

2007

ANALES DE ANTROPOLOGÍA

Volumen 41-1

ISSN 0185-1225



UNIVERSIDAD NACIONAL
AUTÓNOMA DE MÉXICO



INSTITUTO DE
INVESTIGACIONES
ANTROPOLÓGICAS

Anales de antropología / Instituto de Investigaciones
Históricas. -- México : UNAM, Instituto de
Investigaciones Históricas, 1964-
v.
Anual
Fundador: Juan Comas
Vol. 1 (1964)-
Editor varía: Vol. 11 (1974)- , UNAM, Instituto de
Investigaciones Antropológicas
ISSN 0185-1225

I. Antropología – Publicaciones periódicas. I. Universidad
Nacional Autónoma de México. Instituto de Investigaciones
Históricas. II. Universidad Nacional Autónoma de México.
Instituto de Investigaciones Antropológicas.

301-scdd20

Biblioteca Nacional de México

Anales de Antropología, vol. 41-I, 2007, es editada por el Instituto de Investigaciones Antropológicas de la Universidad Nacional Autónoma de México. Ciudad Universitaria, 04510, México, D.F. ISSN: 0185-1225. Certificado de licitud de título (en trámite), Certificado de licitud de contenido (en trámite), reserva al título de Derechos de Autor 04-2002-111910213800-102.

Se terminó de imprimir en noviembre de 2008, en *Desarrollo Gráfico Editorial, S.A. de C.V.*, México, D.F. La edición consta de 500 ejemplares en papel cultural de 90g; responsable de la obra: Mario Castillo; la composición fue hecha por Martha Elba González en el IIA; en ella se emplearon tipos Tiasco y Futura de 8, 9, 11 y 12 puntos. La corrección de estilo estuvo a cargo de Adriana Incháustegui; la edición estuvo al cuidado de Ada Ligia Torres y Héliida De Sales. Diseño de portada: Martha González, bordado de la región de Cuetzalan, Puebla. Adquisición de ejemplares: librería del Instituto de Investigaciones Antropológicas, UNAM, Circuito Exterior s/n, Ciudad Universitaria, C.P. 04510, México, D.F., tel. 5622-9654, e-mail: libroiia@servidor.unam.mx

ÉTICA Y CIBERCULTURA

Tania Hélène Campos Thomas

Posgrado FFyL-UNAM

En *El relato digital: hacia un nuevo arte narrativo*, Jaime Alejandro Rodríguez (2006) asegura que el término “cibercultura” es utilizado para agrupar una serie de fenómenos culturales contemporáneos, ligados al profundo impacto que ejercen en la actualidad las tecnologías digitales de la información y la comunicación sobre aspectos primordiales para nuestra vida en sociedad. En efecto, la “nueva era de la virtualidad” ha ido modificando de manera vertiginosa, y yo diría estructural, la forma en que concebimos el espacio, el tiempo, el cuerpo, la identidad; en suma, al ser humano y a sus relaciones sociales.

Por su parte, la ética, definida como teoría del comportamiento moral de los hombres (García Sierra, 2006), es uno de los ámbitos que mayormente se ha visto cuestionado con la emergencia de estas nuevas maneras de entender nuestros contextos. ¿Cómo establecer lo “aceptable” o lo que deja de serlo en un mundo que ya no se rige por las fronteras antes instauradas?, ¿cuál es la forma “correcta” de ubicarnos en el interior de espacios que, lejos de estar claramente limitados, invitan a trascender las distancias y los territorios?, ¿qué es lo que hoy día nos identifica como miembros de comunidades que son partícipes de realidades construidas a voluntad, a veces incluso prescindiendo de los referentes materiales (hasta hace no mucho tiempo indispensables para considerar que algo efectivamente “existía”), como sucede con la llamada realidad virtual?

Cuestionamientos como los anteriores, revelan que las ciencias sociales y las humanidades se encuentran ante un reto de enorme magnitud, pues para brindar respuestas plausibles a los mismos, será necesario primero modificar las herramientas conceptuales con las que hasta ahora contábamos. Esto último implica la propuesta de contenidos nuevos para términos tan primordiales como lo son comunidad, sujeto, contexto, sociedad, comunicación y cultura. Es decir, habrá que repensar de forma seria y en términos epistemológicos las bases en que descansa prácticamente todo nuestro *corpus* teórico-metodológico. Sin duda, en el debate que al respecto ya ocupa a algunos académicos, la ética se constituye como el eje a partir del cual

es posible tomar diversas posturas frente a una realidad que, a pesar de haber sido configurada por los seres humanos, los rebasa profusamente.

Lo que está en juego aquí no es un asunto menor. Se trata de poner en entredicho, nada más y nada menos, que el presupuesto de objetividad según el cual existe una realidad ontológica, configurada fuera de los sujetos cognoscentes (Ibañez, 1985). La cibercultura y sus productos muestran de manera contundente, que el paradigma hegemónico al que hemos suscrito por décadas nuestro saber científico debe cambiar. Los avances tecnológicos, aquellos que han sido vistos como una amenaza inminente para nuestro humanismo, de forma por demás irónica son hoy día los responsables de que algunos autores pugnen abiertamente por el “retorno del sujeto” a la escena social (Giménez, 1996; Ibañez, 1994).

Es cierto que existen preocupaciones válidas y bien fundamentadas en torno, por ejemplo, a los efectos psicológico-emocionales que trae consigo la utilización de estas nuevas formas de comunicación (Gubern, 2000), o a las consecuencias que su apogeo traerá para otros ámbitos socioculturales como la literatura (Birkerts, 1999; Kernan, 1996). Pero también es verdad que hay quienes encuentran en los avances tecnológicos la posibilidad de conformar sociedades más tolerantes e incluyentes, donde se despliega enormemente la creatividad humana (Lévy, 1998). Algunas personas incluso aseguran que, mediante estas tecnologías, pronto será posible refrendarnos como seres espirituales, rescatando nuestra “verdadera esencia” en la medida en que “nos libramos de la carne”, de los cuerpos que nos apresan y limitan, que nos distinguen, que nos marcan social y culturalmente como diferentes.¹

Derrick de Kerkchove (1998) considera la cibercultura como la tercera era de la comunicación (después de las de la oralidad y de la escritura). En ella, afirma el autor, se ha configurado un lenguaje más universal que el alfabeto. Se trata del lenguaje digital que posee tres características esenciales: la interactividad, la hipertextualidad y la conectividad. La interactividad es la relación que se entabla, ya no entre dos individuos, sino entre la persona y el entorno digital que le conecta con otros seres humanos. La hipertextualidad refiere al acceso interactivo a cualquier cosa desde cualquier parte, lo que, como señala Rodríguez (2000), modifica de manera cardinal los dominios tradicionales del suministro de contenidos y permite reconfigurar los antiguos modos de producción. Por último, la conectividad está estrechamente relacionada con la necesidad (deseo) inherente a nuestra especie de interactuar, de colaborar, de formar parte de los colectivos que nos suministran

¹ Me refiero a los adeptos de organizaciones como la de los “Extropians”, quienes promueven el “transhumanismo”, doctrina según la cual nos depara un “futuro tecnológico brillante”, donde la enfermedad, la vejez y la muerte serán abolidas y podremos ser eternos bajo formas de existencia totalmente distintas a las que hoy día podemos siquiera imaginar (www.extropy.org).

elementos esenciales para conformarnos identitariamente: con la internet y el descubrimiento de la banda ancha, por ejemplo, es posible estar en todo momento *on line*, es decir, en contacto “directo” con los demás.

Con base en las tres características antes enunciadas, es posible empezar a preguntarse por los lineamientos éticos que la cibercultura, provista de “vastedad” en todo sentido, inevitablemente confronta. Pero antes es imprescindible abordar algunas cuestiones en torno a la ética, la cual entendemos *grosso modo* como la ciencia de la conducta. No obstante la anterior definición, existen al menos dos forma de concebir este campo de conocimiento: por un lado, como la teoría “del *fin* al que debe dirigirse la conducta de los hombres y de los *medios* para lograr tal fin y derivar, tanto el fin como los medios de la *naturaleza* del hombre” y, por otra parte, “como la ciencia del *impulso* de la conducta humana [...] con vistas a dirigir o disciplinar la conducta misma” (Abbagnano, 1999: 466-467).² La diferencia crucial entre ambas concepciones radica en que la primera se interesa por *el ideal* (y, en consecuencia, la “naturaleza”, “esencia” o “sustancia” del hombre), mientras que a la segunda conciernen *los motivos* (el “móvil”, las causas de la conducta humana y las “fuerzas” que la determinan).

Aunque aparentemente estas dos maneras de comprender la ética se entrelazan, cada una responde a ámbitos por completo divergentes. La noción del “bien” que subyace forzosamente a cualquier discusión en torno a la moral (objeto de estudio de esta ciencia) lo demuestra claramente: con la perspectiva de la *ética del fin*, el bien es entendido como “realidad perfecta o perfección real”, mientras que para la *ética de los motivos* éste es considerado como “objeto de apatencia”. En otras palabras:

...cuando se afirma que ‘el bien es la felicidad’, la palabra ‘bien’ tiene un significado por entero diferente al que adquiere en la afirmación ‘el bien es el placer’. La primera aserción (en el sentido en que se hizo desde Aristóteles hasta Santo Tomás, por ejemplo), significa [que] ‘la felicidad es el fin de la conducta humana’ [...], en tanto que la segunda aserción [denota que] ‘el placer es el móvil habitual y constante de la conducta humana (Abbagnano, 1999: 467).

Sin ahondar demasiado en una discusión que se aleja significativamente de los objetivos perseguidos por este escrito, es necesario señalar también que cualquier pensamiento de tipo ético está determinado, en primera instancia, por la valoración de la conducta a la que se hace referencia. Es decir, la ética requiere invariable y forzosamente de que exista *a priori* una concepción de lo que es “moral”, determinando para ello una serie de “valores” según los cuales son “calificados” los hechos a los que nos avocamos. Los contenidos de todos los términos hasta aquí mencionados

² Las cursivas son del autor.

varían significativamente, según las diversas épocas en la cuales han sido motivo de acalorados debates. Así, por ejemplo, Platón propuso comprender las virtudes como “funciones del alma” (*República*) y al bien como resultado de la mezcla equilibrada de inteligencia y placer (*Filebo*), mientras que Aristóteles determina la felicidad (provista mediante la naturaleza racional que nos distingue del resto de los animales) como fin de la conducta humana, siendo las virtudes condición inalienable para la consecución de dicha felicidad.

Para Santo Tomás, en la Edad Media, “Dios es el último fin del hombre” y los neoplatónicos de la filosofía moderna insisten en lo *innato* de las ideas morales. Con el romanticismo llega la forma más radical de esta última concepción de la ética y Fichte pugna por que toda la doctrina moral se deduzca de la “determinación de sí mismo del Yo”. Para Hegel el fin de la conducta humana es el Estado: “Dios realizado en el mundo”. Rosmini, por su parte, identifica al bien con el ser “al que hay que amar dondequiera que se lo conozca, según el orden que presenta a la inteligencia” y Bergson distingue la “moral cerrada” (concerniente a los instintos y cuya finalidad es conservar a las sociedades) de la “moral abierta”, que es la de los profetas, de los innovadores, de los místicos y de los santos; es la moral del movimiento, una moral que, fundada en la emoción, “es un impulso de renovación coincidente con el mismo arranque creador de la vida” (Abbagnano, 1999: 465-476).

Ante la abrupta emergencia de una “nueva era” que, como todo cambio de época, implica modificaciones importantes en nuestra forma de pensar y de vivir el mundo, no sorprende que los valores, la moral, y por ende las concepciones éticas de las que nos hemos servido en las últimas décadas para regir nuestra vida en sociedad, estén siendo trastocados. Las mutaciones que al respecto se allegan no pueden pasar inadvertidas para quienes nos dedicamos al estudio de la cultura en cualquiera de sus formas. Aún más, todas estas variaciones nos urgen a *investigar*, entiendo esta labor según el sentido que imprime a la misma uno de los vocablos que le es afín: *véstigo*, acto predatorio donde el cazador concibe a la presa antes de seguir su rastro. Así pues, deberemos ser capaces de imaginar posibles rutas que nos conduzcan hasta los territorios más íntimos de la cibercultura.

Es evidente que en este ensayo no podría agotar un tema cuya complejidad y dimensiones sobrepasan por mucho los objetivos que aquí persigo. A lo sumo, la propuesta se limita al esbozo de algunas ideas generales concernientes a las tres características de la cibercultura que fueron mencionadas en párrafos anteriores, a saber, la interactividad, la hipertextualidad y la conectividad. La finalidad es provocar (en la más inofensiva acepción de la palabra), estimular la discusión en torno a una serie de problemáticas que, como se ha dicho, involucran de manera medular a la ética con sus múltiples concepciones.

La interactividad, decíamos antes, se refiere a la relación que establece un individuo con el entorno digital que le permite acceder a otra persona la cual, a su vez, está vinculada del mismo modo (mediante el *hardware* que posibilita su interacción con el primero). No cabe la menor duda de que estamos frente a un tipo de comunicación humana totalmente distinta de las que le han precedido (la oralidad y la escritura). Quizá la principal diferencia radique en el contexto donde (y a través del cual) se desarrolla, por ejemplo, una conversación (*chat*). Es decir, en este caso lo que sucede es que el entorno, no sólo cumple su función como espacio donde algo acontece, sino que dicho acontecimiento sólo puede tener lugar siendo mediado por el entorno mismo.

Entre las múltiples implicaciones éticas que tiene esta primera característica de la cibercultura, hay que destacar que, a diferencia de lo que ha sucedido con el habla y la escritura, el lenguaje digital tiene “dueños”. Al menos así lo aseguran transnacionales como Microsoft cuando intentan patentar, entre otras cosas, el formato Office Open XML. Dicha iniciativa genera actualmente acalorados debates entre los cibernautas quienes, con razón diría yo, se preguntan si es legítimo o no otorgar estándares de calidad a compañías que buscan monopolizar las nuevas formas en que los seres humanos se comunican. Con tal fin, los movimientos activistas “de la Red”, utilizando los mismos medios tecnológicos, han puesto en marcha una campaña que pretende alertar a los organismos de estandarización sobre la situación antes planteada (ver www.openxml.info).³

En lo que corresponde a la hipertextualidad (el acceso a cualquier cosa desde cualquier parte), cabría preguntarnos sobre la falta de límites que ello supone. Esta característica reviste al mundo de la cibercultura de grandes cualidades; potencia en primera instancia la capacidad creativa de los seres humanos, en la medida en que podemos acceder a contenidos múltiples y relacionarnos “vía Internet” con otras personas interesadas en las mismas cosas. Ello ha dado lugar a organizaciones sumamente diversas (desde grupos de académicos que discuten sobre los más variados temas, hasta adeptos de diversas religiones, pasando por la creación de comunidades como *myspace* o *hi5* que se conforman como “sitios de encuentro” para personas de todo tipo). Sin embargo esta capacidad de relacionarse “casi sin medida”, es igualmente aplicable para gente dedicada a actividades consideradas en la mayor parte de nuestras sociedades como ilícitas (redes de pederastas, miembros del narcotráfico, venta ilegal de todo tipo de objetos y documentos, etcétera).

También se usa la red, lo mismo para integrar grupos de apoyo a individuos que desean resolver problemas como el alcoholismo (www.aa.org.mx) o la code-

³El problema de la propiedad intelectual en la Red ha sido ampliamente abordado por Roberto Feltrero Oreja (2003).

pendencia (www.adicciones.org.mx/alanon), que para “conectar” a adolescentes anoréxicos y bulímicos, quienes se intercambian “consejos” para “engañar” a padres y profesores sobre sus trastornos alimentarios (www.foroanaymia.blogdiario.com). En este sentido, como bien apunta Pierre Lévy (1998), la cibercultura no es buena ni mala *per se*; son sus productos los que, en todo caso, podríamos calificar haciendo uso de estos juicios de valor. Así, las nuevas tecnologías son *amorales* y, por tanto, *éticamente neutrales*: salvan vidas, tanto como las destruyen; devuelven la autoestima a seres humanos marcados por defectos físicos o problemas psicológicos, de igual manera que son capaces de generar estos últimos en algunos individuos; integran como parte de sociedades más plurales a quienes las nuestras marginan (viejos, enfermos, discapacitados) y llevan al aislamiento del “mundo real” a aquellos que, por diversas circunstancias, prefieren vivir una “segunda vida” “encarnados en su avatar”.⁴

La conectividad es quizá la característica de la cibercultura que más se preste a analizar los límites de la ética en esta “nueva era” vasta y compleja. Como se explicó en la primera parte del texto, la conectividad se ancla en el deseo de pertenencia y de colaboración inherente a nuestra especie. Siguiendo nuestros impulsos (y aquí pienso en la “ética de los motivos”), los seres humanos que tienen los recursos para hacerlo no dudan en ampliar su ámbito de acción, extendiéndose y abriendo rutas de acceso a su privacidad que antes eran inimaginables. Estar todo el tiempo *on line* significa, si no mantenerse disponible para los demás en cualquier circunstancia (hay, por decirlo de algún modo, reglas “de etiqueta” entre los usuarios que, supuestamente, impiden la comunicación cuando ésta no es deseada: “ausente”, “volveré enseguida”, “no disponible”, “al teléfono”, “salí a comer”, etcétera) sí, la posibilidad de estar siempre “presente”, al alcance de quienes nos requieran para cualquier cosa, en cualquier momento.

No sólo eso, la conectividad también permite, al menos en potencia, establecer contacto con gente que no hubiéramos “conocido” de ninguna otra manera; personas que no tendrían acceso a nosotros, si no fuera porque entre ambos existe un espacio común (el entorno digital) que, sin embargo, es al mismo tiempo una barrera (si no lo deseo, no habrá mayor relación que la que se entabla por medio de Internet). De igual forma, las nuevas tecnologías son utilizadas para mostrar, para poner ante los ojos de los demás partes de nuestra vida y de las críticas que tenemos sobre la sociedad que no exhibiríamos sin contar con la “protección” de la cual nos provee

⁴ El término “avatar” es utilizado por los cibernautas para designar al diseño de “clones virtuales” que los “representan” (o “son ellos”, según aseguran los usuarios de estos sitios) en mundos virtuales que se alojan en *sites* como el de Second Life (www.secondlife.com).

la ambigüedad de la Red o que, simplemente, no podríamos enseñar sin la ayuda de señales digitales que masifican (globalizan) los acontecimientos.

Para ejemplificar esto último pensemos en la propuesta de Orlan, artista del performance y de la multimedia nacida en Francia en 1947. Como lo explica Araceli Zúñiga (2005), “Orlan ‘se da vida’, a través de transformaciones performáticas donde su cuerpo es el espacio vital y entrañable para modelar(se), para reensamblar(se), para reconstruir(se), para diseñar(se) en libre albedrío, en contra de las imposiciones estéticas con que la sociedad de consumo nos tortura a las mujeres, a través de procesos dolorosos y humillantes que atentan contra nuestra salud física y mental”. Así, gracias a las múltiples cirugías a las que se ha sometido, Orlan tiene la frente de la Gioconda, los ojos de la Psique de Gérard, la boca de la Europa de Boucher, la barbilla de la Venus de Botticelli y la nariz de una Diana de la escuela de Fontainebleau.

Orlan modifica su cuerpo a voluntad, tratando de despojarlo de la alienación y obsolescencia que ella misma atribuye a nuestra dimensión carnal: “Nuestros cuerpos han sido alienados por la religión, por el trabajo, por el deporte e incluso por la sexualidad, y han sido formateados en función de unos modelos prefijados. Yo obtengo seres híbridos, cuerpos mutantes, posibles apariencias de civilizaciones que no poseen las mismas ideas preconcebidas que nosotros. En mi opinión, el cuerpo se ha quedado obsoleto, no ha podido adaptarse al ritmo de los acontecimientos” (en Zúñiga, 2005). Pero, como si con ello no bastara, esta artista ha grabado en video desde hace varias décadas las operaciones a las que se somete, haciendo de estas intervenciones quirúrgicas instalaciones musicalizadas donde la poesía también tiene lugar. En los últimos tiempos, Orlan se expone a los ojos de quien quiera verla en el quirófano en “tiempo real”, utilizando para ello cámaras web cuyas imágenes son enviadas a sitios específicos en la Internet.

Cuando a esta mujer (“de profesión mutante”, según sus propias palabras), es cuestionada sobre la legitimidad “moral” de sus actos (¿es válido exponer como algo estético la violencia que infringe a su cuerpo?, ¿acaso sus obras no nos colocan en un terreno parecido al de la polémica que suscita la delgada línea que separa al erotismo de la pornografía?), contesta enojada: “de ninguna manera, en mis performances hay mucha poesía, lo dicen los mejores críticos, yo armo una *mise en scene* bellísima, la música está muy cuidadosamente elegida, el vestuario, las lecturas durante la operación, todo es muy elaborado. Lo que ocurre es que mi trasgresión es brutal, es revolucionaria, es totalmente radical y eso no es fácil que lo entiendan todos. Yo confío en el dictamen del próximo siglo, de todos modos yo nunca produciría un arte que sea aceptado sin cuestionamientos, porque sólo creo en un arte radical y absoluto” (Velásquez, 2005: 173).

Pero Orlan pone en entredicho mucho más que el estatuto original del cuerpo o la validez que socialmente brindamos al hecho de exponerlo herido y mutilado. Con su propuesta, esta artista vive (habría que preguntarse si intencionalmente o no) de una manera radical la “moral abierta” que Bergson celebra: “la de los profetas, de los innovadores, de los místicos y de los santos”, la moral del movimiento que, fundada en la emoción, “es un impulso de renovación coincidente con el mismo arranque creador de la vida” (Abbagnano, 1999: 465-476). En suma, la cibercultura es, además de medio y comunicación, un territorio habitado, entre muchos otros, por aquellos que se proponen dejar de ser creación para convertirse en creadores. En este sentido, es precisamente la ética (esta vez entendida como *fin*) la que posibilita al ser humano inventar y construir en rubros que antes nos estaban vetados, pues pertenecían al ámbito exclusivo de lo “divino”: el hombre, la realidad y el universo.

REFERENCIAS

ABBAGNANO, NICOLA

1999 *Diccionario de Filosofía*. Fondo de Cultura Económica, México.

BIRKERTS, SVEN

1999 *Elegía a Gutenberg. El futuro de la lectura en la era electrónica*. Editorial Alianza, Madrid.

FELTRERO, ROBERTO

2003 *El software libre y la producción y socialización de la Red: el problema de la propiedad intelectual*. Universidad Nacional de Educación a Distancia, Madrid.

GARCÍA SIERRA, PELAYO

2000 *Diccionario filosófico. Manual de materialismo filosófico. Una introducción analítica*. Biblioteca Filosofía en español, Fundación Gustavo Bueno, Oviedo.

GIMÉNEZ, GILBERTO

1996 La identidad social o el retorno del sujeto en sociología. Leticia Méndez Mercado (coord.) *III Coloquio Paul Kirchoff. Identidad: análisis y teoría, simbolismo, sociedades complejas, nacionalismo y etnicidad*, Instituto de Investigaciones Antropológicas, Universidad Nacional Autónoma de México, México: 11-24.

GUBERN, ROMAN

2000 *El Eros electrónico*. Editorial Taurus, Madrid.

IBAÑEZ, JESÚS

- 1985 *Del algoritmo al sujeto. Perspectivas de la investigación social*. Siglo XXI Editores España, Madrid.
- 1994 *El regreso del sujeto. La investigación social de segundo orden*. Siglo XXI Editores España, Madrid.

KERCKHOVE, DERRICK DE

- 1998 Inteligencia conectada y mente colectiva. *Revista de Occidente*, Fundación Ortega y Gasset, Madrid: 32- 42.

KERNAN, ALVIN

- 1996 *La muerte de la literatura*. Monte Ávila, Caracas.

LÉVY, PIERRE

- 1998 Sobre la cibercultura. *Revista de Occidente*, Fundación Ortega y Gasset, Madrid: 13-31.

RODRÍGUEZ, JAIME ALEJANDRO

- 2006 *El relato digital*. Universidad Javeriana, Bogotá.

VELÁSQUEZ, JULIA

- 2005 *La imagen y el cuerpo. Entre la tecnología y ¿el imaginario?* (manuscrito).

ZÚÑIGA, ARACELI

- 2005 Orlan, el cuerpo que vendrá. *La triple jornada. Suplemento del Diario La Jornada*, 7 de abril de 2005, México.

