

## LAS NUEVAS FORMAS DE LA EXCLUSIÓN DIGITAL

DAVID RAMÍREZ PLASCENCIA\*

### Resumen

**E**l objetivo de este trabajo es retomar esta idea utópica sobre las generosas potencialidades de Internet, problematizarla y demostrar hasta qué punto es coherente con los hechos. Hasta dónde este medio de comunicación responde a las expectativas que se han depositado en él. Al final del texto podremos responder a cabalidad si ¿realmente la inclusión es la lógica bajo la cual se articula el discurso en el ciberespacio o bien reproduce pautas de exclusión social similares a cualquier otro espacio social?

*Palabras clave:* exclusión, Internet, coerción, brecha digital, poder.

### Abstract

The objective of this work is to retake this utopian idea about the generous potentialities of Internet, problematized it and demonstrates how far this vision is consistent with the facts. How far this media reflects the expectations that have been placed inside it. At the end of the text we can respond fully if it is inclusion the logic that articulates the discourse in cyberspace or only this place only reproduce the same patterns of social exclusion like any other social space?

*Keywords:* exclusion, Internet, coercion, digital divide power.

\* Profesor docente del Sistema de Universidad Virtual/Universidad de Guadalajara, México, david.ramirez@redudg.udg.mx.

## Introducción

La creación de una utopía, que opera ideológicamente dentro del entorno social, se presenta usualmente como un proceso mediante el cual se parte de una realidad convulsa para modelar una visión optimista sobre el mundo. Estas idealizaciones colectivas son utilizadas con mucha frecuencia por los gobiernos o las asociaciones religiosas con el fin de difundir un discurso que justifique un orden social particular. Internet, como medio de comunicación global, es utilizado a menudo como bandera del cambio del mejoramiento social y el fin último de las cosas. Se le considera capaz de crear formas de socialización inclusivas donde todos los miembros pueden expandir sus posibilidades y mejorar sus condiciones de vida.

El objetivo de este trabajo es retomar la idea utópica sobre las generosas potencialidades sociales de Internet, problematizarla y demostrar hasta qué punto es coherente con las vicisitudes que deben afrontar los usuarios de este dispositivo tecnológico. Hasta dónde este medio de comunicación responde a las expectativas que se han depositado en él, ¿realmente la inclusión es la lógica bajo la cual se articula el discurso en el ciberespacio, o bien este ambiente también puede llegar a reproducir pautas de exclusión, similares a cualquier otro espacio social?

### 1. El devenir histórico del poder desde la tradición clásica hasta las comunidades virtuales

La prohibición y la coerción<sup>1</sup> tienen un origen más antiguo del que se pudiera pensar. El germen del control social mediante la enunciación de normas y su posterior aplicación puede ser rastreado hasta los incipientes orígenes del *homo sapiens*. Si atendemos a Cassirer,<sup>2</sup> la prohibición es inherente a la naturaleza del hombre, entendiendo esta propiedad como *funcional* y no sustancial. Es decir, no tanto como esencia del hombre, sino en su función primordial. En otras palabras, la sociedad, tal la conocemos, no puede funcionar sin la coerción.

Aducimos que el hombre es naturalmente coercitivo, poniendo como evidencia el origen y conformación de sus primeras elaboraciones sociales. Los

<sup>1</sup> *Coerción* para efectos de este trabajo, se consolida como el poder latente que se tiene para influir de manera positiva sobre la conducta de una persona o grupo social, aun contradiciendo los deseos de estos últimos. Es una imposición ya sea moral o física, latente o manifiesta.

<sup>2</sup> Ernst Cassirer and Yale University, *An Essay on Man; an Introduction to the Philosophy of Human Culture*, New Haven, Yale University Press, 1944, p. 93.

gérmenes de coerción social se pueden rastrear hasta el origen del tabú. Así se establece por primera vez que ciertas cosas eran peligrosas, sagradas o vetadas. Conforme el hombre se estableció en sociedad se fueron creando otras figuras coercitivas como es el caso del sistema totémico. Con el totemismo surgen dos prohibiciones importantes: matar o comer al tótem y comerciar sexualmente con los mismos miembros del clan totémico. El tótem en cuanto concreción representa a la sociedad en su conjunto y corporiza a la comunidad como un genuino objeto de veneración. La sociedad es venerable porque permite unirse armónicamente a los hombres y cooperar entre sí para poder subsistir. Según Freud<sup>3</sup> “los miembros de una colectividad ven al tótem como antepasado y padre primordial”. Este es el núcleo de la explicación psicoanalítica del totemismo. En efecto, las dos prohibiciones del tótem (no matar al animal totémico y no cometer incesto) son justamente los dos crímenes cometidos por Edipo (mató a su padre y tomó por mujer a su madre).

Pero también el poder y la coerción como eje del funcionamiento social se manifiestan en sociedades más “sofisticadas” como aquellas que florecieron en la cultura helena. Un rasgo distintivo del pensamiento griego es la definición de ser humano en relación con su capacidad de razonamiento. En este sentido, aquellos que eran bárbaros no poseían el *logos*.<sup>4</sup> Pero dado que el *logos* era una capacidad que sólo se podía adquirir en la polis, entonces también los bárbaros carecían de pensamiento y de estructuras sociales para poder vivir de manera virtuosa. Sólo era un ciudadano completo aquel que podía ejercer el *logos* dentro de la polis.

El devenir histórico de las civilizaciones anteriores a la helénica, la cretense por ejemplo, nos muestran su gobierno con un poder unificado entorno al soberano y su palacio desde el cual observaba a su flota controlar el mar Egeo. Posteriormente, tras la caída del Imperio minoico y la llegada de los helenos se constituye una nueva forma de poder basada en la polis. El consecuente resquebrajamiento de este sistema político, después del fin de las guerras del Peloponeso, constituye un nuevo resurgimiento de los imperios. La Atenas de Pericles ya venía atisbando este modelo. A partir de ahora, la lucha de filósofos como Platón será la creación de nuevo *logos* que pueda dar coherencia a estos cambios sociopolíticos en el Mediterráneo. Baste citar sus constantes viajes a Siracusa para visitar al Tirano Dionisio.

Pero volvamos a discutir la cuestión del *logos* y su relación con el poder. Platón, en boca de Sócrates, diserta en su diálogo *Fedro* sobre el problema de

<sup>3</sup> Sigmund Freud, *Totem und tabu: einige übereinstimmungen im seelenleben der wilden und der neurotiker*, 3rds ed. (Leipzig, Internationaler Psychoanalytischer Verlag, 1922), 07.

<sup>4</sup> El *logos* (en griego λόγος) en cuanto palabra razonada, meditada o reflexionada.

las letras y de la escritura, llegando a la conclusión de que sería potencialmente malo que esta habilidad pudiera masificarse “porque no todos están preparados para escribir bien y mucho menos para poder leer y entender lo que se está leyendo”.<sup>5</sup> Otro recelo de Platón con respecto a la lectura se refleja en el hecho de que aquellas personas que pueden leer dejarán de practicar la memoria y se volverán olvidadizos, el estudio sólo representará una repetición y repetición sin razonamiento.

Hoy en día, la vida cultural de casi todo el mundo sería impensable sin el uso de la palabra escrita, sin embargo, mucho de lo que Platón criticaba sobre la difusión de la escritura continúa siendo válido al considerar Internet como medio de comunicación e información, a menudo se confunde el conocimiento con la información. Se da por sentado que al tener más información disponible las personas serán capaces de aprender más y mejor, sin embargo, en ocasiones la información que se difunde en Internet sólo representa una repetición de datos (*copy & paste*) sin que medie una verdadera reflexión de por medio.

Desde los tiempos remotos hasta nuestros días la educación, el saber y el pensamiento siempre han sido la llave del acceso al *logos* o discurso, y de ahí al poder. Internet, al igual que la escritura, puede llegar a tener un impacto positivo en la sociedad, pero no está exento de problemas y deficiencias como las que describe Platón.<sup>6</sup> La información por sí sola nunca ha sido sinónimo de conocimiento y mucho menos de razonamiento.

Siguiendo con el decurso histórico del poder, podemos mencionar que un rasgo compartido tanto por escritores latinos en la época de la República Romana, como autores italianos del Renacimiento fue el reconocimiento del poder de los mitos fundacionales como elementos de cohesión y orden social. El poder se fortalece también con el discurso, volviendo su expresión más sutil. Así, por ejemplo, el pasaje ciceroniano del Sueño de Escipión<sup>7</sup> nos transmite la visión de un mundo bueno donde el imperio de la ley natural favorece la llegada de un futuro próspero para Roma. Cicerón<sup>8</sup> utiliza al Gran Escipión Africano,

<sup>5</sup> Plato, *Euthyphro. Apology. Crito. Phaedo. Phaedrus*, trans. Harold North Fowler, (Cambridge, Loeb Classical Library, Cambridge, 1999, p. 112.

<sup>6</sup> El temor de Platón se puede encontrar de manera clara en los textos que se consultan en Wikipedia. Se da por sentado que el conocimiento equivale a la publicación masiva de datos. Se da por sentado que se sabe y que construye conocimiento porque se cuenta con un espacio lleno de información que no está razonada. Esta clase de espacios virtuales semejan al establecimiento de grandes bibliotecas en lugares donde todos los usuarios son ciegos o analfabetas.

<sup>7</sup> Marcus Tullius Cicero, *Librorum de Re Publica Sex Quae Supersunt*; (Lipsiae, in aedibus B. G. Teubneri, Lipsiae, 1899, p. VI.

<sup>8</sup> A Cicerón le tocó afrontar el final de la democracia romana y el principio del imperio. Las interpretaciones sobre este evento pueden variar, sin embargo, lejos de tratar imponer una opinión

general romano de antiguo linaje, como portavoz de su anhelo por recuperar una ética republicana que languidecía, anunciando ya el advenimiento del imperio. El general triunfador sobre los cartaginenses y símbolo de la orgullosa estirpe patricia hace a través del texto de Cicerón, un llamamiento a retomar las viejas tradiciones y así enlazar a Roma al camino de la gloria. Maquiavelo haría el mismo llamamiento catorce siglos más tarde con sus *Discorsi*:<sup>9</sup> unificar a los italianos bajo la mitificación de un pasado glorioso.

Sin embargo, Maquiavelo fue más adelante que Cicerón, su situación lo ameritaba, no se trataba de tener sólo buenas intenciones, sino consolidar lo que Roma ya había conseguido: el monopolio del poder. Si Italia estaba siendo consumida desde dentro por causa de guerras intestinas y desgarrada desde fuera por potencias europeas, la solución, en términos del filósofo florentino, era crear un príncipe capaz de unificar Italia, que no tuviera dudas ni flaqueara al momento de ejecutar órdenes de dudosa calidad moral pero patente efectividad.<sup>10</sup>

La redacción de *Il Principe* no es una creación libertina y amoral, sino un esfuerzo guiado, y en eso los *Discorsi* no mienten, por la virtud republicana. Es precisamente en este punto donde Cicerón y Maquiavelo se distancian: El filósofo romano centra sus acciones en una virtud que está más allá de las leyes y el imperio, más allá del senado y los cónsules. El imperio de la ley universal, sempiterna y justa. Maquiavelo, diplomático, por el contrario, sumido en una realidad convulsa, se aparta de esas leyes y apela al pasado glorioso romano mitificado e ideologizado, para crear una nueva virtud que guiará la conformación de un Estado moderno: la virtud del ciudadano.

El uso de fuentes clásicas, Tito Livio por ejemplo, no es gratuita. Maquiavelo sabe que no hay Estado sin legitimación y no hay legitimación sin un pasado legendario y glorioso que sirva de base y sostén para entrelazar un futuro común. El mito del Estado es esencial para todas las formas de gobierno, porque justifican la existencia de una sociedad artificial, crean unión ahí donde hay conflicto, objetivan experiencias sociales que se sobreponen a las visiones in-

sobre este cambio histórico de gobierno, lo que este trabajo persigue es destacar que la utilidad de los discursos fundacionales es determinante para la consolidación de la creación de un proyecto político. Décadas después la Eneida de Virgilio tendrá esa misma función: dar a los romanos un origen mítico, considerándolos como los descendientes del héroe troyano Eneas. El sueño de Escipión es uno de los pasajes más conocidos de la República de Cicerón, su importancia ha trascendido lo meramente filosófico o político para instalarse en otros ámbitos como el musical, como en la ópera de Mozart.

<sup>9</sup> Niccolò Machiavelli, *Discorsi Sulla Prima Deca Di Tito Livio*, Succesori le Monnier Editore, Firenze, 1882, p. 62.

<sup>10</sup> John D. Bernard, *Why Machiavelli Matters: A Guide to Citizenship in a Democracy*, Conn, Praeger, Westport, 2009.

dividuales.<sup>11</sup> Obligan a las personas a identificarse como miembros de un mismo clan, de un mismo tótem; permiten crear lazos y objetivos comunes. Maquiavelo buscaba desesperadamente un lazo, un vínculo que permitiera la cohesión de los italianos: la encontró en el príncipe, esa figura que no tiembla ante las decisiones y que no duda en hacer lo correcto y lo virtuosamente republicano.<sup>12</sup> Es en la búsqueda de esta uniformidad, donde el discurso se va coaccionado, ajustándose bajo unos mismos principios e ideales, que van imponiéndose y eliminando toda diversidad.

En el siglo XIX, retomando el conocimiento clásico, Fustel de Coulanges,<sup>13</sup> a través de su obra *La Cité Antique*,<sup>14</sup> hace un relato pormenorizado del devenir histórico de las sociedades modernas. Como elementos centrales de este recuento utiliza las dos civilizaciones pilares de Occidente: Grecia y Roma. La primera como creadora de conceptos y la segunda como difusora de ellos. El texto de Coulanges nos ayuda a comprender el hecho de que las sociedades evolucionan y que este tránsito va permeando a los hombres que viven en ellas con ideas, creencias y formas de ver el mundo particulares, que en su conjunto revisten el espíritu de la época. Este espíritu imprime también los conceptos de comunidad, democracia o ciudadanía, por lo cual no podemos considerar que dichos vocablos sean inocuos e inofensivos, sino que están íntimamente ligados al tiempo en que se acuñaron y a la manera en que son usados.

En este sentido, podemos afirmar que conceptos tales como “comunidades virtuales” representan una extensión del mundo real, y que cargan consigo ciertos apelativos extrapolados del mundo material social en que son concebidas y que, si bien, se constituyen en un medio intangible, se fortalecen a través de las mismas relaciones sociales que se pueden observar en el mundo físico, es decir, de carne y hueso. Por tal razón no es posible considerar al ciberespacio, como un espacio totalmente diferente del mundo social-físico, y que por lo tanto reviste otro tipo de relaciones sociales, ajenas de aquellas que usualmente se han establecido entre los seres humanos a lo largo de la historia.

Un proceso importante en la consolidación de toda comunidad es el poder coercitivo. Éste es la capacidad que se tiene para forzar la voluntad de un indi-

<sup>11</sup> Ernst Cassirer, *The Myth of the State*, Yale University Press, New Haven, 1946, p. 47.

<sup>12</sup> Niccolò Machiavelli, *Il Principe*, S/N, Italia, 1814, p. 98.

<sup>13</sup> Fustel de Coulanges, *La Cité Antique*, 19 ed., Hachette, París, 1905.

<sup>14</sup> Si bien la historia sobre Grecia y Roma que nos relata Fustel puede que haya cambiado su espectro a la luz de 150 años de investigaciones, me gustaría resaltar la noción evolutiva que se puede apreciar en su obra. Ver la ciudad antigua como un todo, donde también es la evolución de los conceptos al igual que las casas, nos permite entender la simbiosis que subyace entre pensamiento y obra. Hay una correspondencia inmediata entre las ideas y las ciudades que son gestadas, y de alguna manera dichos conceptos también van cambiando con el tiempo.

viduo o una colectividad. El poder no es una cosa que se pueda poseer sino es una acción que se ejerce sobre otros. Sin embargo, el poder necesita generalmente de un discurso que justifique y legalice su existencia. Un grupo organizado solo pervive a través de normas establecidas, en los foros de discusión hay normas que permiten el establecimiento de mecánicas para publicar, utilizar y eliminar la información que circula. Pero sólo a través del cumplimiento obligado de estas normas es que es posible uniformar criterios y obligar a los usuarios interactuar con los demás usuarios de manera práctica en todo el foro.

Toda asociación establece patrones muy claros de comportamiento y estructuras de vigilancia efectivas para controlar el rol de cada miembro. Lo cual representa un claro ejemplo de cómo las comunidades en línea, por muy libertarias que pretendan ser, necesitan forzosamente para existir de mecanismos de represión eficaces para controlar a sus usuarios. Las comunidades virtuales son construcciones que parten de preconcepciones establecidas: términos como comunidad, miembros, moderador, normas de conducta se adaptan a un nuevo entorno, pero no varían de manera determinante. El ser humano crea nuevas comunidades de la misma manera en que lo ha hecho siempre, el ciberespacio no es una excepción.

El poder permite cohesionar y facilita la unidad. El poder, aunque incorporado, es fácilmente reconocible en la violencia y la coerción que surge cuando la existencia de la homogeneidad queda en entredicho. Por muy deleznable que pueda parecer un acto de barbarie como la persecución y exterminio de los disidentes, lo cierto es que obedecen a una razón muy clara dentro de la lógica del funcionamiento del poder. Lo que hace que una persona o un grupo justifiquen una forma de dominación, odiando y persiguiendo a ciertas minorías subyace en la idea de que el poder es necesario para llegar a un cierto orden.<sup>15</sup> No es, pues, la obediencia, vista de esta forma, el producto de una ideología, que nubla el pensamiento de las personas, sino más bien el convencimiento de que el uso de la fuerza se justifica en la medida en que garantiza la unidad. El poder es potencia y no puede ser cambiado o medido, e incluso es imposible pensar en su persistencia en el tiempo y el espacio. No se puede almacenar como se hace con los instrumentos represivos para su uso posterior. Pero aun así no podemos dejar de verlo como elemento esencial para la vida social, dado que lo primero que socava y destruye la comunidad política es su ausencia.<sup>16</sup> Las

<sup>15</sup> Hannah Arendt, *The Origins of Totalitarianism*, 1a. ed., Schocken Books, Nueva York, 2004, p. 05.

<sup>16</sup> Hannah Arendt, *The Human Condition*, Charles R. Walgreen Foundation Lectures, University of Chicago Press, Chicago, 1958, p. 200.

comunidades en línea necesitan de igual forma el poder unificado para funcionar. Su existencia no sólo se basa en la cuestión técnica. Se necesita agrupar a los usuarios bajo una lógica uniforme del poder, estableciendo elementos represivos claros para su mantenimiento. Nada ejemplifica con mayor claridad el funcionamiento oculto del poder que la idea de una ciudad cibernética o digital.<sup>17</sup>

## 2. Utopías digitales<sup>18</sup>

Una ciudad cibernética (*cybercity*) no sólo es el diseño digital de un espacio de convivencia. También revela de manera ineludiblemente anhelos, sueños y promesas que han estado presentes en las sociedades occidentales durante siglos. El ciberespacio representó, y aún representa para muchos, una nueva tierra prometida. Existe una tendencia general de pensar que el ciberespacio<sup>19</sup> puede ser la plataforma ideal para la creación de la ciudad digital ideal. Un entorno que asemeje un hábitat común y corriente en su diseño, pero que contenga todas las mejoras, beneficios y adelantos a los que no se puede acceder en el mundo físico. De esta manera, ya no se busca una ciudad digital, sino más bien un *topus uranus*<sup>20</sup> donde todos nuestros anhelos se puedan conformar a la perfección.

Sin embargo, desarrollar una imagen de ciudad ideal en la era de la saturación digital parece una empresa complicada. Por muchos esfuerzos que se hayan hecho por desmaterializar o desaparecer el concepto tradicional de ciudad dentro del ciberespacio,<sup>21</sup> seguimos anclados de manera inexorable al mis-

<sup>17</sup> En este trabajo la acepción de ciudad digital o *cybercity* se considerará como un espacio virtual en línea que trata de emular características de las ciudades convencionales. En políticas públicas se denomina ciudad digital a un espacio en línea donde se pueden hacer uso de una gran cantidad de servicios en línea para los ciudadanos. Otras formas, sin embargo, de conceptualizar *cybercity* puede ser encontrada en servicios como Second Life, donde se encuentra todo un ambiente que emula la construcción de una ciudad material con calles y casas. En muchas ocasiones también se le denomina ciudad digital a una comunidad física que tiene una alta conectividad a Internet entre sus habitantes.

<sup>18</sup> Utopías digitales hace referencia a la concepción más laxa de utopía, es decir un lugar imaginario que posee todas las virtudes del mundo, pero ningún defecto. El caso del Edén bíblico, o bien el Walhalla nórdico. En este sentido utopías digitales nos remite a un espacio digital que formalice todos los deseos con que se ha investido a las tecnologías como Internet.

<sup>19</sup> El espacio virtual donde tiene lugar las interacciones de usuarios en Internet.

<sup>20</sup> En la filosofía platónica es el mundo de las ideas, el lugar donde se encontraban las formas perfectas de las cosas. El hombre en su vida cotidiana sólo podía apreciar una imagen parcial y borrosa de la realidad. Dicha imagen era un reflejo de este *topus uranos*, o mundo de las ideas.

<sup>21</sup> M. Christine Boyer, *CyberCities: Visual Perception in the Age of Electronic Communication*, 1a. ed., Princeton Architectural Press, Nueva York, 1996, p. 138.



mo. El novelista William Gibson,<sup>22</sup> escritor que acuñó el término ciberespacio, señala “que este espacio virtual corresponde a una ciudad que no tiene una forma imaginable o una frontera definida”. Si bien la palabra “ciberespacio” se utilizó por primera vez dentro de una novela de ciencia ficción. Lo cierto es que la anterior descripción ha servido como base para futuras conceptualizaciones del espacio virtual de Internet o ciberespacio, tanto en ámbitos legales estadounidenses como en foros de discusión en Internet.

El ciberespacio de Gibson es un mundo diferente basado en un concepto culturalmente creado: la ciudad. En efecto, para poder describir un espacio tan complejo y cambiante como el ciberespacio tanto en el caso de un novelista como para el Gobierno de Estados Unidos, en sus constantes peleas legales por censurar Internet,<sup>23</sup> no hay otra manera que apelar a conceptos ya conocidos y asimilados por una colectividad. De otra forma no sería posible explicar qué cosa es el ciberespacio.

Así para ilustrar un lugar sin forma ni frontera definida, se apela a uno que sí lo tiene. Una ciudad, desde el punto de vista de la sociedad occidental, sí es un lugar definido formalmente y con límites. Lo que se puede apreciar a simple vista es que por mucho que pueda apelar a que las comunidades en línea son diferentes a aquellas del mundo físico, lo cierto es que, incluso en espacios tan laxos como el virtual, el uso de términos como delimitación y forma son tan necesarios como en la vida real. En los espacios virtuales donde se reúnen los cibernautas se cuenta con formas de delimitación muy claras. Se tiene un espacio personal desde donde se controlan tanto las preferencias para visualizar la plataforma como el tipo de contenidos que se van a publicar y distribuir entre los demás usuarios. Es muy común encontrar, de igual forma, una sección colectiva donde todos pueden colaborar de manera conjunta y construir contenidos de manera colaborativa. Sin embargo, cada espacio está bien delimitado. Los espacios en línea no pueden ser elaborados de otra manera que la existente en el mundo material, porque el ser humano culturalmente hablando necesita darle un sentido a las cosas para poderlas interpretar, así las comunidades virtuales sólo pueden ser construidas con base en categorías culturalmente aceptadas.

Se ha argüido con insistencia que Internet ha modificado nuestras concepciones de espacio y tiempo, que hemos ido perdiendo las barreras, los límites

<sup>22</sup> William Gibson, *Neuromancer*, Ace Books, Nueva York, 1984.

<sup>23</sup> Muestras de la utilización de metáforas en la definición de Internet pueden verse con mayor claridad en las siguientes normativas estadounidenses: US Congress (1996) The Communication Decency Act. US Congress (1998) The Children’s Online Protection Act. Ambas declaradas anti-constitucionales por la Suprema Corte de Justicia de Estados Unidos.

y las formas, y que poco sabemos dónde queda un territorio y empieza otro.<sup>24</sup> Esta afirmación tiene parte de razón: el ciberespacio traspasa las barreras nacionales y también minimiza los efectos del tiempo, porque permite la comunicación asincrónica entre los usuarios. Pero también es cierto que la única forma en que se le puede dar sentido a un espacio tan amplio y complejo como el virtual es a través de, paradójicamente, delimitaciones espaciales tradicionales, usadas de manera regular en la vida cotidiana.

De esta forma tenemos: sitios personales, espacios personales, blogs personales, es decir, por muy libre que sea la categorización del ciberespacio, existe la necesidad de establecer límites muy claros entre la propiedad de un usuario y de otro, entre una red y otra. Y si bien los Estados-nación no pueden hacerse de todo el control en Internet, no por ello los términos frontera, jurisdicción y propiedad han dejado de ser útiles en estas *ciber-ciudades*. La frontera entre *lo tuyo* y *lo mío* es tan importante en el ciberespacio como lo era desde los primeros albores de humanidad.

El ciberespacio es considerado una realidad virtual paralela al mundo físico,<sup>25</sup> ¿pero realmente es tan diferente? ¿Será tan utópico este lugar? Es decir, un lugar sin forma ni límites. Pero, aún más importante, ¿será posible fundar una nueva ciudad virtual desde cero, descartando los modelos represivos de las ciudades físicas? Si bien es cierto que en el ciberespacio se han modificado las relaciones afectivas, económicas y educativas; estas nunca han dejado de ser las mismas que se buscan en el mundo real: Educación a distancia, es una extensión de las instituciones educativas, y el comercio en línea es el mismo contrato de compra-venta en medios electrónicos. Lejos de considerar ese mundo virtual diferente, es una extensión de las relaciones del mundo físico. Es un nuevo medio para perseguir los mismos fines. Es un campo donde se siembran las mismas instituciones sociales.

En 1996, John Perry Barlow<sup>26</sup> redactó la famosa declaración de Independencia del ciberespacio, donde destacaba el hecho de que: “empresas y gobierno no tenían soberanía en estos nuevos espacios”. También afirmaba que estas “empresas y autoridades desconocían su cultura, su ética y códigos de conducta”. Ellos, los cibernautas, según Barlow, “estaban formando su propio contrato social” que será regido “por otras propiedades, expresiones, identidades, movimientos...” Visto a más de dos décadas de distancia este discurso continúa

<sup>24</sup> Boyer, *CyberCities*, *op. cit.*, p. 19.

<sup>25</sup> E. A. Grosz, *Architecture from the Outside: Essays on Virtual and Real Space*, MIT Press, Cambridge, Mass., 2001.

<sup>26</sup> John Perry Barlow, “A Declaration of the Independence of Cyberspace”, EFF, San Francisco, 1996.

siendo atrayente: formar una nueva utopía. Un mundo mejor para todos. Sin embargo, qué tanto de razón puede tener todo este discurso cuando se contrasta con la realidad de las relaciones sociales en Internet ¿En verdad es posible construir una sociedad sin límites territoriales y jurisdiccionales? ¿Se puede hacer a un lado la ética, los códigos y todas las instituciones tradicionales y empezar desde cero?

Con respecto al cuestionamiento sobre la imposibilidad de controlar el tráfico en línea, un análisis minucioso de las redes en Internet nos permite entender que saltarse dicho control es imposible. La conectividad en Internet se basa en un entramado tecnológico donde interactúan entre sí los nombres de dominio,<sup>27</sup> las direcciones IP,<sup>28</sup> y los *backbones*.<sup>29</sup> Todos estos elementos hacen alusión a una ubicación concreta, pero sobre todo a un control sobre los flujos de datos.

Pero incluso, si fuera posible saltarse todos estos controles ¿se puede afirmar que los cibernautas hubieran podido crear un ciberespacio basado en relaciones diferentes a las que cotidianamente sostienen en su sociedad, utilizando una nueva lógica, otra ética, y otro sentido de la vida social? Los cibernautas, empero, no van a otro mundo, sino que expanden en el ciberespacio el que ya tienen. Ejemplos como Second Life<sup>30</sup> revelan la manera en que los usuarios buscan, no un espacio estructuralmente diferente, sino más bien posibilidades diferentes a las disponibles en su mundo material.

Lo natural, o lo que llamamos natural, se consolida como la unión entre el medio en que vivimos y el complejo cultural que construimos con base en éste. De ahí que la conquista de nuevos espacios como el ciberespacio o la realidad virtual nos remitan a la incorporación de nuestros complejos culturales. De esta manera redefinimos estos lugares bajo una categoría de convencionalidades pertenecientes a un complejo cultural compartido. El ciberespacio es un campo nuevo donde se plantan las mismas semillas que se conocen, y se trata de cosechar las mismas relaciones sociales. El ciberespacio visto como una reincorporación nos permite entender cómo es posible conocer a los cibernautas, a través del ambiente que han creado. Porque, lo natural, ya sea biológico, fi-

<sup>27</sup> Ejemplo de un nombre dominio: del sitio del Colegio de Jalisco. Su dominio es coljal.edu.mx

<sup>28</sup> Los sitios de Internet que por su naturaleza necesitan estar permanentemente conectados generalmente tienen una dirección IP que los identifica, permitiendo el intercambio con otros sitios.

<sup>29</sup> La palabra *backbone* se refiere a las principales conexiones troncales de Internet. Está compuesta de un gran número de routers comerciales, gubernamentales, universitarios y otros de gran capacidad interconectados que llevan los datos a través de países, continentes y océanos del mundo.

<sup>30</sup> Second Life es una plataforma desarrollada por la empresa Linden Research que permite a los usuarios interactuar entre sí, en un mundo virtual.

sico o tecnológico, siempre se convierte en un medio que expone la identidad de sus creadores.<sup>31</sup>

Usualmente el ciberespacio es visto como un lugar armónico, sin conflictos y pacífico. Sin embargo, bajo esta supuesta tranquilidad subyace un conflicto perpetuo, tácito y sin piedad. Detrás de la armonía de los contenidos, de la formalidad de los mensajes y la uniformidad de los discursos subyace el espíritu descarnado de la guerra por el control de los contenidos. Dentro del ciberespacio de Internet se encuentran una infinidad de comunidades virtuales creadas bajo la lógica “totalidad y unidad”. Son totales en cuanto que son un conjunto autónomo y completo; forman una unidad en cuanto son homogéneos, dicha uniformidad se manifiesta a través de las políticas de uso de los espacios, donde se discrimina el tiempo de información que se puede compartir y se hacen patentes las sanciones a quienes transgredan dichas normativas.

Las comunidades en línea, de la misma manera en que lo hacen las sociedades mal llamadas primitivas, intentan conservar su totalidad y unidad, reafirmando su diferencia frente a las otras comunidades e individuos, puesto *que* “la voluntad de afirmar su diferencia por parte de cada comunidad es lo suficientemente tensa como para que el menor incidente transforme en el acto la diferencia deseada en diferendo real”.<sup>32</sup> A la menor manifestación de rompimiento de la reglamentación interna se desata la barbarie. En este sentido, vemos cómo miembros de una comunidad en línea son expulsados (puede ser un blog, un foro, o un grupo), perdiendo sus derechos de membresía.

Las comunidades virtuales necesitan de la figura opuesta del enemigo para pensarse como totalidad y unidad: *la guerra es una estructura inherente a ellas*. La armonía termina cuando se empieza a publicar información que es contraria a lo que se considera comúnmente como aceptable. Este conflicto no es de ninguna manera abierto y explícito, no se encuentra en lo que está presente, en lo que puede leerse en Facebook o en un foro. Se puede observar en lo ausente, en lo excluido, en aquello que ha dejado de ser parte de la comunidad.<sup>33</sup> En aquellos puntos de vista, discursos, narraciones y expresiones que son relegados y separados de los espacios en línea. Cada vez que una página

<sup>31</sup> Gabriella Giannachi, *Virtual Theatres: An Introduction*, Routledge, Londres, 2004, p. 69.

<sup>32</sup> Pierre Clastres, *Archéologie De La Violence: La Guerre Dans Les Sociétés Primitives*, Monde En Cours, La Tour d'Aigues, Aube, Francia, 1999, p. 52.

<sup>33</sup> Una forma de poder visualizar esta exclusión digital se encuentra midiendo la cantidad de información que circula en la red: gran parte del contenido en Internet está redactado en Idioma inglés. En Estados Unidos, por ejemplo, existen pocas páginas en lengua español, a pesar de la gran cantidad de hispanoparlantes en ese país. Esta situación nos permite pensar en la forma lenta pero constante en que estas poblaciones deberán asimilar el idioma oficial o bien trabajar a contracorriente para que sus discursos se puedan difundir en Internet.

gubernamental de un país obliga al usuario a usar un idioma oficial ajeno nos encontramos en presencia del exterminio lento de una cultura. La pérdida de una voz. La lógica de la red es la lógica de la exclusión, y en toda exclusión subyace también la lógica del etnocidio,<sup>34</sup> el conflicto y la barbarie.

En *Tesis de Filosofía de la Historia*,<sup>35</sup> Walter Benjamín nos invita a reflexionar sobre la validez universal de la visión de la historia como un proceso evolutivo y armónico, a cuestionar el papel de los héroes nacionales o fundacionales como elementos eminentemente generosos y buenos. Leer a Benjamín nos permite entender que todo acto de evocación es acto de mitificación y en toda remembranza está implícito el aire de la añoranza. Esta visión, cuestionada por Benjamín, nubla la memoria reciente, soslayando el carácter esencialmente conflictivo que reviste el devenir de todo proceso histórico.

“No existe documento de cultura que no sea a la vez documento de barbarie”,<sup>36</sup> nos dice Walter Benjamín, no sin un cierto aire de fatalismo. Este fragmento no sólo refleja la esencia restrictiva de todo proceso unificado de civilización, sino también nos permite traslucir la vida de un intelectual alemán criado en la alta y refinada burguesía germana, pero condenado por sus orígenes raciales a ser un paria social. Benjamín comprendió a través de sus textos y sus propias experiencias de vida que *todo Estado es etnocida por naturaleza* y que la unidad da poco o nada de concesiones a lo diferente. Pero no sólo el Estado es etnocida por naturaleza, sino también la tecnología que es producida dentro de él. Internet, pese a tecnófilos y futuristas, no es de ninguna manera una excepción. Al contrario, nada refleja más la exclusión que la venerada “sociedad del conocimiento”.

Cuando una comunidad no accede o accede poco a Internet ha perdido un medio importante para difundirse y propagarse de manera masiva. En regiones donde hay una presencia grande de migración, una manera para vincularse es a través de Internet, pero cuando no se puede hacer uso eficaz de este medio de comunicación es poco lo que se puede hacer para recuperar a estos individuos que han partido de la comunidad.

La ausencia en Internet promueve la visión irreal de uniformidad cultural en Internet, remitiéndonos a considerar que la información que ahí aparece es un reflejo real de la diversidad cultural que hay en cada región o país. Un ejemplo muy ilustrativo lo podemos encontrar en Wikipedia, enciclopedia, que refleja solamente la opinión de un reducido número, si se compara con la población global, pero que con el paso del tiempo se ha convertido en una autoridad y referente académico, sin que haya habido de por medio un análisis crítico de las fuentes y los informantes.

<sup>34</sup> Usualmente la palabra etnocidio hace alusión a la exterminación de la cultura de un pueblo. Cuando a estos pueblos se les niega cualquier forma de difundir su cultura en Internet, y a adoptar los usos oficiales, estamos frente a un etnocidio digital.

<sup>35</sup> Walter Benjamin, *Gesammelte Schriften; BD.1*, Neuauflage, Suhrkamp Verlag, Alemania, 1974, p. 698.

<sup>36</sup> *Idem*.

### 3. Poder y exclusión en la red

En los últimos años del siglo XX los ciudadanos han sido testigos de la consolidación de Internet como el medio global por excelencia, y una parte indispensable en la vida de muchas personas. Los medios de comunicación como Internet han incrementado la velocidad de los flujos de capital, bienes, información, pero sobre todo de poder.<sup>37</sup>

El control tradicional del Estado sobre los flujos de información poco a poco ha dejado de ser omnipresente, para fragmentarse y balcanizarse en pequeños feudos. El poder ya no está concentrado en una determinada institución (como los medios, la Iglesia, el Estado). El ciberespacio no conoce fronteras ni límites tradicionales,<sup>38</sup> dentro de sus redes lo uniforme y rígido se convierte en movimiento, en traslación y cambio.<sup>39</sup> El poder y su control se vuelven móviles, viajan a través de los flujos de la red. Esta es la realidad *líquida*<sup>40</sup> del ciberespacio.

En la economía líquida del ciberespacio<sup>41</sup> se han generado importantes cambios en las relaciones de producción, esto puede ser observado a través de dos grandes vertientes: por un lado, en los procesos laborales, donde los trabajadores han tenido que incrementar su nivel de conocimientos en el área informática. Es decir, ahora nuestra economía depende más de tecnologías como Internet. Poco a poco las grandes empresas han tenido que *virtualizar*<sup>42</sup> sus procesos productivos, lo que repercute en un número creciente de computadoras y menor uso de papel. Por el otro lado, se encuentran las modificaciones que las nuevas tecnologías han vertido en el área de la cultura y su consumo con la incursión de todo un *bestiario de cibergustos* desde Facebook, pasando por *Youtube* y culminado con *Twitter*. En los últimos tiempos se ha

<sup>37</sup> Zygmunt Bauman, *Liquid Modernity*, Polity Press, Cambridge, 2000, pp. 7 y 8.

<sup>38</sup> Keith Tester, *The Social Thought of Zygmunt Bauman*, Houndmills, Basingstoke, Hampshire, Palgrave Macmillan, 2004, p. 140.

<sup>39</sup> Michael Hardt y Antonio Negri, *Empire*, Harvard University Press, Cambridge, Mass., 2000, p. 136.

<sup>40</sup> Considero que la idea de liquidez puede empatar muy bien con la forma en que la información se comunica en Internet, y la manera en que el acceso a ella modifica algunas conductas de los usuarios, sin embargo, la utilización de este término en otros espacios debe de hacerse con cautela. Hay que comprender primero hasta dónde se puede decir que las tradiciones, las instituciones y las creencias se han vuelto volátiles.

<sup>41</sup> Peter Flaschel, *The Macrodynamics of Capitalism: Elements for a Synthesis of Marx, Keynes and Schumpeter*, 22a. ed., Springer, Berlín, 2009.

<sup>42</sup> Con la palabra *virtualizar* hago alusión al proceso de introducción de computadoras y software informático en empresas y gobiernos.

creado una vasta colección de elementos que definen una nueva forma de explotación: la tecnológica.<sup>43</sup>

En los albores del siglo XXI mucho del capital especulativo viaja de mercado en mercado a través de redes de información. Esta fluctuación instantánea de riqueza no pudo haberse desarrollado en otro tiempo más que en éste, donde las computadoras han facilitado el rápido y libre tránsito de información. Internet es una red que facilita el flujo de mercancías, no sólo de aquellas virtuales, sino que gracias a la automatización ha permitido el tránsito global de bienes físicos. Para muchos esta nueva forma de acumulación de capital ha tenido como consecuencia una nueva revolución, conduciéndonos a la denominada “Sociedad de la información” donde las cadenas productivas han asimilado una estructura flexible, interconectada y veloz.

Sin embargo, esta revolución tecnológica no es necesariamente beneficiosa para todos los individuos. De la misma forma que la Revolución Industrial permitió a la clase burguesa dominar la sociedad de su tiempo, el surgimiento de la denominada sociedad red, con su economía basada en la información, demuestra la emergencia de un oligopolio del poder, en este caso, de la información. Las tecnologías de la información representan un nuevo aparato mediante el cual la clase dominante se hace con el control de la sociedad. No es una vía para la liberación, sino un instrumento para controlar y acumular capital.

La nueva economía informacional no es un *mundo generoso*, sino más bien otra faceta de la lucha antagónica entre los ricos en información y los desposeídos. Esta lid se muestra de manera clara en la forma en que los contenidos se crean en Internet, porque tanto las clases dominadas como los dominantes hacen uso de él para esparcir sus ideas. Así en cada *parcela virtual*, las organizaciones alternas o disidentes crean espacios a través de las nuevas tecnologías para aumentar el alcance de su mensaje, y de igual forma, los gobiernos y empresas hacen uso de la red como un medio para la obtención de sus intereses.<sup>44</sup> Internet es un campo de lucha entre dominados y señores, disidentes y transnacionales. En la redes del ciberespacio existe una dinámica dialéctica de acceso y control, de aceptación y rechazo. Las formas de poder en el ciberespacio pelean por el control de las redes y por el control de los contenidos. De ahí que exista una dominación y una lucha por el dominio de procesos, información, espacios, y valores en la red.<sup>45</sup> Es precisamente esta

<sup>43</sup> Bajo el punto de vista marxista, detrás de todos los dispositivos tecnológicos se encontraría también el aparato ideológico de la clase dominante.

<sup>44</sup> Karl Marx, Friedrich Engels, *Die Deutsche Ideologie*, Klassiker Auslegen Bd. 36, Akademie Verlag, Berlín, 2010.

<sup>45</sup> Manuel Castells, *Communication Power*, Oxford University Press, Oxford, 2009, p. 47.

lucha de contrarios la forma en que se crea la realidad virtual en el ciberespacio, bajo una dinámica perpetua de inclusión y exclusión de los actores. Una red se abre y otras se cierran, cierto tipo de información se puede consultar y otra no. En este sentido, la brecha digital<sup>46</sup> se convierte en el eje problemático, donde los desposeídos del acceso son ahora también los desposeídos de los medios de producción.<sup>47</sup>

Más usuarios no significa menos exclusión. La propia composición de la red está más dispuesta a la supresión. Ésta se manifiesta desde su estructura tecnológica que limita el acceso a los que carecen de los conocimientos necesarios para utilizarla, hasta el hecho de que la mayor parte de los contenidos están en un idioma que no todos conocen: prácticamente la mayoría de los países cuenta con una lengua oficial hablada por un cierto número de ciudadanos y con millones de habitantes que usan otros lenguajes y dialectos. De esta forma, la sociedad de la información que circula en las redes se convierte en *la sociedad de la información oficial*. Un espacio donde no hay cabida para la diversidad cultural.<sup>48</sup>

La inequidad cultural en Internet es un reflejo de desigualdades ya existentes. Los más afectados son los excluidos de siempre: la gran masa de pobres que tiene un limitado nivel educativo que no les permite, en caso de acceder, utilizar este medio de comunicación de manera que impacte en su vida social y económica. Los iletrados de la *sociedad industrial* son ahora excluidos digitales de la *sociedad de la información*, porque aunque sepan utilizar una computadora y navegar en Internet sólo tienen acceso a información creada y destinada a un público culturalmente occidental. La red deja de ser un medio para mejorar las condiciones materiales de los individuos, convirtiéndose en una fuente de imposición, un entramado digital de una sola vía. Un espacio donde las minorías pierden su voz. En la era del saber digital, el uso masivo de las redes de telecomunicación no sólo margina a los poco ilustrados, sino incluso

<sup>46</sup> Por brecha digital se hace alusión tanto a la brecha tecnológica (los que acceden a Internet y los que no lo pueden hacer), así como al contraste entre las personas capacitadas para utilizar Internet, es decir que poseen las competencias cognitivas adecuadas, y aquéllas que aun con acceso carecen de las capacidades para apropiarse de Internet y mejorar sus condiciones de vida gracias a él.

<sup>47</sup> De la misma forma en que los límites del mundo recae en los límites del lenguaje, en Internet el nivel cognitivo condiciona el tipo de información que se consulta y las aplicaciones que se utilizan: No es lo mismo leer un artículo sobre el alza de precios de los artículos de consumo básico que jugar en línea o chatear con los amigos. Bajo esta lógica unas redes se abren y otras se cierran, pero mucho de esta lógica depende de las condiciones del usuario.

<sup>48</sup> Néstor Canclini García, *Diferentes, desiguales y desconectados: Mapas de la Interculturalidad*, Gedisa Editorial, Barcelona, 2004, p. 182.



para los versados en la informática existen nada más dos opciones: integración y uniformidad o exclusión. En las redes de información se presenta la desigualdad de distribución de mensajes e información cultural.

Foucault<sup>49</sup> hizo descender el poder desde los majestuosos tronos de reyes y papas para situarlo en el corazón de las relaciones sociales. Así se parte desde abajo, desde las bases. El interés radica en conocer por qué la gente viste de tal o cual manera, por qué se levanta a determinada hora y come a otra. Toda pauta de conducta se abona con el fertilizante de la coerción. El poder es algo vivo, se mueve, se transmite y se adopta, para volverse a transmitir. La coerción es una peste que infecta en cada artefacto creado por el hombre. Internet como elemento técnico, como dispositivo cultural, no es la excepción. Bajo cada comunicación personal subyace el germen del control y de la exclusión. Toda transmisión sigue pautas y formatos bien definidos. Cada foro y cada plataforma virtual imponen sus reglas de comportamiento. El poder de la exclusión se manifiesta cuando el buscador de Internet Google determina qué sitios mostrar y cuáles no, también se muestra cada vez que Facebook cambia sus políticas de uso de su plataforma.

La brecha digital no es la falta de acceso, la brecha digital es el acceso uniforme e inamovible que modula y coacciona. Se determina lo que vemos y cómo debemos verlo.<sup>50</sup> Se terminan las opciones para crear un discurso diferente en la red, los excluidos no pueden hacer que su cultura circule y poco a poco se va perdiendo. Es una esterilización digital de las culturas que se ven excluidas.<sup>51</sup> En este sentido, la sociedad del conocimiento se convierte en el mayor genocida intelectual de la historia. Ya no hay cabida para los diferentes,

<sup>49</sup> Michel Foucault, *Surveiller et Punir: Naissance de la Prison*, Gallimard, Paris, 1975.

<sup>50</sup> La brecha digital también se manifiesta cuando los espacios a los que se accede sólo permiten un tipo de información y una manera uniforme de transmitirla. Es muy común el caso de los portales gubernamentales donde el acceso es limitado al llenado de formas en línea que ponen a disposición de los usuarios. Aquí ya no importa si se es indígena y sólo se habla un dialecto, si se es discapacitado visual o se tiene algún impedimento para poder llenar los datos. Quienes podrán tener el acceso al servicio serán los pocos beneficiarios que sí puedan caber en el tipo especial de usuario esperado. Se determina lo que vemos porque no somos dueños de los medios para poder modular nuestro espacio digital de acuerdo a nuestras necesidades, y por lo tanto tendremos que acoplarnos a lo que las autoridades, las empresas y los administradores de contenidos ofrezcan.

<sup>51</sup> Por esterilización cultural me refiero a la forma en que consciente o inconscientemente se le van cortando las vías a las comunidades que comparten una cultura diferente a la hegemónica para poder expresarse y transmitir su discurso. En Internet eso pasa seguido, y se puede apreciar sobre todo en la forma en que las autoridades promueven el acceso en línea, en este orden de ideas nos podemos preguntar: ¿qué motiva una política de acceso digital?, ¿quiénes son los beneficiarios?, ¿a qué se debe renunciar para poder integrarse a estos servicios?

para las minorías, aquellos que no encajan en el modelo oficial que plasma cada espacio virtual de Internet.

El control y acceso se ha convertido en el punto clave para los gobiernos en los últimos 20 años. La web no sólo es un medio para conectar personas sino también para fiscalizar la información. Los webmasters pueden convertir sus sitios, sus foros y sus espacios virtuales en panópticos de vigilancia. Estas formas de inspección y guardia facilitan la forma en que se moldean los contenidos en sus espacios. Ninguna información es privada. Todo lo que se publica dentro de estos espacios puede ser censurado, excluido y destruido sin el menor miramiento.<sup>52</sup>

La descripción que hace Foucault del panóptico<sup>53</sup> como un espacio donde todo puede ser observado tiene un gran parangón con la estructura del ciberespacio donde cada sitio web es construido para poder vigilar el flujo que pasa por él. Vigilar en el ciberespacio es la capacidad que tienen los dueños de los sitios para hacer todo visible, a la vez que parece que todo está oculto y es privado. En nuestra vida diaria cada vez que damos clic a un vínculo virtual vamos dejando rastros, registros y evidencias que delatan quiénes somos y lo que hacemos en las supercarreteras de la información. Dicho registro es catalogado, almacenado y utilizado por los dueños de los espacios virtuales de la red para discriminar el discurso.

#### 4. La lógica de la exclusión y su difusión en el ciberespacio

La comunicación en las redes de información funciona a través de la creación de modos compartidos de experiencia, es decir, mediante la elaboración de expresiones que permiten simbolizar y expresar sentimientos de manera virtual.<sup>54</sup> Los cibernautas se comunican utilizando símbolos afines denominados *emoticones*.<sup>55</sup> Éstos surgen de la necesidad de mostrar sentimientos que difícilmente se pueden expresar en texto: es el caso de la ironía, la tristeza, la burla. En los espacios virtuales, ya sea en una computadora o un teléfono móvil, la velocidad y la parquedad son características esenciales de los mensajes que son enviados. Un *emotición* es una construcción que se forma con una serie de signos de

<sup>52</sup> Martin Hand y Barry Sandywell, "E-Topia as Cosmopolis or Citadel On the Democratizing and De-Democratizing Logics of the Internet, or, Toward a Critique of the New Technological Fetisism", *Theory, Culture & Society* 19, núm. 1-2, abril 1, 2002, pp. 197-225,

<sup>53</sup> Michel Foucault, *Surveiller et Punir: Naissance de la Prison*, Gallimard, París, 1975, p. 197.

<sup>54</sup> Émile Durkheim, *Les formes élémentaires de la vie religieuse: le système totémique en Australie*, F. Alcan, París, 1912, pp. 329-330.

<sup>55</sup> Palabra proveniente del vocablo inglés *emotion*, que significa: emoción.

puntuación y representa estados de ánimo como la tristeza, la alegría, el amor. Un ejemplo de este tipo de caracterización sería la siguiente imagen :-) que representa el estado de emoción de la felicidad.

Lo interesante de los emoticones radica en la forma en que estos símbolos se han generalizado tanto entre los usuarios de telefonía móvil como de Internet, conformando un tipo de lenguaje visual universal, donde cada persona puede comprender su significado. Se expresan las emociones de tal forma que todos pueden reconocer en cada imagen un sentimiento diferente.<sup>56</sup> Los individuos saben que pueden expresar sus emociones de una forma común a todo un colectivo social, en este caso de usuarios de mensajería instantánea. Al hablar de los emoticones estamos en presencia de un hecho colectivo, coercitivo y exterior al sujeto.<sup>57</sup> Esta forma simbólica es la base mediante la cual se establece una lógica de poder<sup>58</sup> dentro del ciberespacio, el punto donde giran las instituciones y normas virtuales.

La lógica del control en el ciberespacio se puede explicar bajo la idea weberiana de la legitimidad del orden a través de la coerción. Esta forma de orden plantea la justificación de un determinado *statu quo* mediante el uso de la coacción (física o bien psicológica) ejercida por un cuadro de individuos instituidos con la misión de obligar a la observancia de ese orden o de castigar su trasgresión.<sup>59</sup> Es decir que una persona está obligada a observar cierta conducta atendiendo a la fuerza física que se ejerce directamente sobre su cuerpo, o impulsada por autorregulación personal a causa del miedo al castigo, como por ejemplo: la moral, la culpa, el miedo a sufrir una condena, etc. De esta manera en el ciberespacio los usuarios tienen que adoptar una forma especial de comportamiento en atención a las posibles sanciones a las que pueden ser sujetos. No se necesita que exista un policía *virtual* o moderador de contenidos vigilando los contenidos de manera permanente, basta con la única mención de que se pueden perder derechos dentro de la comunidad para sujetarse a la observancia de la norma. Pero en ocasiones el control se puede manifestar en la expulsión de un individuo por violentar la normativa, este ejemplo servirá para desalentar futuras acciones en ese sentido.

<sup>56</sup> Herbert Blumer, *Symbolic Interactionism; Perspective and Method*, Englewood Cliffs, N. J., Prentice-Hall, 1986, p. 180.

<sup>57</sup> Durkheim, *Les formes élémentaires de la vie religieuse*, p. 180.

<sup>58</sup> Mediante la comprensión de los significados de los emoticones y el conocimiento de su uso se empiezan a establecer normas que nos dicen cuándo usarlos, cómo usarlos y sobre todo que prescriben una sanción en caso del mal uso. Para más sobre lo simbólico y la coerción ver Goffman, Erving. *The Goffman Reader*, Blackwell Pub, Cambridge, Mass., 1997, pp. 113.

<sup>59</sup> Max Weber, *Wirtschaft und Gesellschaft: Grundriß der Verstehenden Soziologie*, Mohr Siebeck, 1922, p. 19.

Desde este punto de vista, el origen de una norma virtual pasa de tener un lugar predominante a uno secundario. Si ha sido el Estado o una empresa la que dictaminó tal disposición es un asunto que carece de importancia. Lo que realmente importa es la fuerza coercitiva física o de influencia mental con que dicho sujeto puede imponer tal norma a los demás individuos. Así, el concepto de norma —para efectos del control en Internet— es una pauta de comportamiento que se impone a un determinado individuo o grupo de individuos mediante el uso de la coerción sin importar quién haya sido el creador de la misma.

En el ciberespacio existen una gran cantidad de comunidades virtuales que han sido formadas a través de la unión de cibernautas. Éstas surgen gracias a la convivencia, una serie de normativas que con el tiempo se consolidan y crean instituciones.<sup>60</sup> Estas pautas de conducta, al igual que los emoticones, se consolidan como actos independientes de sus creadores porque son colectivos, coercitivos y ajenos a los miembros de la comunidad. Son hechos sociales, tienen vida por sí mismos. Dichas obligaciones determinan su validez a través de la fuerza coercitiva que ejercen sobre los habitantes de estas comunidades. Por ejemplo: utilizar palabras escritas totalmente en mayúsculas es considerado usualmente una señal de agresión verbal.

Las comunidades en línea utilizan normas que son pautas de comportamiento ya creadas y establecidas en el mundo físico, son adecuaciones de comportamientos de la vida cotidiana: intolerancia hacia cierto tipo de individuos, prohibición de ciertos contenidos, y la imposición de una serie de ritos, requisitos y demás pruebas de aceptación.<sup>61</sup> Toda comunidad virtual establece sus propias normas,<sup>62</sup> que con el tiempo se consolidan y en algunos casos crean instituciones que se pueden exportar a otras comunidades. Las instituciones determinan su validez a través de la fuerza coercitiva que ejercen sobre sus miembros. Donde hay coerción, hay institución. Son las instituciones un elemento determinante que nos ayuda a entender el proceso mediante el cual los miembros de una comunidad asimilan las normas y los patrones de conducta.<sup>63</sup>

<sup>60</sup> Por instituciones considero el conjunto que numera las reglas del juego, los constreñimientos u obligaciones que le dan forma a la interacción social. Son formas de comportamiento que con el paso del tiempo llegar a tener vida propia y no se extinguen con los primeros usuarios que las crearon. El caso de los emoticones o el no escribir con letras mayúsculas (señal de gritar) son ejemplos de estas pautas.

<sup>61</sup> Tyrone Adams y Stephen A. Smith (eds.), *Electronic Tribes: The Virtual Worlds of Geeks, Gamers, Shamans, and Scammers*, 1a. ed., University of Texas Press, Austin, 2008, p. VIII.

<sup>62</sup> Como ya se ha mencionado anteriormente, tanto las comunidades virtuales como sus normas son adecuaciones del mundo físico.

<sup>63</sup> En una comunidad virtual, los actos de los miembros giran en torno a conductas preestablecidas. Estas conductas o instituciones tienen el papel de ordenar y dotar a cada miembro de un

Dentro de una comunidad existen dos tipos de normas: por un lado, las que establecen constreñimientos de carácter informal, prácticas sociales provenientes de una información socialmente transmitida y que forman parte de la herencia que llamamos cultura; y en el otro extremo las reglas formales, jerárquicamente ordenadas, que constituyen el mundo del derecho positivo. En el caso de Internet, su cuerpo normativo está compuesto por ambos tipos. En un ambiente tan laxo, legalmente hablando, como es el ciberespacio, donde las normas de un Estado no siempre se cumplen, la única forma de explicar cómo se ha consolidado un orden en las comunidades virtuales es apelando a las instituciones como elementos de cohesión y coerción. Dichas instituciones, sin embargo, mezclan elementos tanto de las normas estatales como de aquellos usos privados.

El proceso de control en las comunidades en línea es en muchos aspectos una ruta en la consolidación de instituciones.<sup>64</sup> En este caso, el fortalecimiento de los patrones de conducta depende por mucho de los administradores de contenidos o moderadores, porque de ellos depende vigilar la conducta de todos los miembros. Cada colectividad virtual reviste un patrón especial de conducta. Ya se trate de una decisión del administrador del sitio o una norma legal estatal positiva, el proceso de control, como el proceso de creación de una comunidad virtual, implicará siempre una reincorporación de elementos ya aprendidos hacia nuevos espacios.

Para explicar el proceso de institucionalización del ciberespacio, es decir la forma mediante la cual se forman las instituciones en las comunidades virtuales, es necesario remitirse primeramente a la cualidad del ser humano de asimilar nuevas experiencias en su entorno, es decir, la plasticidad.<sup>65</sup> Este término hace alusión a la capacidad humana para absorber como una esponja las circunstancias que lo rodean: lengua, religión, posición social. Esta característica es fundamental para entender el proceso de socialización en una comunidad en

guión de comportamiento. En este sentido el administrador sabe lo que tiene que hacer, el moderador también, y así los demás roles. Las instituciones facilitan la creación y sostenimiento de las comunidades porque prescriben cómo deben ser estas y quién debe hacer qué función. Cada actor o miembro cumple con su rol y vela por la observancia de los roles ajenos.

<sup>64</sup> El propósito principal de una comunidad es establecer normas que coordinen los esfuerzos de los individuos, de ahí que lo primero que se hace es ponerse de acuerdo en qué roles van a existir y quién los va a realizar, ahora bien, estos roles pertenecen a una institución, es ella la que dicta cada función y también la que impulsa al colectivo a sancionar su incumplimiento. El moderador o las instituciones del moderador deben vigilar los contenidos que se publique en un determinado espacio, de lo contrario su posición frente a los demás miembros se vería comprometida.

<sup>65</sup> Peter L Berger y Thomas Luckmann, *The Social Construction of Reality; a Treatise in the Sociology of Knowledge*, 1a. ed. Doubleday, Garden City, N. Y., 1966, p. 66.

Internet, porque los miembros no están habituados a los mismos usos y costumbres.

Gracias a la plasticidad, estos cibernautas se han cohesionado en comunidades electrónicas, en las cuales las diferencias de uso han sido reemplazadas por nuevas tipificaciones recíprocas de acciones. La manera en que dicho proceso ha llegado a producirse asemeja con mucho al modelo de una tribu de cazadores donde los más ancianos —en este caso los usuarios más experimentados— enseñan a los recién llegados las técnicas de caza, en nuestro caso las formas apropiadas de comportamiento.

A este sistema de usos aceptados dentro de una colectividad virtual se le suele denominar *netiqueta*. Bajo este nombre se hace patente un conjunto muy amplio de disposiciones que permiten crear un cierto nivel de “armonía” entre los usuarios. Así, por ejemplo, los miembros recientes de la comunidad aprenden a abstenerse de enviar correo basura al servicio de mensajería electrónica de otro miembro, o evitan usar palabras consideradas como ofensivas dentro de dicha comunidad.

Cada comunidad virtual cuenta con sus propios valores, usos y por lo tanto sus propias instituciones, que pueden ser creadas en la misma comunidad o bien exportadas de otras. Estas instituciones, por el simple hecho de existir, controlan el comportamiento de los nuevos integrantes de la comunidad, estableciendo pautas definidas de antemano que lo canalizan a una dirección determinada en oposición a las nuevas ideas que dicho integrante traería consigo.

Cuando este nuevo elemento se integra a la colectividad, está obligado a adoptar un comportamiento razonable dentro de la misma; de lo contrario se haría acreedor a una sanción, o en muchos casos a la expulsión del colectivo. Las instituciones, en las comunidades virtuales, son experimentadas por los nuevos integrantes como si poseyeran una realidad propia que se presenta al individuo como un hecho extremo y coactivo. De esta forma se garantiza la uniformidad de comportamiento.

Todo uso institucionalizado, sin embargo, necesita de la creación de un cuerpo de conocimientos para ser transmitido. Un guión que facilite el comportamiento institucionalmente apropiado. Es ahí donde el papel de los roles tiene un lugar preponderante para lograr la cohesión de la comunidad virtual. Por ejemplo, la figura de un policía encargado de vigilar la conducta de los integrantes y castigar a los infractores. Es sólo mediante la creación de roles y actores que el comportamiento de la comunidad se vuelve susceptible de coacción, y por lo tanto las instituciones permanecen. Porque lejos de ser la virtualización un proceso separado y ajeno a la cultura, se muestra como una extensión de las instituciones de los individuos. La consolidación de las comunidades en línea

es un proceso de reproducción de prácticas y estructuras culturales, como las de poder.<sup>66</sup>

Las comunidades virtuales son espacios donde la gente puede construir nuevas redes sociales a partir de sus significados ya conocidos. Dentro de las comunidades virtuales se crean redes de significado bajo las cuales los miembros pueden interactuar unos a otros. Los miembros de las comunidades se cohesionan y con el tiempo van reproduciendo un *habitus*<sup>67</sup> preestablecido en la comunidad. Dicho *habitus* está formado por las estructuras sociales, políticas y culturales que van aprehendiendo durante las estadias en las comunidades en línea.<sup>68</sup> El *habitus* que se gesta se impone y se reproduce dentro de los espacios virtuales, lo cual determina el tipo de contenidos de los que se habla y la forma en que dichos contenidos se distribuyen. Toda comunidad en línea, todo espacio, todo foro virtual está revestido de instituciones cargadas de poder simbólico. Esto facilita que las formas de control se difuminen entre los usuarios.<sup>69</sup> La realidad que se vive cuando se navega es una creación que favorece la difusión de ciertos valores, conductas y formas de entender la vida. Así los rituales no aparecen de manera gratuita en las redes. Son formas que se van solidificando y sirven de plataforma desde las cuales se construyen los discursos. El verdadero poder de los conglomerados empresariales tecnológicos no radica en su capacidad de agregar usuarios sino en su facultad para discriminar los contenidos que se publican. La importancia del rol que juegan las instituciones y el *habitus* en estudio del comportamiento de los usuarios en línea se puede resumir en el hecho de que ayudan a explicar cómo funciona un sitio en Internet y por qué lo hace de tal o cual manera.

Los espacios virtuales son los marcos de la realidad del cibernauta y cumplen la función de replicar conductas y valores, determinan la manufactura de formas de pensamiento similares y homogéneas.<sup>70</sup> Al excluir los discursos y los contenidos no deseados, sólo queda lugar para la asimilación de instituciones *ad hoc* con los objetivos de determinados grupos. Así, las instituciones de con-

<sup>66</sup> Christian Fuchs, *Internet and Society: Social Theory in the Internet Age*, Routledge, Nueva York, 2008.

<sup>67</sup> Sue North, Ilana, Snyder y Scott Bulfin, "Digital-Tastes: Social Class and Young People's Technology Use", *Information, Communication & Society* 11, núm. 7, 2008, p. 895.

<sup>68</sup> Pierre Bourdieu y Jean Claude Passeron, *La Reproducción; Éléments Pour Une Théorie Du Système D'enseignement*, Éditions de Minit, Paris, 1970, p. 15.

<sup>69</sup> Nick Couldry, "Media, Symbolic Power and the Limits of Bourdieu's Field Theory", *EServer TC Library*, enero 1, 2003, p. 06.

<sup>70</sup> Erving Goffman, *Frame Analysis: An Essay on the Organization of Experience*, Northeastern University Press, Northeastern University Press, 1986, p. 24.

trol y exclusión se consolidan y persisten en el tiempo, siendo absorbidas por cada nuevo miembro que se agrega.<sup>71</sup>

## Conclusión

El concepto de Estado nunca ha dejado de ser una construcción ritualizada del hombre. De ahí que no es posible considerarlo como un ente inamovible. Aunque, si bien es cierto que el ser humano no puede existir fuera de las interacciones simbólicas generadas en la colectividad, tampoco es posible afirmar que éstas no puedan darse fuera del Estado, o que incluso esta forma de organización no pueda cambiar y devenir en algo diferente. Lo mismo cabe para todas las formas de socialización, ya sean virtuales o afincadas en el mundo físico.

El problema de exponer a la razón como fundamento del Estado y, por ende, de las acciones sociales subyace en el hecho de negar que éstas también se afincan en la naturaleza biológica del hombre. De ahí que muchas veces se trata de naturalizar y justificar relaciones de poder que no tienen ninguna base racional, dejando de aceptar la naturaleza cambiante de las ideas y concepciones sobre lo que es bueno y malo, permisible o prohibido.

El orden racional ficticio que subyace en las interacciones sociales de Internet reviste a su vez de otras problemáticas. Bajo la bandera del orden y el desarrollo, el Estado impulsa y promueve el acceso a Internet y el uso de servicios digitales que poco o nada tienen que ver con las necesidades de las comunidades. Se tiene la visión que un mundo sin Internet es un mundo miserable y que sólo con el acceso para todos es posible el mejoramiento social. Pero las políticas digitales en la última década demuestran lo poco que se parece el infierno al paraíso: lejos del *Edén digital* de la “sociedad del conocimiento” nos encontramos con telecentros sin uso, servicios en línea poco utilizados, y sobre todo cantidades increíbles de dinero desperdiciado en políticas públicas ingenuas, que confunden medios con fines. Un examen a detalle sobre estas acciones gubernamentales nos obliga a repensar la relación entre *mythos* y *logos*, entre deber ser y ser, pero sobre todo nos alientan a no confundir el afecto que se pueda tener con proyectos que aducen a la civilización como bandera, con la verdad de la exclusión que generalmente nace de esta clase de proyectos.

<sup>71</sup> Natalie Bennett, “Putting the Body into ‘Cyberspace’: Imagining the Experience of Being an Active Agent in a Wired World”, Centre for Mass Communications Research at the University of Leicester, 2000.



El origen del concepto de “sociedad del conocimiento” se incrusta en medio del discurso progresista que apela a una modernidad basada en la tecnología, sobre todo de Internet. Se auspicia bajo una fe ciega en la ecuación: *información igual a progreso, igual a felicidad*. La “sociedad del conocimiento” se convirtió en la última década en el estandarte reformista de muchas instituciones internacionales como la UNESCO.

“... El concepto de ‘sociedades del conocimiento’ incluye una dimensión de transformación social, cultural, económica, política e institucional, así como una perspectiva más pluralista y desarrolladora...”.<sup>72</sup>

Un análisis genealógico<sup>73</sup> nos obligaría a cuestionarnos desde cuándo la información se convirtió en conocimiento, desde cuándo se dio por un hecho que sentarse frente a un ordenador provocaría mediante “generación espontánea” una perspectiva más pluralista y desarrolladora. ¿Cuáles han sido las motivaciones que subyacen en este cambio de consideración por la tecnología? ¿Qué ha impulsado a estas instituciones a entronizar Internet como el fin de las políticas públicas? ¿Cuándo dejó de ser un medio de comunicación y se convirtió en la utopía por excelencia del siglo XXI?

Fecha de recepción: 31/08/2012

Fecha de aceptación: 07/05/2013

<sup>72</sup> Sally Burch, “The Information Society/ the Knowledge Society”, in *Word Matters: Multicultural Perspectives on Information Societies*, ed. Alain Ambrosi, C & F Éditions., Francia 2005.

<sup>73</sup> Michel Foucault, “Nietzsche, la généalogie, l'histoire,” in *Hommage à Jean Hyppolite*, ed. Suzanne Bachelard, Épipiméthée, Presses Universitaires de France, Paris, 1971.

