

INTERACCIONES SOCIALES EN RED. NUEVOS VALORES DEL IMAGINARIO COLECTIVO

*Dra. Tatiana Millán Paredes
Área de Comunicación Audiovisual
Universidad de Extremadura*

*"Si tú tienes una manzana y yo tengo una manzana,
e intercambiamos manzanas,
entonces tanto tú como yo seguimos teniendo una manzana.
Pero si tú tienes una idea y yo tengo una idea,
e intercambiamos ideas,
entonces ambos tenemos dos ideas."
(G. B. Shaw, citado en Cortell-Albert, 2002: 2)*

Introducción

Si la sociedad de masas se define como aquella modalidad que se caracteriza por la concurrencia dominante de medios de información periodística, determinados por su capacidad para producir mensajes en serie que afectan al conjunto social (Núñez Ladevéze, 1979), la sociedad del siglo XXI ya no es una sociedad de masas. Los actuales tiempos tecnológicos, los procesos de digitalización, Internet, la última generación de telefonía móvil, conforman una sociedad donde se es masa en tanto individuo (Sloterdijk, 2002), una sociedad individualista donde los referentes comunes propuestos por los medios clásicos pasan a diluirse en la fragmentación temática que lanzan los nuevos medios.

Vivimos el paso de la "difusión" al "acceso", donde cada individuo/usuario/espectador opta por seleccionar sus propias fuentes, sus propios contenidos, construyendo el entramado de sus influencias, provocando en última instancia que las nuevas tecnologías aplicadas a la comunicación tengan como última consecuencia el cambio en nuestra forma de percibir el exterior (De Kerckhove, 1997). Si la experiencia directa del hombre del siglo XXI es muy limitada y ampliamente inferior a la experiencia mediada, no hay duda de que Internet ha multiplicado la posibi-

lidad de estar en "contacto" con otras realidades, frente a la televisión y otros medios. Pero si el cambio cuantitativo es amplio, el salto se produce sobre todo en las características de los modos de acercarse al exterior a través de entornos virtuales, en procesos de interacción y experiencias nos sustentadas por elementos materiales.

Estamos ante nuevos "modos de estar juntos y unos nuevos dispositivos de percepción" (Martín Barbero, 2002:4), una nueva cultura producida por el impacto de la tecnología. La *red* ha modificado nuestra formas de relación, "creando nuevas formas de acción e interacción" (Thompson, 1998:17). Si somos fruto de nuestra genética y del impacto que nuestras experiencias causan en nosotros, si aprendemos a partir de lo que ya sabemos y en intercambio con los otros, la red va a modificar tanto nuestras capacidades como nuestro entorno, influyendo en la propia entidad del hombre de este siglo, en su idiosincrasia, sus limitaciones y su forma de mirar y de mirarse.

El individualismo de la red

La televisión abrió una ventana al mundo por la que todos nos asomábamos, el mismo mundo, la misma perspectiva. La *red* ha multiplicado las ventanas haciéndolas en ocasiones propias. "El individualismo en red es una estructura social, y no una yuxtaposición de individuos aislados: los individuos tejen sus redes *on line* y *off line* a partir de sus centros de intereses, de sus valores y de sus afinidades. Gracias a la flexibilidad y a la potencia de la comunicación de Internet, la interacción social en línea juega un rol creciente en la organización global de la sociedad" (Castells, 2001:163-164). Si la prensa, la radio y posteriormente la televisión fraguaron distintos tipos de sociedad, la red está modificando de forma geométrica los patrones de interacción, donde las comunidades territoriales pasan a ser comunidades virtuales con acceso a referentes lejanos donde el espacio no es una limitación objetiva. Sentando las "bases para la emergencia de nuevas formas de socialización, nuevos estilos

de vida y nuevos tipos de organización social" (Cardoso, 1998: 116).

Hasta ahora los medios de comunicación de masas habían propiciado una jerarquización de la comunicación social, de uno a muchos, desde un emisor referente a receptores múltiples. Internet cambia los patrones, "por primera vez, permite la comunicación de multitud a multitud, en todo momento y a escala mundial" (Castells, 2001: 61-83). El emisor es ya una figura a la que todos podemos acceder y lanzar nuestro mensaje en un espacio tecnológico amplio y que ofrece una atractiva apariencia de libertad sin límites. Las censuras tradicionales no sirven en la *red*, eliminar el mensaje es difícil, controlar su aparición casi imposible. Todo ello nos hace tener una sensación irreal de que el ciberespacio no se puede controlar, pero el ciberespacio tiene el potencial de ser el espacio más plena y extensamente regulado que hayamos conocido jamás, en cualquier lugar y en cualquier momento de nuestra historia. Tiene el potencial de ser la antítesis de un espacio de libertad (Lessing, 2001). Los nuevos tipos de control se alzan cambiando los planteamientos desde la propia base. La saturación informativa es la nueva fórmula de diluir la influencia de una idea, de un texto, de una imagen, las nuevas fórmulas ocultan el mensaje con la multiplicación de mensajes contradictorios.

Cibercultura

"La virtualización reinventa una cultura nómada" (Levy, 1999: 56-57), el grupo se extiende en un concepto amplio de pertenencia al grupo que nos permite buscar más allá del entorno físico inmediato. Navegamos en la *red* seleccionando similitudes. El concepto de minoría desaparece en la unión de minorías distantes territorialmente pero cercanas en las formas de aproximación a la realidad. Porque la red hace posible "coordinarse, cooperar, consultar y alimentar una memoria y un espacio de existencias textuales común casi en tiempo real" (Levy, 1999: 58), rompiendo las propias unidades de medida del mundo analógicos.

El concepto de tiempo y espacio que sustenta cualquier perspectiva cultural anterior desaparece. No existen las distancias físicas, sí las distancias tecnológicas. Los tempos se rompen en la aplastante "permanencia" de la *red*. Todo sucede aquí y ahora. Ya no hablamos de "directo", es la nueva cultura del simulacro, no se trata ya de imitación ni de reiteración, incluso ni de parodia, sino de una "suplantación de lo real por los signos de lo real" (Baudrillard, 1984: 9-10).

Copiamos una realidad que ofrecemos segmentada, en espacios multimedia que la descomponen sin eliminar detalles, ofreciendo una copia de perfección tal que sustituye a la propia realidad. En este contexto entonces emerge "un metahombre" (Piscitelli, 1998: 85) que trasciende el tiempo y el espacio. Como si cada individuo se convirtiera en parte de un "inmenso hiper-cuerpo híbrido y mundializado." (Levy, 1999: 30).

La piel ya no es nuestra frontera, los universos virtuales nos han permitido ir más allá, desplegarlos en una "piel colectiva" (Romano, 2000). Todo lo que podamos imaginar es posible en los nuevos entornos que eliminan las limitaciones físicas dejando a nuestra mente y nuestras emociones la capacidad de actuar moviendo los hilos de un cuerpo inmenso que fluye ramificándose sin fronteras. Internet nos ha dado un universo infinito.

Ya nadie duda de que frente a la cultura de la imagen que introdujo el cine y sobre todo la televisión se alza la nueva cultura de la *red* que está invadiendo todo con nuevos lenguajes, modas y usos. La nueva cultura digital viene marcada por los conceptos de interactividad y conectividad. Se descentralizan los flujos de información, cambia nuestra forma de relacionarnos con el exterior, la manera de acercarnos a la realidad. "Se ha producido una evolución en el rol a desempeñar por los individuos: se ha pasado de un rol pasivo donde nos dedicábamos simplemente a consumir información, a un rol activo, en el que cada vez más gente emite información a través de las nuevas tecnologías" (Montero Parguñña, 1999).

La nueva cultura de la red se basa en la "circulación de saberes, la identificación colectiva con una ética del compartir el conocimiento, las prácticas de creación colectiva en red" (Moineau y Papathéodorou: 2000, 8).

Estos cambios tienen aspectos positivos en los que algunos autores inciden, adelantando la convergencia humana hacia objetivos comunes donde todos coincidamos, lo que facilitará la convivencia mundial y una versión pesimista que profetiza una monocultura capitalista occidental desarraigada y desterritorializada (Tomlinson, 2001: 83-124). Porque estamos ligados a una estructura económica global y en la red se están produciendo de forma paralela "fenómenos de mundialización de imaginarios ligados a músicas, a imágenes y personajes que representan estilos y valores desterritorializados" (Martín Barbero, 1998: 15) pero donde la cultura mayoritaria se sigue imponiendo.

Espacios virtuales que recrean un nuevo concepto del hombre

"La comunicación electrónica instantánea no es sólo una forma de transmitir noticias o información más rápidamente. Su existencia altera la textura misma de nuestras vidas " (Giddens, 1999:24), altera el concepto de hombre y sus capacidades. Porque el ser humano define sus limitaciones cuando se enfrenta al exterior y a las demandas que le hace el entorno. En su lucha por responder a estas inventa con el objetivo de superar sus barreras, pero con la llegada de la *red* el hombre se ha reinventado a sí mismo, autocreándose, un hombre distinto donde sus aspectos físicos adquieren más que nunca un orden secundario sobre la capacidad de control que le da su mente.

El concepto de ciberespacio ha sido abordado desde diversas perspectivas pero el tema del cuerpo y su traslación ha sido clave para muchos autores (Stone, 1991; Turkle, 1995; Lévy, 1999; De Kerckhove, 1995, 1997). Cuando el hombre se introduce en el ciberespacio su cuerpo queda más allá del monitor y la pérdida inicial del sentido de la gravedad le introduce en la sensación de

eliminar la propia gravedad. El cuerpo se relativiza en un juego de interacciones que lo hacen posible, nacemos ante el otro, con la ilusión de estar presentes, existiendo en el instante que nos comunicamos, desapareciendo cuando no tenemos ante quien mostrarnos.

Con todo ello llegamos a la conclusión de que "la tecnología informática transforma no sólo nuestras vidas, sino también el imaginario en el cual vivimos, incluida la manera en la cual nombramos y pensamos nuestros cuerpos" (Levis, 1997: 27).

Bibliografía

- Baudrillard, J. (1984): *Cultura y simulacro*. Barcelona. Kairós.
- Cardoso, G. (1998): *Para una sociología do ciberespço. Comunidades virtuais em português*. Oeiras. Celta Editorial.
- Castells, M. (1995): *La ciudad informacional. Tecnologías de la información, reestructuración económica y el proceso urbano regional*. Madrid. Alianza Editorial.
- Castells, M. (1997): *La era de la información. Economía, sociedad y cultura. La sociedad red*. Vol. I. , Madrid. Alianza Editorial.
- Castells, M. y Borja, J. (2001): *Local y global. La gestión de las ciudades en la era de la información*. Madrid. Taurus.
- Cortell-Albert (2002): "Propiedad Intelectual en la era digital" en homepage.mac.com/jorgecortell/publicaciones.htm
- De Kerckhove, D. (1995): *La piel de la Cultura*. Barcelona. Gedisa.
- De Kerckhove, D. (1997): *Inteligencias en Conexión*. Barcelona. Gedisa.
- Giddens, A. (1998): *La transformación de la intimidad*. Cátedra.
- Giddens, Anthony (1999): *Un mundo desbocado*. Madrid. Santillana.
- Ibañez, J. (1994): *Por una sociología de la vida cotidiana*. Madrid. Siglo XXI.
- Lessing, L. (2001): *El código y otras leyes del ciberespacio*. Taurus. Madrid.
- Levis, D. (1997): *Los videojuegos, un fenómeno de masas*. Buenos Aires. Paidós.

- Lévy, P. (1999): ¿Qué es lo virtual?. Barcelona. Paidós.
- Martín Barbero, J. (1987): *De los medios a las mediaciones*. G. Gili. Barcelona.
- Martín Barbero, J. (1998): "La globalización desde una perspectiva cultural" en *Letra Internacional*, nº 58.
- Mattelart, A. (1995): *La invención de la comunicación*. México. Siglo XXI.
- Mattelart, A. (1998): *La mundialización de la comunicación*. Barcelona. Paidós.
- Mattelart, A. (1996): *La comunicación-mundo. Historia de las ideas y de las estrategias*. México. Siglo XXI.
- Moineau, L. y Papatheodorou, A. (2000): Cooperación y producción inmaterial en el software libre. Elementos para una lectura política del fenómeno GNU/Linux (www.sindominio.net/biblioweb/telematica/cooperacion.html - 44k - 5 Feb 2006)
- Montero Parguiña, E. (1999): "Nuevas tecnologías: Técnicas y usos sociales", en Gonzalez Radio, V. (Coord.): *Usos y efectos de la comunicación audiovisual*. Universidad da Coruña Servicio de Publicaciones.
- Núñez Ladevéze, L. (1979): *El lenguaje de los media*. Pirámide. Madrid.
- Piscitelli, A. (1998). *Post/Televisión Ecología de los medios en la era de Internet*. Buenos Aires. Paidós Contextos.
- Ramonet, I. (1998): *Internet, el mundo que llega*. Alianza editorial. Madrid.
- Romano, E. (2000): *La cultura digital*. Buenos Aires. Lugar Editorial.
- Schiller, H.I. (1983): *El poder informático. Imperios tecnológicos y relaciones de dependencia*. Barcelona. Gustavo Gili.
- Schiller, H.I. (1996): *Aviso para navegantes*, Barcelona. Icaria.
- Schmucler, H. (1989): "Impactos socioculturales de la informática" en *Telos*, 19.
- Sloterdijk, P. (2002): *El desprecio de las masas. Ensayo sobre las luchas culturales de la sociedad moderna*. Valencia. Pretextos.
- Stone, A. (1991): "Will the Real Body Please Stand Up?: Boundary Stories about Virtual Cultures," in *Cyberspace: First Steps*. Michael Benedikt. Cambridge, MA: MIT Press.
- Terceiro, J. (1996): *Sociedad digital. Del homo sapiens al homo digitalis*. Madrid. Alianza.
- Thompson, J. (1998): *Los media y la modernidad. Una teoría de los medios de comunicación*. España. Paidós. Colección comunicación.
- Tomlinson, J. (2001): *Globalización y Cultura*. Oxford University Press. México.
- Turkle, S. (1995): *La vida en pantalla: La identidad en la era de Internet*. Barcelona. Paidós.