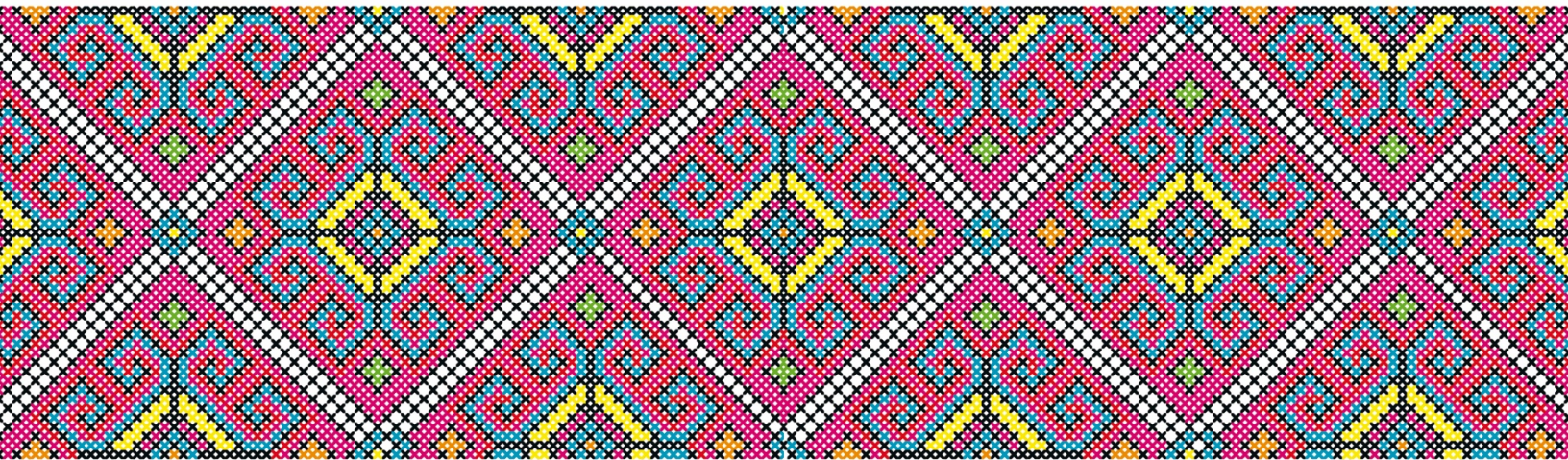


**3ER ENCUENTRO
NACIONAL DE GESTIÓN
CULTURAL MÉXICO**

**APORTES DE LA ACCIÓN
CULTURAL A LA AGENDA 2030
DEL DESARROLLO SOSTENIBLE**

**DEL 23 AL 26 DE OCTUBRE 2018
MÉRIDA, YUCATÁN**



La cibercultura: Uso y apropiación en la gestión cultural

Israel Tonatiuh Lay Arellano

Ponencia presentada en el Tercer Encuentro Nacional de Gestión Cultural realizado en Mérida, Yucatán, México entre los días 23 al 26 de octubre de 2018

Resumen

Más allá de su historia y su conceptualización académica, la cibercultura ha sido reducida a una especie de sinónimo de lo virtual o de la virtualización o incluso del uso de las tecnologías que utilizan Internet. En el campo de la gestión cultural, sobre todo en el ámbito estudiantil, la cibercultura es comúnmente definida como la habilidad para utilizar esas tecnologías junto con la conectividad que ofrece la llamada *web*, sin embargo, ello impide que los estudiantes y los propios gestores culturales observen y utilicen el potencial no sólo del uso, sino de la apropiación de estas habilidades y herramientas, lo que llevarían a una verdadera cibercultura. El objetivo de esta ponencia es describir y analizar el concepto y las vertientes que permiten llegar a una apropiación y ejecución de la cibercultura.

1. Bases conceptuales

Hablar de *cibercultura* es adentrarse en un concepto complejo de acuerdo al contexto de cada sociedad o de cada grupo social. Por otro lado, ha sido tan utilizado en el lenguaje común, que simplemente parecería que hace referencia al uso de las nuevas tecnologías y la Internet, aunque como se verá, va más allá de este contexto. El término se construye a partir de la cibernética y de la cultura. “La primera se deriva del concepto griego *Kybernetes* (Κυβερνήτης), que se utilizaba para denominar al arte de dirigir navíos, cuyo valor consistía en mantenerse en un estado permanente de escucha para poder anticiparse y adaptarse a los caprichos del agua” (Maass, 2012:38).

Sobre la palabra cultura, si bien su etimología originaria proviene del latín *Cultûra*, que se refería a la acción o proceso de cultivar, el concepto de *cibercultura* más bien toma la acepción francesa y alemana del Siglo XVII y XVIII donde la palabra *Kultur* se asoció a “Civilización” o al conjunto de saberes adquiridos de forma sistemática por medio de la instrucción (de esta manera no todos los hombres

podían ser considerados “cultos”). Ya en el Siglo XX, se amplió el concepto “al conjunto de las formas de vida, sistemas de creencia, costumbres y sistemas simbólicos de todas las comunidades humanas” (Ayala, 2011:44).

El concepto de cibernética fue creado en 1948 por Norbert Wiener para referirse a la teoría de los mecanismos de control basados en la retroalimentación, sobre todo en máquinas y animales. Tras una serie de teorías y debates, que aquí no abordaremos, se llegó a la definición de *Cibernética* de segundo orden, que se aboca al “estudio de sistemas *autopoiéticos*, es decir, de sistemas que se auto-organizan a partir de su distinción con respecto a un entorno y que mantienen su organización interna a partir de un proceso constante de acoplamiento estructural a su entorno, proceso que aporta tanto aumento como reducción de complejidad como generación de nueva complejidad” (González, s/f), lo que es el modelo central de la teoría de sistemas de Luhmann.

Hacia la década de los 80's del Siglo XX, la *cibernética* comenzó a asociarse más a la robótica, siguiendo la línea de los sistemas complejos de retroalimentación. Sin embargo, pronto la ciencia ficción redefinió este concepto en el lenguaje coloquial y el inconsciente colectivo, para convertirlo en un componente representativo e indispensable de la ciencia ficción, de hecho, surge el concepto de *ciberespacio* como una realidad virtual creada por las redes informáticas, cuyo término es tomado de la novela de ciencia ficción *Neuromante*, de William Gibson, publicada en 1984 y considerada como la precursora del género ciberpunk. Aunque se suele tomar como sinónimos *ciberespacio* e Internet, el primero es más amplio, pues se puede referir al espacio social definido por internet y otros medios de comunicación electrónicos conexos.

En cuanto a la investigación académica de estos conceptos, Silver (2000) señala tres generaciones en estos estudios: El primero, denominado como del ciberespacio popular, de mediados de la década de los ochenta, donde desde la prensa se hablaba del uso del Internet como una nueva frontera comunicacional; el segundo, con una influencia más académica desde las ciencias sociales, sobre las comunidades *On line* y las identidades virtuales de mediados de los noventa; y el

tercero, de finales de los noventa hasta la fecha, sobre el acceso, los hábitos, el consumo y la brecha digital. En esta última etapa, Castells (2001) añadiría tres estadios en la *cibercultura*: la cultura tecnomeritocrática (sobre los beneficios del desarrollo científico y tecnológico); la cultura de los *hackers*; y la cultura empresarial, tendiente a la utilización comercial del Internet.

En el año 2007, Pierre Lévy señala que hay un consenso para conceptualizar la *cibercultura* como la cultura propia de las sociedades en donde las tecnologías digitales se convierten no sólo en uno de los principales medios de comunicación, información y conocimiento, sino también de investigación y administración. En este mismo año se publica el texto *Cibercultur@ e iniciación en la investigación*, coordinado por Jorge González (2007), donde aborda la cultura de conocimiento, de información, y de comunicación, aunque las plataformas y servicios que hasta ese momento se analizaron fueron el correo electrónico, el cliente de mensajería instantánea *I seek you* (te busco) ICQ, el *Micro Soft Network* MSN, el cliente de videollamadas *NetMeeting* y el uso de los *weblog*. Sin duda las plataformas de hoy en día han potenciado las relaciones *ciberculturales*.

Rocío Rueda Ortiz (2008), por su parte, conceptualiza la *cibercultura* como un campo de estudio en el cual se pueden describir, analizar y comprender las transformaciones culturales ligadas a las tecnologías digitales en nuestras sociedades actuales, incluso en tres niveles muy particulares: el ejercicio del poder, la acción social colectiva y la experiencia estética. Para esta académica,

El ciberespacio es efectivamente un campo de lucha donde la esfera pública que de allí está emergiendo, alberga infinidad de ilusiones e intereses y que su control se vuelve estratégico no sólo para el mercado, sino también para los colectivos y movimientos sociales que siguen invocando otras formas de vida, otros mundos múltiples. (...) Así, las ciencias sociales y la investigación en el campo de los estudios *ciberculturales* tienen el reto de desplazar los análisis totalizantes y molares de nuestras sociedades, heredados de las ciencias modernas y los diseños tecnosociales autoritarios y antidemocráticos que gestionan la vida para hacerla "útil". La *cibercultura* requiere pluralidad, una

multiplicidad de abordajes críticos y de metáforas que nos permitan nombrar formas de vida en donde se hagan visibles los nuevos mecanismos de producción de poder (de dominación y de resistencia) a través de máquinas semióticas, pero también donde sea posible articular las potencias y las singularidades en una diversidad creativa (p. 15-18).

Marian Moya y Jimena Vázquez (2010) agregan que el concepto se refiere a una colección de culturas y productos culturales que existen en y/o se hacen realizables a través de internet, junto con relatos sobre estas culturas y productos culturales, y que el prefijo “ciber”, refiere a lo producido en el campo de la tecnología informática. Aunque cabría señalar que hoy en día se deben referir a las tecnologías de telecomunicaciones o a las llamadas Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC’s). Estas académicas retoman los tres aspectos condicionantes para participar o formar parte de la *cibercultura*: La accesibilidad al medio “Internet”, la apropiación de este medio, y las capacidades simbólicas para su operación.

Así mismo, el concepto de *cibercultur@* (con arroba), acuñado por Jorge González y Jesús Galindo “hace referencia a un sistema social que se retroalimenta positivamente a partir del cultivo de la comunicación, la información y el conocimiento, y que es capaz de observar, cuestionar, comprender y transformar su entorno de acuerdo con las necesidades y deseos de mundos posibles de un colectivo social que se asume a sí mismo como comunidad.” (Maass, 2012:38). Este neologismo se creó como una guía teórica de las investigaciones que se realizan en el Laboratorio de Investigación y Desarrollo en Comunicación Compleja (Labcomplex) de la Universidad Iberoamericana y el Centro de Investigaciones Interdisciplinarias en Ciencias y Humanidades (CEIICH) de la UNAM.

En esta línea, y en la aplicación en una investigación sobre hábitos, José Romo, Javier Tarango, Patricia Murguía y Gerardo Ascencio (2012), retoman el término de *cibercultura* que se refiere a la cultura nacida de la aplicación de las nuevas TIC en medios de comunicación como el Internet, aunque no sólo limitado a éste, al *ciberespacio*, como un medio de comunicación que surge de la interconexión mundial de los sistemas de datos. Estos tres investigadores trabajan sobre la

medición de los niveles de *cibercultura* (acceso, uso, apropiación tecnológica y social de las Tecnologías de la Información y las comunicaciones, empoderamiento e innovación social y desarrollo humano) en dos comunidades estudiantiles de instituciones de educación superior en la norteña ciudad de Chihuahua (Facultad de Filosofía y Letras de la Universidad Autónoma de Chihuahua y Escuela Nacional de Antropología e Historia, Unidad Chihuahua).

De esta manera, si seguimos la idea planteada por Maass de que la *cibercultur@* implica una actitud distinta frente al desarrollo y construcción de conocimiento, ya que se refiere a un trabajo reflexivo, colectivo y coordinado para su emergencia y que no puede ser entendido como la simple suma de sus partes, y empatado con lo planteado por Ayala de que los nativos digitales tienen una fuente muy amplia de adquisición de saberes a través de los dispositivos tecnológicos, con lo cual se desarrolla una cultura que no proviene ni de la literatura, el arte o la filosofía, sino de las relaciones *on line* a través de la web, lo que se convierte en una de las principales características de la llamada *cibercultura*, entonces comenzamos a acercarnos al concepto de apropiación.

2. Gestión cultural

Desde una perspectiva más académica, José Luis Mariscal (2018) define la gestión cultural como campo interdisciplinar que articula conceptos, metodologías, elementos técnicos y financieros para el análisis e intervención de una organización social dada, a partir del diseño, implementación y evaluación de estrategias de acción cultural. A su vez, la acción cultural se define como la forma de acción racional con arreglo a fines de intervención de una situación dada a partir de la generación y/o modificación de las condiciones necesarias para que los agentes conciban sus propios objetivos en el ámbito de la cultura.

De esta manera, para Mariscal, existen al menos tres concepciones del gestor cultural que giran en tres ejes: como organizador de actividades, donde se interviene en los lenguajes artísticos, su logística y la operación y su promoción y difusión;

como mediador cultural, donde se identifican problemáticas, se crean estrategias de mediación, y donde se impulsa la formación de públicos y el fomento a la creación; y finalmente, como solucionador de problemas y necesidades, donde se analizan las problemáticas, se crean estrategias diferenciadas y se llega a la ingeniería de lo cultural.

2.1. ¿Cómo utiliza el gestor cultural la cibercultura?

Tanto los proyectos institucionales como los diseñados por diversos alumnos de gestión cultural en el ámbito de la cibercultura, se limitan a las propuestas del uso de las tecnologías de la información y la comunicación como simples decodificadoras de herramientas digitales o *app`s*. En otras palabras, al diseño y uso de software en diversas temáticas culturales (agendas, alertas, guías, senderos, lectores de códigos QR o realidad aumentada, etc.).

Si bien es cierto que las tecnologías de la información y la comunicación, sus dispositivos y herramientas digitales son inherentes a la vida coloquial contemporánea, el tipo de uso fundamenta la diferencia entre una brecha digital de primer y segundo orden, con la debida apropiación. La brecha digital de primer orden es aquella que marca la diferencia entre quienes tienen acceso a la tecnología y quienes carecen de ella. La de segundo orden señala el contraste entre la calidad, veracidad y oportunidad de la información a la que se accede. En otras palabras, marca la diferencia entre el tipo de información que se consume.

La importancia de la información reside en que a través de ésta se fundamenta la toma de decisiones, esto es, más allá del simple uso del dispositivo. En este sentido, el gestor cultural debe convertirse en el mediador entre la comunidad y el uso y apropiación de la tecnología, tomando en cuenta el objetivo de dicha mediación y la acción cultural a realizar.

Mariscal define tres tipos de relación entre la acción cultural y comunidad: a) La comunidad como destinataria; b) La comunidad como objeto de estudio-

intervención; y c) La comunidad como protagonista (Mariscal, 2018b). En la primera, la acción cultural se lleva a cabo a la comunidad sin antes consultar con ésta sobre sus necesidades en la materia, incluso, a veces son tener un diagnóstico de las problemáticas particulares de ese contexto.

En la segunda, la comunidad se convierte en un proyecto de intervención, previo diagnóstico o conocimiento del contexto, pero sin dar o compartir el control de la intervención con la propia comunidad. En la tercera, la comunidad se convierte en la protagonista que lleva a cabo su propio proyecto de acuerdo a sus necesidades y a sus decisiones.

Si bien las tecnologías de la información y la comunicación pueden estar presente en cada uno de estos tipos de acción cultural, no en los tres el nivel de uso se llega a la apropiación. La gestión de sus propios medios de comunicación, servicios de Internet o de telecomunicaciones, de acuerdo a sus necesidades, tales como en los casos de Talea de Castro, Oaxaca, con su sistema de Telecomunicaciones Indígenas Comunitarias; o el de Abasolo, Ocosingo, Chiapas, con su proyecto de Internet comunitario, son sólo un par de ejemplos del alcance de la apropiación.

Sin embargo, no se espera que toda apropiación logre el nivel de los ejemplos de Oaxaca y Chiapas, sino que la cibercultura pueda permear en el sentido e interés de los propios derechos a la información y a la comunicación. Quizás un nivel aceptable sea la mayor difusión y enfoque del llamado *prosumismo*, esto es, de la acción que llevan a cabo los denominados *prosumidores*, quienes generan una serie de prácticas culturales a través de los dispositivos de las tecnologías de la comunicación y la información, logrando una autoinclusión con la creación de nuevos patrones de consumo cultural.

3. Conclusiones

La apropiación de la tecnología parecería ser algo bastante complejo, sin embargo, el paso del simple uso a la apropiación podría darse de manera no intencional. En otras palabras, quienes deben de preocuparse por las cuestiones teóricas y el análisis empírico de este proceso deberán de ser los académicos, que tendrán que observar y caracterizar a los usuarios y sus acciones, pero en el campo empírico los individuos pueden apropiarse de la tecnología si cuentan con características *ciberculturales* que les permitan tener identidad y emprender acciones conjuntas, por mínimas que estas sean, con otros individuos.

No podemos evitar que la brecha digital tanto de primero como de segundo orden, influyan en la *cibercultura* de cada ciudadano. En este sentido, es una tarea pendiente investigar el por qué ciudadanos de países que se supone tienen un mismo nivel de vida o incluso menor, logran apropiarse de la tecnología para convertirla en una herramienta en sus movimientos y protestas por un bienestar mejor.

Así mismo, más allá de los ámbitos sociales y políticos, donde la apropiación cibercultural ha logrado la colocación de demandas de diversas asociaciones en la discusión de la agenda pública, también es una excelente herramienta para la gestión cultural si entendemos por ésta como la mediación para que la comunidad sea la protagonista para dar soluciones a sus propias necesidades. Desde el punto de vista académico, resulta interesante el modo de apropiación en vinculación con la investigación acción participante ya que, la articulación de ambos elementos potencializan los procesos de empoderamiento de los sujetos en lo particular y de la comunidades en lo colectivo.

Finalmente, la conclusión que podemos afirmar es que los conceptos de *cibercultura* y de apropiación son dinámicos, lo que significa que están en constante evolución, *deconstruyéndose* y volviéndose a construir, dependiendo del contexto de los usuarios de la tecnología de cada país.

Referencias bibliográficas y fuentes

- Ayala, T. (2011). Saber y Cultura en la Era Digital. *Revista austral ciencias sociales*, 20, 41-59. Recuperado de <http://mingaonline.uach.cl/pdf/racs/n20/art03.pdf>
- Castells, M. (2001). *La era de la información. Economía, sociedad y cultura*. México, D.F.: Siglo Veintiuno.
- González, J. (2007). *Cibercultur@ e iniciación en la investigación*. México: Conaculta, Universidad Nacional Autónoma de México, Centro de Investigaciones Interdisciplinarias en Ciencias Sociales, Instituto Mexiquense de Cultura.
- González, E. (s/f) *Niklas Luhmann y la paradoja del conocimiento: Algunas reflexiones acerca de la ciencia como sistema social autopiético de comunicación*. Recuperado de <http://members.multimania.co.uk/apuntesdesociologia/archivos/gonzalez1.pdf>
- Lévy, P. (2007). *Cibercultura. La cultura de la sociedad digital*. México, D.F.: Antropos -Universidad Autónoma Metropolitana.
- Maass, M., Amozurrutia, J., Almaguer, P., González, L., Meza, M. (2012). *Sociocibernética, cibercultur@ y sociedad*, México: Universidad Nacional Autónoma de México.
- Mariscal, J. (2018). Conceptualización y contextualización de la gestión cultural. Seminario Gestión de la cultura desde la complejidad. Sistema de Universidad Virtual, febrero de 2018.
- _____ (2018b). Tipos de relación entre acción cultural y comunidad. Seminario Acciones culturales para la inclusión. Sistema de Universidad Virtual, septiembre de 2018.
- Moya, M. y Vázquez, J. (2010). De la Cultura a la Cibercultura: la mediatización tecnológica en la construcción de conocimiento y en las nuevas formas de sociabilidad. *Cuadernos de antropología social*, 31, 75-96. Recuperado de <http://www.scielo.org.ar/pdf/cas/n31/n31a04.pdf>
- Rueda, R. (2008). Cibercultura: metáforas, prácticas sociales y colectivos. *Nómadas*, 28, 8-20. Recuperado de <http://www.scielo.org.co/pdf/noma/n28/n28a2.pdf>
- Silver, D. (2000). Looking Backwards, Looking Forward: Cyberculture Studies 1990-2000. En *Web Studies: Rewiring Media Studies for the Digital Age*, Oxford, Oxford University Press.