

## **Crisis y *zoon elektronikón*.** Reflexiones sobre *La red social* de David Fincher, 2010

Vicente A. Huici

Escuela Universitaria de Magisterio

Begoñako Andra Mari, BAM.

Centro adscrito a la Universidad de Deusto,  
Bilbao.

### **Resumen**

Al calor de Facebook, la expansión de las denominadas redes sociales durante los últimos años ha abierto paso a un nuevo tipo de ser humano para quien las nuevas tecnologías constituyen el eje de articulación de su socialización. Para denominar a este tipo de ser humano nos acogemos a una nueva denominación, el *zoon elektronikón*.

*La red social* (2010), de David Fincher, pretende ser una crónica sobre el origen y desarrollo de Facebook y de este nuevo tipo de ser humano que ha surgido al acelerarse las dinámicas sociales por la vía electrónica.

### **Palabras clave:**

red social, TIC, *zoon elektronikón*.

### **Abstract**

### **Crisis and *zoon Elektronikon*. About «The Social Network», by David Fincher, 2010**

With the emergence of Facebook, the expansion of so-called social networks in recent years has given way to a new kind of human for whom new technologies

### **Keywords:**

social network, TIC, *zoon elektronikón*.

are the axis of the articulation of their socialization. To refer to this new type of human beings we use a new term, the *zoon elektronikón*.

David Fincher's «The Social Network» (2010), intends to be a reflection on the origin and development of Facebook and on this new kind of human being that has emerged as a result of the acceleration of social dynamics by electronic means.

---

## Facebook

El comienzo de la crisis económica que ha barrido el mundo desde el año 2007 coincidió con la primera gran expansión de la red de redes que se denomina Facebook. Esta plataforma, modelo de otras tantas, surgió entre un grupo de estudiantes de la Universidad de Harvard en 2004 y, en la actualidad (2015), tiene 1350 millones de miembros que se comunican en 70 idiomas y utilizan 50 000 servidores. De camino, se ha constituido en un enorme negocio con cerca de 10 000 empleados, 60 oficinas (Cano, 2015:45) y un valor de 25 000 millones de dólares USA (TSN 1:50:35). En 2013 la Agencia de Seguridad Nacional de Estados Unidos reconoció que utilizaba Facebook para realizar seguimientos, lo cual se ha vuelto más sencillo pues, además, desde 2012 la empresa, actualmente dirigida por Mark Zuckerberg, controla Instagram, y desde 2014 Whatsapp.

Al calor de Facebook, la expansión de las denominadas redes sociales durante los últimos años ha abierto paso a un

nuevo tipo de ser humano para quien las nuevas tecnologías constituyen el eje de articulación de su socialización. Para denominar a este tipo de ser humano nos acogemos a una nueva denominación, el *zoon elektronikón* (Huici-Davila, 2015), dado que el paradigma de referencia tiene un asiento electrónico.

*La red social* (2010), de David Fincher, pretende ser una crónica fílmica sobre el origen y desarrollo de Facebook así como del nuevo tipo de ser humano que ha surgido al acelerarse las dinámicas sociales por la vía electrónica (Martínez Ojeda, 2006).

## Consideraciones sobre *The social network*.

En una de las secuencias finales de *La red social* hay dos frases que merecen la pena ser rescatadas para su reflexión.

La primera de ellas es: «Vivíamos en granjas, luego vivimos en ciudades y ahora vamos a vivir en Internet» («*We lived on farms and then we lived in cities, and now we're going to live in the Internet*», TSN

1:43:53). Esta frase la pronuncia el actor que encarna a Sean Parker —fundador de Napster y copresidente de Facebook— en plena euforia de una fiesta con *groupies* menores de edad y cocaína. Ciertamente, cuesta comprender estas palabras en ese contexto, al menos tal y como se presenta en el filme. Pues no parece haber nada más contrapuesto a «vivir en Internet» que una fiesta empírica que se celebra en un espacio-tiempo delimitado, con el refuerzo de un alcaloide muy estimulante y de un sexo notablemente fácil.

Pero probablemente esta fiesta, esta *quedada*, no viene a ser sino el momento y el lugar de la catarsis compensatoria de todo aquello que precisamente se pierde en internet, en la digitalización de la vida real («*It is the true digitalisation of real life*» TSN 1:43:13). Pues lo que en un principio surgió como un mero juego de adolescentes para intentar ligar, se convirtió al cabo, de la mano de los avances tecnológicos y de las habilidades personales de unos *freaks*, en un poderoso medio de socialización alternativa. En efecto, Facebook ofrecía y ofrece la posibilidad de conocer gente, de recuperar a viejos conocidos y de ir tejiendo una extensa red entre unos y otros, según un algoritmo pertinaz hasta la obsesión.

Ahora bien, en este medio, por este medio, la socialización alternativa tiene unas características singulares, derivadas de su condición.

Así, y en primer lugar, el vínculo social se establece a través de una pantalla, por

lo que se genera una confusión progresiva entre el *feed-back* multisensorial y el *feed-back* electrónico, tendiendo a tomar como real empírico lo que aparece *on the screen* según diferentes formatos, sean éstos verbales o audiovisuales.

En segundo lugar, el vínculo que se puede desarrollar parte de una disponibilidad permanente en el tiempo, así como de la desubicación espacial sistemática, ya que es recurrible desde cualquier lugar y en cualquier momento.

Y, finalmente, el vínculo establecido parece valorar más la conexión que la comunicación ya que estar conectados/as tiene tanta mayor relevancia en la medida en que se pueda cuantificar e independientemente del aspecto cualitativo de la comunicación: el éxito social consiste en tener «muchos amigos».

Estas tres características fomentan una socialización *soft*, muy medida, más bien vicaria de «una singular esperanza: la de compensar frustraciones o carencias de un modo de vida» (Turkle, 1984:10). Asimismo, incrementa «con su capacidad de reacción e interacción, una compañía donde están ausentes la reciprocidad y la complejidad de una relación humana» (27).

Todo lo cual lleva a minimizar el esfuerzo consciente de socialización. Pero, como avisa Carr:

las personas no son nodos en una retícula. Los vínculos requieren confianza, cortesía y sacrificio, todos los cuales, al menos en

la mente de un tecnócrata, son fuentes de ineficiencia e inconveniencia. Eliminar la fricción de los lazos sociales no los refuerza; los debilita. Los asemeja a los lazos entre consumidores y productos: se forman fácilmente y se rompen con la misma facilidad. (2014:209–210)

Además, a juicio de algunos investigadores, aunque

a causa de su naturaleza socializada, la tecnología de la información mejora las aptitudes sociales (...) dado que la tecnología de la información continúa reforzando su dominio en términos definidos por el mercado (...) la sociedad se orienta cada vez más hacia los negocios dado que el sistema responde a su propia realimentación. (Williams, 2004:36)

Pero, precisamente, el fundador de Facebook, Mark Zuckerberg, celebra todo lo anteriormente apuntado como un modo de compartir sin fricción, como la supresión del esfuerzo consciente de socialización.

### ¿Un mundo de frikis?

La segunda frase sale de la boca de la abogada meritaria de los hermanos Winklewoss pocos segundos antes de que finalice la cinta y se la dirige a un Mark Zuckerberg que mantiene su mirada fija sobre la pantalla del ordenador: «No eres un gilipollas, Mark, aunque te esfuerces para serlo» («*You 're not an asshole, Mark,*

*you 're just trying so hard to be*», TSN 1:48:59–1:49:05).

Responde así a uno de los primeros diálogos del filme en el que la por entonces novia de Zuckerberg (Erica) le reprocha parecer un *friki* (*nerd*: empollón) pero ser en realidad un gilipollas (*asshole*: estúpido): *You 're gonna go through life thinking that girls don 't like you because you 're a nerd...but it 'll because you 're anasshole*» (TSN 3:16–5:04).

Tomando como referencia esta última frase, es necesaria una aclaración.

Para comprender a fondo la expresión *friki*, habría que remontarse al filme *Freaks*, dirigido por Tod Browning en 1932. Esta película —titulada *La parada de los monstruos* en el mundo hispano— articulaba la historia de un enano que se vengaba de una trapecista en un circo ambulante cuyos artistas eran personas con graves deformidades físicas y trastornos mentales, todos ellos reales. Recogía así Browning una tradición circense, muy en boga desde el siglo XIX, en la que, en las fiestas y ferias populares, se exhibían «monstruos» de la naturaleza como mujeres barbudas, hombres—elefantes, enanos o tullidos, es decir, gentes anormales, extrañas o marginales.

La película fue en su momento un fracaso comercial, así como calificada como repugnante por los bienpensantes de uno y otro signo. Pero, posteriormente, en los años sesenta fue reivindicada como una obra maestra, tras su exhibición en el Festival de Venecia.

Como consecuencia de esta nueva visión del filme, el término *freaky* se incorporó con mayor normalidad al habla inglesa y, más tarde tras su reivindicación por músicos y artistas —como por ejemplo Frank Zappa—, adquirió un nuevo significado, presentándose como la cualidad de alguien transgresor de las normas sociales. En la actualidad se refiere a las personas obsesionadas por un tema o afición hasta el punto de convertirlo en una forma de vida.

Erica, que pensaba que Mark tenía un trastorno obsesivo-compulsivo y que necesitaba terapia psicológica y medicación, le había avisado, por su parte, de que tendría mucho éxito como informático, y que él pensaría, como se ha apuntado, que era un *friki* incomprendido y genial pero que en realidad terminaría por ser un gilipollas.

A la vista del tipo de socialización que genera Facebook, podría sospecharse que, en realidad, ninguna de las amigas de Mark acertó en el diagnóstico. Pues, a pesar de intentarlo una y otra vez, no ha conseguido ser un gilipollas, o en todo caso ha logrado ser un gilipollas muy rico, condición esta última que le redime de la estupidez absoluta. Y, por otro lado, Mark, que se considera a sí mismo como una buena persona, ha podido acabar siendo ciertamente un *friki*, un *friki* que ha convertido en *frikis* en mayor o menor medida a millones de personas.

Pero, si retomamos la definición originaria del *friki* como *freak*, es decir, como

ser deforme y anormal, puede ser que, dadas las condiciones de socialización que se han mencionado, las anomalías y monstruosidades que se puedan implementar en esta nueva modalidad de *frikismo* colectivo sean más graves, por menos evidentes, que las de una mujer barbuda o un hombre elefante.

### **El *zoon elektronikón***

De hecho, todas estas transformaciones están dinamizando la constitución de un nuevo tipo de individuación, diferente de los hasta ahora conocidos, pues las TIC no solamente están cambiando nuestra manera de hacer sino también nuestra manera de ser.

Se ha propuesto que este modo de individuación se denomine *zoon elektronikón* (Huici-Dávila, 2016) actualizando así la conocida figura aristotélica que, con sus limitaciones históricas y patriarcales, definía, en la *Política*, al ser humano —varón— como un animal social o *zoon politikón* (Aristóteles, 1253a).

Este modo de individuación que poco a poco se va imponiendo viene a ser el de una persona en red, permanentemente conectada, desubicada espacio-temporalmente, cuyo ámbito de sociabilidad se vincula a su propia activación en la red y para lo cual no necesita sino una limitada memoria de trabajo.

Todo lo cual conlleva «la alteración de las células cerebrales y la liberación de neurotransmisores, fortaleciendo gra-

dualmente nuevas vías neuronales» (Carr, 2011:149) que asientan el nuevo modelo.

Según Kimberly Young, del Center For Online Addiction de Pennsylvania, como resultado de la utilización excesiva de las nuevas tecnologías, se han podido catalogar síndromes como el ITSO (*Inability-to-switch-off*), o incapacidad para desconectar; o el FOMO (*Fear-of-missing-out*), o miedo a sentirse fuera de onda o desconectado.

Los síntomas de estos síndromes son: depresión, ansiedad, insomnio, hipertensión, problemas de concentración, psicosis, alteraciones del comportamiento, ataques de pánico y disminución de la capacidad de socialización.

La detección de estas anormalidades no señala sino una nueva norma y una nueva normalidad que sería la del *zoon elektronikón*.

Aun así, la emergencia del *zoon elektronikón* está conllevando una serie de importantes transformaciones en el ámbito psicosocial, transformaciones de las que no siempre somos conscientes por el habitual proceso de naturalización que sobreviene en estos casos y, sin duda también, por el aspecto totémico con que se presentan las TIC.

De hecho, un repaso de la prensa y revistas especializadas de los años ochenta revela que los expertos europeos planteaban la difusión de la micro-informática como fundamental para satisfacer las «necesidades básicas» de la información

y la comunicación. En este sentido, conviene recordar que ya en 1976, en los albores de la era de la computación, Joseph Weizenbaum (1978) mostraba su sorpresa por las desmesuradas atribuciones que un público, incluso bien formado culturalmente, era capaz de otorgar a una tecnología que no entendía.

### Una breve conclusión

Sería bueno meditar acerca de los nuevos modelos de sociabilidad vinculados al *zoon elektronikón*. Al fin y al cabo, los seres humanos se han ido adaptando poco a poco a las transformaciones que la naturaleza o la propia sociedad han ido generando.

Si todos estos cambios se produjeron a lo largo de miles de años, y en los últimos cuatro mil apenas si los ha habido perceptibles, la disciplina histórica y la Antropología nos indican que, desde la industrialización del siglo XIX, algunos colectivos humanos han ido modificando sus pautas de conducta adaptándose al medio ambiente físico y social.

La última transformación ha acontecido a partir de 1990, «fecha del nacimiento de la World Wide Web en el CERN suizo» (Trujillo, 2014:7) y comienzo del desarrollo de la revolución digital y de sus secuelas sociales.

La fecha es demasiado reciente y, por ahora, nada negativo podría afirmarse de una sociabilidad en la que la socialización, por muy *light* que sea, por

mucho que no reúna los requisitos de los modelos anteriores, por más que evite la *fricción* de la socialización supuestamente plena, no pueda lograr la generación de *microclimas* sociales en los que se pueda desenvolver la vida de los individuos «con aquellos que les son próximos e indispensables emocionalmente» (Castro Nogueira, 2008:538).

Pero, por otro lado, la coincidencia cronológica entre el comienzo de la crisis económica de 2007 y la expansión de Facebook debería mover a reflexionar sobre qué es lo que la expansión de esta gran red social aporta al alivio de las vivencias de los grupos sociales más desfavorecidos. O dicho más claramente, cuál es el significado social y político del *zoon elektronikón*.

Entre los aspectos que se podrían analizar destacarían los siguientes:

En primer lugar, la consideración del *zoon elektronikón* como modelo ideológico de igualdad social, ya que parece haber un acceso universal a Internet y a las TIC.

Así, en ocasiones, el uso de las TIC genera la ilusión de que basta «hacer clic» para acceder a las expectativas de cualquier dispositivo digital de interacción lo cual no hace sino alimentar «el mito de la transparencia de las interfaces», como si éstas proveyesen *de* «un lugar transparente y neutral donde el sujeto interactúa de manera automática con un texto, ya sea escrito o multimedia» (Scolari, 2004:15). La deconstrucción

de dicho mito requiere entender que las interfaces que usamos nos modelan a su vez, habida cuenta de que «el uso de un dispositivo interactivo no sólo transforma a los sujetos que participan de la interacción: toda la red socio-técnica se va modificando» (232), debiéndose, por tanto, abordar la dimensión social de las interfaces, en lugar de atenerse a la dimensión micro de la interacción.

En cualquier caso, el *zoon elektronikón* parecería igualar a todos los seres humanos por medio del acceso a la tecnología. Pues, en efecto, varones, mujeres, inmigrantes o autóctonos, incluso niños o niñas, pueden entrar en el mundo de las TIC sin otras limitaciones que su capital cultural previo (Bourdieu, 1997) —acaso ya no tan escalado como antes—, su capacidad económica y la posibilidad de acceso al tejido electrónico. Todo lo cual debería ser analizado detenidamente pues, a pesar de no resultarnos ajena la posibilidad de caracterizar a la nueva humanidad como «pulgarcita» a tenor de sus habilidades a la hora de generar y acceder a información electrónica —sin ir más lejos mediante el uso de sus pulgares— (Serres, 2014), por otro lado, es constatable que «el acceso a la Red dista mucho de ser universal, pues hay un gran sector de la humanidad que no dispone de ordenador o de conexiones» (Bachiller, 2015:3).

En segundo lugar, sería imprescindible analizar la utilización del *zoon elektronikón* como modelo de vínculo social

alternativo, ya que favorece una socialización más ligera y menos poliédrica. En este punto quizá conviene recordar la recomendación planteada por Sherry Turkle hace ya 20 años acerca de la consideración de la virtualidad como un espacio de transición, potente herramienta o apoyatura:

La virtualidad no debe ser una prisión. Puede ser la balsa [budista para llegar a la otra orilla], la escalera wittgensteiniana [para alcanzar otro nivel de comprensión], el lugar de transición, la moratoria [o el lugar de curación], que se descartan después de alcanzar un mayor grado de libertad. No tenemos que rechazar la vida en la pantalla, pero tampoco tenemos que tratarla como una vida alternativa. La podemos utilizar como un espacio para el crecimiento. (Turkle, 1997:331)

Pero, por otro lado, podríamos estar, por consiguiente, ante una biologización del mercantilismo, ya que las nuevas relaciones sociales que se estarían estableciendo podrían estar, a su vez, siendo potenciadas por el efecto mimético de las neuronas-espejo, cuya relevancia en el establecimiento de los vínculos sociales ha sido puesta de manifiesto recientemente. Pues, en efecto, las neuronas-espejo son una variedad de células cerebrales que perciben la acción que otra persona está a punto de realizar e instantáneamente preparan para imitar ese movimiento (Rizzolatti-Craighero, 2004).

Y, asimismo, y en esta misma línea, el *feed-back* electrónico suele ser mediado por representaciones más o menos artificiales del espacio que «pueden estimular nuestros ojos y, a una menor escala, nuestros oídos, pero tienden a dejar morir de hambre a nuestros otros sentidos —tacto, olfato, gusto— y restringir notablemente los movimientos de nuestro cuerpo» (Carr, 2014:250). Al respecto, se podría añadir que, aunque en primera instancia el cerebro acaso no podría distinguir muy bien entre realidad empírica y realidad virtual (Slater, 2015), su equivalencia social estaría por demostrarse.

Acaso estaríamos entrando en una nueva dinámica en la que «los humanos tenderían a ser biológicamente menos inteligentes, o sea, criaturas “biotecnológicas”, dotadas de todo tipo de “multiprótisis cerebrales”» (Sáez Vacas, 2011:2), lo cual podría suponer un profundo cambio de paradigma y, consecuentemente, una reorientación general de los procesos educativos.

Finalmente, la dimensión del *zoon elektronikón* como modelo de activación política, se ha convertido en un intermediario social, ya que ofrece la posibilidad de una acción coordinada en red.

Y, en efecto, en la medida en que la Pólis de este nuevo *zoon elektronikón*, fuera una *polis* electrónica, un tanto ajena al vínculo geográfico y al tiempo histórico, y creara «una nueva forma espacial o región sociocultural» (Martínez, 2006:vii) se podría decir que se parecería, de

hecho, más a una comunidad que a una asociación (en los términos de Tonnies, 1979). En ella el *feed-back* físico, base articuladora de los procesos de socialización tradicionales, habría sido parcial o totalmente sustituido por el *feed-back* electrónico, que se presentaría como natural por naturalizado socialmente. Se tornaría, así, todavía más acusada la obsolescencia del espacio y el tiempo, a la que ya se refería Günter Anders en 1959 mediante su evocación del país de Jauja

en el que no habría distancias; es decir, seríamos a-espaciales (...) [Y] dado que no estaríamos destinados a hacer, actuar o esperar y todo tendría lugar 'al instante', no habría ninguna demora, es decir, seríamos a-temporales. (2011:333)

### **Coda final**

La película finaliza con un Mark dudoso de si enviar una propuesta de amistad a su antigua novia Erica Albright a través de Facebook (TSN 1:49:23–1:49:50). El deseo

primigenio parece no haber encontrado su cauce a pesar de los millones de dólares generados por el nuevo negocio y de los millones de seguidores embarcados en la nueva arca de Noé.

Una vez más, el cine, como producción artística, ofrece la posibilidad de proporcionar un relato, en este caso en el modo de crónica sobre el origen y desarrollo de Facebook, articulando todos los recursos plásticos y sonoros que le son propios; y, como proyección social, da ocasión a la reflexión sobre las modalidades de lo humano, en este caso en el contexto de la expansión histórica de las redes sociales electrónicas.

Si el proceso se cumplimenta según las expectativas, la experiencia de este «ámbito limitado de sentido» (Berger y Luckmann, 1986) deberá generar una remodelación psicosocial en la que el individuo formalizado —ese denominado aquí *zoon elektronikón*— tendrá la oportunidad de la autoconciencia y, por lo tanto, de la subjetivación (Foucault, 1990).

### Referencias bibliográficas

- AA. VV. (18 de agosto de 2014). La síndrome dell'essere <<sempre connessi>>. *Giornale de Sicilia* 18.
- ANDERS, G. (2011). *La obsolescencia del hombre (Vol. II). Sobre la destrucción de la vida en la época de la tercera revolución industrial*. Valencia: Pre-Textos.
- ARISTÓTELES (1986). *Política*. Edición de Carlos García Gual. Madrid: Alianza Editorial (se cita por la numeración tradicional).

- BERGER, P.; LUCKMANN, T. (1986). *La construcción social de la realidad*. Buenos Aires: Amorrortu.
- BOURDIEU, P. (1997). *Capital Cultural, Escuela y Espacio Social*. Madrid: Siglo XXI Editores.
- CANO, R.J. (25 de febrero de 2015). Un pueblo llamado Facebook. *El País*, (45).
- CARR, N. (2014). *Atrapados. Cómo las máquinas se apoderan de nuestras vidas*. Madrid: Taurus.
- CASTRO NOGUEIRA, L. (E.a). (2008). ¿Quién teme a la naturaleza humana? Madrid: Tecnos.
- FOUCAULT, M. (1990). *Tecnologías del yo y otros textos afines*. Barcelona: Paidós.
- HUICI URMENETA, V. y A. DAVILA LEGERÉN (2016): «Del Zoon Politikón al Zoon Elektronikón. Una reflexión sobre las condiciones de la socialidad a partir de Aristóteles», *Política y Sociedad*, 53 (3), pp. 757-772.
- RIZZOLATTI, G.; CRAIGHER, L. (2004). The mirror–neuron system. *Annual Review of Neuroscience*, (27), 169–192.
- SCOLARI, C. (2004). *Hacer clic. Hacia una sociosemiótica de las interacciones digitales. La memoria robada*. Barcelona: Gedisa.
- SERRES, M. (2014). *Pulgarcita*. Barcelona: Gedisa.
- SLATER, M. (2015). El cerebro no nota diferencia entre lo virtual y lo real. *El País–Tecnología*, junio, 7.
- TONNIES, F. (1979). *Comunidad y Asociación*. Barcelona: Península.
- TRUJILLO, F. (Coord.) (2014). *Artefactos digitales*. Barcelona: Graó.
- TURKLE, S. (1984). *El Segundo yo. Las computadoras y el espíritu humano*. Buenos Aires: Galápagos.
- ——— (1997). *La vida en la pantalla. La construcción de la identidad en la era de Internet*. Barcelona: Paidós.
- WILLIAMS, R. (2004). *Cultura y cambio tecnológico: el MIT*. Madrid: Alianza.
- WEIZENBAUM, J. (1978). *La frontera entre el ordenador y la mente*. Madrid: Pirámide.

## Filmografía

- BROWNING, T. (1932). *Freaks [La parada de los monstruos]*. Metro-Goldwyn Mayer [en línea]. Consultado el 3 de febrero de 2015 en: <https://www.youtube.com/watch?v=DkCF3itmXf4> (02/2015) [F].
- FINCHER, D. (2010). *The social network*. Columbia-Sony Pictures [TSN].