

Digit@li@

Ella, tú, ellos

ALEJANDRO GARNICA ANDRADE

Cada enero desde hace décadas, la revista TIME hace el nombramiento de “la persona del año” para destacar aquel individuo que en los últimos doce meses tuvo mayor impacto, para bien o para mal, en el acontecer norteamericano o mundial.

En su edición de enero de 1983 la revista rompió con su propio molde y decidió dar el nombramiento no a una persona sino a un artefacto. Así, la computadora personal fue designada “la máquina del año” en una portada en la que se veía a una estatua humana frente a una PC, bajo el encabezado: “la computadora avanza”.

Veinticuatro años después hubo otra sorpresa cuando TIME eligió como personaje del año a todo habitante del cibercontinente: los ancianos, los jóvenes, los civilizados, los incultos, los neurobiólogos, los oficinistas, los marginales, los poderosos, y todos los que varias veces al día somos creadores y receptores de la cibercultura, de la convergencia digital. Para ilustrar el concepto, los editores eligieron una portada en la que aparecía una computadora con una pantalla metálica, generando un efecto de espejo en el que todo lector que la tuviera enfrente pudiera ver reflejado su rostro. En medio de la pantalla sólo había una palabra: *You* (Tú)¹.



1. En www.time.com se pueden ver y copiar las portadas de las 81 personas del año nominadas desde 1927 hasta 2008.

De la máquina a la colectividad

La comparación de esas dos portadas del TIME es indicativa del cambio de concepción social sobre el rol de la informática en la vida cotidiana. En 1983 la protagonista de la relación era la computadora, que ejercía el papel activo frente a un humano inerte, pasivo, que recordaba a las masas enajenadas del célebre comercial de Ridley Scott para Apple en 1984. La máquina entonces se volvía la nueva pantalla poderosa que, al igual que la televisión años antes, atraparía en sus redes a sus espectadores.

Casi un cuarto de siglo después el tono es celebrativo. Al individuo común, el tú, se le otorga el control de la era de la información. Es su mundo y lo domina al sentarse frente al aparato y teclear y desplazar ventanas incesantemente a lo largo de varias horas al día.

Lo cierto es que ni uno ni otro concepto es completamente adecuado. Indudablemente para una parte de la población mundial la computadora personal es ya el artefacto principal en su vida laboral y personal. Antes, para operar adecuadamente, era necesario tener una forma de desplazamiento; ahora es posible dejar parado el automóvil hasta por varios días y se sigue siendo productivo y activo desde el propio SOHO electrónico (*Small Office Home Office*). No en balde uno de los crecimientos tecnológicos más rápidos de los últimos años son las conexiones de banda ancha y los ruteadores para facilitar la conexión móvil, inalámbrica, a redes informáticas.

Pero por otro lado, la democratización de la Digitalia está más cerca de ser una buena esperanza que una realidad. Hay al menos dos obstáculos principales para alcanzarla. El primero es la dificultad de acceso, ya sea por los costos implícitos para adquirir la tecnología necesaria, por las dificultades o deficiencias en la conexión final (el llamado *last mille*) o por la necesaria alfabetización informática que limita sensiblemente el ingreso a la sociedad digital de

grandes grupos humanos, como los adultos mayores, los trabajadores manuales o los niños de zonas marginadas.

¿Quién tiene el control?

Una segunda limitación para alcanzar el sueño democrático de la era de la información, que anunciaba TIME hace un par de años, es el creciente poder de los nuevos controladores de elementos claves en la economía digital. Por ejemplo, son ambivalentes las consecuencias del espectacular ascenso de Yahoo en los últimos cinco años, o que Microsoft pretenda ahora apoderárselo, con o sin su consentimiento.

Por eso alguien socarronamente propuso una tercera inserción ficticia para las portadas de TIME dedicadas a la computadora. En

ella se retoma a la de 2006, sólo que ahora en lugar de la palabra “Tú”, aparece un “Ellos” refiriéndose a los nuevos polos de dominio de la Digitalia, ante los cuales se enfrenta un usuario sorprendido y preocupado.

Transitamos por un territorio cibernético con grandes zonas de participación colectiva, conviviendo con nodos de poder que empiezan a rivalizar con los dominios establecidos de épocas anteriores. Tomemos como ejemplo a las bitácoras electrónicas. En el último lustro ha explotado el “bloguetariado” (José Emilio Pacheco *dix it*) en el que millones de cibernautas hemos sentido la necesidad de expresarnos públicamente. Ahora al *blog* tradicional se ha sumado la nueva moda de sitios en Facebook, la red social dominante que genera un promedio diario de miles de millones de *pageviews* de usuarios de todas las edades para intercambiar fotografías, textos, audios, sentimientos, esperanzas y frustraciones. No extraña que facebook.com sea uno de los sitios de Internet de mayor tráfico, o que tanto Yahoo como Microsoft hayan manifestado ya su intención de comprarlo².

2. www.facebook.com





Inicialmente, hubo quienes consideraron a las computadoras como artefactos enajenantes; años más tarde se ha llegado a pensar en ellas como instrumentos al servicio de la libre expresión. ¿El individuo común será quien tenga el control de la era de la información?

Lessig es un personaje polémico; lo mismo se le aprecia por generar una corriente de pensamiento para adecuar la ley a las realidades de las sociedades digitales, que se le critica como un populista que hace uso de mecanismos sociales de comunicación electrónica, como Facebook o *wiki*, para atraer la atención pública y ganar espacios.

Al igual que prácticamente cualquier asunto relacionado con la Digitalia, el dominio y reparto del poder está en tela de discusión y nadie en su sano juicio puede hacer un pronóstico de cómo estará la situación en los próximos años. Por algo el tema es materia del ambicioso índice de la conferencia ministerial de la OECD, a celebrarse en junio de 2008 en Corea para discutir el futuro de la economía de Internet, o lo que es lo mismo: el futuro de las sociedades humanas⁴.

En ese re juego de libertad de expresión cibernética y necesidad de control de los poderes, se insertan los “lineamientos” que el Comité Olímpico Internacional ha emitido para los *blogs* de los participantes de la próxima olimpiada de Beijing. En resonancia con la extrema preocupación que el gobierno chino siempre ha mostrado hacia la Internet, el COI autoriza que los atletas y jueces de los juegos puedan publicar *blogs*, pero entendidos como “una forma legítima de expresión personal” mas “no una forma de periodismo”. En otras palabras, que no se busque hacer revelaciones que pudieran llegar a incomodar a dos entidades tan cerradas y monolíticas como el Comité o el Estado Chino.

En el extremo opuesto se encuentra la cruzada de Lawrence Lessig, el académico de la escuela de leyes de Stanford, ahora en busca de un asiento en el congreso norteamericano, que ha pugnado por la “Cultura Libre”, bajo la cual el intercambio de información digital sea liberado de los yugos de la concepción tradicional de derechos de autor³.



Más sobre esto podrá encontrarse en mi *blog*:
www.miloqume.blogspot.com/

Alejandro Garnica Andrade es un afortunado que ha podido vivir de buscar incesantemente la satisfacción de la curiosidad que lo llevó a convertirse en investigador. Con medio siglo a cuestas y felizmente casado, combina su tiempo de Director de la AMAI con su actividad de consultor en temas diversos de la vida real y la vida en línea.



3. <http://lessig08.org/>

4. <http://www.oecd.org/>