

¿Ciberterritorios a fabricar?

por Valérie Deruelle

Vivimos entre dos territorios. Por un lado, el territorio geográfico que remite a las leyes de la física y que está destinado a evolucionar por accidentes, guerras, crecimiento de la población. Por otro lado, el ciberespacio, que contrariamente al territorio geográfico, es volátil e intangible. Valérie Deruelle, del departamento I+D de France Telecom, nos presenta un ciberterritorio que no para de crecer: Second Life.

En nuestra sociedad “hipermoderna”, el uso de términos y metáforas haciendo referencia al espacio y a los ciberterritorios, se multiplica, se entrelaza y sobrepasa el sentido tradicional que los geógrafos les han dado. Este encabestramiento entre las palabras usadas indiferentemente en el mundo virtual o en el mundo real, contribuye a borrar los “mapas” y favorece una pérdida de límites en un entre-mundo buscado. Frente a estos conceptos espaciales de múltiples facetas, suerte de hipercubos, navegando entre lo real y lo virtual, ciertas nociones de base de la geografía parecen ponerse en duda. ¿Podemos hablar de lugar o de “no-lugar” en los ciberterritorios?

Los geógrafos tienen la tendencia a considerar la noción de “ciberterritorio”, aplicada a la configuración interna de sitios o a sus relaciones, únicamente como una metáfora espacial, y a recusar entonces la pertinencia de un análisis de esas realidades como si se tratara de un espacio. Hay que reconocer, sin embargo, que si las metáforas abundan en este universo no es sin dudas ni sin razón. Puesto que crear, utilizar y consignar un nombre a un lugar es crear un medio de comunicación y ofrecerle un espacio privilegiado y reconocido por el grupo. Ahora que los territorios virtuales y las metáforas espaciales se multiplican en Second Life (isla, navegación, archipiélago, continente...), podemos interrogarnos sobre la naturaleza de las apelaciones geográficas utilizadas.

El nombre de los lugares es el adelante y el atrás de nuestra conciencia territorial. De esta manera, hacemos referencia a conceptos geográficos o mitológicos como “la isla” o GAIA, la “Madre Tierra” en la mitología griega. La denominación de los lugares es el resultado de una construcción social, de una voluntad de homogenización que facilita el pasaje de un mundo a otro.

Si consideramos, como afirman ciertos geógrafos, que a pesar de todo, una forma de espacialidad surge en el ciberespacio; es importante saber que nombrar significa construir el grupo. Dar un nombre es el resultado de un proceso constructivista: se trata de hacer existir una realidad que no existía antes, es homogeneizar, clausurar un conjunto de redes o de elementos que originariamente estaban relacionados entre sí de manera heterogénea.

Nombrar es, de alguna manera, construir y fijar inmediatamente lo que se nombra para mostrarlo como real, como un objeto del mundo, incluso en la red, donde los perímetros y el contenido de los sitios fluctúan en todo momento. Dar un nombre significa igualmente poder dar forma a un modelo territorial pseudo anarquista, interrogándose en ese acto, por la pertinencia y la urgencia del desarrollo y de la extensión de un mundo, de un ciberterritorio desprovisto de todo orden establecido. Si las instituciones dan nombre a los sitios, los individuos en Second Life, pueden también nombrar y contribuir a la fabricación de los ciberterritorios. Los nombres de los sitios, el uso de nombres y metáforas utilizadas en el mundo virtual tienen consecuencias en la construcción de la “realidad” de los ciberterritorios y de las tomas de poder “territoriales” asociadas.

Percibido aún como una zona de caos, de delincuencia, de desorden, el entorno Second Life se organiza localmente entre los residentes, a partir de contratos emitidos entre las partes. Lo que da lugar a un modelo hiperliberal donde todo, o casi todo, está permitido en ausencia de una definición de los derechos del residente-avataar.

Contrariamente al mundo real, en Second Life, lo individual y el contrato prima sobre lo colectivo y la ley. Los ciberterritorios se construyen por los residentes, puntualmente, respetando los TOS (Terms of Service).

En ese mundo, las nociones de espacio-tiempo parecen cuestionarse en función de las capacidades informáticas disponibles: ¿nos encontramos frente a una nueva “unidad de medida” de tiempo? Cuanto más rico es un territorio en objetos primitivos o PRIMS (esfera, cilindro, cubo, prismas que sirvan para la construcción de contenido de territorio), cualquiera sea su superficie, más largo será el acceso de un lado a otro del territorio. Lo que importa no es la superficie del terreno sino el número de “Prims” que es posible de implantar. En las zonas donde el hábitat se concentra, el precio del terreno es menos elevado (contrariamente a nuestras concepciones inmobiliarias del momento). En efecto en las zonas superpobladas, el ciberterritorio estará disponible, porque es casi infinito, pero todos los recursos del servidor están siendo utilizados y el residente no podrá ejercer ninguna actividad y deberá esperar la partida de otro residente.

El ciberterritorio de Second Life se construye con el tiempo en función de los usos que hacen los residentes. Para que esos usos puedan delimitarse y reencontrarse, es necesario dar un nombre a los lugares de los que progresivamente se apropian y de alguna manera “habitan”.

El desafío para las colectividades territoriales es entonces mayor porque está ligado a una toma de poder territorial en un ciber mundo en construcción.

En el mundo real, el origen de los nombres de los lugares está en relación con una gran cantidad de elementos constitutivos de la personalidad del sitio, de la historia del lugar, incluso en el mundo virtual los nombres de los lugares nacen de una individualidad, de una “instantaneidad”. De esta manera podemos preguntarnos por la existencia de nuevas formas de colectividades territoriales producidas o a producir en el ciberespacio. ¿Existen colectividades territoriales reconocidas por un colectivo en el ciber mundo y cuáles serían las condiciones que favorecen la fabricación de nuevas formas de colectividades territoriales?

El presente pasaje ha sido extraído del séptimo libro de la colección Travaux, Territoires et cyberspace en 2030, publicado por La Documentation Française en 2008, bajo la dirección de Pierre Musso. Traducción de Andrea Arouxet