la simulación, la navegación y la interacción. La computadora ha evolucionado de una cultura modernista del cálculo a una cultura posmodernista de la simulación (Turkle, 1997a).

La cultura de la simulación está floreciendo no sólo en el campo de la computación. Esto afecta la comprensión de nuestras mentes y nuestros cuerpos. Por ejemplo, los modelos de nuestra mente hace quince años eran modernistas: estructuras centralizadas y reglas programadas. Actualmente los modelos reflejan una estética posmoderna de complejidad y descentralización.

Mediante tal entorno, el rápido crecimiento del sistema de redes conocido como Internet, vincula a millones de personas en nuevos espacios que están cambiando la manera en que nosotros pensamos, la naturaleza de nuestra sexualidad, la forma de nuestras comunidades, las relaciones sociales que establecemos, nuestras muchas identidades.

Penetrar a través de la pantalla en la red de redes, supone un estado de cambio del espacio físico, biológico, nos vuelve espectadores encarnados en la alucinación consensual, simbólica, metafórica del ciberespacio; espacio que es un lugar de deseo intenso para el cumplimiento de nuestros más desafortunados sueños (Stone, 1996: 104-105).

En el ciberespacio nosotros podemos hablar, intercambiar ideas y asumir personalidades de nuestra propia creación. Nosotros tenemos oportunidad de construir nuevos tipos de comunidades, comunidades virtuales en las que participamos con gente de todo el mundo, gente con la que podemos conversar diariamente, gente con la que podemos intimar nuestras relaciones, pero con la que quizás nunca nos reunamos físicamente (Turkle, 1995: 9-10).

La naturaleza de la identidad en el ciberespacio

Antes de entrar en materia, resulta pertinente explicar ciertas características básicas de tres tipos de ambientes en el ciberespacio donde en menor o mayor

medida se representan distintos juegos de identidades: Grupos de discusión, Chats y MUDs. También se aclara que aunque más adelante, para ilustrar diversos aspectos de la identidad, se hace primordialmente alusión a los MUDs, por ser ambientes en los que con mayor frecuencia y complejidad se presentan muy heterogéneas situaciones, los atributos señalados son también aplicables a los otros contextos.

Grupos de discusión. Los grupos de discusión vía Internet son de diversa índole pero coinciden en que están conformados por gente con intereses comunes. Cualquier persona en el grupo de discusión puede enviar un mensaje y éste sería leído y eventualmente discutido por los otros participantes. Los grupos de discusión pueden incluir grupos *Usenet*, foros, listas de correos y *bulletin boards*. Se calcula que en la actualidad más de 25 millones de personas alrededor del mundo participan en algún tipo de grupo. Algunos grupos son no moderados y otros son moderados, esto es, un moderador revisa el contenido del mensaje antes de que pueda ser leído por los integrantes del grupo de discusión. Aunque los grupos de discusión aparentan ser fundamentalmente espacios de no ficción, bajo la premisa básica de que cada usuario es quien dice ser, se ha mostrado que con frecuencia tal supuesto no se cumple, provocándose, con la construcción de identidades imaginarias, fenómenos de decepción de la identidad (Donath, 1997).

Chats. Sobre la Internet, los Internet relay chat (comúnmente conocidos como IRC, o simplemente chats) son foros conversacionales altamente usados, y que tienen características parecidas a los MUDs. Una combinación de interacción en tiempo real con otras personas, anonimidad y la habilidad de asumir roles tan lejanos o cercanos al yo real como uno elija (Turkle, 1995: 14).

MUDs. Los MUDs (Multi-user dungeons) tienen sus orígenes en los juegos de aventuras de dragones y calabozos. En los últimos años de la década de los 60, un juego de rol llamado *Dungeons and dragons*, conmocionó a nivel mundial el universo de los juegos. Después fue interpretado para jugarse en computadora. El primero de tales juegos *Advent*, fue escrito por Will Crowter y Don Woods alrededor de 1967. En los últimos años de los 70, Roy Trushaw y Richard Bartle en la Essex University, en Gran Bretaña, introdujeron un mundo multiusuario basado en texto sobre Arpanet y lo llamaron MUD (Bartle, 1990).

En 1989, el estudiante graduado de la Carnegie Mellon University, James Aspnes, decidió probar qué sucedía si sustituía tal modelo por uno más orientado a construir comunidades virtuales. El eliminó muchos de los comandos orientados al combate de uno de los programas de MUD y consecuentemente el código fue mucho más compacto. El llamó a su software TinyMUD. Con ello hubo más réplicas y los Muds proliferaron (Bruckman, 1997).

Como en la actualidad la mayor parte de aplicaciones se han movido de sus orígenes como juegos violentos a escenarios de comunidades virtuales, mucha gente prefiere afirmar que la *D* hace alusión a alguna otra palabra, tal como *dominio* o *dimensión* (Bruckman, 1997). Los MUDs refieren a espacios virtuales

sociales, que existen dentro de una máquina. Aunque hay diversas modalidades de MUDs, según sus características o el software con el que funcionan, normalmente se utiliza el concepto genérico de MUD para aludir a los distintos tipos (Turkle, 1997: 355).

Tanto en los grupos de discusión, como en los Chats y MUDs, la identidad juega un papel muy importante.

En la comunicación, que es una de las actividades primarias del ser humano, conocer la identidad de aquellos con los que nos comunicamos es esencial para comprender y evaluar una interacción. Sin embargo, en el incorpóreo universo de las comunidades virtuales, la identidad es, en muchas ocasiones, ambigua. Muchas de las ideas básicas acerca de la personalidad y los roles sociales a los que nosotros estamos acostumbrados en nuestro mundo físico, están ausentes.

En el mundo físico existe una inherente unidad en torno del yo, porque el cuerpo provee una definición obligada y conveniente de la identidad. La norma es: un cuerpo, una identidad. Aunque el yo puede ser complejo y mutable dependiendo de las circunstancias y el tiempo, el cuerpo provee un elemento estabilizador. Nuestra presentación convencional del yo asume que nosotros no podemos cambiar las bases de nuestra apariencia. Las características físicas, aunque modificables ligeramente por medio de la manipulación cosmética o por la moda, son básicamente inalterables. Como nos vemos tenemos que vivir (Reid, 1991).

El universo virtual es diferente. Está compuesto de información en vez de materia. La información es extensa y difusa; no hay ley de la conservación de la información. Los habitantes de este espacio impalpable son también difusos, libres del ancla unificadora de sus cuerpos. Uno puede tener tantas identidades digitales como tenga un tiempo y energía para crearlas.

Por tales razones, la autenticidad de las relaciones que ahí se atestiguan es un asunto discutible. Máscaras y revelaciones del yo son parte de la gramática del ciberespacio. Dicha gramática implica una serie de juegos de identidades: nuevas identidades, identidades falsas, identidades múltiples e identidades exploratorias, están disponibles en diversas manifestaciones en el medio (Rheingold, 1993: 147).

Es verdad que una persona puede crear múltiples identidades electrónicas que están vinculadas sólo por su progenitor común. Lo que las vincula, aunque invisible en el mundo virtual, es de gran importancia (Donath, 1997). La utilización de computadoras y redes, está profundamente relacionada con una compleja red social recreada por diversos entornos tecnológicos a los que delegamos cantidades significativas de nuestro tiempo e identidad, sin mencionar nuestro sentido del humor (Stone, 1993: 81).

Las relaciones entre un habitante en el ciberespacio y un yo físico varían de acuerdo con los diversos ambientes en línea. Algunos sistemas no tienen la posibilidad de rastrear el nombre en la vida real de un participante, mientras que

otros se aseguran que el mensaje sea adscrito a su autor físico, y las culturas que están implicadas son significativamente diferentes. Las convenciones sociales también juegan un papel trascendente. En algunos ambientes, la gente envía sus mensajes con no solamente sus nombres completos, sino también con su lugar de empleo, cargo y número telefónico. En otros ambientes, las identidades virtuales no sólo son anónimas si no que también efímeras: los nombres son tomados temporalmente y las características pueden ser pequeñas, peculiares, efímeras, entre otros atributos (Donath, 1996).

Pero sobre todo, en torno de la identidades en el ciberespacio, predomina una cultura de la simulación que está afectando nuestras ideas acerca de la mente, el cuerpo, el yo y la máquina. En la cultura de la simulación se construyen identidades que forman parte de un prolongado contexto cultural, efecto de la paulatina disolución de las fronteras entre lo real y lo virtual, lo animado y lo inanimado, el yo dinámico y el yo múltiple, que está ocurriendo tanto en los campos científicos de vanguardia, como en los modelos de la vida diaria. Desde el científico que ensaya para crear vida artificial hasta el niño que juega con programas de *morphing* a través de una serie de personajes virtuales, se crea y se experimenta con la identidad humana (Turkle, 1995: 10).

Desde un punto de vista centrado en la evolución de nuestro sentido del yo y de su definición misma, hay razones para ser optimistas. En las realidades virtuales actuales, la gente explora, construye y reconstruye sus identidades.

Predomina un ethos posmoderno sobre el valor de las identidades múltiples y de exteriorizar, por medio de las computadoras, aspectos heterogéneos del yo, con un perfil constructorista de *construye algo, sé alguien*.

Así, se están creando comunidades que están formando contextos privilegiados para reflexionar en torno de los dilemas sociales, culturales y éticos de vivir en vidas construidas, compartidas con extensiones de nuestros yo, que nosotros tenemos incorporadas en algún mundo virtual.

En tal sentido, algunas personas que pasan una gran cantidad de tiempo conectados a la red, en juegos tipos MUD, construyen identidades que, paradójicamente, llegan a ser mucho más fascinantes que la propia (Turkle, 1997: 359-360).

Los siguientes dos ejemplos ilustran con gran fidelidad el fenómeno.

En un MUD diseñado para representar un mundo inspirado por la serie de televisión *Star trek: the next generation*, cerca de mil jugadores pasan hasta 80 horas a la semana participando en juegos y exploraciones intergalácticas. Ellos crean personajes que pueden representar relaciones sexuales románticas o casuales, quienes se enamoran y se casan, quienes atienden rituales y celebraciones. Otros pueden ser mujer o viceversa. En este juego, las reglas de interacción social son construidas, no recibidas (Turkle, 1997: 354).

En otro MUD, LambdaMoo, cada jugador crea uno o varios personajes, especificando sus géneros y otros atributos psicológicos y físicos. El personaje no necesita ser humano y hay más de dos géneros. Todas las interacciones se realizan tomando como base el habitante creado y con el tiempo los jugadores son invitados a construir partes del MUD. Así, cada participante puede crear *cuartos* en el espacio de juego y definir las reglas *sociales* de convivencia. Por ejemplo pueden construir objetos y especificar cómo trabajan, pueden construirse piezas mágicas que transportan a diferentes lugares, tiempos y temas en la historia (Curtis, 1997).

Los muds son un contexto magnífico para la construcción y reconstrucción de la identidad, también son un excelente marco para reflejar nuestras anteriores nociones o deseos de identidad (Turkle, 1997: 361-362).

En los MUDs las proyecciones del yo se dan en un ambiente característicamente posmoderno. Se crean narrativas paralelas en los diferentes cuartos del mud. Las culturas de Tolkien, Gibson, Madonna, por ejemplo, coexisten e interactúan. Los individuos que participan en tales narrativas interactivas pueden moverse a través de muchas personalidades (Wittig, 1997).

La autoría no corresponde a una voz solitaria, individual, es colectiva, abierta y de gran complejidad. Y el yo no sólo es descentralizado, sino multiplicado sin límites (Turkle, 1997: 356).

Además de múltiple, el yo es fluido y se constituye vitalmente en la medida en que interactúa con otras identidades por medio de conexiones de máquina. Fiel reflejo de las teorías posmodernistas, está hecho y transformado por el lenguaje. El encuentro sexual es un intercambio de significantes, la comprensión se da a través de la navegación y la reflexión predomina sobre el análisis. En los MUDs, una persona puede crear personajes que lo introducen en nuevas relaciones con su propia identidad. Esto coincide con las teorías posmodernistas de Jacques Lacan, Michael Foucault, Gilles Deleuze y Felix Guattari (Turkle, 1995: 15-16).

Entre otros, algunos tópicos muy peculiares de la identidad en el ciberespacio son:

Anonimidad. En los MUDs uno puede ser anónimo, jugar un papel muy lejano o muy cercano a la personalidad real, como uno quiera. La anonimidad de los MUDs da a la gente la oportunidad para expresar aspectos múltiple y frecuentemente inexplorados del yo. Los MUDs hacen posible la creación de una identidad, a tal grado fluida y múltiple que se ubica en los límites de la noción. La Identidad, después de todo, refiere a la igualdad entre dos cualidades, en este caso entre el individuo y su personalidad. Pero en los MUDs uno puede ser muchos y muchos puede ser uno (Turkle, 1995: 10).

Género. Uno de los más fascinantes aspectos del espacio virtual es el travestismo. Cambiar de género es tan simple como cambiar nuestro alias.

Mediante tal fórmula podemos experimentar con papeles sociales específicos de género (Reid, 1991). En las redes, en donde garantizar o poner a una persona en un cuerpo físico carece de sentido, los hombres utilizan una personalidad femenina, cuando se les antoja, y viceversa. Esta apropiación general del otro género ha producido nuevos modelos de interacción. La ética, la confianza y el riesgo aún continúan pero de manera distinta. Los modos de comunicación basados en sí mismos en los géneros han permanecido relativamente estables, pero quien utiliza cualquiera de las modalidades socialmente reconocidas, ha adquirido mayor plasticidad. Es posible que simplemente se asuma que una mujer que se ha apropiado de un estilo de conversación masculino es un hombre, de tal manera que el personaje acoplado al sistema, adquiere una especie de vida casi propia, distinta de la vida personificada por el individuo en el mundo real (Stone, 1996: 83-84).

Inteligencia artificial. Algunos de los habitantes de estos MUDs son inteligencias artificiales, robots, afectuosamente llamados bots. Cuando uno visita un MUD, uno puede encontrarse con ellos, tener una conversación con estos entes, preguntarles una dirección, pedirles auxilio, bromear y todo ello antes de que uno sepa que no estamos interactuando con personas sino con cosas.

Un caso muy famoso es el de *Julia*, bot creado por Michael Mauldin en la Carnegie-Mellon University (Foner, 1998). *Julia* recorre diversos MUDs, pretende ser una persona y ofrece direcciones o ayuda para localizar a amigos dentro de un MUD (Turkle, 1997: 354).

Vida artificial. Si la naturaleza y la tecnología parecen estar disolviéndose una en la otra, entonces los seres no humanos también pueden estar vivos. Un síntoma de ello es que el flujo de la información que atraviesa de un lugar a otro las líneas divisorias entre la naturaleza y la tecnología se ha vuelto absolutamente indistinguible (Stone, 1993: 81). Según Haraway (1991) Los límites entre el individuo y el resto del mundo, están sufriendo una reconfiguración radical, producida en parte por mediación de la tecnología. Las propias fronteras entre la tecnología y la naturaleza están en medio de una gran reestructuración. Esto significa que muchas de las categorías analíticas comunes se han vuelto poco confiables para hacer distinciones útiles entre lo biológico y lo tecnológico, lo natural y lo artificial, lo humano y lo mecánico, a las que hemos estado acostumbrados.

Con los experimentos y desarrollos realizados en la esfera de la vida artificial, no se descarta que en un futuro cercano tengamos escenarios muy similares a los que se reflejan en la película *Blade Runner* y por ende sea cada vez más difícil establecer rasgos distintivos de identidad entre seres humanos y cyborgs. En la película *Blade Runner*, androides sofisticados, muy cerca de ser indistinguibles de los seres humanos, poseen dos de las características esencialmente humanas: la capacidad de tener recuerdos y el reconocimiento de su mortalidad. Este es un mundo obsesionado por el test de Turing. El héroe de la película, Decker, lleva a cabo su diagnóstico profesional, intentando distinguir lo real de lo artificial, con

dudas y dilemas cada vez mas profundos (Sammon, 1996).

En el transcurso de la trama la actitud de Decker se transforma dramáticamente. De cuestionarse *¿es esta entidad una máquina?* -al estilo de la prueba de Turing- cambia para plantearse una duda intensa: *¿Cómo debo yo tratar a una entidad, máquina o no, que me ha salvado la vida, o hacia la cuál yo siento un gran deseo* (Stone, 1996).

Conclusiones

Como puede notarse, existen estrechos vínculos entre los modelos forjados en el marco de la cultura posmoderna, los paradigmas desarrollados al amparo de las tendencias en la comunicación mediada por computadora y las singularidades detectadas respecto a la naturaleza de la identidad en el universo digital.

Sin duda, diversos aspectos aquí tratados merecen estudios más especiales. Mientras se llevan a cabo, diariamente miles de personas en el mundo distribuyen rasgos de su identidad entre el mundo real y los espacios imaginarios, en este caso, ciberespaciales

También resulta vital reflexionar críticamente acerca de las implicaciones más trascendentes vinculadas con el estudio de la identidad en el ciberespacio.

Por lo tanto, las siguientes líneas representan una invitación a dialogar sobre tales estudios especiales e implicaciones, bajo la premisa de que no hay respuestas acabadas, definitivas y sí, sobre todo, un debate abierto, del que pueden surgir más problemas de investigación.

De acuerdo con lo anterior, sobresalen los siguientes tópicos:

¿Cómo se percibe ahora la realidad? En gran medida nuestra percepción de la realidad está cambiando, haciéndose, paulatinamente, más difícil la distinción entre lo real e imaginario, entre lo natural y lo artificial, entre lo verdadero y lo falso. Nuestros modelos culturales se están transformando, de perspectivas basadas en elementos fijos, estables, a otras fundamentadas en aspectos permutables, relativos, eclécticos.

¿El eclecticismo predominaría o coexistirían escenarios alternativos; qué sería lo diferente a este eclecticismo? Nuestras polifacéticas actividades humanas provocan que permanentemente, día con día, estemos involucrados en diferentes situaciones donde afloran en menor o mayor medida diversos grados de eclecticismo. Como ejemplos de escenarios diferentes a los predominantemente eclécticos -y en los cuales durante muchos años vamos a transcurrir muy buena parte de nuestras vidas- se pueden mencionar a los actos religiosos, los ciclos de educación formales, los procesos legales, los tratamientos médicos y en general toda nuestra centenaria memoria cultural, resguardada a través de los libros y frecuentemente investigada, que por su misma naturaleza representa una visión

del universo, muy distante al eclecticismo. Por otra parte las diversas facetas eclécticas que confluyen en nuestro mundo actual están estrechamente vinculadas con las secuelas positivas y negativas derivadas del proceso tan marcado de globalización en que participamos día a día.

¿Estamos frente a una evolución de la identidad? Existen diferentes evidencias que permiten apoyar una respuesta afirmativa a la pregunta. El uso creciente de las computadoras y de Internet implica la evolución de una cultura modernista basada en el cálculo a una cultura posmodernista basada en la simulación, se refleja por lo tanto un cambio de estructuras jerárquicas y centralizadas, a otras, complejas y descentralizadas. El universo de la simulación representa una nueva etapa de la evolución humana donde proyectaremos, cada vez en mayor medida, nuestras fantasías y obsesiones emocionales e intelectuales.

¿La evolución de la identidad representa un cambio positivo o adverso? Evidentemente, al estudiarse el tema de la identidad en el ciberespacio, una de las cuestiones más polémicas tiene que ver con el análisis de los efectos benéficos o perjudiciales que ocasiona esta transformación. Sobre todo es sumamente riesgosa cualquier perspectiva dogmática que afirme, radicalmente, que los cambios son sólo positivos, o bien que todos los resultados son negativos. En tal marco, resulta primordial un análisis muy crítico, riguroso, plural y prudente, acerca de los pro y los contra. Si lo analizamos, por ejemplo, desde la posición de los fraudes, estafas, decepciones que puede implicar el actuar con múltiples identidades, algunos saldos son negativos. Si lo estudiamos, por ejemplo, sobre la base de la libertad intelectual y de expresión que permite, existen algunas repercusiones saludables.

¿La evolución de la identidad en el ciberespacio refleja entonces una transformación de la diversidad en cuanto a la libertad intelectual y la expresión de ideas? Efectivamente uno de los puntos de mayor riqueza y trascendencia relacionados con la identidad en el ciberespacio se manifiesta en su ubicación como parte de los movimientos sociales y culturales vinculados con la ampliación y reconocimientos de la libertades intelectuales, las libertades civiles y la libertad de expresión. Por ello no es banal que en el ciberespacio, pero también en el mundo real, se están permanentemente librando grandes batallas, en la búsqueda de mayores garantías que fortalezcan las libertades individuales mencionadas, entre otros aspectos.

¿Cómo interactúan los estratos de la sociedad que tienen acceso a Internet con los que no lo tienen? De la misma manera en que cotidianamente muchos de nosotros utilizamos computadoras, Internet y otras tecnologías de información para nuestras actividades académicas, profesionales o simplemente lúdicas, debemos estar conscientes de que diversos sectores de la población, a nivel nacional y mundial, no tienen acceso a tales tecnologías e incluso sus necesidades prioritarias son otras. Si estamos convencidos de las bondades que los medios tecnológicos pueden brindar para la disminución de las brechas culturales, sociales y económicas entre los diversos sectores de la población,

entonces es fundamental nuestra participación y nuestra toma de posición decidida -que muestren nuestra responsabilidad social- mediante la participación en proyectos viables que impliquen un aumento visible del uso de tecnologías de la información por parte de sectores desprotegidos. Los frentes de promoción son variados: a través de escuelas, centros comunitarios, bibliotecas, universidades, etc.

¿Existen diferencias entre las generaciones anteriores a Internet y la actual? Las diferencias se están marcando en múltiples aspectos pero dentro de un contexto donde se evidencian factores de convergencia y de divergencia entre grupos de personas de diferentes edades. Internet llegó tan rápido que pronto personas de edad muy diversa se han vuelto internautas cotidianos, sin manifestarse diferencias notables en cuanto al uso fundamental de Internet. Pero alrededor de cada persona, como individuo que es, existen experiencias previas, sensaciones, fantasías, prejuicios, marcos culturales, sociales y económicos muy singulares, que repercuten en diferencias cuantitativas y cualitativas. Con bastante probabilidad y en términos generales, personas más maduras usarán menos tiempo Internet, para propósitos normalmente serios y con su identidad real, mientras que un porcentaje significativo de jóvenes, y entre más jóvenes más marcada esta tendencia, dedicarán más tiempo a usar Internet, con una -llamémosle- mayor "naturalidad", por ser muchos de ellos pertenecientes a generaciones donde el uso de videojuegos, aparatos electrónicos, computadoras e Internet es muy normal desde temprana edad, participando notablemente en actividades lúdicas y explorando, construyendo y reconstruyendo múltiples identidades. Ante tal fenómeno resulta de gran importancia reiterar la perspectiva mesurada, la conciencia crítica respecto al estudio de la identidad en el ciberespacio.

¿Qué papel juegan los profesionales en cuanto al reforzamiento de estas influencias y la creación de otras alternativas? Los profesores, investigadores y profesionales involucrados en el estudio de tópicos relacionados con la cibercultura, así como en su promoción y aplicación, jugamos un papel muy destacado. Si aprovechamos los aspectos benéficos de las representaciones de la identidad en el ciberespacio, las repercusiones para nuestro trabajo académico pueden ser muy significativas. Por ejemplo, como profesor de la Facultad de Filosofía y Letras de la UNAM, he impulsado decididamente el uso de Internet para propósitos docentes y uno de los ejes gira en torno de la identidad en el ciberespacio, identidades construidas donde los estudiantes muestran mayores grados de sinceridad, libertad, creatividad y confianza para reflejar facetas que normalmente desconocemos de nuestros estudiantes y por lo tanto es un medio muy potente para multiplicar las formas de expresión académicas.

Como conclusión final, yo estoy convencido que de nosotros depende -mediante estudios críticos y propuestas viables- en gran parte, contribuir, en el futuro inmediato, a que los efectos positivos de la evolución de la identidad en el ciberespacio repercuta en la construcción de un mundo más igualitario, más cálido, más solidario y que aunque nuestro concepto de identidad humana

evolucione, no se pierda la esencia que nos hace ser, orgullosamente, humanos, en el más amplio sentido del término.

Referencias

Bartle, Richard (1996). Hearts, clubs, diamonds, spades: players who suit MUDs. Disponible en: <http://mud.co.uk/richard/hclds.htm>
Consulta: 27 de marzo de 2001

Bruckman, Amy (1992). Identity workshop: emergent social and psychological phenomena in text-based virtual reality. Disponible en: <http://www.cc.gatech.edu/fac/Amy.Bruckman/papers/index.html#IW>
Consulta: 27 de marzo de 2001

Bruckman, Amy (1997). MOOSE crossing: construction, community, and learning in a networked virtual world for kids. Tesis de doctorado presentada en el Massachusetts Institute of Technology Disponible en: <http://www.cc.gatech.edu/fac/Amy.Bruckman/thesis/index.html>
Consulta: 27 de marzo de 2001

Curtis, Pavel (1997). Mudding: social phenomena in text-based virtual realities Disponible en: <ftp://ftp.lambda.moo.mud.org/pub/MOO/papers/DIAC92.txt>
Consulta: 27 de marzo de 2001

Donath, Judith S. (1996). Inhabiting the virtual city: the design of social environments for electronic communities. Tesis de doctorado presentada en el Massachusetts Institute of Technology Disponible en: <http://judith.www.media.mit.edu/Thesis/>
Consulta: 27 de marzo de 2001

Donath, Judith S (1997). Identity and deception in the virtual community. Preparado para: P. Kollock y M. Smith (eds). Communities in cyberspace. London: Routledge
Disponible en: <http://smg.media.mit.edu/people/Judith/Identity/IdentityDeception.html>
Consulta: 27 de marzo de 2001

Foner, Lenny. Entertaining agents: Julia (1998). Disponible en: <http://foner.www.media.mit.edu/people/foner/Julia/>
Consulta: 27 de marzo de 2001

Gates, Bill (1995). Camino al futuro. México: McGrawHill, 279 p.

Haraway, Donna (1991). A cyborg manifesto: science, technology, and socialist-feminism in the late twentieth century. En Simians, cyborgs and women: the reinvention of nature. New York: Routledge.

Disponible en: <http://www.stanford.edu/dept/HPS/Haraway/CyborgManifesto.html>
Consulta: 27 de marzo de 2001

Jameson, Fredic (1991). El posmodernismo : o la lógica cultural del capitalismo avanzado. Barcelona: Piados, 121 p.

Lyotard, Jean-Francois (1989). La condición postmoderna : informe sobre el saber. Madrid: Cátedra, 119 p .

Lyotard, Jean-Francois (1991). La posmodernidad: explicada a los niños. México: Gedisa, 123 p.

Meyer, Gordon y Jim Thomas (1990). The bauty world of the byte bandit: a postmodernist interpretation of the computer underground.
Disponible en: <http://sun.soci.niu.edu/~gmeyer/bauty.html>
Consulta: 27 de marzo de 2001

Reid, Elizabeth M. (1991). Electropolis: communication and community on Internet relay chat.
Disponible en: <http://www.aluluei.com/>
Consulta: 27 de marzo de 2001

Rheingold, Howard (1993). The virtual community: homesteading on the electronic frontier. New York: Harper Perennial, 447 p.

Sammon, Paul M (1996). Future noir : the making of Blade Runner. New York: HarperCollins, 464.

Shaviro, Steven (1997). Doom patrols: a theoretical fiction about postmodernism. New York: Serpent's tail, 192 p.

Stone, Allucquere Rosanne (1993). ¿Podría ponerse en pie el cuerpo verdadero?: historias en el límite sobre las culturas virtuales. En: Benedikt, Michael (ed.) Ciberespacio: los primeros pasos México: Conacyt, pp. 81-111.

Stone, Allucquere Rosanne (1996). The war of desire and technology at the close of mechanical age. Cambridge, Massachusetts: MIT Press, 212 p.

Turkle, Sherry (1995). Life on the screen: identity in the age of the Internet. New York: Touchstone, 352 p.

Turkle, Sherry (1997). Constructions and reconstructions of the self in virtual reality. Electronic culture: technology and visual representation / edited by Timothy Druckrey, preface by Allucquere Rosanne Stone. New York: Aperture, pp. 354-365

Turkle, Sherry (1997a). Seeing through computers: education in a culture of simulation. The American prospect. No. 31

Disponible en: <http://www.prospect.org/print/V8/31/turkle-s.html>

Consulta: 27 de marzo de 2001

Vattimmo, Gianni (1990). En torno a la posmodernidad. Barcelona: Anthropos, 169 p.

Wallace, James y Jim Erikcson (1992). A Toda máquina: Bill Gates y la creación del imperio Microsoft. Buenos Aires: Javier Vergara, 372 p.

Wittig, Geri (1997). The Body, post humans and cyborgs: the influence of politics of identity and emerging digital and bio-technologies on human representation in late 20th century art.

Disponible en: <http://switch.sjsu.edu/switch/narrative/posthuman/posthuman.html>

Consulta: 27 de marzo de 2001

Woolley, Benjamin (1996). Posmodernidad, ficción. virtualidad. Topodrilo, No. 35

Disponible en:

http://www.iztapalapa.uam.mx/iztapala.www/topodrilo/35/td35_12.html

Consulta: 27 de marzo de 2001