



El delincuente digital: Conocimiento del medio e inconsecuencia de fines

The digital delinquent: Knowledge of the digital media and goal inconsistency

DR. MARCO TOLEDO DE ASSIS BASTOS, Estudios Filosóficos de la Comunicación, Universidad de Sao Paulo, Brasil. (mtabastos@gmail.com)

► Recibido: 12 / 01 / 2010. Aceptado: 20 / 08 / 2010

RESUMEN

Estudiosos de los medios digitales celebran Internet como un sueño de renovación democrática organizada por inteligencias colectivas en un ámbito de colaboraciones multiculturales. Sin embargo, la condición digital también ofrece características no tan atractivas. Enfocándose en el análisis de lo individual más que de lo colectivo, este artículo tiene como objetivo discutir la naturaleza de la individualidad digital. Bautiza como delincuente digital a ese personaje que está en todas partes, procesando información que no comprende y conformando una especie muy interesante de usuario de Internet. Es un subproducto de la sobrecarga informativa, y en todos nosotros existe un poco del delincuente digital.

Palabras clave: Cibercultura, individuo, máquina.

ABSTRACT

Digital media researchers celebrate the Internet as a promise of democratic renewal arranged by collective intelligences within an arena of mutual and multicultural collaboration. Nonetheless, the digital self also delivers a set of features not nearly as attractive. Focusing on the analysis of the individual, rather than the collective, this paper aims to discuss the fundamentals of the digital self. As a guide for this not quite so appealing side of cyberspace, we present a character referred to here as digital delinquent. Being around everywhere in cyberspace, the delinquent processes information (s)he cannot understand and gives life to a particular type of Internet user. As a by-product of information overload, there is in every one of us a little bit of a digital madman.

Keywords: Cyberculture, Individual, Machine.

El computador está cambiando el proceso de comunicación de una manera que hace imposible para el usuario comprender qué está pasando, quién dice qué, qué fuentes son fiables y cuáles no lo son, o incluso a qué persona se destina una acción comunicativa determinada. La capacidad de procesamiento de los computadores altera tanto el contenido como la forma del sentido comunicado, y por consiguiente deconstruye las formas que usábamos para reconocer nuestro propio estilo. (Baecker)

1 Este ensayo es anterior a los artículos de Nicholas Carr, que han traído el tema de discusión al centro del debate sobre Internet. Mientras que los textos de Carr solo comenzaron a circular a finales de 2009, y su libro ha sido publicado apenas en 2010, este ensayo fue escrito entre 2007 y 2008.

2 *Cluster* es un grupo de varios computadores o de múltiples sectores de disco unidos mediante una red: el conjunto es visto como un único computador o un único disco más potente que los componentes por separado.

3 El concepto del *self* en la psicología moderna conforma tres experiencias: la capacidad para la conciencia reflexiva, las relaciones con los otros y la capacidad ejecutiva (BAUMEISTER, 1987). El delincuente digital cambia las dos primeras experiencias fundamentales del *self*.

4 *Spammers* son individuos o empresas que emplean técnicas diversas para conseguir largas listas de direcciones de correo para enviar correo basura.

1. DEFINIENDO AL DELINCUENTE DIGITAL ¹

El sueño que sueña las máquinas provee vida a una individualidad digital cuyos atributos menos nobles se abordarán en este estudio con el sustantivo “delincuente”. El funcionamiento mental de este personaje expone los mecanismos subterráneos que tejen meticulosamente la experiencia tecnológica. Buscar a fondo las piezas de esta individualización es explorar un mecanismo incapaz de producir cualquier sentido integral, simplemente porque no existen máquinas cuya función sea la de producir sentido. Los hombres organizan sentidos; las máquinas únicamente maquinan.

La descripción del funcionamiento de una máquina dilucida la tenue lógica de encajes y engranajes, pero no puede explicar el propósito de la máquina ni tampoco aclarar para qué sirve. De ese modo, es necesario tener en cuenta que la noción de los procesos acentúa la ignorancia de los fines. Ignorancia que el delincuente conoce, porque ocuparse de enigmas sin respuestas es darse cuenta de la falsedad de las mismas. El delincuente digital reside en el vientre de la máquina, que nunca domina ni entiende plenamente. El incomprendible ejerce sobre él una seducción imperativa, que no se experimenta con recelo, sino como ascesis al mundo de la vida. Tanto para el delincuente digital como para las máquinas, el mundo es un misterio desprovisto de razón.

Conocer el proceso no exime de investigar las causas y los efectos. Condicionantes tales como el origen, el entorno y los contextos culturales no se ofrecen inmediatamente al análisis y, por tal razón, tal vez sea adecuado iniciar la investigación por los componentes tayloristas del paisaje tecnológico, es decir, por la producción de partes sociales en la línea de producción tecnológica. Si todavía no es posible comprender por qué el delincuente actúa de ese modo, al menos se puede investigar cómo actúa.

La teoría de la información proporciona una metáfora fundamental, puesto que ha trazado un diagrama de acción y reacción que ignora los procesos y las relaciones. La memoria del delincuente, incidentalmente, es una superposición de eventos secuenciales separados de la dinámica interactiva que la psicología moderna ha ofrecido. Las etapas interpretativas insinúan sobre todo un modelo cibernético de alimentación y retroalimentación, objeto natural de la pragmática de la comunicación. Por lo tanto, es posible estudiar a este individuo cuyo comportamiento es ajeno a la colectividad y se vincula a la máquina.

El delincuente digital es una metáfora para cualquier mente de pulsión maquinales en que el animal cede lugar al silfido. De todos modos, no es un ciborg, ya que no se trata de formas corporales o de implantes electrónicos, pero sí de operaciones cognitivas. El delincuente es una imagen cibernética a menudo idealizada que opera relaciones simbólicas. Un sistema psíquico que refleja las rutinas electrónicas y donde cada elemento depende de los demás para realizar sus tareas. Así como la alteración de un solo diente puede cambiar todo el engranaje, un modesto bloque de información puede cambiar toda la conciencia.

No hay una naturaleza profunda e insondable del inconsciente, sino *clusters*² con tareas específicas que totalizan una conciencia emergente. La mente funcionaría como un engranaje cuyo movimiento en ruedas dentadas se conecta a un eje de rotación. Aquí está la conciencia del delincuente. Si los dientes de un engranaje se dañan, el sistema de doble polea se altera. El desacoplamiento puede modificar la relación entre las velocidades angulares o el torque del eje, pero el eje de rotación no se detiene. Independientemente de los cambios en el ángulo de encaje, el movimiento de la máquina permanece estable.

La memoria funcionaría de manera similar, creando una sensación de identidad a través de la reunión de recuerdos que confieren unidad al individuo. No habría, por lo tanto, un *self*³ natural o biológico formado a lo largo del tiempo, sino múltiples recuerdos de episodios de la vida. Al despertar, recordamos acontecimientos del día anterior y así sucesivamente. No de emociones o sentimientos, pero sí de acciones. Mientras rememoramos situaciones vividas y cómo reaccionamos frente a las mismas, formamos un panorama de experiencias pasadas y de expectativas futuras.

No habría un ego en sí mismo, pero sí lo que hicimos ayer y anteayer y durante el año pasado. Dentro de ese panorama de recuerdos, es posible entender quiénes fuimos y quiénes podremos ser a lo largo del día. La memoria, así entendida, indica que una vez que algo es olvidado, nos convertimos en otra cosa. Cuando recordamos un evento incorrectamente, incluso un acto o intención aislada, cambiamos el significado final de la memoria sobre la identidad. Si no recuerdo haber atacado a mi esposa o asaltado un agente de policía, entonces ya no soy la misma persona. Soy incapaz de reconocer los hechos que me identifican como un marido abusivo o un delincuente.

Esa forma espontánea en que se separa el contenido del contexto está tan presente en el internauta estándar como en el *spammer*⁴ modelo. Son existencias complementarias que, en el caso del usuario que le gusta recibir correo no solicitado (*spam lover*), se tornan idénticas. Eso puede ayudar a entender los informes de la compañía británica Ipswitch⁵ acerca del crecimiento del *spam*⁶ en la red. Entre 2005 y 2006, el *spam* aumentó de 50% a 57% y, finalmente, a 62% en 2007. El penúltimo informe de 2007 indicaba que 17 de cada 20 mensajes que circulaban por la red eran *spam*. Los informes también indicaban que la pornografía centralizaba un cuarto del *spam* mundial. El negocio inmobiliario y la venta de medicamentos representaban 35%, mientras que *softwares* y juegos en línea representaban el otro 25%.

Sin embargo, el delincuente digital ignora las encuestas. El escenario no es del todo absurdo: el individuo despierta, prende su computador y empieza a leer sus mensajes. Hay una confusión en el encabezado del mensaje que dificulta la identificación del remitente. Pero el nombre del delincuente está escrito en forma correcta en el campo del destinatario. El asunto del mensaje es sobre alguna inversión increíble en Nigeria, o quizás un documento solicitado con urgencia. Nada que el delincuente identifique la razón de ser. En realidad, el nombre del delincuente está mal escrito. Así, al leer ese mensaje raro, con fallas de información, el internauta estándar piensa lo inevitable: ¿pero ese soy yo?

1.1.- LAS TRANSGRESIONES AL DERECHO INFORMÁTICO

El debate legal sobre Internet -el *cyberlaw* o derecho informático- se centra en tres temas principales: privacidad, libertad de expresión y derechos de autoría. Es decir, *spam*, términos de servicio y plagio. Los términos de servicio indican la vinculación del mercado de prestación de servicios electrónicos con el mercado existente de prestación de servicios. Las normas contractuales son muy similares e incluso con cláusulas que apenas difieren mínimamente de aquellas que les sirvieron de inspiración. Los *cyberlawyers*, que normalmente no están muy de acuerdo entre sí, toman como directriz universal la superposición del código legalista al espacio virtual, una vez ajustado al contexto y observadas las diferencias. De esta manera, *phishing*⁷ sigue siendo fraude, crimen antiguo en la fría letra de la ley. Pero el periodista delincuente ignora los razonamientos legalistas: todo se resume a “la actividad de *hackers*”⁸. Tanto las prácticas de *Defacement*⁹, *DDoS*¹⁰, como *phishing* son evaluadas por los periodistas dentro de un mismo horizonte de transgresiones: trucos de piratas informáticos.

Sin embargo, el *spam* tiene otra conformación, y así pues hay un amplio debate entre los expertos en derecho informático. El

spam no es como el correo directo enviado a consumidores que igualmente no han solicitado tal mensaje. Es distinto, porque el correo directo tiene un costo, así sea pequeño, con lo cual se hace inviabile el envío masivo de esta clase de mensajes. Por el contrario, el *spam* no cuesta nada. Quien paga el correo no deseado es el usuario, que gasta su tiempo y conexión a Internet para descargar y borrar correos electrónicos no deseados. Por lo tanto, el *spam* es un problema auténticamente electrónico y sin paralelo más allá del ciberespacio. Es una excrecencia electrónica sólo posible debido a los conocimientos técnicos del medio. El *spam* es uno de los signos característicos de la red: no se puede prohibir sin correr el riesgo de censurar el libre intercambio de mensajes; por lo tanto, sigue estorbando, amenazando la red como un sistema abierto de información. Es un signo, porque reúne la contradicción fundamental del delincuente digital: el conocimiento del medio trae la inconsecuencia de los fines.

También está el plagio. El sistema educativo tiene por objeto desarrollar la capacidad de interpretación y escritura de los estudiantes, de ahí la importancia de la investigación individual sobre temas diversos, donde ensayos y monografías tienen prioridad sobre temas específicos. El método de evaluación del sistema educativo brasileño se centra en la preparación y la reflexión sobre cuestiones planteadas por el docente, que invita a los alumnos a presentar sus puntos de vista sobre un determinado tema. Eso incluye resúmenes de entradas de enciclopedias, sumados a una articulación entre temas de discusión, que conllevan a un cierto nivel de desarrollo en la capacidad de redacción de los alumnos. Todo el proceso descrito anteriormente era cierto hasta antes de la aparición de Google. Mientras los motores de búsqueda y metabuscadores fracasaban miserablemente en la búsqueda por palabras clave, los estudiantes se veían obligados a descubrir las complejidades de la red mientras recogían partes de información, las cuales cuidadosamente editadas, terminarían por convertirse en un texto de suficiente legibilidad.

La actividad no difería sustancialmente de la investigación en bibliotecas. Pero con la metodología de cálculo patentada por Google en 1999, el algoritmo PageRank¹¹, hoy es posible encontrar cualquier dato en la red con una combinación única de palabras clave. En lugar del extensivo trabajo de búsqueda, recopilación y edición a que los buscadores de antes obligaban, Google ofrece un sistema en el que toda la información (y también la desinformación) es accesible con tan sólo un clic.

Por su parte, Wikipedia es una enciclopedia creada y editada por los propios usuarios, y que viene a ser otro ejemplo que refuerza el panorama que se describe en este artículo. El sistema de indexación es extraordinario, y cualquier artículo se sitúa a

5 En 2007, el *spam* tuvo una caída significativa, probablemente un resultado del perfeccionamiento constante en los filtros de los servidores. La disminución fue proporcional al aumento de códigos maliciosos para robar datos sigilosos, especialmente contraseñas bancarias,

6 *Spam*, o correo no solicitado, es un mensaje publicitario enviado en cantidades masivas. En España está prohibido desde 2002 por la Ley de Servicios de la Sociedad de la Información y de Comercio Electrónico (LSSICE).

7 *Phishing* es un delito que intenta adquirir informaciones confidenciales de forma fraudulenta (como contraseñas o información detallada de tarjetas de crédito). El término *phishing* proviene de la palabra inglesa “fishing” (pesca), pues se intenta hacer que los usuarios “piquen el anzuelo”. La prensa comenzó a usar el término en 2006.

8 *Hackers* son apasionados por la seguridad informática que depuran y subsanan errores en los sistemas. Ellos se refieren a los que rompen los sistemas de seguridad como *crackers*.

9 *Defacement* es el daño producido de manera intencional en una página web. La invasión es posible, bien por algún error de programación de la página, o por algún *bug* en el propio servidor. Se denomina *defacer* (o *cracker*) el autor de un *defacement*.

10 DDOS (*Distributed Denial Of Service Attack*) es un ataque a una red o sistema de computadores que hace que un servicio sea inaccesible a sus usuarios legítimos. Se genera mediante la saturación de los puertos con un gran flujo de información. No hay invasión al sistema, sino una sobrecarga que obstaculiza el acceso.

11 *PageRank* es una marca registrada por Google para asignar, de forma numérica, la relevancia de las páginas web indexadas por su motor de búsqueda.

12 *Macunaíma* es un anti-héroe creado por el escritor brasileño Mário de Andrade. Mezcla mitos antiguos y situaciones modernas del hombre entre el mundo de las máquinas. La célebre novela describe la parábola miserable de un "héroe exento de carácter y de civilización" (ANDRADE, 1977) que representaría el alma brasileña.

la distancia de una palabra clave bien calculada. En 2007, mensajes de felicitaciones y de apoyo fueron mostrados en la página principal de Wikipedia, acuñados por admiradores anónimos que habían contribuido financieramente al éxito del proyecto. Uno de esos admiradores define el proyecto como "el futuro del conocimiento humano, el gran libro que servirá de guía a todos los niños del futuro".

Quizás no haya que esperar al día de mañana para ver qué ocurre con los niños. El impacto de Wikipedia ya se puede ver claramente reflejado en los hábitos de estudio de los niños de hoy, y los resultados no son tan brillantes como se esperaba. Las monografías no son escritas, sino más bien procesadas. Entradas completas de Wikipedia son copiadas y pegadas sin ninguna edición o fundamentación sobre el tema propuesto. La función de copiar y pegar de los editores de texto, ahora pulverizada en toda la plataforma computacional, produce resultados dantescos: los estudiantes entregan extensos ensayos acerca de temas de los cuales nunca han leído nada. Y no se trata de plagio, tal como está comprendido en la nueva ley brasileña de propiedad intelectual, aprobada en 1998. Es más bien una cultura que tiene dificultad en entender el propio concepto de autoría. Si los estudiantes de antes aprendían a través de la búsqueda bibliográfica, esto no es un hecho para el delincuente digital. Este *Macunaíma*¹² electrónico siente un desprecio disimulado y muy particular por los protocolos de evaluación del sistema educativo.

Seguramente hay un encanto en la desmedida producción de información. La naturaleza digital presupone la transmisión de datos; y nuestro antihéroe considera que si "la información desea ser libre" (Brand, 1984; Apud Clarke, 2001), también desea ser plagiada. El delincuente digital es capaz de copiar sitios enteros sin mayores consideraciones sobre la violación normativa o ética.¹³ Donde había pasión por la verdad, ahora hay pasión por las apariencias engañosas y disimuladas. La generación de desajustados y rebeldes, formada en la atmósfera nostálgica de la generación estudiantil del sesentaiocho y que se extendió por el siglo XX, proclamaba una austeridad moral que es absolutamente ajena al delincuente digital. Mientras algunas personas piensan en premisas éticas para desarrollar su comportamiento o conducta pública, el delincuente no solamente ignora éticas y conductas, sino que incluso desconoce el sentido de cualquier clase de premisas.

Estudiosos celebran la cultura libre de Internet como si el delincuente digital se comprometiera con la misma; como si comprendiera la actitud individual como un posicionamiento político. Pero a él le parece graciosa esa confabulación de inocentes, ya que él no comunica sus conflictos por medio de actitudes y compromisos

manifiestos. Refractario al debate público, el delincuente digital se aísla en el auricular o en la pequeña pantalla del teléfono, confiándose en el comportamiento disimulado tal como se confiaba en la conducta auténtica. Interpretando papeles, él actúa para sus padres, maestros o cualquier persona que no entienda la lógica del simulacro. Maffesoli (2005) explica:

[La] actualidad nos ofrece múltiples ejemplos que no tienen ya nada que ver con el ideal de la perfección individual o societal. Mientras que los jóvenes de los años sesenta y setenta impugnaban el poder de sus mayores para tomar su lugar, los jóvenes bárbaros de nuestras ciudades no votan, no están en las listas. Oponen a las exhortaciones adultas la pasividad de los fumadores, y no despiertan más que para unos instantes de juegos crueles con la policía. El bien ya no es el fin único. No es más que un elemento en medio de muchos otros. (pp. 69-70)

Hacen todo para que los dejen tranquilos en sus grupos fraternos de complicidad silenciosa. El delincuente digital no quiere contrariar el mundo, no porque le guste el mundo, sino porque no cree en la contrariedad. Dejó de oponerse a un sistema que absorbe todo, desde la revuelta más legítima hasta el reclamo más demagógico. Desde el videojuego a las drogas, todo acentúa la polarización entre la verdad hipócrita y la simulación auténtica, algo que refuerza una conducta en que las consignas no deben ser contradichas, sino parodiadas.

2. EL INTERNAUTA: PROTOTIPO DE UN INCONSECUENTE ELECTRÓNICO

La cibercultura ovaciona la inteligencia colectiva y la libertad de circulación de información, pero se han dedicado pocas líneas al internauta como prototipo de un inconsecuente electrónico. Y el delincuente digital está por todas partes, procesando información que no comprende y haciendo uso de actitudes antagónicas. Presenta textos informativos que corta y pega desde sitios elegidos al azar, sin mayor preocupación acerca del contexto narrativo.

Es un personaje marcado por la devoción a lo superficial e indeterminado. Su imprevisibilidad es proporcional a la pérdida de referencias tradicionales de la filosofía, las artes y la política. La historia da paso a la fabulación; la escritura da paso a una primacía de la técnica: "Un uso instrumental de la ciencia; el dominio amplio y genéricamente incluyente de los medios de comunicación, que pasan a reordenar la historia, la política y la cultura. El sujeto se fractura y la conducta es cínica, indiferente, egoísta". (Marcondes filho, 1991).

El delincuente digital sospecha de todo y no se interesa por la tradición escrita. No se le debe confundir con el escéptico: este "zapeador"¹⁴ electrónico no cree en nada, porque el sentido

planteado para las cosas es exclusivamente individual. Encantado por simulacros, su referencia es la falta de referencia o la insuficiencia de los polos de ordenación. Él duda de las fuentes que se basan en la ciencia y la filosofía, relativizando incluso las tragedias más funestas. Aislado de cualquier conexión referencial con el acontecimiento factual, demanda cuentas de cada víctima de la historia.

Baudrillard (1997) afirmó que la guerra del Golfo no ha existido, declaración que se puede entender como si hubieran sido dos guerras: la guerra real y la guerra televisada. Esta segunda guerra es cuantitativamente más importante, ya que la mayoría de la gente cree en ella. También por esa razón es más real. La sangre y las mutilaciones de la guerra real, que ni los soldados estadounidenses vivenciaron, no son tan reales como la omnipresencia de la guerra televisada, la guerra que nos es familiar porque la hemos visto en la TV.

Este es un mundo que todos conocen. Hay un delincuente digital en cada persona, porque la realidad medial o el mundo imaginado (Faßler, 2005) no admite un exterior. Según Baudrillard (1999), es un fenómeno extremo, una excrecencia total que contamina todo el tejido social. No hay enfrentamiento, apenas fuga: “No tengo computador. Yo elegí no tener ningún medio que posibilite las nuevas tecnologías. Internet es globalizante e imperialista. Exige que todos entremos en la red, que nos sumerjamos completamente en la misma” (Baudrillard, 1998).

No existe credibilidad, aunque matizada, en el universo del delincuente digital. Él sospecha de todo, puesto que los eventos reportados parecen idénticos entre sí y las construcciones narrativas reportan un evento invariablemente vacío. Cualquier discurso es posible, ya que se refiere a la posición del enunciador y no a las particularidades del objeto. Pero no se debe entender mal al delincuente digital: no es que no entienda la lógica del simulacro –él la comprende de inmediato–, ni siquiera duda de que haya algo más allá que la lógica del simulacro. La virtualidad de los medios de comunicación ha adquirido, según Baudrillard,

una especie de trascendencia para con la sociedad que pretende informar o representar. Únicamente podemos entrar en este escenario en la condición de objetos. Quien es capaz de producir acontecimientos dentro de esa lógica, es parte del juego. No hay alternativa de interacción (1999).

Por lo tanto, no existe una diferencia significativa entre los portavoces del gobierno, de organizaciones no gubernamentales o de empresas privadas: todos distorsionan una realidad que nunca ocurrió. Naturalmente, el delincuente no duda en comentar o criticar lo que no conoce a fondo, ya que los argumentos son únicamente conjeturas y atienden a intereses espe-

cíficos, necesariamente particularistas: del ocaso de la verdad a la opacidad de los consensos. La deflación de los valores morales acompaña la relativización y vaciedad de los conocimientos. “Confunden la información con el conocimiento”, como señaló Roger Chartier (2004).

Como señalan Deleuze & Guattari (1993):

El idiota reaparecerá en otra época, en otro contexto. El idiota antiguo pretendía alcanzar unas evidencias a las que llegaría por sí mismo: entretanto dudaría de todo, incluso de $3 + 2 = 5$; pondría en tela de juicio todas las verdades de la naturaleza. El idiota moderno no pretende llegar a ninguna evidencia, jamás se resignará a que $3 + 2 = 5$, quiere lo absurdo, no es la misma imagen del pensamiento. El idiota antiguo quería lo verdadero, pero el idiota moderno quiere convertir lo absurdo en la fuerza más poderosa del pensamiento, es decir crear. El idiota antiguo sólo quería rendir cuentas a la razón, pero el idiota moderno, más cercano a Job que a Sócrates, quiere que le rindan cuentas de “cada una de las víctimas de la Historia”, no se trata de los mismos conceptos. Jamás aceptará las verdades de la Historia. El idiota antiguo quería darse cuenta por sí mismo de lo que era o no era comprensible, era o no era razonable, si estaba perdido o a salvo, pero el idiota moderno quiere que le devuelvan lo que estaba perdido, lo incomprensible, lo absurdo. A todas luces, no se trata del mismo personaje, se ha producido una mutación. Y, no obstante, un tenue lazo une a ambos idiotas, como si el primero tuviera que perder la razón para que el segundo volviera a encontrar lo que el otro había perdido de antemano ganándola. (pp. 64-65)

Esa extraña dificultad en separar la información no verificada (rumor) del conocimiento (historia) proporciona un deterioro del conocimiento muy preocupante. Roger Chartier (2004) señala que si un estudiante busca información sobre el Holocausto en revistas o libros impresos, consultando enciclopedias y libros de historia, descubrirá que la propaganda negacionista es marginada. En algunos países la hipótesis negacionista está prohibida o sólo existe en revistas de circulación limitada. Por lo tanto, informaciones que niegan o minimizan el Holocausto solamente pueden ser obtenidas en textos más o menos controlados. Pero si el mismo estudiante hace esa búsqueda sobre el Holocausto en Internet, encontrará una gran cantidad de propaganda negacionista y revisionista presentada con toda apariencia de texto científico. El delincuente digital simplemente no está preparado para descifrar la distinción que ya se estableció en la cultura impresa a través del sofisticado sistema editorial de publicación entre las comunidades científicas. Entonces, hay “riesgo de confusión entre el significado de la información y del saber. Conocer toda la propaganda revisionista constituye información, pero no constituye saber. Es lo opuesto del conocimiento, es la falsificación de la verdad”. (Chartier, 2004).

13 A este respecto, los artículos del abogado Amaro Silva Moraes Neto en la revista *Consultor Jurídico* en que se quejaba contra la alta incidencia de plagio, fueron plagiados. Se vislumbra el escenario en que las copias y los originales se alimentarán, quizás haciendo realidad el sueño de Borges de un original infiel a la traducción. (SILVA NETO, 2008).

14 *Zapeador* porque el modelo de interacción del delincuente digital tiene la lógica del control remoto, cambiando escenas, sonidos e ideas frenéticamente, y organizándolas de acuerdo con un tiempo interior desconectado de las aglomeraciones colectivas.

En *Las ciudades invisibles*, Italo Calvino describe la ciudad de Valdrada, un lugar lleno de casas con detalles y ambientes superpuestos. Construida a orillas de un lago, el agua toma el nivel inmediatamente por debajo de las calles. Por lo tanto, el que viaja a Valdrada, al llegar ve dos ciudades: una directa sobre el lago y la otra reflejada, invertida. Calvino insiste que todo lo que sucede en una Valdrada se repite en la otra, incluso el interior de las habitaciones con sus cielos rasos y sus olvidados callejones sin salida, *porque la ciudad fue construida de manera que cada uno de sus puntos se reflejara en su espejo* (CALVINO, 2003, p. 32). Todo en Valdrada es reflejo. Cada acontecimiento es reflejo de un otro.

Calvino escribe que la vida de los habitantes es tomada por una lógica anormal. Eso porque los habitantes de Valdrada saben que todos sus actos son simultáneamente dos: el acto en sí mismo y su imagen especular y esta conciencia veda la esperanza de vivir libremente, les prohíbe abandonarse por un sólo instante al azar y al olvido¹⁵. El reflejo permanente de la acción congela a los habitantes en un presente continuo, eternizado, donde no pueden escapar bajo el riesgo que la imagen los devore. Y es en Valdrada que el delincuente digital vive su vida: los límites de la imagen encierran nuestro personaje dentro de fronteras imaginarias.

Simmel (1967) percibió el individuo moderno en la figura del *blasé*, resultado de un proceso de urbanización y modernización que embrutecía los sentidos. Baudelaire (1995) describió esa intensificación de la individualidad en el personaje del *flâneur*. Uno y otro son ejemplos de la reducción del espectro en la experiencia moderna (*Erfahrung*), análoga a la dilatación del campo de vivencias (*Erlebnis*) y cuyo sello distintivo es hacer de la experiencia un substrato no comunicable. *Blasé* es el individuo que acepta su impotencia para transmitir la gama de percepciones cotidianas con precisión, cerrándose en su mónada de percepciones, es decir, en su cabina mental de experimentaciones metropolitanas. El *flâneur*, cuyo rasgo distintivo remonta a experimentaciones con el sentir, pasea por la ciudad y recorta segmentos del tejido urbano para infundirles sentido en todos los niveles personales e intransferibles.

El delincuente digital, a su vez, es un zapeador que pone en duda que las percepciones personales puedan ser transmitidas con integridad. Por lo tanto, ninguna tragedia personal puede ser reportada dentro de una trama comunicacional que se ha destrozado. Películas e imágenes son producidas y consumidas sin ninguna presentación apropiada o contextualización exacta, porque zapear es dejarse diluir en referencias personales que recortan el entorno exterior. Hay seguramente una proximidad entre los personajes modernos y nuestro tipo digital, pero también hay distancias considerables. Si los arquetipos modernos

inferían sentido desde el espacio colectivo, el delincuente digital lo ignora. El sentido es vivido como un recorte personal, un mosaico de informaciones ajeno a la cadena originaria de los acontecimientos. Hacer *zapping* es llevar a cabo extracciones y recortes quirúrgicos en el paisaje, es decir, *zapear* es operar sin vinculación afectiva con eventos colectivos.

La fenomenología ofrecía un modelo de sujeto como intencionalidad abierta; una temporalidad donde el mundo sólo hace sentido porque somos el propio mundo mediante nuestro cuerpo. La era tecnológica, por otro lado, nos ofrece un modelo de individualidad en que el tiempo no es recorrido, sino registrado, una imagen perfecta de los dientes y engranajes integrados que hacen de la máquina un mecanismo. La era tecnológica, por lo tanto, ofrece la visión de una subjetividad operacionalmente cerrada y fijada en bloques secuenciales de un espacio inextenso y un futuro indeterminado. Así como en Valdrada, su comportamiento predecible sugiere un sentido recursivo extendido en un presente interminable. Hay una simetría binaria entre este presente continuo y el desvanecimiento del futuro contingente. El delincuente digital, esta criatura del ambiente virtual, es en esencia alguien que ignora lo virtual como potencia.

Esto, porque la conciencia de la identidad se daba a través del tiempo. No obstante, el delincuente digital desarrolla una conciencia que se desvincula de la temporalidad y establece la identidad en un conjunto de impresiones sensoriales registradas por la memoria. Por consiguiente, no es el tiempo el que instaura la conciencia del delincuente, sino el propio espacio, sobre todo el virtual. Donde había un individuo moderno, mayormente entendido como proyecto, hay piezas de un proyecto; donde había contingencia espacial, hay notación temporal.

Kafka (2003) describió la experiencia moderna como una conciencia que percibe la extensión de la trama social, pero cuyas posibilidades de acción le son vedadas. El individuo moderno ve y conoce su tiempo, pero frente a él es impotente; él vivencia un combate entre pasado y futuro, y observa su lugar en la coherencia de un tiempo que comprende, pero que también lo sobrepasa. La filosofía iluminista proyecta un actor consciente que, si por un lado actualiza el legado de su historicidad, por otro, es débil frente a los movimientos políticos. Ni el *flâneur* ni el *blasé* actúan en las escenas observadas.

El delincuente digital, sin embargo, actúa de manera diametralmente opuesta: él ignora por completo su tiempo, es aún incapaz de comprenderlo, pero actúa sobre él vigorosamente. La anulación de la identidad y de la tradición suprime la cohesión del mundo, ahora ofrecido al delincuente como remisión. Nuestro personaje no sólo ignora el pasado, sino también el futuro. Él

15 "Cuando los amantes mudan de posición los cuerpos desnudos piel contra piel buscando cómo ponerse para sacar más placer el uno del otro cuando los asesinos empujan el cuchillo en las venas negras del cuello y cuanta más sangre coagulada sale a borbotones más hunden el filo que resbala entre los tendones, incluso entonces no es tanto el acoplarse o matarse lo que importa como el acoplarse o matarse de las imágenes límpidas y frías en el espejo." (CALVINO, 2003, p. 32).

no es un actor de la historia, entendida como proceso de construcción de realidades, porque él ignora no solo procesos, sino también realidades.

La paradoja es divertida: el delincuente es tan ignorante de su papel histórico como poderoso en relación al mismo. Sin entender su propio juicio procesal y perdido en la duración infinita de

un presente continuo, él actúa en el mundo dentro de su mónada individual. Ante la imposibilidad de comprensión, se le da la oportunidad de actuar. No es un actuar coordinado por programas, sino un actuar esquizoide, sin instrucciones o doctrinas. La historia, que no está exenta de ironías, sugiere que cuanto menos se entiende el mundo, más lo alteramos.

REFERENCIAS

- ANDRADE, M. *Macunaíma: El héroe sin ningún carácter*. Barcelona: Seix Barral, 1977.
- BAECKER, D. *Computers and meaning creation*. 30/12/2005. Disponible en: <http://journal.systemone.at/spaces/journal/nodes/2005-09-26-communication-with-computers-a-primer/>
- BAUDELAIRE, C. *O spleen de Paris, pequenos poemas em prosa*. Rio de Janeiro: Imago, 1995.
- BAUDRILLARD, J. *Tela total/mito: Ironias da era do virtual e da imagem*. Porto Alegre: Sulina, 1997.
- A Internet ruma para seu fim*. Jornal Folha de S.Paulo, Ilustrada. 19/02/1998.
- O elogio radical da parte maldita*. Revista FAMECOS nº. 10. Porto Alegre, 06/1999.
- BAUMEISTER, R. *The Self in Social Psychology*. Philadelphia: Psychology Press, 1999.
- CALVINO, I. *Las ciudades invisibles*. Madrid: Ediciones Siruela, 2003.
- CHARTIER, R. *Conversa com Roger Chartier*. Revista Trópico. 12/12/2004. Disponible en: <http://pphp.uol.com.br/tropico/html/textos/2479,1.shl>
- CLARKE, R. *Information Wants to be Free...* 12/10/2001. Disponible en: <http://www.anu.edu.au/people/Roger.Clarke/II/IWtbF.html>
- DELEUZE, G & GUATTARI, F. *¿Qué es la filosofía?* Barcelona: Anagrama, 1993.
- FAßLER, M. *Erdachte Welten. Mediale Evolution globaler Kulturen*. Wien: Springer, 2005.
- KAFKA, F. *Sonhos*. São Paulo: Iluminuras, 2003.
- MAFFESOLI, M. *La tajada del diablo: compendio de subversión posmoderna*. México: Siglo XXI, 2005.
- MARCONDES FILHO, C. *A Sociedade Frankenstein*. São Paulo: Ed. do Autor, 1991.
- SILVA NETO, A. M. *Judiciário dá uma boa resposta contra o plágio na web*. Consultor Jurídico. 15/01/2008. Disponible en: http://www.conjur.com.br/2008-jan-15/judiciario_boa_resposta_plagio_web
- SIMMEL, G. *A metrópole e a vida mental*. IN: VELHO, O. (org). *O Fenômeno Urbano*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1967.

Marco Toledo de Assis Bastos es Doctor en Teoría e Investigación en Comunicación por la Universidad de São Paulo (USP). / Licenciado en Historia por la UNESP. / Máster en Ciencias de la Comunicación por la USP. / Investigador del Núcleo de Estudios Filosóficos de la Comunicación de la USP / Miembro de la Red de Investigadores en Antropología Medial de la Universidad Johann Wolfgang Goethe – Frankfurt.