

Lenguaje y Cibercultura. ¿Identidad versus tecnología?

Teresa Ayala Pérez

Departamento de Castellano

Universidad Metropolitana de Ciencias de la Educación

teresa.ayala@umce.cl

Resumen

Se entiende *identidad* como un conjunto de rasgos propios de un individuo o de una colectividad que los caracterizan frente a los demás y, en la formación de este conjunto de rasgos, el lenguaje es el elemento fundamental que permite transmitirlos y preservarlos. Sin embargo, en las últimas décadas las tecnologías de la información han provocado importantes cambios culturales y han dado origen a la llamada *cibercultura* (Castell, 1996; Kerckhove, 1997; Joyanes, 1997; Lévy, 2001) que ha modificado el entorno social, los productos culturales y las formas de comunicación e intercambio de información. Según Cabero Almenara (2007), las características de este contexto cultural son las sociedades globalizadas que giran en torno a las TIC, con nuevos sectores laborales, exceso de información y la velocidad del cambio; asimismo, implica cambios cognitivos (Small, 2009; Tapscott, 2009; Carr, 2010) y diferentes formas de socialización. Por los motivos señalados, en el presente trabajo se intenta reflexionar respecto de la aparente oposición entre identidad y tecnología en una cultura digital y sobre el papel del lenguaje como el componente cultural más importante de la humanidad.

Palabras clave: cibercultura, lenguaje, tecnología, identidad

Language and cyberculture. Identity vs. technology?

Abstrac

Identity is understood like a set of particular or collectivity features that differentiates them from others, and language is essential factor that allow transmit and preserve those characteristics. However, in recent decades, information technologies have caused important cultural changes and have given rise so called *cyberculture* (Kerckhove, 1995; Joyanes, 1997; Castell, 1996; Lévy, 2001) that modified social environment, cultural products and communication and interchange of information ways. According Cabero Almenara (2007), the characteristics of this cultural context are global societies and use of ICT, new jobs, information overload and speed changes. That implied also cognitive differences (Small, 2009; Tapscott, 2009; Carr, 2010) and different ways of socialization. Therefore, this work tries to reflex about apparent opposition between identity and technology in a digital culture and the language role like the most important cultural component of mankind.

Keywords: cyberculture, language, technology, identity

INTRODUCCIÓN

La tecnología siempre ha provocado cambios sociales, pero las *tecnologías de la información y la comunicación* forman parte de la vida cotidiana de gran parte del mundo, pues regulan nuestros flujos de dinero, el acceso al conocimiento o las relaciones interpersonales. Las tecnologías de la información han provocado importantes cambios culturales y han originado la llamada *cibercultura* (Castell, 1996; Kerckhove, 1995; Lévy, 2001; Scolari, 2008) que ha modificado el entorno social, los productos culturales y las formas de comunicación e intercambio de información. En esta cultura global cabe preguntarse hasta qué punto la identidad –colectiva e individual- es modificada por un espacio común sin fronteras llamado *ciberespacio*. Sin embargo, a pesar de este cambio de paradigma cultural, es el lenguaje, y en particular nuestra lengua materna, la que nos permite preservar nuestra identidad al tiempo que es el factor que nos permite interactuar con los dispositivos tecnológicos que constituyen el componente fundamental de este

nuevo entorno. Esta sociedad se caracteriza, según Julio Cabero Almenara (2007), por ser globalizada, que gira en torno a las Tecnologías de la Información y la Comunicación, con nuevos sectores laborales, exceso de información, donde el “aprender a aprender” es de suma importancia, cuyo impacto alcanza a todos los sectores de la sociedad -que marca cada día la brecha digital- y por la velocidad del cambio.

1. Lenguaje y cultura

Pero todo tipo de sociedad se establece gracias al lenguaje, pues el hombre “es un ser lingüístico” que se crea a sí mismo en el lenguaje y a través de él (Echeverría, 1994). En otras palabras, lo que nos define como especie es la capacidad de simbolizar y representar a través de un sistema sígnico altamente complejo y eficiente llamado *lenguaje*, el que permite la comunicación, el pensamiento y la cultura; en palabras de Castell (2006: 405), “las culturas están hechas de procesos de comunicación”. Sin embargo, el lenguaje se realiza a través de las diversas lenguas que reflejan la visión de mundo de cada pueblo, constituyéndose además en el componente más importante de la cultura. Según Humboldt (1767-1835) aunque el lenguaje es individual, el individuo se encuentra en la nación de “los otros”, por lo que el lenguaje tomará un rumbo determinado según sea la nación que lo hable. Franz Boas, a inicios del siglo XX argumenta que cada lengua representa una clasificación implícita de la experiencia y que esas clasificaciones son diferentes de acuerdo con las lenguas. Para Edward Sapir (1929), el lenguaje *es una guía simbólica de la cultura*, pues los individuos están bajo el poder total de la lengua particular que se ha constituido como medio de expresión de esa sociedad. Por ello, la comprensión de un simple poema no implica solo la comprensión de cada palabra, sino una comprensión completa de la vida de la comunidad. Para Walter Benjamin (1916¹), en tanto,

[...] “lenguaje” significa el principio dirigido a la comunicación de contenidos espirituales en los correspondientes objetos: en la técnica o el arte, la religión o la justicia. En pocas palabras: toda comunicación de contenidos espirituales es lenguaje, y la comunicación por la palabra no es sino un caso particular, el caso de la comunicación humana y el de la comunicación que está a su base o que se basa en ella (por ejemplo, la justicia, o la poesía (Benjamin, 2010: 144).

Lingüistas, filósofos, antropólogos o sociólogos comparten la idea de que el lenguaje representa la esencia de nuestra especie y que toda la cultura se construye a partir de esta facultad; sin embargo, si cada momento histórico va dejando huellas en las distintas lenguas, es pertinente preguntarse de qué manera la irrupción de las tecnologías de la información y la comunicación modifican la interacción entre los individuos, especialmente debido a que vivimos en un mundo globalizado, que ha vuelto a un estado tribal, como afirma McLuhan (1962), pues las barreras físicas se borran gracias a los medios tecnológicos que permiten la comunicación inmediata entre las personas. Los más jóvenes han crecido en este universo electrónico o

¹ Benjamin nunca publicó este artículo, pero al parecer lo redactó en noviembre de 1916.

ecosistema comunicativo (Martín Barbero, 2001) y se comunican a través de *Facebook, Twitter, Messenger, e-mails, SMS, blogs y fotologs* como miembros de una comunidad que ya no es la geográfica, por lo cual aparece una aparente oposición entre la lengua como reflejo de la identidad y una nueva cultura que no reconoce estas diferencias por influencia de la tecnología.

2. Tecnología

Algunos autores, como Kittler (1986) o Emdem (2005), sostienen que desde que Friedrich Nietzsche comenzó a utilizar una máquina de escribir, su filosofía cambió: de argumentos a aforismos, de pensamientos a juegos de palabras, de la retórica al estilo telegráfico. El propio filósofo se dio cuenta de los efectos de esta máquina en su propia escritura y cómo se generaba un “atomismo” de la lengua, situación que ejemplifica la influencia de la tecnología en nuestro pensamiento y en nuestro lenguaje. La palabra *tecnología* -del griego τέχνη, ‘arte’- parece definir el entorno cultural en el que se encuentra hoy gran parte de la humanidad, entendida como el aprovechamiento práctico del conocimiento científico y como el conjunto de instrumentos y procedimientos, pero desde las últimas décadas del siglo XX se asocia principalmente a lo *digital* e *informático*, porque estos adelantos son percibidos como la esencia del actual período histórico. Para Castell (1999: 56) la tecnología es “el uso del conocimiento científico para especificar modos de hacer cosas de una manera reproducible” y McLuhan (1954) anunciaba que no puede haber ningún cambio tecnológico o físico en los medios de intercomunicación que no sea acompañado por un espectacular cambio social, ya que la nueva tecnología sacude a la sociedad.

En este caso, la tecnología informática definió el actual paradigma cultural a partir de los años 70 gracias al desarrollo del Protocolo de Internet (*IP*, modificado por el IPv6), el Protocolo de Transmisión (*TCP*) y el protocolo de transferencia de hipertexto (*http 'hypertext transfer protocol'*) que forma la base de la colección de información denominada *World Wide Web (Web* o *WWW*, 1990), creada por Tim Berners-Lee, quien diseñó el primer sistema de comunicación entre un servidor y un cliente; en 1993 se unificó el lenguaje *web* gracias al *Hypertext Markup Language (HTML)* que aún hoy se usa (Zanoni, 2008). Ese mismo año se funda el navegador *Netscape*, el primer paso para la exploración comercial de la Web, que daría paso posteriormente a *Yahoo!* en 1994 y *Google* en 1998. Para 2001 ya había 500 millones de personas conectadas a la Web y la banda ancha permitía navegar más horas que a través del servicio telefónico *dial-up*.

La influencia de las tecnologías ha sido objeto de todo tipo de interpretaciones, como el *determinismo tecnológico* atribuido a Thorstein Veblen (1859-1930) hasta los trabajos de McLuhan o McQuail (2000), según el cual la tecnología es vista como el principio motriz en la historia, por lo cual los desarrollos tecnológicos particulares, las tecnologías de comunicación y los medios son los principales antecedentes de los cambios sociales. Bijker y Pinch (1984, 1989) han defendido la idea de que la tecnología forma parte de las relaciones sociales y proponen el concepto de

Construcción Social de la Tecnología, postura un tanto criticada desde la perspectiva epistemológica, pero igualmente válida al abordar el tema de la mediatización de la realidad a través de la tecnología digital. Chávarro (2004) afirma respecto de las TIC que los deterministas hablan de los impactos de las tecnologías de información, desconociendo los factores económicos, políticos y culturales que los orientan y configuran y que, además, son construcciones sociales. Así, las TIC posibilitan la construcción de un nuevo espacio social, pero que depende de los propios seres humanos, por lo cual no hay determinismo tecnológico, sino constricciones impuestas por dichas tecnologías.

Desde la Filosofía, Walter Benjamin (1936) abordaba el cambio de percepción que estas producen y que permiten el cine y la fotografía. Afirmaba que el *sensorium* es una transformación del sistema sensorial completo; para él, dentro de los grandes espacios históricos se modifican “el modo y manera de su percepción sensorial” (Benjamin, 1973: 24). Los sentidos se han transformado por la forma en la que se relacionan con la técnica y por la forma como actuamos y conocemos el mundo a través de ella, pero el mundo digitalizado no solo es una época de reproducción como la que vivió Benjamin, sino que es una época de creación y recreación virtual. Para Heidegger, en *La pregunta por la técnica (Die Frage nach der Technik, 1954)*, esta puede ser entendida como un medio para un fin o como un hacer del hombre, es decir, una determinación instrumental y antropológica de la técnica. Sostiene que para algunos la técnica moderna no puede ser comparada con las anteriores, porque se apoya en la ciencia moderna, natural y exacta, pero en ella, según Heidegger “se descubren las energías ocultas de la naturaleza; lo descubierto es transformado; lo transformado, acumulado; lo acumulado, a su vez, repartido y lo repartido se renueva cambiado. Descubrir, transformar, acumular, repartir, cambiar, son modos de desocultar” (Heidegger, 2007: 130).

La tecnología adquiere una nueva dimensión en la sociedad postindustrial, la cual se inicia con el advenimiento de los procesos informáticos. Vivimos en un ambiente tecnologizado, rodeados de dispositivos que son parte fundamental de nuestra vida cotidiana y regulan la educación, las finanzas, la ciencia e incluso nuestra memoria, la cual es digitalizada, no importando si se trata de antiguos manuscritos o de los más recientes productos culturales, pero que también modifica las formas de socialización entre los individuos y de interacción entre el hombre y la máquina a través de códigos dentro de una interfaz. Pero, según Sigmund Freud (*Das Unbehagen in der Kultur, 1929*)²,

Diríase que es un cuento de hadas esta realización de todos o casi todos sus deseos fabulosos, lograda por el hombre con su ciencia y su técnica, en esta tierra que lo vio aparecer por vez primera como débil animal y a la que cada nuevo individuo de su especie vuelve a ingresar -oh inch of nature!- como lactante inerme. [...] El hombre ha llegado a ser

² Aunque la portada del texto se consigna 1930 como fecha de edición, en rigor data de 1929.

por así decirlo, un dios con prótesis: bastante magnífico cuando se coloca todos sus artefactos; pero éstos no crecen de su cuerpo y a veces aun le provocan muchos sinsabores (Freud, 2006: 36).

La tecnología digital ha provocado cambios más profundos que recién se están investigando, como es el caso de los procesos cognitivos. Gary Small (2008), uno de los neurobiólogos más importantes de Estados Unidos afirma que al pasar horas frente al computador, las personas exponen su cerebro a una tormenta de estímulos, por lo cual el uso de la tecnología digital altera nuestros circuitos cerebrales, pues estamos permanentemente ocupados. Esta “atención parcial continua” (Small, 2009:33) pone a nuestro cerebro en un elevado estado de estrés, por lo cual no tenemos tiempo para reflexionar, analizar o tomar decisiones meditadas”. Para Nicholas Carr (2010)³ la mayor amenaza de Internet es su potencial para disminuir nuestra capacidad de concentración, reflexión o contemplación; se gana un acceso ilimitado a la información, pero se pierde en capacidad para mantener una línea de pensamiento durante un período largo. Internet es una gran herramienta para la mente porque ayuda a encontrar y compartir información de forma muy rápida y eficiente, pero se sacrifica la capacidad para la lectura y el pensamiento profundo a cambio de la habilidad para saltar rápidamente entre muchas pequeñas piezas de información. Don Tapscott (1997, 2008), afirma que Internet cambia la manera de jugar, comunicarse, trabajar, aprender, procesar información e incluso pensar, por lo que si se comprende la Generación Digital se comprenderá cómo deben cambiar las instituciones y la sociedad. Piensa que los educadores deben liberar el potencial de los jóvenes, usualmente multitareas (*multitaks*), pues mientras envían un mensaje de texto, bajan música, suben videos, ven una película en una pantalla de dos pulgadas y utilizan *Facebook*.

3. Cibercultura

En el contexto de la llamada *sociedad postindustrial* (Touriane, 1969; Bell, 1973) que se caracteriza por la informática, el uso del computador y los sistemas transmisión de datos, estamos en presencia de modificaciones sustanciales de la forma de vida de millones de personas. La tecnología se convierte en el elemento central de este período, pero como sostiene Martín Barbero (2001)

Lo que la trama comunicativa de la revolución tecnológica introduce en nuestras sociedades no es pues tanto una cantidad inusitada de nuevas máquinas sino un nuevo modo de relación entre los procesos simbólicos –que constituyen lo cultural- y las formas de producción de los bienes y servicios. (Martín Barbero, 2001: 80).

Si bien es cierto que fue Platón quien utilizó la palabra *cibernética* en *La República* para designar la “ciencia utilizada por el timonel para el pilotaje del navío” fue el físico francés André

³ Autor, entre otros trabajos, de *Does IT Matter? Information Technology and the Corrosion of Competitive Advantage*, Harvard Business School Publishing Corporation, 2004 (*Las Tecnologías de la Información: ¿Son realmente una ventaja competitiva?*, Ediciones Urano, 2005,); “Is Google Making Us Stupid?”, *The Atlantic*, 2008.

Ampere en 1843 quien le dio un sentido más amplio: el de “las ciencias del control de la sociedad”. En 1948, Norbert Wiener publicó *Cibernética*, donde afirma que “decidimos denominar el campo de la teoría del control y la comunicación en máquinas y animales, *cibernética*, vocablo formado a partir del término griego *χυβενητης* o timonel”. A partir de entonces, comenzó a asociarse a todo aquello que tenía que ver con la informática y el elemento compositivo *ciber-* en uno de los componentes inevitables del lenguaje de la sociedad digitalizada. Martin Heidegger⁴ (1967), en relación al mundo científico, afirma que “La victoria del método se despliega hoy en sus posibilidades extremas como cibernética”. Para el filósofo alemán, “el proyecto cibernético de mundo supone anticipadamente que el rasgo fundamental de todos los procesos mundiales calculables sea el control”. Dicho control se relaciona con la información, pues en la medida que un proceso controlado notifique de vuelta al que lo controla y así lo informa, tiene el control, lo cual presenta un movimiento circular, el cual es el rasgo fundamental del mundo cibernéticamente proyectado y agrega que “En el mundo representado cibernéticamente desaparece la diferencia entre la máquina automática y los seres vivientes”.

Si bien es cierto que hay consenso respecto de vivir una cultura cibernética, no existe consenso respecto de qué se entiende por *cibercultura*, pues agrupa una serie de fenómenos relacionados con el impacto que producen las tecnologías de la información y la comunicación sobre el individuo y sus relaciones sociales. Para Kerckhove (1997) y Lévy (2001), la cibercultura es la tercera era de la comunicación (luego de la oralidad y la escritura) en la que se habría configurado un lenguaje todavía más universal que el alfabeto: el lenguaje digital. De acuerdo con Scolari (2008), el término cibercultura hace referencia a una gran variedad de discursos sobre las tecnologías digitales, no necesariamente científicos, pues integra “relatos de ficción, discursos teóricos, prácticas contraculturales, perspectivas utópicas, ansiedades posmodernas y estrategias de mercadotecnia dentro de una misma red de conversaciones” (Scolari, 2008: 133). Para Mark Dery (1996), una descripción justa de la cibercultura debería atender toda una gama de fenómenos subculturales tales como la *ciberdelia*, *el ciberpunk*, *el arte cibernético* o *el ciborg* (cuerpo y tecnología). Joyanes (1997) describe los retos sociales ante un nuevo mundo digital que incluyen aspectos como los cambios sociales de la revolución informática, los factores del cambio que han conducido a la cibercultura y un análisis de la nueva sociedad: la *cibersociedad*.

La *cibercultura* se desarrolla en el *ciberespacio*, concepto mencionado por primera vez en 1984 en la novela de ficción *Neuromancer* de William Gibson y fue definido como un universo paralelo al real, pero regido por otras pautas. Para Mayans i Planells (2003), el ciberespacio genera un espacio donde las lógicas basadas en lo físico no son válidas; es una dimensión más accesible

⁴ “La procedencia del arte y la determinación del pensar”. Conferencia dada el 4 de Abril de 1967, en la Academia de las Ciencias y de las Artes, en Atenas. Versión revisada y leída. Traducción revisada de Breno Onetto M., Stgo./Valparaíso 1987/2001.

económicamente que otros canales de difusión e información de utilidad comparable, lo cual hace posible que puedan ser millones sus 'habitantes'. Pierre Lévy (1997) lo define como “el espacio de comunicación abierta por la interconexión mundial de los ordenadores y de las memorias informáticas” (Lévy, 2007: 70). Agrega que

esta definición incluye el conjunto de sistemas de comunicación electrónicos [...] en la medida en que transportan informaciones provenientes de fuentes digitales o destinadas a la digitalización. Insisto sobre la codificación digital pues condiciona el carácter plástico, fluido, finamente calculable y tratable en tiempo real hipertextual, interactivo y, para decirlo todo, virtual, de la información que es, me parece, la marca distintiva del ciberespacio. Este nuevo medio tiene por vocación poner en sinergia y en interfaz todos los dispositivos de creación de información, de grabación, de comunicación y de simulación (Lévy, 2007: 70).

Scolari (2008) afirma que el ciberespacio se concibe, desde los años 90, no solo como el lugar de las comunicaciones, “sino también un generador de discursos, un espacio enunciativo donde una variedad de intereses declaman sus orígenes, mitos y tendencias futuras” (Scolari, 2008: 137), en tanto que para Žižek (1993) el impacto social que tiene el ciberespacio no deriva directamente de la tecnología, sino que depende de la red de relaciones sociales y “la materialidad misma del ciberespacio genera automáticamente la ilusión de un espacio abstracto, con un intercambio ‘libre de fricción’ en el cual se borra la particularidad de la posición social de los participantes” (Žižek, 2008: 153).

4. Identidad

En este contexto social, cultural y tecnológico, cabe preguntarse qué pasa con las características individuales y de los pueblos, ahora permanentemente intercomunicados, y si lo global está desdibujando lo particular, lo identitario. La *identidad* alude a un “conjunto de rasgos propios de un individuo o de una colectividad que los caracterizan frente a los demás” y a la “conciencia que una persona tiene de ser ella misma y distinta a las demás” (RAE, 2001). Tugendhat (2001) afirma que el término *identidad* tiene dos usos diferentes: el primero, la identidad de un individuo en términos lógicos y el segundo, la identidad de una comunidad, es decir, la *identidad cualitativa* en oposición a la *identidad individual*. Respecto de esta oposición Larraín (2001: 23) afirma que un significado más adecuado de identidad “deja de lado la mismidad individual y se refiere a una cualidad o conjunto de cualidades con las que una persona o grupo de personas se ven íntimamente conectados”. En otras palabras, para Larraín la identidad supone la existencia del grupo humano y que la construcción de la identidad “es un proceso intersubjetivo de reconocimiento mutuo” (Larraín, 2001: 29). Castell (1999) entiende identidad como “el proceso mediante el cual un actor social se reconoce a sí mismo y construye el significado en virtud sobre todo de un atributo o conjunto de atributos culturales determinados, con la exclusión de una referencia más amplia a otras estructuras sociales” (Castell, 2006: 48).

El entorno cultural es parte importante de este reconocimiento mutuo, pero la tecnologización y la globalización han provocado la proliferación de lo que el antropólogo francés Marc Augé (1992) llama los *no-lugares*, esto es, aeropuertos, shoppings, idénticos en cualquier parte del mundo, sin raíces que los vinculen a su territorialidad, sin historia y sin identidad, en oposición a los mercados, plazas o barrios que se emplazaban en pueblos y ciudades. Siguiendo la teoría de Augé, Internet también es un no-lugar pues por él transitan seres anónimos, ajenos momentáneamente a su propia identidad u origen o bien un no lugar sin historia que afecta nuestra relación con la realidad y nuestras relación con los otros. Según Falcato (2006), en la era de la globalización han aparecido no-lugares electrónicos muy vastos, pero la posibilidad de moverse en dichos espacios con pocas fronteras no siempre ha conducido a la generación de una conciencia amplia, cosmopolita o transnacional, sino que –por el contrario- a una banalización de las relaciones humanas y a la devaluación de las ideas, las identidades y los principios. Sherry Turckle, por su parte, afirma que

Muchas de las instituciones que solían reunir a personas –la calle principal, el vestíbulo de un sindicato, un encuentro popular- ya no funcionan como antes. Muchas personas pasan la mayor parte del día solas ante la pantalla de un televisor o un ordenador. Mientras tanto, como seres sociales que somos, tratamos (como dijo Marshall McLuhan) de retribalizarnos. Y el ordenador juega un rol central. Guardamos correspondencia por correo electrónico y contribuimos a paneles de anuncios y listas de correos; entramos a formar parte de grupos cuyos participantes incluyen personas de todo el mundo. Nuestro arraigo a un lugar se ha atenuado (Turckle, 1997: 226).

El entorno comunicativo actual implica estar intercomunicado permanentemente a través de los sistemas informáticos y las redes sociales o comunidades virtuales. *Facebook* y *Twitter* se han constituido en parte importante de millones de personas que tienen la oportunidad de compartir con sus amigos o manifestar sus opiniones, no importando el lugar en que se encuentren, con la única condición de tener acceso a la Web. Sin embargo, las personas crean una identidad virtual a partir de las redes sociales e importa más cómo se desenvuelven en la Red que en la vida real. Un ejemplo de esta situación es la fotografía, el *nickname* o el avatar que los usuarios eligen y utilizan para identificarse en su “perfil” que les permite comunicar no necesariamente *lo que son*, sino *lo que quisieran ser*, en tanto que el indicador del éxito social es cuántos “amigos” o “followers” tengan, razón por la cual quien no concita interés en este espacio virtual, especialmente en el caso de los más jóvenes, puede provocar baja autoestima. La creación de identidades en la Red se asemeja a las máscaras del teatro griego, pues la máscara no proviene del interior de la persona y detrás de cada máscara hay una ausencia. Por esta razón, para muchas personas, Internet ha provocado la desconfianza de las personas frente a lo que se publica y, por ende, ha socavado el prestigio de la verdad.

García Sottile (2006) sostiene que los espacios de la comunicación, mediados por artefactos y ondas, son no-lugares en tanto se pierde la posibilidad de leer la identidad de los sujetos que los

transitan. Internet les permite construirse en cuerpos virtuales con los que circulan por los espacios mediados por las TIC. Sherry Turkle (1997) afirma que “Internet es otro elemento de la cultura informática que ha contribuido a pensar en la identidad en términos de multiplicidad. En Internet, las personas son capaces de construir un yo al merodear por muchos yos” (Turckle, 1997: 227). En el ciberespacio el individuo puede crear su propia versión virtual, donde las leyes físicas ya no son un obstáculo. De esta manera, las características propias de una persona que permiten identificarla respecto de los otros individuos dejan de tener sentido, pues se ha creado un ente de naturaleza diferente. La realidad cotidiana no se refleja necesariamente en la realidad virtual y en el ciberespacio predomina la cultura de la reproducción, que va desde el avatar hasta un *alter-ego* que crean las personas para ocultar quienes son o para simular algo que no son, puesto que es posible adoptar diferentes identidades. En el ciberespacio hay una permanente simulación y, como afirma Baudrillard (1978),

Disimular es fingir no tener lo que se tiene. Simular es fingir tener lo que no se tiene. Lo uno remite a la presencia, lo otro a una ausencia. Pero la cuestión es más complicada, puesto que simular no es fingir: [...] Así, pues, fingir, o disimular, dejan intacto el principio de realidad: hay una diferencia clara, sólo que enmascarada. Por su parte la simulación vuelve a cuestionar la diferencia de lo "verdadero" y de lo "falso", de lo "real" y de lo "imaginario" (Baudrillard, 1994:12).

Danet (1998) sostiene que en el ciberespacio siempre es “de noche”, pues la comunicación está principalmente basada en textos; la gente no puede verse y características básicas como la edad y el género son invisibles. “El anonimato y la cualidad dinámica y juguetona del medio ejercen un poderoso efecto desinhibidor sobre el comportamiento” (Danet, 1998: 45). De acuerdo con los antecedentes señalados, actualmente se observa la oposición entre la globalización y la identidad., pues gracias a los sistemas de información aumentan las posibilidades humanas de organización e integración, pero simultáneamente modifican el tradicional concepto occidental del sujeto independiente. Raymond Barglow⁵ (1994) afirma que

El paso histórico de las tecnologías mecánicas a las de la información ayuda a subvertir las nociones de soberanía y autosuficiencia que han proporcionado un anclaje ideológico a la identidad individual desde que los filósofos griegos elaboraron el concepto hace más de dos milenios. En pocas palabras, la tecnología está ayudando a dismantelar la misma visión del mundo que en el pasado alentó” (Barglow, 1994: 6, en Castell, 2006: 49).

Sin embargo, hay algo que no se puede ocultar, disimular o simular en la Web: la lengua materna del individuo y los usos propios de cada comunidad. Es posible crearse una identidad virtual que difiere de la realidad en prácticamente todos los ámbitos, como edad, género, profesión o estado civil, pero la comunicación se realiza en el idioma que nos identifica, incluso en el caso del llamado *lenguaje del chat* que incluye desde abreviaturas hasta *emotional icons*, pues si bien en este caso hay formas internacionales, también hay aspectos que solo son parte de una

⁵ Raymond Barglow (1994) *The Crisis of the Self in the Age of Information: Computers, Dolphins and Dreams*, London, Routledge.

comunidad específica. Los comentarios o *post* que realizan quienes visitan blogs o perfiles de *Facebook* contienen las expresiones propias de cada región, pues la única forma de expresión es la que otorga la propia lengua. Es probable que el deseo inconsciente de identidad dentro de esta cada vez más pequeña aldea global provoque que los más jóvenes utilicen en los espacios públicos, privados y virtuales formas jergales que les permiten reflejar su propia forma local de interpretar el mundo que los rodea. Es posible afirmar, entonces, que funcionan como una manera de identificación con un grupo, una comunidad específica y puede asumirse como un deseo de identidad en cuanto

La homogeneización de las sociedades es algo inherente a la unificación del campo económico. Su fragmentación constituye su corolario. Esto se debe a que aumenta el desfase entre la razón mercantil y las culturas; entre un sistema tecnocientífico, que está generalizándose, y el deseo de afirmación de la identidad (Mattelart, 1997: 8).

En este mundo globalizado, permanentemente interconectado, los límites entre lo público y lo privado se han desdibujado. En una entrevista concedida en 1997, McLuhan alude a su concepto de *aldea global*:

Ahora todos vivimos en este mundo irracional, instantáneo, inmediato. Yo llamé a esto antes la aldea global, pero la gente pensó que esto era un ideal, que yo estaba imaginando una situación ideal. En realidad, una aldea no es una cosa ideal, porque la gente sabe demasiado acerca de los demás. No hay privacidad, no hay identidad. En la aldea global eléctrica la gente sabe demasiado, y ya no hay lugar donde esconderse (en Jofré, 2000: 158).

Conclusión

Compatibilizar los aspectos positivos y negativos que presenta el uso de las tecnologías en nuestra vida cotidiana es el gran reto de la sociedad actual y quizá el lenguaje nos puede ayudar a definir nuestro lugar en la cibercultura. Ante la falta de identidad, nuestra lengua nos proporcionan las claves culturales que permiten conocer algo más de nosotros mismos, de nuestro entorno, de los antecedentes históricos y la visión de mundo que aquéllas reflejan y representan. Nuestra propia lengua nos permite establecer vínculos reales con otras personas reales, aun cuando muchos de los procesos comunicativos se lleven a cabo mediante la intermediación de la tecnología, la cual –sin duda alguna– es un componente importante en el desarrollo de la Humanidad. En suma, ante los aspectos negativos de la sociedad tecnologizada como el vacío de la virtualidad, la verdadera cultura y la comunicación real, a través de su lengua, se constituirá en uno de los escudos que ayudarán a las futuras generaciones a preservar lo propio, lo local frente a lo global y a enfrentar los todavía desconocidos retos que deparan las tecnologías.

Referencias bibliográficas

- Augé, Marc (2008) *Los no lugares. Espacios del anonimato. Una antropología de la Sobremodernidad*. Barcelona: Gedisa.
- Baudrillard, Jean (1993), *Cultura y simulacro*, Barcelona, Kairós.
- Bell, Daniel (1985) "La comunicación y el cambio social". *Sociología de la comunicación IV, Nuevos problemas y transformaciones culturales*. Barcelona: Paidós.
- Benjamin, W. (2007), "La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica", en *Sobre la fotografía*, Valencia, PRE-TEXTOS, pp. 91-109.
- Bijker, W. y Pinch, T. (Eds.) (1989). *The Social Construction of Technological Systems*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press.
- Cabero Almenara, Julio (2007) *Nuevas Tecnologías Aplicadas a la Educación*. Madrid: McGraw Hill.
- Carr, Nicholas (2011). *Superficiales. ¿Qué está haciendo internet con nuestras mentes?* Madrid: Taurus.
- Castell, Manuel (2006) *La Era de la Información: Economía, sociedad y cultura, Volumen I: La Sociedad Red*, México: Siglo XXI Editores.
- Chávarro, Luis Alfonso (2004) "El debate sobre el determinismo tecnológico: de impacto a influencia mutua". *Revista Sistemas & Telemática* N°4. Cali: Universidad ICESI, pp. 121-143.
- Dery, Mark. (1997) *Flame Wars. The Discourse of Cyberculture*, Duke University Press.
- Echeverría, Rafael (1996) *Ontología del lenguaje*, Santiago: Dolmen Ediciones.
- Emden, Christian (2005) *Nietzsche on Language, Consciousness and the Body*, Board of Trustees University of Illinois Press.
- Falcató, Pedro (2006). "Lugares entre no-lugares". *Información, cultura y sociedad* N° 15. 2006. [en línea]. Disponible en http://www.scielo.org.ar/scielo.php?pid=S1851-17402006000200001&script=sci_arttext. (visitado en 12 agosto 2010).
- Freud, Sigmund (2010) *El malestar en la cultura*, Madrid: Alianza Editorial.
- García Sottile, María Eugenia. (2006). "Cuerpos discapacitados y cuerpos virtuales. La vieja carne del estigma, la nueva carne travestida?" *Actas VIII Congreso Internacional de Fenomenología Cuerpo y Alteridad*. 2006. [en línea]. Disponible en <http://www.mua.ua.es/corporea/textos/3.pdf> (visitado 12 agosto 2010).
- Heidegger, Martin (1967) "La procedencia del arte la determinación del pensar". Editado por Petra Jaeger y Rudolf Lüthe (1983) *Distancia y cercanía. Para el 65º cumpleaños de Walter Biemel*, pp. 11-22, Würzburg. Traducción Feliza Lorenz y Breno Onetto.
- Heidegger, Martin (2007) *Filosofía, ciencia y técnica*, Santiago, Editorial Universitaria.
- Jameson, Fredric (1991) *Ensayos sobre el postmodernismo*, Buenos Aires: Editorial Imago Mundi.
- Jameson, Fredric; Žižek, Slavoj (1998) *Estudios culturales. Reflexiones sobre el multiculturalismo*, Buenos Aires, Paidós.
- Joyanes, Luis (1997). *Cibersociedad, los retos sociales ante un nuevo mundo digital*. Madrid: McGraw-Hill.
- Jofré, Manuel (2000) "Conversando con McLuhan", en *Tendencias recientes en comunicación*. Santiago: UNIACC, 153-160.
- Kerckhove, Derrick De (1997) *The skin of culture: investigating the new electronic reality*, London: Kogan Page Limited.
- Kittler, Friedrich A. (1999) *Gramophone, Film, Typewriter*, Standford, California: Standford University Press
- Larraín, Jorge (2001) *Identidad chilena*, Santiago: LOM.
- Lévy, Pierre (2007). *Cibercultura. La cultura de la sociedad digital*. México: Ed. Anthropos.
- Martín Barbero, Jesús (2001) *La educación desde la comunicación*. Buenos Aires: Ed. Norma.
- Mattelart, Armand y Michèle Mattelart, 1997, *Historia de las teorías de la comunicación*, Barcelona: Paidós.
- Mayans I Planells, Joan (2003) El ciberespacio, un nuevo espacio público para el desarrollo de la identidad local. 2003 [en línea]. Disponible en <http://www.cibersociedad.net/archivo/articulo.php?art=158> (visitado 7 agosto 2010).
- McLuhan, Marshall (1969) *Contraexplosión*. Buenos Aires: Paidós.
- McQuail, Denis (2000) *Introducción a la teoría de la comunicación de masas*. Barcelona: Paidós.
- Pinch, Trevor; Bijker, Wiebe (1984) "The Social Construction of Facts and Artefacts: Or How the Sociology of Science and the Sociology of Technology Might Benefit Each Other". *Social Studies of Science* 14, pp. 399-441.
- Platón (1996). *La República o El estado*. Edición de Miguel Candel. Madrid: Espasa Calpe.
- Piscitelli, Alejandro (2002), *Ciberculturas 2.0. En la era de las máquinas inteligentes*, Buenos Aires, Paidós.
- Real Academia Española (2001) *Diccionario de la lengua española*, Madrid: Espasa-Calpe, Vigésima segunda edición.
- Sapir, Edward (1929) "The status of Linguistics as a science", en *Language* 5.
- Scolari, Carlos (2008) *Hipermediaciones*. Barcelona: Gedisa.
- _____ (2004) *Hacer clic. Hacia una sociosemiótica de las interacciones digitales*. Barcelona: Gedisa.

- Small, Gary y Vorgan, Gigi (2009). *El cerebro digital*. Barcelona: Editorial Urano.
- Tapscott, Don (2009). *Grown Up Digital: How the Net Generation Is Changing Your World*. New York: McGraw-Hill.
- _____ (1998). *Growing Up Digital: The Rise of the Net Generation*, New York: McGraw-Hill
- Touriane, Alain (1973), *La sociedad post-industrial*. Barcelona, Ariel.
- Tugendhat, Ernst, 2001, *Problemas*, Barcelona: Gedisa
- Turkle, Sherry. (1997). *La vida en la pantalla*. Barcelona: Paidós.
- Wiener, Norbert (1969) *Cibernética y sociedad*. Buenos Aires: Editorial Sudamericana.
- Zanoni, Leandro, 2008, *El imperio digital. El nuevo paradigma de la comunicación 2.0*, Buenos Aires, Ediciones B.