

Deconstruyendo la identidad del Homo-Digitalis

■ Cynthia Beckett
Jeff Gillenwater
Todd Kirby
Ernesto Olivó Valverde

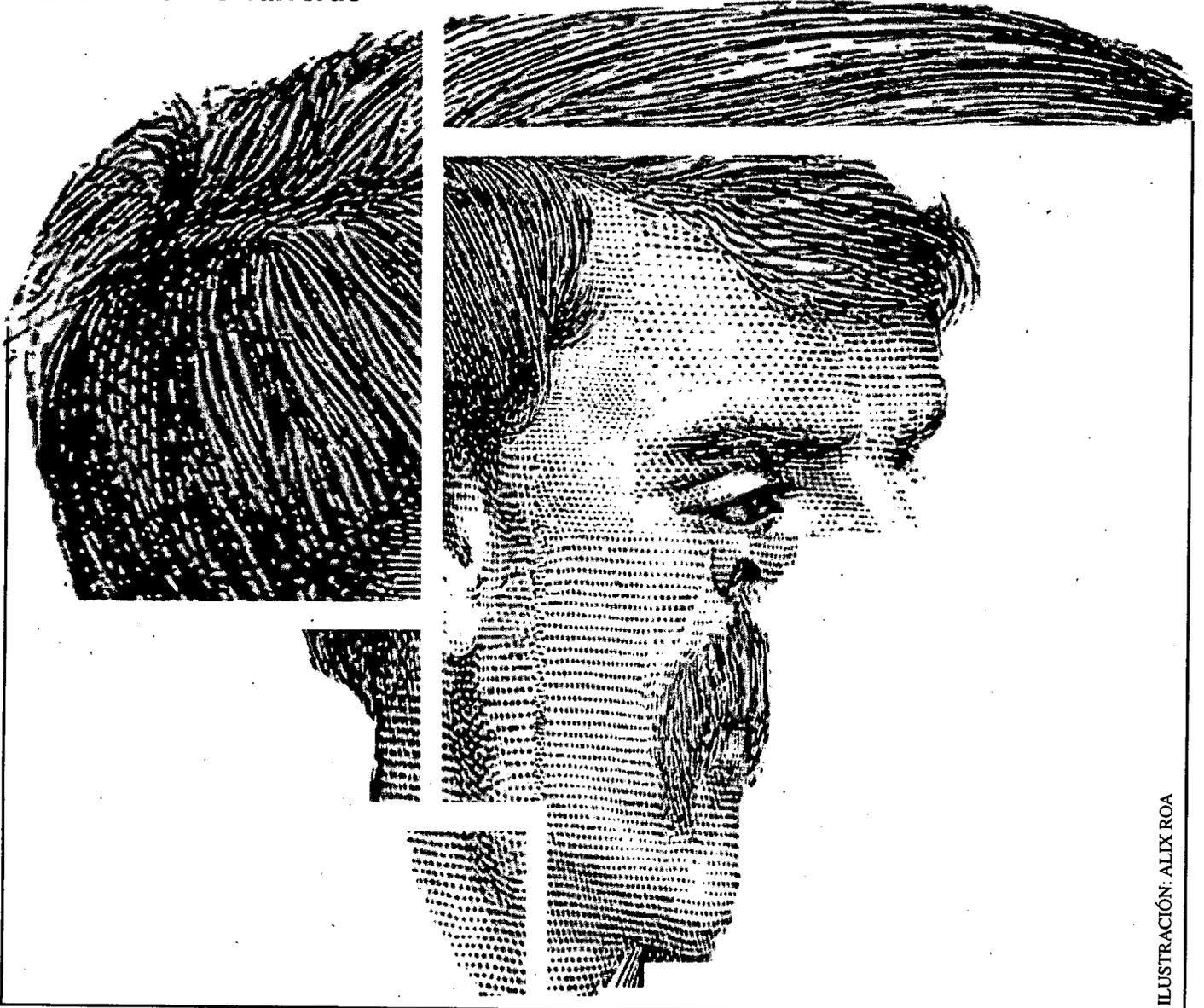


ILUSTRACIÓN: ALIX ROA

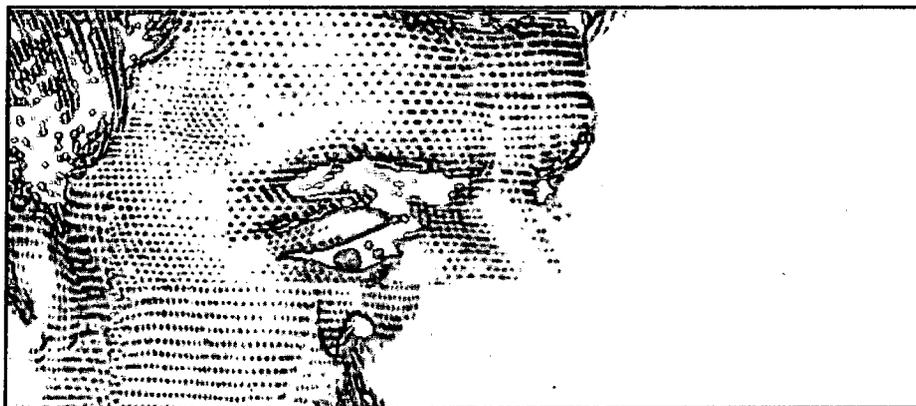
Resumen

El siguiente texto constituye un resumen del proyecto «Identity and Digital Media» realizado por los autores en el marco del programa de Digital Media Studies de la Universidad de Denver. Consistió en una investigación documental y análisis crítico y fue hecho en 1999.

Los investigadores abordan tres grandes temas: la dialéctica comunicación-identidad, con énfasis en lo tocante a las comunicaciones mediadas por computadora; la identidad y las páginas web personales; y la identidad colectiva. La edición, adaptación y traducción al castellano es crédito de Ernesto Olivo V.

Abstract

The following text is a summary of the project: «Identity and Digital Media», making for the authors as a part of the program «Digital Media Studies» developed by Denver University. This project was based on research and critical analysis and was made in 1999. The researchers show three main topics: the dialectic «communication-identity», emphasizing on communication through computers; the personal and web sites identities; and the collective identity. The edition, adaptation and translation to Spanish were made by Ernesto Olivo V.



INTRODUCCION

“Revolución digital”, “época de cambio”, “nueva ola”. Estos son conceptos usados hasta el agotamiento para saludar, más que para describir, el momento actual de nuestra civilización.

Se cree, por ejemplo, que el uso de las computadoras y las redes como herramientas para producir y transmitir información es un factor de cambio en la forma de crear e intercambiar bienes y servicios (e-commerce, como ejemplo típico) que desembocará en una mayor eficiencia a la hora de resolver las necesidades de los consumidores.

Considerada desde este punto de vista, la revolución digital es recibida y apuntalada con euforia desde los medios de comunicación. De hecho, un discurso triunfalista en torno a la tecnología en general se proyecta desde dichos medios, tanto en los géneros de ficción como en los “realísticos”. Se trata de una ideología optimista que permea constantemente a pesar de la circulación de cierto (compensador) cinismo con respecto a la promesa de progreso ilimitado representada por las mentalidades de la modernidad.

Sin caer en determinismos tecnológicos demasiado optimistas o pesimistas, el siguiente artículo reconoce que cada nueva ola tecnológica transforma (por vía de la introducción de nuevas posibilidades y experiencias humanas) no sólo los modos de producción sino también (y junto con ellos) el tejido social, incluso a niveles tan críticos como los procesos que determinan la formación y mantenimiento de la identidad personal de los individuos.

En el caso de la identidad, ya que desde hace años existen dispositivos y ambientes de comunicaciones mediadas por computadora (CMC), existe una considerable recopilación de datos acerca de la aparición de dichas tecnologías como

propiciadoras de nuevos input para el proceso de construcción del yo que el individuo realimenta constantemente.

Creemos que es nuestra responsabilidad como productores de medios digitales analizar estos datos y sopesar, bajo una ética universalista, lo deseable e indeseable de las CMC tratando de resaltar sus efectos hasta ahora ocultos pero en todo caso previsible.

Así tal, el lector se topará a continuación con tópicos que van desde las páginas web personales hasta conceptos más novedosos como el transhumanismo y el mind uploading, todos cruzados por la presencia de CMC (tales como los MUDs, los salones de chat, los boletines electrónicos, el correo electrónico, y las páginas web personales) en el espacio donde se conforma y actualiza el sentido de identidad.

Será la función primordial de este papel de trabajo proveer una introducción a algunos de los temas centrales relacionados con la interconexión electrónica y su impacto sobre cómo nos vemos a nosotros mismos. Si bien no intentaremos responder aquí en forma sumaria preguntas que son de una naturaleza filosófica compleja, esperamos poder suministrar un recurso valioso para aquellos que están comenzando el proceso de cuestionar quiénes somos y en quiénes (o en qué) nos estamos convirtiendo en esta era digital.

Específicamente, tocaremos tres grandes temas: la dialéctica comunicación-identidad, con énfasis en lo tocante a las CMC; identidad y páginas web personales; y la identidad colectiva.

1. EL JUEGO DE LA IDENTIDAD

Un MUD o Multi-User Domain (Dominio Multi-Usuario) es un espacio virtual donde los participantes actúan en tiempo real interactuando con otros en escenarios que

existen sólo como descripciones textuales en un monitor de computadora (aunque existen MUDs experimentales que incorporan ambientes gráficos). En un MUD, típicamente, el usuario es capaz de decidir cómo va a ser su personaje. En otras palabras, es capaz de inventar una personalidad y ponerla a prueba en un ambiente social.

Sherry Turkle en su libro *Life on the Screen (La vida en la pantalla)* concluye, luego de estudiar a varios usuarios de MUDs, que esta tecnología representa una oportunidad para explorar potenciales yo que se encuentren inhibidos en el desempeño del individuo en la "vida real".

"Las identidades virtuales son objetos evocativos para pensar acerca del yo"¹ dice Turkle. Para el usuario, el hecho de poner en práctica una identidad diferente no sólo coloca al descubierto un posible estado de insatisfacción psicológica sino que, más importante aún, le hace evidente cómo su identidad es el resultado de una compleja interacción entre rasgos de personalidad innatos, valores culturales aprendidos mediante diferentes socializaciones, e incluso un patrón de características físicas más o menos fijo. En otras palabras, el hecho de poder construir mi personaje en un ambiente artificial pone en evidencia como el personaje que soy en el mundo no-artificial es, en cierta forma, también un constructo.

Desde la imprenta hasta la aparición de las tecnologías audiovisuales, los medios artificiales de comunicación han representado una ampliación del horizonte cognitivo del ser humano. Nuestra capacidad de conocer superó la restricción de distancias físicas a partir de éstos inventos. Nuevas y lejanas realidades culturales se agregaron al espectro de influencias que contribuían a la formación de nuestra identidad. Al mismo tiempo, estos medios de comunicación social se convirtieron en una herramienta usada para confirmar la pertinencia de la identidad propia a través de mecanismos como la identificación con otros y el reconocimiento simbólico.

Los MUDs, los canales de chat, los Bulletin Board Systems y los Newsgroups, por otra parte, introducen un elemento sin precedentes en términos del impacto de los medios de comunicación sobre la identidad porque posibilitan la acción (y no la "simple" recepción de conocimiento) en tiempo real y en contextos sociales.

Nuestra experiencia del mundo nos



El hecho de poder construir mi personaje en un ambiente artificial pone en evidencia como el personaje que soy en el mundo no-artificial es, en cierta forma, también un constructo.



indica que ser alguien equivale a pensar y actuar de determinada manera. Es mostrar en sociedad un determinado comportamiento y recibir la aprobación o el rechazo social derivado de dicho comportamiento. Es poner en práctica un conjunto específico de visiones del mundo y valores previamente aprendidos que sentimos nos representan como seres únicos delante de los demás y es recibir un feedback constante como consecuencia de esa elección.

En este sentido, las CMC representan una nueva revolución porque nos permiten poner en práctica, más allá de nuestros espacios físicos inmediatos, esta combinación de razón y acción descrita en el párrafo anterior.

Así, las CMC pueden servir al desarrollo satisfactorio de la identidad por el simple hecho de que amplían el número de opciones disponibles para poner en práctica rasgos de personalidad y valores culturales sentidos como propios. El ejemplo, citado recientemente en un foro electrónico del virtualista Howard Rheingold, de una mujer árabe que viendo restringida su capacidad de expresión dentro de la realidad sociocultural de su país, utiliza un chat room para mostrarse extrovertida, relajada y audaz (especialmente en su trato con los hombres), parece ilustrativo al respecto.

Sin embargo, como toda tecnología, las CMC también introducen riesgos para el individuo. Específicamente se han mencionado las posibilidades de engaño y crimen a partir del uso de estas formas de comunicación.

Autores como Turkle, por otro lado,

consideran la adicción como su (posible) efecto más preocupante. Algunos usuarios altamente insatisfechos con sus interacciones en el "mundo real" podrían terminar desarrollando un comportamiento adictivo hacia las relaciones por computadora.

Dicha adicción podría no ser una fase temporal sino una circunstancia donde las interacciones cara a cara sean constantemente evitadas. Un comportamiento tal no sólo sería improductivo y censurable ante los ojos de la sociedad sino que obviamente derivaría en un bloqueo de la posibilidad de logro de los sentidos de autoestima y realización como individuo.

2. LAS PÁGINAS WEB PERSONALES

A diferencia de foros interactivos como los MUDs, donde por tradición los usuarios "juegan un rol tan cercano o lejano del yo real como lo deseen"², la mayoría de los autores de páginas web personales tratan de representarse a sí mismos con exactitud en dicho medio.

De hecho, varios investigadores han notado que para los autores de páginas web personales es difícil mantener un personaje muy distante al yo real porque, en general, a la información contenida en estos web pages tienen acceso familiares y amigos que conocen al autor en un contexto íntimo.

Sin embargo, resulta obvio que el proceso de construir una página web personal confronta al individuo con la cuestión de pensarse a sí mismo y elegir una serie de símbolos que van a distinguirlo tanto ante personas que lo conocen como ante aquellos que no poseen información previa sobre él o ella.

En su trabajo de investigación "Las Páginas Personales y la construcción de identidades en la web", Daniel Chandler declara que "crear una página web personal puede verse como construir una identidad virtual en tanto saca a relucir tópicos, estancias, y personas consideradas por el autor como significantes"³. Turkle a su vez hace notar que "en la web, la metáfora para reconstruir un 'hogar' es ensamblar una 'página personal' de objetos virtuales que corresponden a los intereses propios"⁴.

La web como medio posee ventajas que pueden incrementar la eficiencia de los procesos de auto-descubrimiento y presentación ante los demás. En primer lugar, es un medio inmediato (las páginas

web pueden hacerse disponibles de inmediato sin mayor esfuerzo); segundo, es un medio dinámico (se puede actualizar en cualquier momento); en tercer lugar, es un medio que propicia la plena libertad de expresión y posee pocas reglas formales de género; y, por último, su audiencia es desconocida en su mayoría para el autor y este anonimato provee a algunos sujetos la oportunidad de revelar información sobre sí mismos que ocultarían en otras circunstancias. Chandler destaca, por ejemplo, autores que se reconocen como gays en la web mas no en el mundo público "real".

Varios autores han señalado que una página web personal puede descubrir una banda de información sobre su autor previamente desconocida para aquellos con quienes establece una relación cara a cara cotidiana. Extrañamente, este fenómeno puede activar mecanismos de identificación que ayuden a una relación mas fluida y satisfactoria que quizás nunca hubiera aparecido de forma espontánea en los encuentros cotidianos.

En los ejemplos anteriores vemos de nuevo, entonces, una oportunidad de enriquecimiento de la experiencia humana propiciada por la tecnología. Como contraparte, otros distinguen en la expansión de páginas web personales patrones de formación de comunidades virtuales encerradas sobre sí mismas tratando de perpetuar un conjunto de valores específicos al tiempo que refuerzan un rechazo al conocimiento de lo diverso.

3. IDENTIDAD COLECTIVA EN EL MUNDO DIGITAL

3.1 Hacia una nueva ideósfera

Dentro del tema de la identidad en relación con el desarrollo de la World Wide Web y de la tecnología en general, cobra importancia considerar al individuo y cómo éste lidia con las crecientes demandas impuestas sobre su psique por los rápidamente cambiantes paradigmas cognitivos.

Sin embargo, cualquier intento de entender este proceso debe estar acompañado por un esfuerzo para comprender más plenamente lo complejo del ambiente digital. No se trata sólo de que nuestra visión de la identidad personal está cambiando: también cambian forzosamente nuestras ideas acerca de la estructura de los sistemas sociales mientras damos sentido al impacto de las variadas formas de comunicación electrónica en términos de la evolución humana.



Varios autores han señalado que una página web personal puede descubrir una banda de información sobre su autor previamente desconocida para aquellos con quienes establece una relación cara a cara cotidiana.



Relevante en este sentido aparece el tema de los procesos de difusión y duplicación de las ideas en las sociedades. Douglas Hofstadter ha etiquetado como ideósfera al área en donde las ideas compiten por su prevalencia. Las redes de computadoras, al ser un lugar donde las ideas son almacenadas, transmitidas e implantadas de varias formas, pueden ser vistas fácilmente como una ideósfera emergente.

La naturaleza de esta nueva ideósfera es tal que está cambiando los conceptos asociados con la distribución de la información y por eso está cambiando a la vez las maneras en que las ideas compiten por ocupar el lugar más popular y legítimo.

En la web, la información deja de ser distribuida mediante el envío de copias de archivos a diferentes receptores y pasa a ser almacenada en una locación central, un "servidor", al que todos pueden acceder libremente. Ya que la información está siempre disponible, el individuo no tiene necesidad de guardar una copia permanente. Las ideas se "copian" o almacenan a través del establecimiento de links o por medio del bookmarking (carpeta de apunte hacia las direcciones web favoritas).

De tal manera, los documentos con mayor cantidad de links apuntando hacia ellos tendrán la probabilidad de ser los más usados. La competencia por la supervivencia de las ideas cambia en su naturaleza: pasa de ser una donde el objetivo es distribuir el mayor número de copias individuales a una donde el objetivo es

convertir a una sola copia en el documento más accesible y más frecuentemente usado.

Las ideas en la web están arregladas en cadenas. Cada archivo se conecta, vía links, a una cantidad de documentos de apoyo que a su vez llevan a subsecuentes documentos relativos. Estas cadenas cooperan a través del refuerzo o extensión de las ideas y conceptos generales que presentan y representan. Mientras más links existan hacia un documento dado, aumenta la probabilidad de que una audiencia elevada lo consulte y cree a su vez links y bookmarks apuntando hacia éste.

Esta especie de proceso de autoexpansión reproduce el modo en que las ideas se transmiten socialmente a nivel informal y de persona a persona. La diferencia radica en la naturaleza global de la web. Todo usuario puede ahora comunicarse con millones y establecer links con cada documento que desee. Esta característica particular de la web crea el potencial para el surgimiento de un grupo de valores globalmente compartidos o una "cultura mundial" que además no necesariamente solaparía ninguna de las subculturas particulares de los usuarios.

Tal cultura interconectada jugaría, en todo caso, un rol similar a aquel del genoma biológico, el cual almacena el mapa genético y controla la fisiología de un organismo multicelular. El "organismo" correspondiente sería la humanidad entera, con cada ser humano jugando el rol de una célula individual.

3.2 El desarrollo de un cerebro global

Si se parte de la metáfora de que la humanidad es un solo aunque complejo organismo, cobra sentido asignarle a nuestra red de comunicaciones el rol de sistema nervioso.

El desarrollo de Internet refuerza esta idea y sugiere que estamos construyendo un cerebro global gigante. Si bien tal sugerencia podría parecer futurismo exagerado dado el estado actual de las redes informáticas, resulta fascinante notar que el poder de la computación remota y distribuida, los complejos sistemas de búsqueda semántica, el desarrollo de software del tipo agentes inteligentes y los nuevos métodos de aprendizaje por asociación, se están combinando a un ritmo lo suficientemente rápido como para predecir el surgimiento palpable de redes con una estructura parecida a un cerebro electrónico capaz de aprender.

Pocos están en desacuerdo con el he-

cho de que tal "organismo" se encuentra ya en su etapa embrionaria y que, además, se desarrollará "espontáneamente" sin importar los esfuerzos que se hagan para impedir o estimular su avance. Por tanto, las preguntas importantes son: ¿qué haremos con tal cerebro electrónico?, y especialmente, ¿qué nos hará éste a nosotros?

Algunos de los argumentos más interesantes al respecto, tanto "positivos" como "negativos" en su consideración del tema, han sido y están siendo discutidos por el Global Brain Study Group (Grupo para el Estudio del Cerebro Global), parte del Principia Cybernetica Project⁵ dirigido por Francis Heylighen.

Es de notar, en todo caso, que de materializarse el cerebro global estaríamos apuntando hacia un modelo de existencia más unificado desde el punto de vista espiritual e intelectual que el modelo frecuentemente egoísta y materialista disponible hoy día.

Sin importar el argumento que uno elija, lo que queda claro es que las mismas fibras que conforman nuestras sociedades están siendo tejidas de nuevo. Estos cambios, y sus efectos a nivel de nuestro funcionamiento social, están afectándonos de una forma mucho más fundamental que los cambios provocados por la habilidad de usar el teléfono o enviar correos electrónicos. Las fronteras políticas y geográficas están siendo seriamente debilitadas y nuestra habilidad para cooperar unos con otros está siendo puesta a prueba más que nunca antes en la historia. Como resultado, el individuo está perdiendo su lugar en el tope de la estructura jerárquica: el cerebro global es en muchos sentidos sinónimo de un decrecimiento del individualismo humano.

Esta tendencia es desde ya evidente en el constante aumento de los niveles de especialización que enfrenta la sociedad.

Puede argumentarse que el desarrollo de un cerebro global como el aquí descrito es necesario no sólo para trascender nuestras actuales limitaciones como humanos, sino también como un método de supervivencia dentro de un contexto de evolución social continua.

Cada vez se vuelve más difícil entender los procesos de pensamiento y acción que constituyen la identidad personal sin recurrir a la ayuda de un complejo sistema de referencias (intelectuales y de personalidad, pero especialmente socioculturales) cruzadas.

Hemos dejado de ser los dueños úni-

cos de nuestras identidades. Lo que somos es una función de un sistema mucho más grande, complejo y crecientemente interconectado.

Como sujetos con roles super especializados, dependemos de tal sistema unificado y holístico. Si no adaptamos nuestras identidades a semejante orden social más elevado, se trate o no de un cerebro global, simplemente seremos vistos por éste de la misma forma en que el cuerpo ve a un virus: como un obstáculo para la evolución del colectivo que debe ser marginalizado.

3.3 Introducción al transhumanismo

Como movimiento, el transhumanismo propone la utilización racional de varios tipos de tecnología emergente⁶ para alcanzar la posthumanidad, un estado en el cual la personalidad de un individuo ha sido transferida hacia un hardware más durable, modificable, poderoso y veloz en procesamiento de datos, que el cuerpo humano. Aunque el camino exacto hacia la posthumanidad es, hasta el momento, incierto, la cooperación de (y posiblemente la literal fusión de) hombre y tecnología para crear un ser más adaptable parece una posibilidad lógica.

En términos de evolución de la civilización, el transhumanismo podría compararse a la industrialización de finales del siglo XIX, durante la cual nuestros ambientes socioeconómicos evolucionaron hacia las fases actuales del capitalismo y la democracia. En esencia, los transhumanistas buscan caminos pragmáticos para lograr la "industrialización" del ser y del yo, proveyendo maneras de experimentar la vida más eficientes y sustentables.

Uno podría con facilidad trazar paralelismos entre los principios operativos del transhumanismo y otros movimientos progresistas basados en ideales religiosos y políticos. En sus niveles más básicos, la filosofía transhumanista es simplemente un deseo de mejorar el yo que depende fuertemente del supuesto de un futuro en el cual existirán las herramientas necesarias para experimentar un mejor estado del ser físico.

También dibuja un evidente paralelo con la religión. El objetivo final de la transhumanidad es el llamado punto omega, un estado absoluto en el que la inteligencia controla al universo en su totalidad y la cantidad de información procesada y almacenada se expande infinitamente. Así, es irónico que mientras los

transhumanistas alegan no creer en el espíritu (y de hecho citan esa falta de fe como un factor motivador de su trabajo), se acercan al mismo tiempo a difundidos conceptos de Dios.

3.4 Mind Uploading

El único factor compartido por todos los organismos individuales, sin importar su estado evolucionario o nivel de jerarquía alcanzado, es la eventual muerte biológica. La muerte es el fin del proceso evolutivo para el individuo y el límite definitivo de nuestra identidad. El siguiente paso en la evolución de nuestra especie es, por tanto, vencer a la muerte.

Una posible solución al problema de la muerte biológica es la realización de la inmortalidad cibernética. Actualmente la visión de inmortalidad cibernética más posible reside en el concepto de uploading de la mente: la teoría que sostiene que la personalidad entera del individuo puede ser transferida (upload) a un medio digital, una computadora modelada para trabajar como un imitador del cerebro humano.

Mediante tal transferencia de la personalidad a un modo digital, los patrones de pensamiento y comportamiento que constituyen buena parte de la identidad personal dejarían de depender de un cuerpo físico, convirtiéndose en irrelevantes los problemas de la decadencia biológica y la muerte.

La neurociencia y la microscópica de electrones ya están creando las piedras fundamentales sobre las que se podría construir un emulador del cerebro, permaneciendo los problemas de escala como los factores más limitantes para la realización del mind uploading.

Si asumimos que el mind uploading eventualmente será posible, nos enfrentamos a muchas interrogantes acerca de qué constituye realmente la identidad y la esencia de una persona. Primero, es importante notar que la teoría del uploading de la mente funciona bajo un supuesto materialista: la mente, origen de la identidad humana, está puramente constituida por impulsos eléctricos y actividad fisicoquímica que ocurren en el cerebro. Esto convierte la idea del mind uploading en algo más aceptable, pero no responde otras preguntas, siendo la más incómoda de ellas la relativa a la logística.

Si existiéramos en un formato únicamente digital, podríamos ser fácilmente copiados. Copiar un grupo de archivos digitales no requiere de la exterminación del original. Al alcanzar un punto tal,

podría existir más de una versión de la misma "persona" operando al mismo tiempo. De hecho, básicamente todas las modificaciones que pueden hacerse a un archivo digital podrían ser aplicadas a una "persona".

Si tal tecnología se convierte en realidad, aunque sea parcialmente, cada supuesto que liga la identidad a las características físicas, desaparecería. El concepto de espacio se convertiría en un mero asunto de enviar a los individuos por e-mail de un "lugar" a otro. Incluso si reemplazáramos los cuerpos biológicos por alguna forma de entidad artificial, el archivo digital que contiene la identidad personal de "alguien" podría ser transferido de cuerpo en cuerpo.

Si tomamos una aproximación basada en la realidad artificial, la conexión de un individuo con el mundo físico y con su propia realidad biológica pasaría a ser un mero asunto de elección y no de necesidad. Es de suponer, entonces, que habría diferentes tipos de "cuerpos" para ser usados a voluntad y conveniencia. Es posible en teoría que nuestras vidas enteras existan en las redes digitales. La reproducción sexual podría detenerse o disminuir considerablemente, pero aquellos individuos "digitalizados" podrían experimentar la inmortalidad. A la vez, la "mente" digital estaría en capacidad de auto-incorporar a "otros" dentro de su individualidad.

En un escenario como éste, nuestras identidades y la vida misma, tal como las conocemos actualmente, se convertirían en meros rasgos perdidos durante el ciclo de la evolución.

Y si tal afirmación luce apocalíptica, debemos recordar a nuestros antepasados humanoides y considerar que quizás estamos comenzando a caminar sobre sus huellas a partir del surgimiento de esta era digital ■

NOTAS Y REFERENCIAS

- 1 TURKLE, Sherry (1996). *Life on the Screen: Identity in the Age of the Internet*. Touchstone Books.
- 2 *Ibidem*.
- 3 CHANDLER, Daniel (1998). *Personal Home Pages and the Construction of Identities on the Web*, <http://www.aber.ac.uk/~dgc/webident.html>
- 4 TURKLE, Sherry (1996). *Life on the Screen: Identity in the Age of the Internet*. Touchstone Books.
- 5 Ver <http://pespmc1.vub.ac.be/DEFAULT.html>
- 6 Ver <http://www.transhuman.com/mirrors/www.aleph.se/Trans/Tech/>



ILUSTRACIÓN: ALIX ROA