

Cibercultur@ como estrategia de comunicación compleja desde la periferia.¹

Cibercultur@ as a strategy for complex communication from the edge.

Jorge A. González

Laboratorio de Investigación y Desarrollo en Comunicación Compleja
Centro de Investigaciones Interdisciplinarias en Ciencias y Humanidades
(Universidad Nacional Autónoma de México)

Resumen:

Las sociedades que han sido históricamente desplazadas de los “beneficios” de la globalización, tienen la necesidad estratégica de conocer las formas concretas en que sus poblaciones se relacionan con las tecnologías, con la información, con la comunicación y con el conocimiento. Mediante este proceso de apropiación es posible diseñar y desplegar una estrategia crítica y propositiva que les permita no sólo disminuir, sino reorientar los efectos perniciosos (desplazamiento, incomunicación, desconocimiento, desinformación) debidos a la fuerza y dirección del vector tecnológico que se imponen en la densidad de la vida cotidiana de dichas sociedades.

Abstract:

Societies that have been historically off the benefits of globalisation, do need to know the ways and means whereby their peoples display technologies, knowledge, information and communication. For it is only through this knowledge that they will produce their own strategies and lay the ground for devising a critical move to downplay and bypass the undesired effects (miscommunication, lack of knowledge and information) that the technological vector carries, and gear the direction and strength of this such a vector in the daily life of those peoples.

Palabras clave:

Conocimiento local / Comunidades excluidas / Ecología simbólica / Redes de comunicación / México.

Keywords:

Local knowledge / Marginalised communities / Symbolic ecology / Communication networks / Mexico.

¹ Una versión de este texto se publica dentro de un texto mayor en Argentina.

Sumario:

1. Introducción.
2. Definiciones descriptivas que se viven como prescriptivas.
3. Inventiones “globales” (donde lo muy particular se vuelve muy general).
4. Tecnología y desigualdad.
5. Cibercultur@ (CK@)²: más acá de máquinas, circuitos, chips y fibras ópticas.
6. De identidad y otras alteridades.
7. Cibercultur@ y comunidades desplazadas.
8. Cibercultur@ y políticas culturales.
9. Cibercultur@ e identidades complejas.
10. Cibercultur@, conocimiento y cognición distribuida.
11. Cibercultur@ y sociocibernética.

Summary:

1. Introduction.
2. Descriptive definitions that are experienced as prescriptive.
3. Global inventions (where the concise becomes global).
4. Technology and inequality.
5. Cibercultur@ (CK@): beyond machines, circuit, chips and optical fibre.
6. On identity and other forms of otherness.
7. Cibercultur@ and forlorn communities.
8. Cibercultur@ and cultural policies.
9. Cibercultur@ and complex identities.
10. Cibercultur@, knowledge and distributed cognition.
11. Cibercultur@ and sociocibernetics.

1. Introducción

En este texto sostengo que las sociedades que han sido históricamente desplazadas de los “beneficios” de la globalización, tienen la necesidad estratégica de conocer las formas concretas en que sus poblaciones se relacionan con las tecnologías, con la información, con la comunicación y con el conocimiento. Mediante este proceso de apropiación es posible diseñar y desplegar una estrategia crítica y propositiva que les permita no sólo disminuir, sino reorientar los efectos perniciosos (desplazamiento, incomunicación, desconocimiento, desinformación) debidos a la fuerza y dirección del vector tecnológico que se imponen en la densidad de la vida cotidiana de dichas sociedades. Para mostrar mi argumento, revisaré cuatro efectos de sentido cuyo origen es particular y localizado en los centros dominantes del sistema mundial, pero que con el tiempo han sido promovidos y visibilizados como si fueran universales.

A partir de las propias contradicciones del saber necesario para interactuar creativamente con el vector tecnológico, en el texto propongo utilizar estos complejos dispositivos no sólo como auxiliares, sino como verdaderas plataformas generativas de gestión de información y conocimiento local e inteligencia distribuida.

La inversión para conocer y desarrollar cibercultur@ puede convertirse

2. Uso la grafía “@” para designar el carácter abierto y espiral en crecimiento del desarrollo que implica la palabra. En adelante para abreviar algunas veces usaré la expresión [CK@] en vez de Cibercultur@.

en una efectiva forma de empoderamiento para conquistar grados de autodeterminación en medio de las desiguales condiciones socio-históricas que convergen en las muy perceptibles y enormes distancias que separan las sociedades de su capacidad para movilizar de manera autodeterminante la energía social. Para tal fin creamos el Laboratorio de Investigación y Desarrollo en Comunicación Compleja (LabCOMplex) cuya propuesta presentaré en la parte final de este artículo³.

2. Definiciones descriptivas que se viven como prescriptivas.

En muy poco tiempo, digamos, la última década del siglo XX, la dispersión y el acceso a una serie de tecnologías diseñadas para manejar información y coordinar las acciones de comunicación mediadas por computadoras han impactado y transformado nuestro mundo, nuestra idea de lo que es el mundo y desde luego nuestra idea de quienes somos en el mundo. En todas las zonas periféricas del sistema—mundo (Wallerstein, 1979) se vive una distancia en apariencia insalvable, respecto a los países centrales que generan permanentemente desarrollos tecnológicos y conocimientos que se ha llamado *digital divide*⁴ o Brecha Digital (Terceiro y Matías, 2001).

A pesar de su muy amplia difusión y aceptación, esta manera de caracterizar el fenómeno es teóricamente insuficiente, no porque no existan referentes de esa distancia social y física de ciertas zonas del mundo respecto a las tecnologías más avanzadas, sino porque la noción de brecha digital sólo constata de manera descriptiva una situación de facto, generalmente desligada de otras mucho más importantes teórica y políticamente, que no son evidentes y a las que dicho concepto no facilita su visibilidad. Su pobreza teórica sería irrelevante de no ser porque orienta la mayoría de las políticas públicas que hoy se agrupan en torno a la discusión de la sociedad de la información⁵.

Sin quererlo, esa descripción evolucionó a prescripción, por ausencia, por ignorancia o simplemente por voluntad impuesta y auto aceptada.

Por muy diversas causas, los países latinoamericanos no han desarrollado (y nunca se les permitió desarrollar) una tecnología —un saber cómo y un poder con qué saber— suficiente como para lidiar de manera creativa y expansiva con un vector tecnológico que deja “fuera” de esta fase del desarrollo globalizado del sistema mundial a miles de millones de personas y con ellas a sus propios sistemas de referentes simbólicos. Sin embargo, dichas poblaciones quedan fuera “solamente” de los beneficios atribuibles a dichos dispositivos y en especial de la formación práctica para utilizar las tecnologías con el objetivo de re-formatear, re-crear, entender y expresar su propia diferencia y especificidad dentro del aluvión de flujos de

3 Ver <<http://www.unam.mx/celich/complex/index.html>>

4 Ver <<http://www.pbs.org/digitaldivide/themes.html>>

5 “¿Qué es la Sociedad de la Información?” en: <<http://www.e-mexico.gob.mx/>>

imágenes, de informaciones, de personas y de capitales que le suelen llamar “globalización”. Esta palabra es también teóricamente engañosa, porque oculta que, salvo la dinámica mundial de los flujos mencionada, sus contenidos y sus direcciones son parciales y ampliamente discrecionales.

Detrás de “la globalización” que las zonas periféricas conocen, subyacen al menos cuatro grandes operaciones selectivas con las que las poblaciones desplazadas de aquellas zonas, es decir, las enormes mayorías de pobres y miserables, tienen que sortear y luchar por re-definirse con alguna aspiración de autonomía o bien, seguir siendo procesados, definidos, contados, narrados y conocidos desde afuera, como la historia y sus maneras de escribirse nos documentan con profusión (O’Gorman, 1998). De esa historia siempre inventada, destaco cuatro características inmediatas que me saltan a la vista en este proceso que conforma (no sin amplias resistencias) el mundo —como idea y como experiencia procesada por otros— de este milenio.

Invenções globales (desde lo muy general a lo muy particular):

1. La globalización que conocemos viene de “arriba” (léase del “centro” del sistema mundo) y es impuesta por las fuerzas mundiales que dominan los mercados tanto económicos como culturales y a escala local por los propios Estados nacionales (o lo que queda de ellos) bajo la forma de configuraciones etno-céntricas, en las que solamente lo definido en “Occidente” (en éstas épocas, léase, los Estados Unidos de América y Europa: los blancos, los “cultos”, los “modernos”) tiene valor “global” o “universal”, mientras que en la mayoría de esas sociedades perviven en la resistencia pasiva y a veces activa, civilizaciones completas (Bonfil, 1990) o fragmentarias que han sido forzadas desde hace mucho tiempo a la exclusión, a la muerte, al silencio y a la discriminación (Araujo, 2000) o la folklorización. o fragmentarias que han sido forzadas desde hace mucho tiempo a la exclusión, a la muerte, al silencio y a la discriminación (Araujo, 2000) o la folklorización.

I’m Afro-Brazilian, and in Brazil we have a serious problem with self-esteem, and TV and the telenovela play a major part in it. They’re not the origin of the problem, but they help maintain it. What happens is that the industry reproduces an ideology of whitening. Most models and actors are white, and whiteness defines beauty. There’s a collective desire to be a European country, and a collective denial of our black and Indian ancestry⁶.

2. Esta misma operación se produce con diversas formas de referentes socio-céntricos, por las que las preferencias y gustos de un bloque de clases sociales, con el tiempo, han logrado imponerse como las “mejores”, las “más valiosas”, las “más bellas” por encima de todos los diferentes y de las vastas diferencias. Aunada a la característica anterior, la historia militar

6 Ver An Interview with Joel Zito Araújo, director of Denying Brazil, By Michelle Chase, in Cinema Tropical. < <http://www.cinematropical.com/newsletter/200201/araujo.html> >

del Colonialismo ha hecho coincidir en muchos países a los sectores más pobres con las etnias originales, y así, además de “incultos” (por no tener completamente asimilados los códigos de los dominadores) son definidos como “jodidos” y estéticamente “feos” por ser clases y categorías sociales inferiores en poder, en saber, en tener y en “verse bien”.

Al definirles y construirles negativamente, esa es precisamente la clase de visibilidad pública que les confieren, en los canales de televisión y radio, en las películas y hasta en los mismos chistes del discurso social común.

Un naco recurre a faltas de índole lingüística ...y pronuncia incorrectamente las marcas: Versash, Gusi, Mos Shino, Peci, Yurex”⁷.

3. No hace falta adoptar abiertamente una perspectiva de género, para agregar que esas configuraciones simbólicas creadas como “globales” muchas veces suelen estar amalgamadas con una concepción falocéntrica (o “andro-céntrica” si queremos suavizar un poco la expresión) mediante la cual la palabra, la acción, la cultura y los valores de masculinos tienen manera “natural” más valor, tanto la gestión de la vida privada (el hogar, los hijos, la convivencia familiar) como pública, ya sea económica, política o cultural. Esta operación “global” que se ha vuelto transclasista, hace que más de la mitad de la humanidad salga (es sacada, en realidad) sencillamente de foco, es decir, queda —de nuevo— “editada” en su particularidad por otros que sí son “globales”. En 1971, la canción “Woman is the nigger of the world” fue boicoteada para su difusión radiofónica en los Estados Unidos por las connotaciones raciales y de género:

... ,it used the (by now) offensive “n-word,” causing many radio stations to avoid it like the plague. Second, people misunderstood that “nigger” was being used not to refer to black people but as a symbol of anyone who is made subordinate - in this case, women. Some people who publically criticized the song had never heard it! The song reached #57 on the charts, rather indicative of the fact that it was largely ignored”⁸.

4. Finalmente, otra de las componentes ideológicas de la “globalización” contemporánea impuesta más recientemente (pero difundida del mismo modo desde “arriba”) por el mercado de la moda y los canales audiovisuales, es

7 Desde las culturas “superiores”, se definen los comportamientos “nacos” o de “mal gusto” que en realidad son conductas usuales en amplios sectores de la población mexicana http://mx.geocities.com/gunnm_dream/naco.html

8 John Lennon, Yoko Ono and the Plastic Ono Band (plus Invisible strings) Sometime in New York City, Apple SVBB-3392. Ver <http://meltingpot.fortunecity.com/kirkland/266/john/john.htm>, Jun. 12, 1972.

una especial valoración de la frescura y lozanía de la juventud, y en particular de la ostensiva mostración de sus marcados cuerpos y cualidades físicas, por lo que también identificamos una cuarta componente “global” que podría ser llamada con justicia “lozano-céntrica” (freshness-centrism):

Keep young and beautiful
It's your duty to be beautiful
Keep young and beautiful
If you want to be loved.

Annie Lennox, *Young and beautiful* (1992)

Estas cuatro fuerzas y otras más, tienen una orientación centrípeta hacia una zona simbólica nodal que se vive y se impone como “global” y están ocupadas en definir hacia un centro policompuesto nuestros relatos del mundo y de la vida, en medio de variados escenarios de luchas y múltiples resistencias simbólicas (González, 2001).

Con el tiempo y mediante un enorme trabajo extensivo y duradero de elaboración e imposición violenta, estas construcciones históricas se han convertido en “universales” o “globales”, especialmente potenciadas en su visibilidad y atractivo por las tecnologías de información y comunicación o “TIC”⁹.

Así, las componentes imaginarias y discursivas de esta códruple elaboración se agudizan en una estigmatización profunda que siempre ha tenido resistencias diferentes. En buena medida con la “globalización” vivimos una especie de tendencia al agringamiento progresivo de nuestro planeta (Verdú, 1996). Sin embargo, nada de fatal hay en esto. La globalización que conocemos, es el efecto de una política económica de alcance mundial, es decir, es una decisión impuesta por la fuerza de la repetición mediática o más crudamente, por la razón del más fuerte (Bourdieu, 2001).

3. Tecnología y desigualdad

El desarrollo de tecnología en la historia, nunca ha sido neutral frente a las tensiones de las relaciones sociales, por eso mismo, su concepción no debe sólo limitarse a los instrumentos o a los “aparatos” que comúnmente suelen incluirse dentro de ese término.

Saber y poder socialmente situados, siempre han acompasado el avance o el retroceso de la ciencia y la tecnología (Silvers, 1995). Con los instrumentos tecnológicos es posible hacer otros instrumentos y muchas otras cosas, pero al mismo tiempo, dichos dispositivos también permiten hacer que otros hagan

9 Uno de los legados de invisibilidad de la perspectiva “brecha digital”, es la completamente acrítica adopción mundial de las siglas “TIC” desligadas de un entendimiento procesual, histórico y tensional con fuerza, origen y destinos concretos. La denominación “TIC”, no permite percibir la crucial dimensión cognitiva que es inseparable, como la sangre a la herida, de la información y la comunicación. Por ello, si se trata de resumir, prefiero aumentar una grafía adicional a las siglas. <TICC o TIC@> en vez de sólo “TIC”.

cosas. Por esta razón, siempre ha operado como un verdadero vector de energía social, es decir, como una fuerza con orientación, dirección y eficacia específicas tanto en la producción económica, como en la organización social y en las elaboraciones discursivas de cualquier sociedad. Por todo ello, de forma similar a la globalización, el acceso diferencial y los desarrollos desiguales a la tecnología, son efecto de una acción política que no vemos ni conocemos, pero que opera al desplazar de facto a enormes contingentes sociales.

En estos tiempos de “globalizaciones” forzadas, dicha condición es especialmente aguda cuando se trata de acceder, manejar, pilotear, dirigir las tecnologías para procesar información, para comunicarse y especialmente para generar conocimiento.

Como una de las múltiples consecuencias de este proceso de relación desnivelada entre algunas poco numerosas sociedades plenamente desarrolladas y muchas otras con desarrollos desiguales y dispares -entre las que se encuentran en mayor o menor medida las sociedades latinoamericanas- observamos que éstas no han definido adecuadamente una política estratégica de Estado (ni de partidos, ni científica, ni educativa, ni social) que precise para quiénes, cómo y hacia dónde re-orientar el sentido de las transformaciones de ese vector tecnológico con el fin de empoderar y elevar la calidad de vida de sus ancestralmente explotadas poblaciones y sociedades (Galeano, 2000). La improvisación y la visión a muy corto plazo, de hecho impiden cualquier esbozo de pensamiento y acción autodeterminante. Si bien hay algunas zonas del mundo social donde esa autodeterminación se puede dar en ciertas condiciones, habrá que poner especial énfasis en la manera en que nos relacionamos de forma cotidiana y práctica con las tecnologías (TICC), para que sirva a tales propósitos y no para perpetuar la desigualdad y la heterodeterminación permanente que está en la base de la condición periférica de Latinoamérica.

Desde luego, en contra de una perspectiva naif que acompaña casi siempre esa pre-noción tan ampliamente difundida, no se termina la “brecha digital” dotando de computadoras y conexiones a las poblaciones que no tienen acceso a las “TIC”. Antes bien, se perpetúa la relación extraña con estos aparatos y se favorece el proceso de “nerdización” de algunos individuos más dotados del capital cultural específico para aprovechar ese acceso pretendidamente “universal” (Warschauer, 2003).

En pocas palabras, no bastan las buenas intenciones de “facilitarles el acceso a las (mal llamadas) TIC” a aquellos sectores y agentes los que no lo tienen. Esta condición desplazada no es una casualidad o un capricho de la naturaleza. Es un efecto de un diseño, de una política histórica que puede y tiene que ser rediseñada.

Por ello afirmo que mientras las comunidades desplazadas por ese vector tecnológico no hagan suyas las tecnologías de información y comunicación no sólo para acceder a la información, sino para generar su propio conocimiento, al incorporarlas a sus propias cosmovisiones, dentro de sus propios tejidos sociales

para poder conquistar grados de autodeterminación, la política mundial de reducción de la tal “brecha digital” probablemente será ideal para abrir mercados de consumidores cautivos de hardware (computadoras y conexiones) y software (“contenidos”). Esos mercados los controlan quienes efectivamente se ocupan de desarrollar los aparatos, las conexiones, pero sobre todo, el conocimiento especializado y sistematizado para que todo “eso” funcione.

Cibercultur@ (CK@)¹⁰: más acá de máquinas, circuitos, chips y fibras ópticas.

Frente a esta situación, una estrategia de comunicación compleja desde la periferia, es investigar y desarrollar Cibercultur@ (González, 2003).

Cibercultur@, en el sentido que lo expresamos, es una forma de empoderamiento que interesa tres frentes estratégicos: la información, el conocimiento y la capacidad de crear redes de acción para usar la información y el conocimiento en proyectos específicos de autogestión.

Por ello mismo, cibercultur@ no significa usar intensivamente y de modo acrítico las computadoras y las tecnologías digitales. Tampoco significa, desde luego, rechazarlas de manera tajante por su origen extra-periférico.

Significa, por el contrario, construir dialógicamente toda técnica ligada al espíritu, a la reflexividad construida y compartida dentro de redes horizontales de inteligencia distribuida en permanente movimiento y crecimiento.

Es una estrategia porque es perfectamente posible diseñar y avanzar de forma conciente y dialógica en el conocimiento y el desarrollo de cibercultur@.

Es una estrategia de comunicación porque para investigar o para diseñar cibercultur@ el desarrollo multidimensional de una cultura/cultivo de comunicación es esencial para dicho crecimiento.

Es compleja porque el grado de niveles de interacción, de procesos, de elementos y retroacciones que el fenómeno comporta nos obliga a recurrir a un metalenguaje científico e interdisciplinario, abierto especialmente a las ciencias cognitivas y al paradigma de la complejidad (Maass, 2003).

Desarrollar Cibercultur@ significa rediseñar colectivamente y de abajo hacia arriba (bottom-up), una diferente actitud y al mismo tiempo aprehender una serie de habilidades transmisibles, que nos permitan operar diestramente con las tecnologías al alcance frente a necesidades de información, para generar y valorar el conocimiento y para coordinar acciones de comunicación que permitan

¹⁰ Uso la grafía “@” para designar el carácter abierto y espiral en crecimiento del desarrollo que implica la palabra. En adelante para abreviar algunas veces usaré la expresión [Ck@] en vez de Cibercultur@.

romper el círculo vicioso de la dependencia tecnológica. Ocuparnos colectivamente de retejer nuestros añejos y desbalanceados vínculos sociales.

Investigar Cibercultur@ implica fijar la atención en los modos de relación y las transformaciones que se han dado, se están dando y se pueden dar entre la especificidad socio-histórica de nuestras ecologías simbólicas y el vector tecnológico.

Una de las áreas relevantes de búsqueda en esta dirección es la que denominamos identidades complejas (González, 2001).

En las condiciones históricas y sociales de América Latina que hemos evocado más atrás, investigar y desarrollar Ck@, significa cambiar una actitud, adquirir unas herramientas y embarcarse en una tríada de procesos interconectados para transformar de manera plausible, posible y sustentable, las relaciones, las condiciones y las acciones desde las que hemos sido históricamente “contados” desde fuera, “narrados” desde la perspectiva de un poder con rostros mutantes (“colonialismo”, “neoliberalismo”, “globalización”) que nos ha sometido y al que diestramente nos seguiremos sometiendo mientras no seamos capaces de autogobernar y potenciar nuestra inteligencia junto con nuestras tecnologías.

Significa, en términos del siglo XIX, rediseñarnos nuestras “identidades” porque adquirimos capacidades, conocimientos y destrezas que son letales para la condición eterna de subalternidad heterodiseñada y auto asumida por las buenas (para sobrevivir) o por las malas (porque nos la impusieron por violencia simbólica o material).

Significa aprender a diseñarnos de maneras más autónomas y menos delegadas en otros agentes y en otros intereses, un nosotros diferente en todas sus dimensiones: un espacio distinto, una gestión y uso diferente del tiempo, unas habilidades nuevas que no cancelan tradición ni pasado, sino que lo reinterpretan para potenciar el mañana en tanto que mundo posible. Significa, pasar de ser medianamente “lectores” de las múltiples narrativas identitarias que se han diseñado (!y se siguen diseñando!) para nosotros, a ser “escritores” de nuestros propios cuentos e invenciones que se hacen identidades diferentes, porque convergen y sobre todo porque escuchan a otras y al hacerlo se modifican y flexibilizan para la convivencia.

Desarrollar Cibercultur@ significa rediseñar colectivamente y de abajo hacia arriba (bottom-up), una diferente actitud y al mismo tiempo aprehender una serie de habilidades transmisibles, que nos permitan operar diestramente con las tecnologías al alcance frente a necesidades de información, para generar y valorar el conocimiento y para coordinar acciones de comunicación que permitan romper el círculo vicioso de la dependencia tecnológica. Ocuparnos colectivamente de retejer nuestros añejos y desbalanceados vínculos sociales.

Investigar Cibercultur@ implica fijar la atención en los modos de relación y las transformaciones que se han dado, se están dando y se pueden dar

entre la especificidad socio-histórica de nuestras ecologías simbólicas y el vector tecnológico.

Una de las áreas relevantes de búsqueda en esta dirección es la que denominamos identidades complejas (González, 2001).

En las condiciones históricas y sociales de América Latina que hemos evocado más atrás, investigar y desarrollar Ck@, significa cambiar una actitud, adquirir unas herramientas y embarcarse en una triada de procesos interconectados para transformar de manera plausible, posible y sustentable, las relaciones, las condiciones y las acciones desde las que hemos sido históricamente “contados” desde fuera, “narrados” desde la perspectiva de un poder con rostros mutantes (“colonialismo”, “neoliberalismo”, “globalización”) que nos ha sometido y al que diestramente nos seguiremos sometiendo mientras no seamos capaces de autogobernar y potenciar nuestra inteligencia junto con nuestras tecnologías.

Significa, en términos del siglo XIX, rediseñarnos nuestras “identidades” porque adquirimos capacidades, conocimientos y destrezas que son letales para la condición eterna de subalternidad heterodiseñada y auto asumida por las buenas (para sobrevivir) o por las malas (porque nos la impusieron por violencia simbólica o material).

Significa aprender a diseñarnos de maneras más autónomas y menos delegadas en otros agentes y en otros intereses, un nosotros diferente en todas sus dimensiones: un espacio distinto, una gestión y uso diferente del tiempo, unas habilidades nuevas que no cancelan tradición ni pasado, sino que lo reinterpretan para potenciar el mañana en tanto que mundo posible. Significa, pasar de ser medianamente “lectores” de las múltiples narrativas identitarias que se han diseñado (!y se siguen diseñando!) para nosotros, a ser “escritores” de nuestros propios cuentos e invenciones que se hacen identidades diferentes, porque convergen y sobre todo porque escuchan a otras y al hacerlo se modifican y flexibilizan para la convivencia.

4. De identidad y otras alteridades

Los fenómenos que agrupamos en torno a la palabra identidad pueden entenderse como una forma social e históricamente determinada de tomar posición dentro de un campo multidimensional de representaciones y en medio de un cierto tipo de ecosistema de soportes materiales de la cultura (González, 1995b). En el fondo, siempre la identidad es una invención y una ilusión parte de un diseño. Es inventada simbólica y subjetivamente pero nunca opera de manera individual, y lo hace siempre sobre bases objetivas y mediante soportes materiales. Toda identidad es una forma de ilusión (del latín *ludus*, juego) porque jugamos a creérnosla como si siempre hubiera sido así. De ese modo, la exterioridad social del entorno físico, noológico y social, así como la memoria de trayectoria de los desplazamientos de los

pares de su propia red ideológica de convivencia y elaboración discursiva (Fossaert, 1987), se hacen interior, se hacen cuerpo a través de múltiples interacciones discursivas y metatextos en contextos específicos.

Esa invención tiene un sustrato narrativo, que de suyo implica una particular edición y puesta en forma narrativa de fragmentos de aspectos, rasgos y recuerdos disponibles en cada lugar social. Cuanto más “subimos” en la escala jerárquica de las instituciones, las narrativas y las ediciones diseñadas “para todos” serán más abarcales, menos locales, más superficiales, más unitarias y desde luego, más controlables, es decir, más costosas en energía social. Por el contrario, mientras más “abajo” nos asomamos, la sociedad se vuelve más enactiva y la dorada aureola de unicidad de LA IDENTIDAD, se desborda en múltiples ‘otras’ tomas de posición y lo que se diseñó para ser y parecer uno, se nos vuelven identidades (con minúsculas) múltiples, complejas por su intrincado entramado que puede ser observable como un sistema complejo (García, 2000).

Un cierto tipo de redes sociales se han potenciado para dominar el sistema económico mundial, pero el propio desarrollo de su especificidad conectiva, presenta una interesante contradicción como nunca antes en el tiempo.

Las tecnologías de organización del mundo y de la vida, durante milenios y siglos, fueron propiamente inaccesibles para el común de los mortales. Hoy en día la cosa es distinta y pudiera ser diferente si así la construimos. Desde luego que no es posible para los países latinoamericanos, salvo en algunos limitados rubros, competir en el desarrollo de tecnologías y hardware. Esa propiedad, por el curso de la división social del trabajo está “centrada” en el ombligo del sistema—mundo, pero el conocimiento, los programas informáticos y las capacidades de comunicación humana no siguen el mismo patrón. En diversas sedes de la periferia hoy en día tenemos desarrollos des-centrados, localizados en medio de Asia, en el Oriente Medio y desde luego en diversos nodos de nuestra América Latina¹¹. La necesidad de ampliar los mercados de tecnologías adaptadas al hogar y a lugares hasta hace poco considerados como imposibles para conectarse al ciberespacio, ha hecho que las oportunidades de acceso, que si bien siguen limitadas y mal distribuidas, se multipliquen de manera geométrica.

Sin embargo, no bastan los asombrosos cacharros que siempre nos llegaron (o nos decidimos por sacralizarlos así) con el aura de superioridad y diferencia abismal en contra. Necesitamos conocer, diseñar, cultivar y desarrollar una actitud diferente frente a la información, a la comunicación y el conocimiento que pase por poner a dialogar de maneras menos sordas e impositivas a nuestras ecologías simbólicas específicas con los arietes del vector tecnológico.

Para ello diseñamos en el 2001 el Laboratorio de Investigación y Desarrollo en Comunicación Compleja (LabCOMplex) (Maass, 2003) cuyo propósito es

¹¹ Es el caso de Brasil y México desde los años ochentas. Para el caso de Colima, Ver Márquez, 2003.

contribuir a la generación de conocimientos científicos sobre cibercultur@ enfocados al desarrollo de diversas modalidades de la misma que permitan diseñar nuevas estrategias de utilización de las tecnologías digitales y de la comunicación mediada por computadoras para el logro de una sociedad más libre, productiva, justa, solidaria y autodeterminante.

Los intereses de investigación del LabCOMplex abarcan cinco áreas interconectadas que nos parecen estratégicas para la misión que queremos conseguir. Con ellas pretendemos concentrar los esfuerzos especialmente en los procesos de transformación que están verificándose en el mundo por efecto de ese choque entre un vector tecnológico y las ecologías simbólicas de las sociedades periféricas.

Por esa razón nos concentramos en los grupos sociales tecnológicamente desplazados, en el diseño y la operación de políticas científicas y culturales, en la recreación de los sistemas de referentes identitarios cada vez más complejos, en los procesos cognitivos que se desarrollan en entornos de actividades tecnológicamente mediadas y en el desarrollo de herramientas sistémicas dentro de una perspectiva cibernética reflexiva o de segundo orden (Foerster, 2002).

Cibercultur@ y comunidades desplazadas

En esta área exploramos, documentamos y proveemos de explicaciones multidimensionales para comprender las formas en que diferentes contingentes de desplazados culturales y sociales (adultos mayores, mujeres, discapacitados, migrantes, etnias, menores en situación extrema, jóvenes marginados, profesores universitarios, etc.) se relacionan (o no) desde sus particulares Ecologías Simbólicas con el Vector Tecnológico en situaciones socio-históricas concretas. Una transformación de la ecología de información, de comunicación y de conocimiento emergente, abre por ese mismo hecho, la posibilidad de empoderarse en un mundo que les ha diseñado como “objetos” de diversos grados de explotación. Mediante ese ejercicio colectivo y detallado, pueden tener las herramientas y las capacidades para re-contarse su propio pasado, redefinir su situación presente y desde luego, abrir nuevos mundos posibles, distintos a los que les han sido diseñados y aplicados desde la noche de los tiempos.

Asimismo, al desarrollar cibercultur@ en estos contingentes sociales, se rediseñan procesos de visibilidad social a sectores de la sociedad que sufren procesos de exclusión social y simbólica a nivel local, nacional y mundial (González, 2003).

Cibercultur@ y políticas culturales.

En esta área generamos información descriptiva y exploratoria para documentar los procesos de cambio en los ecosistemas de soportes materiales de las ofertas culturales en diferentes ciudades “periféricas”, y al mismo tiempo, registramos información básica de la distribución social de las diferentes disposiciones cognitivas a través de testimonios orales, historias

de vida e historias de familia de diversas generaciones de desplazados a lo largo del siglo XX. Esta información genera un robusto sistema de información empírica, documental, histórica, cartográfica y testimonial que sirve de plataforma generativa para promover, por una parte, la formación de comunidades emergentes de investigación en cada ciudad y por la otra, ofrece un soporte tecnológico a través de un sistema de información para el desarrollo de preguntas mejor fundadas y nuevos proyectos de investigación empírica para explicar el intenso proceso de adaptación, de ajustes y cambios en las ecologías simbólicas que implicó el siglo pasado en escalas locales, regionales y nacionales (González, 1994, 1995a, 1995b).

Cibercultur@ e identidades complejas.

Es en esta área que exploramos, describimos, clasificamos y explicamos los diferentes procesos de recomposición y reorganización de los mecanismos de construcción de zonas de convergencia y territorios simbólicamente compartidos entre categorías, grupos y clases sociales diferentes en el tiempo. Esto también documenta algunas de las dimensiones de la eficacia diferencial del Vector Tecnológico. Aquí se continúa el desarrollo de más de 20 años de investigación empírica sobre los **Frentes Culturales** explorados inicialmente en religión popular y exvotos, ferias y ceremonias urbanas, telenovelas y melodrama en industrias culturales (González, 1994; González, 1998 y González, 2001).

Cibercultur@. conocimiento y cognición distribuida.

A partir de una perspectiva que de la mano de la teoría de la actividad concibe la mente y la inteligencia como procesos no exclusivamente intra-corporales, en esta área exploramos, describimos, explicamos y en lo posible colaboramos a la transformación, desde una concepción socio-histórica y cibercultural, de las capacidades para resolver problemas concretos de grupos y colectivos en ambientes de colaboración estimulada, con especial énfasis en la investigación del desarrollo tecnológico en actividades de aprendizaje a distancia mediante mecanismos de inteligencia distribuida (Varela, 2000; Vygotsky, 1998; Chaitlin, Hededgaard y Jensen, 1999; Wertsch, 1998). Por otra parte, retomamos algunos de las formulaciones de la epistemología genética de origen piagetiano sobre la psicogénesis y sociogénesis de los conocimientos que son de especial utilidad por su potencia teórica y heurística (Piaget y García, 1982, García, 2000).

Cibercultur@ y sociocibernética.

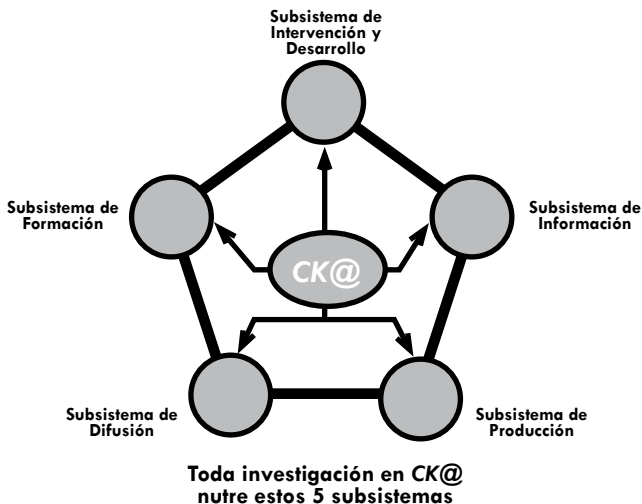
Esta es un área de frontera cercana en algunos rasgos a la ingeniería social (Podgorecki, Alexander, y Shields, 1996) en donde el desarrollo de sistemas informáticos relacionados con la especificidad de las culturas de información, investigación y comunicación, es el propósito fundamental. Los modelos de los sistemas toman en cuenta principios no solo de las

ciencias sociales, matemáticas, informáticas o cibernéticas, sino de áreas como la física, la biología y las ciencias cognitivas, todas ellas bajo la perspectiva de la computación suave, lógica difusa, los sistemas complejos y la inteligencia como actividad emergente y reflexiva.

Todo sistema de información está vinculado con un proceso de análisis e investigación del entorno en donde se instaura, así como a las habilidades de los usuarios que los diseñan y utilizan, de tal modo que su implantación esté íntimamente ligada a procesos de transformación e intervención en las organizaciones, disciplinas y áreas de aplicación (Amozurrutia, 2002, 2003, 2007; Geyer, 1995; Kosko, 2000).

Investigando en estas áreas de concentración prioritaria, iniciamos el proceso de trabajo reflexivo y propositivo de nuestra estrategia. Los objetivos que perseguimos requieren, a su vez, de una forma de organización que haga posible un cambio en nuestra propia concepción del conocimiento requerido. Por esta razón, todos los proyectos del LabCOMplex son asumidos como proyectos de investigación y desarrollo (I+D) de cibercultur@ y están orgánicamente vinculados a cinco subsistemas de operación (Ver Figura 1).

Figura 1: Subsistemas de operación del labCOMplex



Esto implica que en cada proyecto de investigación del LabCOMplex:

- desarrollamos sistemas de información que operan como plataformas generativas en la producción de conocimientos (subsistema de información),
- producimos en lenguajes de audio y video digitales e hipertextos la traducción

de los hallazgos generados en procesos de investigación (subsistema de producción),

- difundimos a través de Internet libros, textos y otras producciones en digitales que dan visibilidad en el ciberespacio al conocimiento generado (subsistema de difusión),
- creamos redes de comunidades emergentes de investigación a través de talleres, seminarios, diplomados y programas de altos estudios (subsistema de formación),
- diagnosticamos, asesoramos, intervenimos y desarrollamos procesos específicos de cibercultur@ en organizaciones y grupos sociales desplazados por el vector tecnológico (subsistema de diseño e intervención).

El LabCOMplex es un esfuerzo de construir conocimientos científicos y desarrollos empoderantes de cibercultur@ desde América Latina, la semiperiferia del sistema-mundo entre los grupos y contingentes que han sido desplazados social, cultural y tecnológicamente en la historia.

Por eso mismo, la forma de organización de nuestro LabCOMplex es precisamente como una red de nodos en permanente estimulación, con alta conectividad y con creciente inversión de energía para generar zonas de convergencia sobre el sentido de seguir estimulados y conectados para construirnos, como colectivo de inteligencia distribuida (Cole, 1995) un lugar menos desplazado en un mundo, que posiblemente como nunca antes, tiene todos los gérmenes, las semillas y las herramientas para luchar por un futuro menos excluyente, más humano y con mucha mayor calidad de vida.

Un esfuerzo, en fin, por dialogar la tecnología con la reflexividad entrenada para que ayude a rediseñarnos colectivamente un nuevo rostro y un nuevo corazón¹² a la altura de los retos de este milenio marcado por la información, la tecnología, la comunicación, pero sobre todo por el conocimiento.

Referencias.

- Amozurrutia, José (2002). "Hoja electrónica: hacia una cibernética de segundo orden", Congreso Mundial de la Asociación Internacional de Sociología, Brisbane, Australia.
- — (2003). *A computer model for Luhmann's key concepts*, paper presented at the IV World Conference on Sociocybernetics, Corfu, Grecia.
- — (2007). *Sistemas adaptativos para el análisis social: Una aproximación desde la Sociocibernética*. Tesis de Doctorado en Sociología, Departamento de Psicología y Sociología, Universidad de Zaragoza, España.

¹² En la antigüedad de Mesoamérica, especialmente en las culturas nahuas, la identidad de una persona se conocía como un rostro y un corazón, siempre localizados en el tiempo y en el espacio (León Portilla, 1980).

- Araujo, Joel Zito (2000). *A negação do Brasil: o negro na telenovela brasileira*, Sao Paulo, Editora Senac.
- Bonfil, Guillermo (1990). *México profundo, una civilización negada*, México, Grijalbo.
- Bourdieu, Pierre (2001). *Contrafuegos 2: por un movimiento social europeo*, Barcelona, Anagrama.
- Chaitlin, Hededgaard y Jensen (1999). *Activity theory and social practice*, Oxford, Alden Press.
- Cole, Michael (1995). "Sociocultural settings: design and intervention", en Wertsch, Del Río y Álvarez (Eds.) (1995) p. 187-214.
- Foerster, Heinz Von (2002). *Understanding Understanding: Essays on Cybernetics and Cognition*, Springer Verlag.
- Fossaert, Robert (1987). *La société: les structures ideologiques*, París, Du Seuil
- Galeano, Eduardo (2001). *Las venas abiertas de América Latina*, México, Siglo XXI Editores.
- García, Rolando (2000). *El conocimiento en construcción*, Barcelona, Gedisa.
- Geyer, Felix (1995). "The challenge of sociocybernetics", *Kibernetes*, Vol. 24, No. 4
- González, Jorge A. (1994a). Más (+) cultura(s). *Ensayos sobre realidades plurales*, México, CONACULTA.
- — (1994b). "La formación de las ofertas culturales y sus públicos en México, siglo XX", en *Estudios sobre las Culturas Contemporáneas*, Vol. VI, Núm. 18, Universidad de Colima, México
- — (1995a). "Y todo queda entre familia: estrategias, objeto y método para historias de familias", en *Estudios sobre las Culturas Contemporáneas*, Época 2, Vol. I, Núm. 1, Junio, Universidad de Colima, México.
- — (1995b). "Coordenadas del imaginario: protocolo para el uso de cartografías culturales", en *Estudios sobre las Culturas Contemporáneas*, Época 2, Vol. I, Núm. 2, Diciembre, Universidad de Colima, México.
- — (1998). *La cofradía de las emociones (in) terminables. Miradas a las telenovelas en México*, Guadalajara, Universidad de Guadalajara.
- — (2001). "Cultural fronts: towards a dialogical understanding of contemporary cultures", en Lull (2001) (Ed.)
- — (2003). Cultura(s) y cibercultur@(s). *IncurSIONES no lineales entre complejidad y comunicación*, México, Universidad Iberoamericana.
- Kosko, Bart (2000). *Heaven on a chip. Fuzzy visions of society and science in the digital age*, New York, Three River Press.
- Lennox, Annie (1992). "Keep young and beautiful", en *Diva*, Arista, CD #18704
- Lull, James (2001) (ed.). *Culture in a communication age*, London, Routledge.
- Amozurrutia, José (2002). "Hoja electrónica: hacia una cibernética de segundo orden", *Congreso Mundial de la Asociación Internacional de Sociología*, Brisbane, Australia.
- — (2003). *A computer model for Luhmann's key concepts*, paper presented at the IV World Conference on Sociocybernetics, Corfu, Grecia.
- — (2007). *Sistemas adaptativos para el análisis social: Una aproximación desde la Sociocibernética*. Tesis de Doctorado en Sociología, Departamento de Psicología y Sociología, Universidad de Zaragoza, España.
- Araujo, Joel Zito (2000). *A negação do Brasil: o negro na telenovela brasileira*, Sao Paulo, Editora Senac.

- Bonfil, Guillermo (1990). *México profundo, una civilización negada*, México, Grijalbo.
- Bourdieu, Pierre (2001). *Contrafuegos 2: por un movimiento social europeo*, Barcelona, Anagrama.
- Chaitlin, Hededgaard y Jensen (1999). *Activity theory and social practice*, Oxford, Alden Press.
- Cole, Michael (1995). "Sociocultural settings: design and intervention", en Wertsch, Del Río y Álvarez (Eds.) (1995) p. 187-214.
- Foerster, Heinz Von (2002). *Understanding Understanding: Essays on Cybernetics and Cognition*, Springer Verlag.
- Fossaert, Robert (1987). *La société: les structures ideologiques*, París, Du Seuil
- Galeano, Eduardo (2001). *Las venas abiertas de América Latina*, México, Siglo XXI Editores.
- García, Rolando (2000). *El conocimiento en construcción*, Barcelona, Gedisa.
- Geyer, Felix (1995). "The challenge of sociocybernetics", *Kibernetes*, Vol. 24, No. 4
- González, Jorge A. (1994a). Más (+) cultura(s). *Ensayos sobre realidades plurales*, México, CONACULTA.
- — (1994b). "La formación de las ofertas culturales y sus públicos en México, siglo XX", en *Estudios sobre las Culturas Contemporáneas*, Vol. VI, Núm. 18, Universidad de Colima, México
- — (1995a). "Y todo queda entre familia: estrategias, objeto y método para historias de familias", en *Estudios sobre las Culturas Contemporáneas*, Época 2, Vol. I, Núm. 1, Junio, Universidad de Colima, México.
- — (1995b). "Coordenadas del imaginario: protocolo para el uso de cartografías culturales", en *Estudios sobre las Culturas Contemporáneas*, Época 2, Vol. I, Núm. 2, Diciembre, Universidad de Colima, México.
- — (1998). *La cofradía de las emociones (in) terminables. Miradas a las telenovelas en México*, Guadalajara, Universidad de Guadalajara.
- — (2001). "Cultural fronts: towards a dialogical understanding of contemporary cultures", en Lull (2001) (Ed.)
- — (2003). *Cultura(s) y cibercultur@(s). Incursiones no lineales entre complejidad y comunicación*, México, Universidad Iberoamericana.
- Kosko, Bart (2000). *Heaven on a chip. Fuzzy visions of society and science in the digital age*, New York, Three River Press.
- Lennox, Annie (1992). "Keep young and beautiful", en *Diva*, Arista, CD #18704
- Lull, James (2001) (ed.). *Culture in a communication age*, London, Routledge.
- Maass, Margarita (2003). *El Laboratorio de Investigación y Desarrollo en Comunicación Compleja : una propuesta de pensar la complejidad*, en http://www.unam.mx/ceiich/complex/labcc/d_progf.html, México.
- — (2004). *Radio, televisión e Internet: la eficacia del vector tecnológico en las ecologías simbólicas de tres generaciones de mexicanos del siglo XX*, Tesis de Doctorado en Ciencias Sociales, Universidad Iberoamericana, México.
- O'Gorman, Edmundo (1998). *El proceso de la invención de América*, México, Fondo de Cultura Económica.
- Piaget, Jean y García, Rolando (1982). *Psicogénesis e historia de la ciencia*, México, Siglo XXI.
- Podgorecki, Adam, Alexander, Jon & Shields, Rob (eds.) (1996). *Social engineering*, Carleton

University Press, Ottawa.

- Roldán, Josefina (2001). "Discriminación en el adulto mayor", *Actas del Congreso de Geriátría y Gerontología*, Buenos Aires, <http://psicomundo.com/tiempo/seexpresan/discriminacion.htm>
- Silvers, Robert (1995). *Hidden stories of science*, New York, The New York Review of Books.
- Terceiro, J. y Matías, G. (2001). *Digitalismo. El nuevo horizonte sociocultural*, Barcelona, Taurus.
- Varela, Francisco et al. (Eds.) (2000). *Naturalizing Phenomenology: Issues in Contemporary Phenomenology and Cognitive Science*, Stanford, Stanford University Press
- Verdú, Vicente (1996). *El planeta americano*, Anagrama, Barcelona.
- Vygotsky, Liev (1995). *Pensamiento y lenguaje*, Buenos Aires, Piados.
- Wallerstein, Immanuel (1979). *El moderno sistema mundial*, México, Siglo XXI.
- Warschauer, Mark (2003). "Demistifying the digital divide", in *Scientific American*, August.
- Werscht, James (1998). *Mind as action*, New York, Oxford University Press.
- Werscht, James, Del Río, Pablo y Álvarez, Amelia (Eds.) (1995). *Sociocultural studies of mind*, Cambridge, Cambridge University Press.