

## COSMOPOLITISMO INFORMÁTICO

GRACIELA FERNÁNDEZ

(CONICET/ Universidad Nacional de Mar del Plata)

### RESUMEN

La *net* se yergue como una ciudadela, detrás del vallado de la virtualidad: *un juego para algunos*. Es todavía un mundo aparte, con sus propias reglas y exigencias. ¿Contribuirá al crecimiento de la sociedad cosmopolita o al empobrecimiento de las posibilidades que ésta tenía antes de su advenimiento? Estas páginas están orientadas a elaborar una respuesta, o un esbozo de ella, para esa pregunta.

**PALABRAS CLAVE:** Cosmopolitismo - Internet - Virtualidad - Percepción.

### ABSTRACT

The Net appears as a city above, a world apart with its own rules and demands. Will Internet favour the increase of a cosmopolitan society? Will it contribute the empooing. This paper intends to elaborate an answer, or a sketch, to those questions.

**KEYWORDS:** Cosmopolitan World - Internet - Virtual - Perception.

Cuando Kant expuso su idea de una sociedad cosmopolita como fin de la cultura -en el sentido de una idea límite del proceso civilizatorio- no imaginó otros espacios posibles en los cuales se desarrollarían las futuras fases de esa sociedad. La *Crítica de la Razón Pura* se apoya en unas pocas tesis básicas. La unicidad del espacio de experiencia es una de ellas. Un único espacio y un único tiempo constituyen la posibilidad de la experiencia y son garantía de la objetividad de los juicios. La sociedad cosmopolita aparece recién mencionada en la *Crítica del Juicio*, donde Kant presenta al derecho cosmopolita no como un derecho abstracto, sino como una parte del derecho de gentes, que permite a un ciudadano trasladarse libremente por el suelo de otra nación sin ser avasallado.

Sobre estas nociones de libertad de tránsito y de "*comunidad universal*" es posible pensar a *Internet* como un momento histórico en el camino incierto y espinoso a la realización de la sociedad cosmopolita. La *libre navegación* y la *comunidad virtual universal* son, efectivamente, dos cuestiones centrales que definen la existencia y las condiciones de propagación de las redes informáticas. Ambas exponen un "momento de realidad" de aquellas ideas que esbozó Kant hace más de doscientos años. La sociedad cosmopolita representa, para Kant, el fin de la cultura humana, su realización más alta y quizás imposible. A esta altura de la historia, con marcada consciencia de las pérdidas que entraña esa marcha, tampoco sabemos si ella es, en verdad, un fin totalmente deseable, entre otras cosas por el riesgo de *uniformidad* y *empobrecimiento ecológico* que todo futuro

conlleva. Pero ella es la dirección hacia la que apuntan todos los esfuerzos civilizatorios: *no más guerra e igualdad de derechos para todos los seres humanos*. Representa también, aunque Kant no lo expresara de ese modo, la idea límite de una comunidad futura, que iría alcanzando sus formas en los tratados y las organizaciones internacionales, los que poco a poco fueron apareciendo hasta llegar a su máxima expresión en la Organización de las Naciones Unidas, concretada en 1945, después de una de las guerras más cruentas de la historia. *Internet* aparece como una posibilidad del cosmopolitismo justamente cuando se agota la confianza popular en las organizaciones políticas internacionales como formas representativas de la dialéctica del progreso y al mismo tiempo que se consolida la presencia en el plano internacional de las organizaciones no gubernamentales.

Como todas las producciones humanas, el valor de esta invención es ambiguo. Para Kant y para Hegel la historia humana es la historia de la libertad. ¿Cuál es el valor de *Internet* en esta marcha dolorosa de la especie, que en la medida en que conquista ciertas fronteras pierde otras? Considerada desde el punto de vista de la tecnología de comunicaciones, *Internet* y el correo electrónico han potenciado la comunicación como no lo había hecho ningún otro medio. *Internet* no es sin, embargo, un mero *medio* de comunicación (en el sentido de la telefonía, ni el de los *mass-media*) ¿Quién comunica allí qué a quién? La constelación de *Internet* está constituida por millones de fuentes que irradian mensajes, para millones de viajeros que hacen *zapping* sobre ellos. La lectura de esos textos brillantes en la pantalla del visor es difícil. Los textos largos son agotadores y deben ser impresos, acumulándose la mayoría de las veces sin ser leídos. Se vuelve a la “*ilusión de la fotocopia*” a la que se refirió alguna vez Umberto Eco. De cualquier modo, ciertas búsquedas bibliográficas, que a un estudiante le hubiese demandado meses y años reunir, sobre todo en países como el nuestro donde las bibliotecas escasean, se hacen ahora en unos pocos días de trabajo, y esto tiene un indudable valor. Sin embargo, la información que se encuentra es tan apabullante que, en el estado actual de la *net*, se precisa un internauta avezado en el arte de desechar información. Otra cosa es la calidad de la misma. La propia mecánica de crecimiento de *Internet* hace que la información que se recibe de ella no sea totalmente confiable. En cuanto al correo, y al *chat*, ellos, efectivamente, *comunican*, pero además producen la ilusión de “*estar comunicado*”. Ciertamente, las personas pueden acercarse mediante esta tecnología en una relación tiempo-costo muy inferior a cualquier otra. En ese sentido resulta un alivio de la soledad característica del individuo de las grandes ciudades, mientras compite con las horas de absorción de programas de TV. La medida en que promueven un acercamiento *real* de las personas de carne y hueso, la medida en que influye en la vida de las ciudades, en los logros culturales y cívicos de éstas, todavía no podemos medirla. La *net* se yergue como una ciudadela, detrás del vallado de la virtualidad: *un juego para algunos*. Es todavía un mundo aparte, con sus propias reglas y exigencias. ¿Contribuirá al crecimiento de la sociedad cosmopolita o al empobrecimiento de las posibilidades que ésta

tenía antes de su advenimiento? Estas páginas están orientadas a elaborar una respuesta, o un esbozo de ella, para esa pregunta.

### La experiencia virtual

Kant concibió estructuras básicas de la experiencia en forma estática y ese ha sido su error. Es posible que ante nosotros se hayan abierto (o se estén abriendo) nuevas formas de la experiencia y quizás, también, que se hayan cerrado otras. El giro lingüístico de la filosofía contemporánea nos ha permitido concebir las condiciones de posibilidad de la experiencia en términos de lenguaje, lo que hace posible también apresar su peculiar dinamismo. Imperceptiblemente, se han ido introduciendo cambios en nuestra experiencia cotidiana, que son difíciles de apresar conceptualmente. Estos cambios están producidos, especialmente, por la introducción de las nuevas tecnologías, particularmente, la informática. También es posible que esté cambiando nuestro concepto ordinario de la estructura del espacio, cambios no son sólo cuantitativos sino cualitativos, con respecto al diseño que Kant tuvo en mente. *Internet* nos abre la posibilidad de arrojarnos al abismo de un espacio infinito y actual, que se *satura* pero no se llena y que, en tanto *virtual*, pertenece, como un agregado, al espacio único de experiencia, aunque, en ciertos aspectos, no obedece sus reglas.

Todo lo que hacemos en *Internet*, está gobernado, primordialmente, por metáforas espaciales. No entiendo la expresión "metáfora" en sentido liviano, como contrapuesta a "hecho real". La contraposición virtualidad/realidad es, sobre todo, social antes que, de algún modo, física. El mundo virtual -construido por las nuevas tecnologías- también es *real*. Está soportado por una realidad de orden físico, (perteneciente al "mundo 1", en el sentido de Popper) y una realidad de orden 2, que es "*quasi social*" y se produce entre máquinas. Del mismo modo que cualquier tipo de experiencia, la experiencia virtual está sostenida por un soporte físico. Sin embargo, la materia de ese "soporte", no es esencial a ella misma. Se hace por medio de aparatos y tecnologías sofisticadas que actualmente se encuentran en vertiginosa expansión y cambio. Esto también es común a muchos aspectos de la vida moderna. Su *novum* no consiste, simplemente, en haber potenciado, por sumatoria, formas ya conocidas de la tecnología (televisor teléfono, etc.)

La circunstancia de que sean la vista y la imagen los vehículos que gobiernan la experiencia cibernética, ha dado lugar al desarrollo de ese tipo de metáforas para referirnos y describir un fenómeno que, considerado materialmente, no es, esencialmente, espacial. Ni el teléfono, ni la televisión aceptan ese tipo de metáforas. La voz que se trasmite en la comunicación telefónica no "*navega*" por ningún lado (el *ubi* no es relevante ni tampoco su desplazamiento) aunque recorra distancias más o menos cortas o lejanas. El mensaje se escucha o no. La pantalla del televisor es un cuadro estático, no es ningún "*portal*" por más que muestre un escenario fijo o móvil, en tanto

no se lo utilice como una computadora, y deje de ser, entonces, un televisor. Por el contrario, el mensaje del correo electrónico "llega" o "se pierde", "se entrega", su forma de darse está asociada al movimiento errático, sujeto a la captura y la piratería como un viajero del siglo XVII, ahora estrictamente vigilado según el modelo de Orwell. Los programas y productos asociados se "bajan" de la red, como si *Internet* fuera un cielo estrellado o un *Gran Dispensador* del que se toman bienes cuya utilidad no se termina de entender, pero que están a disposición, mientras la necesidad de protegerse de virus, el mandato de la aceleración y la novedad tecnológica son aquí los disparadores de la mecánica del progreso. La caracterización política que mejor describe la estructura de la *net* es el anarquismo, en sus diversas formas: Kropotkin (redes) Proudhom (la idea de "propiedad" y específicamente de "propiedad intelectual" no vale o está severamente amenazada), Bakunin (terrorismo informático, jaqueo), también por supuesto, las formas liberales del anarquismo. Desde el punto de vista de la lógica política de la *net* hay ejemplos interesantes, como el juicio entablado al creador del programa *Napster Music Community*, un programa creado para que los usuarios de la *net* compartan sus discos compactos, armándose una discoteca monumental, sin pagar, por supuesto, los derechos de autor. Probablemente la tecnología informática se torne un hueso duro de roer en el centro de grandes negocios, pues abrirá algunos y tornará inmanejables a otros.

### La estructura del espacio virtual

El espacio virtual es, en su estructura, proteico, maleable. Entre las formas proteicas que adopta, algunas son reproducciones de actividades históricamente ensayadas y conocidas: la carta, el teléfono, el cine, el libro, el folleto, la propaganda, el *graffiti*. El espacio virtual se convierte, considerado como *graffiti*, en una enorme pared, situada en todas las calles y en ninguna, en donde se puede escribir lo que se quiera, desde una obscenidad hasta un poema, sin hacerse cargo, sabiendo que, potencialmente, puede leerlo todo el mundo. Esa apelación "a la humanidad", a la "comunidad mundial virtual" es lo característico de esta fase del cosmopolitismo que *Internet* representa. Aunque los fenómenos que ocurren en la red también son posibles por otros medios (la conversación, la carta, la biblioteca) ésta los expande *ad-libitum*. La carta se vuelve instantánea, el cine se torna interactivo. La comunicación imita la "conversación" bajo la forma del "chat". La comunicación toma la forma de expresión pura, sin contenido, en un gran porcentaje. Es similar a lo que ocurrió en una gran parte de uso de la radio por los "radioaficionados" que ocupan gran parte de su tarea en comprobar que el otro, efectivamente, está allí y lo escucha, de modo que lo que constituye propiamente el mensaje pasa a un segundo plano. El libro se convierte en infinito, como la biblioteca de Babel. Pero su estructura errática admite la basura e infinitos textos que ningún bibliotecario medianamente inteligente hubiese tolerado. Allí transitan formas aberrantes de la pornogra-

fía, estupideces, páginas abortadas, genialidades, mediocridades, información universitaria de primera y de segunda mano. La forma de biblioteca otorga a la cultura posibilidades de sobrevivencia y otras de extinción. Como la biblioteca, admite reescribir y conservar obras y difundirlas planetariamente, pero no se sabe si, finalmente, contribuirá a la creación de pensamiento.

### **Lo fenoménico y lo nouménico**

También en *Internet* podemos distinguir un plano "fenoménico", constituido por el darse o aparecer y uno "nouménico" o inteligible. Entre los aspectos "nouménicos" que plantea Internet sobresale el de la *libertad*. También aparecen de modo intenso los problemas de la *identidad* (o construcción de la *subjetividad*), el *orden y el caos* (asociados a la idea de Internet como un mundo, los *virus* (en relación con el mal). Si bien los dioses creadores de esta naturaleza de segundo grado son mundanos y no constituyen ninguna idea "regulativa", el producto de su creación, la red, es una especie degradada de dios spinociano, del que solo conocemos algunos modos. Como forma bastarda, pero real y efectiva, del cosmopolitismo kantiano, *Internet* se presenta como un espacio sin fronteras y, de hecho, se está constituyendo, aunque todavía limitadamente, en un suelo común de la experiencia de una parte de la humanidad, por cierto, limitada pero creciente. El espacio virtual de *Internet* disimula la diferencia entre ricos y pobres. Es obvio que no todos tienen una computadora y los medios para introducirse en ella. Pero el tiempo de introducción de Internet en los hogares será más corto que la introducción del televisor. La idea de "*libre tránsito*" asociada a *Internet* corresponde más bien la libertad de comercio, a una expresión minimalista de la libertad negativa, que al desarrollo de una existencia auténtica, en el sentido del existencialismo, o de una conciencia autónoma, en el de Kant. Pero esa expresión comercial minimalista, como una primera manifestación de la sociedad mundial, también es un rasgo que caracteriza al cosmopolitismo kantiano, por lo menos en un cierto sentido.

### **La particular inconsciencia de los procesos informáticos**

Es una característica de la técnica moderna el hecho de que las personas utilicen los artefactos sin tener conocimiento o conciencia de cómo funcionan, cuáles son sus principios, etc. Esto no es nada que entorpezca su uso, si se aprende a respetar algunas instrucciones básicas. Cuando se enchufa un televisor, o un teléfono, ni siquiera los expertos piensan en los procesos físicos que se habilitan con este hecho. Los aparatos técnicos se *usan, funcionan*. Aunque haya personas trabajando en las plantas de energía, o en las compañías de teléfonos, mientras otras brindan sus espectáculos para llenar la pantalla de un televisor, todo lo que ocurre existe en función de que ese teléfono o ese televisor respondan de modo

adecuado. A la particular inconsciencia de los procesos físicos de primer nivel, la informática ha sumado la de un segundo nivel, que se produce entre máquinas. *Ciertos* procesos físicos y sociales ocurren cuando un usuario se conecta a *Internet*, y esto sucede sin que él adquiera una conciencia clara de esos procesos. Cuando un usuario entra en el juego de *Internet*, lo hace usando un lenguaje de reglas y signos del que no es consciente, que rige el intercambio de información entre computadoras. El usuario no puede ver las gestiones que a nivel IP desarrollan las aplicaciones, así como no puede ver los procesos químicos que tienen lugar en su aparato digestivo cuando come, aunque, en teoría, los conozca. A la particular inconsciencia de este primer nivel, se le suma ahora una inconsciencia de otros procesos de carácter social que ocurren cuando un usuario conecta su computadora, o más bien, *se conecta*. El texto que ha escrito en su computadora se fracciona en pequeños trozos o "paquetes" y se retransmite, traducido y retraducido en lenguaje matemático binario. *Internet* imita la concepción galileana de la Naturaleza escrita en signos matemáticos. La red es una especie de naturaleza de segundo orden, cuyos estratos se manifiestan en distintos niveles, que definen el intercambio de datos entre computadoras, al tiempo en que todos los procesos complejos de esa rutina ocurren "a espaldas" del usuario. La mayoría de personas desconoce la existencia y la función de los centros mundiales, institutos de investigación, intereses económicos, comunidades de *hackers*, etc. que rigen la vida de *Internet* y cómo se correlacionan éstos con lo que ocurre en la pantalla de su PC. Incluso, si por una catástrofe esos centros desaparecieran, la red podría volver a construirse a partir de la multiplicidad de subestructuras formales e informales que se han ido creando en estas dos décadas que tiene su existencia. Organizaciones e individuos actúan por debajo de la vista del operador como dioses, semidioses, demonios, grandes y pequeños que deciden el flujo y la permanencia de esa naturaleza inventada. Si toda la Naturaleza de orden 1 es concebida como un infinito proceso de comunicación, *Internet* también lo es, y además lo es *esencialmente*. En un hipotético mundo futuro, constituido por personas conectadas a máquinas, esa realidad de segundo grado, o alguna otra análoga y más sofisticada, podría pasar, lisa y llanamente, a ser la única disponible. El hecho de que ese mundo esté lejos de ser efectivo -y sea indeseable desde muchos puntos de vista- no impide que podamos reflexionar sobre él. Por el momento, sólo conocemos una avanzada de ese mundo: *Internet*, en su primera fase, y con ella el correo electrónico, como una forma específica de su rutina.

### **La ventana de Lewis Carroll**

La computadora ha absorbido la existencia humana como no lo ha hecho ningún otro artefacto mecánico o audiovisual. No se usa *Internet* como se usa, por ejemplo, una máquina de escribir o un sistema de salud. La expresión "*usuario*" es aquí deficiente: el individuo conectado en la medida en que *usa* la tecnología disponible, es *usado* por ella. La relación del hombre con la

máquina nunca ha sido más íntima que en este caso. El hacha de piedra, el martillo, eran instrumentos que constituían un todo con el hombre, que se acostumbró a disponer de ellos y los convirtió en *prótesis* como una prolongación de su propia existencia *hacia* el mundo. La innovación tecnológica en todos artefactos estuvo dirigida a mejorar la función de los mismos y a acortar el tiempo de su uso, lo que determinó la reducción de las horas de trabajo del operador. En el caso de *Internet*, y en general, la informática, la eficacia en la innovación no apunta a acortar su tiempo de uso, sino a lograr una inmersión total y simbiótica con ella. En la medida en que es un útil, una herramienta de trabajo, es también un juego que atrapa y *distrae* y demanda toda la atención del operador.

La computadora abre un orificio, una ventana (*window*) al mundo, y opera como un canal. No es casual el que el principal programa de Microsoft se llame *Windows* y que el término sea un elemento conceptual decisivo de todas las aplicaciones. La ventana es el puente que permite trasladarse entre textos y construir hipertextos, textos infinitos e ilimitados, que de otra manera no serían reunibles físicamente. En esa medida, también es un agujero que permite salir de un mundo y pasar a otro. Cuando el sujeto se conecta abre, efectivamente, una ventana al mundo. El "*acceso*", sin embargo, no solo tiene la dirección de salida, sino también la de entrada, y ese es su precio. Se entra al mundo de *Internet* en mucha menor medida en que se es penetrado por él. La ilusión del permiso de la libre navegación tiene un costo: la captura de la identidad por los registros de las compañías comerciales, las bases de datos de empresas, gobiernos y *hackers*. La persona entra en el mundo público de la *net* en primer lugar como un *locus*, una dirección de correo donde es fácilmente apresable. A partir de ese momento estará disponible para las exigencias de los otros. Durante los siglos en los que la *carta* llegó a su apogeo, mediante un sistema público de entregas aceptablemente seguro y económico, era comprensible, y hasta perdonable, que el destinatario se tomase días, y a veces meses en contestarla. La demora en responder una carta no iba en desmedro del valor de esa respuesta bien meditada. El *mail* no acepta las reglas del sistema de correo tradicional y exige una respuesta inmediata. Es un mensaje que contiene casi siempre una orden, o varias, que aspiran a la rápida respuesta. Lo característico del mensaje de correo es su *utilidad*, que no compromete una estética literaria definida. A partir de su incorporación, la persona estará *disponible* para su empleador, para conocidos y desconocidos, para cadenas de solidaridad, propaganda, y campañas pública de toda índole. La sensación de *ser* y de *estar* en el mundo por la recepción permanente de correspondencia, excitan los mecanismos de la *Neuigkeit*, la "*avidez de novedades*" (como tradujo Gaos) que Heidegger señala como modo de la existencia inauténtica frente a la cuestión de la técnica. La persona está inquieta y revisa frecuentemente su casilla de correo como se miran los noticieros televisivos. Antes, las cartas llegaban de tanto en tanto y el género epistolar estaba en franca decadencia, debido al uso del teléfono y el fax,

cuando apareció el correo electrónico que renovó el intercambio epistolar, bajo la forma degradada del *e-mail*.

### **Infantilismo y adaptación**

Los adultos contemporáneos -quizás no suceda con los de las generaciones futuras- deben pasar por el sufrimiento de la adaptación que afecta su vida y su trabajo, experimentando hondamente la diferencia generacional frente a la rápida adaptación de los más jóvenes. Todas las personas en el siglo XX tuvieron que adaptarse, de un modo más o menos dramático, a la velocidad creciente de los productos técnicos. Pero lo particular de la tecnología informática fue la necesidad de adaptación a un sistema de conceptos o más bien de acciones, formas de *praxis* que los adultos incorporaron con dificultad y no en todos los casos. Las generaciones nacidas con posterioridad a los años 70 fueron entrenadas en el uso de juegos electrónicos y de videos que los prepararon adecuadamente para la introducción en esta práctica. Las personas adultas, que proceden de la sociedad industrial, tienen miedo que las máquinas se rompan, que el castigo por el error cometido sea demasiado intenso. Los niños saben que las máquinas responden a los ensayos y *tocan todo* para ver si resulta. Las personas mayores necesitan conceptos y explicaciones. Los niños obedecen instrucciones, memorizan códigos y cifras, y siguen órdenes dócilmente cuando éstas traen adecuadas recompensas. La tecnología informática se orienta en la simplicidad de la lógica infantil que acepta de buen grado la magia: la pregunta básica que solicita el manejo de computadoras no es *por qué* sino *cómo*. Los programas se excitan con la escritura de un cierto texto cifrado, y solo uno. Para los adultos no informados esto solo rememora el “*Sesamo ábrete*” de los libros de cuento. Los enchufes múltiples de la PC incorporan el sistema de los juegos de encastre: basta con probar, cada uno entra sólo en el agujero correcto. Simplicidad, paciencia, docilidad y apertura al mundo, acompañadas de ciertas dosis de ansiedad, son las virtudes del operador paradigmático. Este debe haber superado la “fase industrial” -aunque por supuesto el *hardware* de su máquina pertenece a ella y no podrá, por ejemplo, derramar un vaso de agua dentro de la PC sin consecuencias- tiene que haber incorporado las herramientas conceptuales de sus programas, sin aferrarse demasiado a ellas, de modo tal de poder absorber las nuevas ofertas que se irán presentándose en la medida en que los flujos económicos tornen interesante su difusión. El sujeto es constreñido al imperativo de la actualización tecnológica, al encogimiento del cuerpo, a la soledad disimulada de la pantalla luminosa sobre la que el operador-operado, o el usuario-usado, se entrega como una libélula a la luz, dócilmente.

Cierto aire infantil caracteriza toda la producción de *Internet* y en similar medida los productos informáticos, exasperando la tendencia juvenilizante del mundo moderno. Es algo más que una casualidad emblemática el que el principal personaje de *Internet*, Bill Gates, conserve su sempiterna cara

de niño. Más allá del operador paradigmático se extienden otros círculos de personas: los técnicos, los *hackers*, los *crackers*, los centros de investigación, los gobiernos, etc. Pero ese operador paradigmático es al sistema de *Internet* lo que el "*individuo*" es al "*mercado*".

Gobernado por la tiranía visual, el texto debe presentarse en forma atrayente, independientemente de las virtudes de su contenido. Los centros de investigación, universidades, etc. esperan y exigen de sus miembros la competencia necesaria para responder cuestionarios informáticos, renovados periódicamente en función de las necesidades de venta de programas. No importa tanto el *qué* sino el *cómo*, porque la nueva tecnología que aparentemente *ahorra tiempo*, exige sin embargo una entrega mucho mayor en tiempo, dinero y esfuerzo que cualquier instrumento antes utilizado. Usando la posibilidad de formar nuevos textos a partir de otros, mediante sistemas de "*cortar y pegar*", ante la urgencia de la demanda social por el incremento cuantitativo de la producción de informes y artículos, las personas se copian a sí mismas. La copia está en el centro de la construcción del espacio virtual e *Internet* y sus programas asociados promueven la cultura de la copia en todos sus niveles, tanto en las producciones que aparecen en el visor, como en los productos insumos y programas.

### **El mal**

La existencia del mal adquiere una representación tragicómica en la presencia de los virus, que se tornan tema prioritario de la preocupación y la conversación. Los universitarios, los centros de investigación, las listas de discusión tienen pre-definida una preocupación antes que cualquier otra, un enemigo común capaz de arruinar en un solo instante la producción de años de trabajo: los *virus*. Los virus patentizan la existencia del mal y hecho de que no hay creaciones humanas perfectas. En un instante pueden arruinar décadas de trabajo y causar un daño material que sólo hubiera sido posible por un accidente de grandes dimensiones. Su origen es incierto y también los motivos psicológicos, sociales, comerciales que alientan su existencia. Pero ahí están, para dar cuenta de la fragilidad de todo lo mundano. Una primera generación de virus entorpece o acaba con los programas y la información contenida en un ordenador. Un segundo tipo de acciones aparece con los virus capaces de controlar ciertos elementos del *hardware*, como abrir y cerrar la compactera. No se conocen todavía virus que logren realizar acciones físicas del tipo "disparen sobre el operador", pero esto no es impensable. Sin embargo, hay que decirlo, las últimas generaciones de virus han optado mayoritariamente por la expansión a través del correo electrónico antes de exacerbar el efecto desastre sobre las piezas vitales del ordenador. La dialéctica de crecimiento y producción de virus permanecerá tan ignorada para los historiadores del futuro como la realidad de la llamada "*guerra fría*".

Esa dialéctica del crecimiento de virus determina que la persona entre en una dependencia creciente con respecto a las grandes compañías que generan programas antivirus en la medida en que estos aparecen. Los antivirus se bajan en forma gratuita de *Internet*. El costo no expresado es el mantenimiento constante de los bancos de datos que ingresan diariamente los usuarios y permiten una rápida y económica limpieza y actualización del sistema. Buscadores potentes y rápidos como *Google* permiten ubicar los datos de todas las personas con alguna actividad pública en pocos segundos, y también hallar otras que nunca en su vida supieron o sabrán algo de esta nueva tecnología. Listas de cementerios, registros de inmigración, de pensión, bancos, comercios, etc. aparecen en la pantalla si se los evoca correctamente. *Internet* posibilita, por primera vez una versión mundial de *Big Brother* de un modo eficiente y económico, ya que son los mismos sujetos o los centros a los sujetos estuvieron vinculado de manera casual o permanente los que ingresan esos registros. En pocos años se hará verdad, literalmente, la versión negativa del cogito cartesiano: *si no está en Internet, no existe*.

### **La construcción manual de ciberespacio**

El ciberespacio se construye manualmente. Pocas veces se toma conciencia sobre este hecho: millones de personas, sin estudios específicos o con ellos, construyen el ciberespacio, minuto a minuto y lo vienen haciendo desde hace algo más de veinte años. No todos los públicos son hipersensibles al llamado de *Internet*. Muchas razones determinan esa disponibilidad: respuesta hipertrófica a la propaganda, necesidad de "estar al día e informado", hipersensibilidad al mandato de "modernización", necesidad de comunicación, etc. Los Estados Unidos llevan ventajas sobre todos los países en la construcción del espacio virtual tanto por su poder económico como por su tendencia activa a imponer sus valores, estilos culturales y forma de vida. Ellos han puesto a sus copistas en la tarea de transcribir o "scannear" libros e información sistemáticamente, desde hace dos décadas. Cuando me refiero a "las copistas" me refiero a las dactilógrafas, las secretarías, los estudiantes, que están ingresando manualmente los registros de la cultura anglosajona.

En su construcción, el espacio virtual imita a la organización de las bibliotecas en el medioevo, en las cuales la manualidad requerida para la transcripción era un requisito decisivo para su existencia. La manualidad cobra nuevas formas en la experiencia cibernética actual. Se necesita la manualidad del operador, pues hasta que los comandos de voz no se hagan accesibles, la mano del operador conduce la experiencia. La mano se repliega sobre sí misma, sostenido el *mause* de modo suave pero preciso, con posibles consecuencias traumáticas para el operador, mientras que el cuerpo no participa sino sólo como sostén de las funciones vitales. Ojos y manos conducen la acción, en tanto el cuerpo pasa a segundo plano. Para construir una página se necesita la manualidad del copista, que llena el

espacio con información. El operador no sólo prescinde de gran parte de su cuerpo para desarrollar su tarea, sino que también minimiza su gestualidad. Los expertos programadores y expertos en computación, especialmente los jóvenes, son por lo general personas uniformemente inexpresivos: la computadora no responde ni al gesto, ni a la sonrisa. Gracias a la tarea de millones de copistas las producciones culturales adquieren una posibilidad de conservación y difusión desconocida, con costos económicos ínfimos. Considerado desde el punto de vista de la conservación, todas las culturas, y la española entre ellas, tienen en la *net* una posibilidad todavía no explorada.

### **Las listas de discusión**

Las listas de discusión son un fenómeno de la expresión pública y en relación con ello son una expresión del cosmopolitismo. La publicidad adquiere posibilidades nuevas en las listas en este sentido: se resisten a las astucias de la retórica política conocida (no a toda retórica) y a la autoridad del prestigio social del argumentante. Cuando se discute públicamente en una lista los argumentos quedan escritos y son difundidos inmediatamente. No se puede gritar- aunque la escritura en mayúsculas imita al grito -no se puede gesticular, se tiene que poder expresar por escrito los argumentos en forma sencilla. Internet tiene una retórica propia. Los estilos retóricos convincentes varían según las exigencias y las expectativas de los grupos de discusión. Los moderadores de las listas, y los participantes actúan como elementos de control. Los títulos adquiridos o las posiciones relativas a lo profesional, sociales y *reales*, no sólo no alcanzan, sino que más bien comprometen. Escritos, los errores y las debilidades argumentativas quedan expuestos. De este modo, las listas de discusión promueven la movilidad virtual de los participantes quienes, aunque no ocupen cargos en la sociedad real, adquieren (o pierden) competencia comunicativa. Con referencia a las listas de discusión es interesante observar la aparición de códigos éticos propuestos de antemano al funcionamiento de las listas, o bien *a posteriori* por el grupo que la frecuenta. Esos códigos, en general, son códigos del diálogo: no apartarse del propósito central (coherencia), no saturar la lista con mensajes ni usar esos espacios públicos para el "*chateo*" con miembros de las listas (egoísmo), ser claro en los mensajes (rectitud)

### **El inglés *bestial***

El cosmopolitismo informático se hace de dos modos sobre la base histórica lingüística: el idioma propio y el inglés *bestial*. El inglés *bestial* es una especie de esperanto que no responde a ningún modelo tolerable por la academia, sino, primariamente, al propio idioma del que se comunica y sus reglas, al lenguaje de la televisión, y a la jerga informática. La base del cosmopolitismo informático es el *inglés bestial*. Otras formas de esperantis-

mo o cosmopolitismo informático están dadas por la apertura potencial del espacio de denuncia internacional, ligas, asociaciones, manifiestos. Estas no amplían su contenido habitual, sino que se benefician por las ventajas de la aceleración de la comunicación y la posibilidad de frecuentar sitios de denuncia abriendo nuevas fronteras. *Internet* toma la forma de mercado persa y tiene una faz comercial que alienta su crecimiento. En sus comienzos se pensó que resultaría una competencia nociva para los hábitos de lectura. Paradójicamente, el producto más vendido son los libros; también los derivados de la industria informática misma.

### Conclusión

Estos son solo algunos elementos de la red y su modo de aparecer actual. Cabe preguntarse cuánto durará esta fase y qué vendrá después. Cómo habrá afectado a la sociedad y cómo habremos de insertarnos en ella. Qué pasará con las páginas actuales cuando hayan pasado tres o cuatro generaciones de usuarios, cuando pasen siglos, esto no puede predecirse. En qué sentido la permanencia de la *net* - aunque bajo el imperativo de la "novedad tecnológica", será sin embargo un factor de inmovilización en las próximas centurias, donde generaciones de usuarios-usados se limiten a producir cambios técnicos sobre la misma base conceptual conocida y reproducida, sobre las mismas ideas, incesantemente repetidas, con cierta ingenuidad característica, esta es una pregunta que deberemos empezar a formularnos. La *Internet* actual quizás se transforme en un cementerio virtual o un archivo de documentación histórica, una *memento mundi*, y no puede todavía alcanzarse todavía una comprensión cabal de cómo determinará la historia del pensamiento y de la creación cultural. Tampoco podemos entrever cómo observará un historiador del futuro la estructura caótica que ahora presenta, qué habrá de desechar y qué considerará interesante, pero esto último es una condición universal de la existencia histórica. La dialéctica del crecimiento de *Internet* permite ver, corto plazo, que la estructura selvática de esta primera fase promoverá el surgimiento de nuevas redes (en el sentido, por ejemplo, de la *Internet II* para las universidades). Cuando eso suceda la *net* ganará en eficiencia y perderá en posibilidades para el público masivo, pues las llaves del ingreso a algunos espacios se tornarán menos accesibles. La *net* puede imitar, en un futuro, la sociedad de castas, y desalentar la movilidad intrínseca que la caracteriza en esta primera fase.