

## Editorial NÓMADAS No. 28

Una de las preocupaciones que hemos tenido en la línea de Comunicación-Educación del IESCO ha sido comprender la incorporación de medios y tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en la educación. Por una parte, en el nivel macro hemos encontrado una retórica de las políticas económicas y educativas sustentada en un cierto desarrollismo y un determinismo tecnológicos, que ubican las TIC como la condición *per se* del progreso social y la transformación educativa. En este contexto y en el juego de actores involucrados, se sustentan planes y programas nacionales de conectividad y de acceso a computadores que se inscriben en una serie de tensiones que van desde la voluntad democratizadora estatal de masificación de las TIC y los intereses privados que imponen un tipo de *hardware* y *software*, hasta el privilegio de los discursos técnicos sobre los pedagógicos, desconociendo los saberes tecnológicos locales y la singularidad cultural de nuestro país.

Por otra parte, si bien en el campo de la informática educativa se observa un número creciente de investigaciones en las universidades sobre didácticas, aprendizaje y entornos virtuales, a la escuela –incluida la misma educación superior– ha llegado principalmente el discurso que proviene del mercado del *hardware* y *software* en su dimensión más instrumental y comercial. Tal condición se traduce para nosotros en una “cultura de usuarios”, más que en una cultura de productores o creadores de/con tecnologías. Esta situación resulta particularmente preocupante, pues nos enfrentamos hoy a nuevas lógicas de producción de verdades en la cultura, donde los medios masivos, las industrias culturales y las TIC han jugado y continúan jugando un papel importante, de tal manera que son múltiples los lugares y espacios en donde se relaciona la subjetividad con la información y el conocimiento y, en consecuencia, son diversos los ámbitos de formación de sujetos, exploración de lenguajes, configuración de sensibilidades y emergencia de visiones de mundo.

Así, en esta oportunidad quisimos volver nuestra mirada a ese mundo que se está transformando “afuera de la escuela” y analizar críticamente cómo las TIC –especialmente Internet, los computadores y las tecnologías móviles– se configuran hoy en dimensiones propias de la constitución de los tejidos y prácticas sociales, así como en ámbitos decisivos de creación cultural del mundo contemporáneo, esto es, en tanto cibercultura. En este sentido, el objetivo en este número de NÓMADAS es comprender la estrecha relación que tienen las TIC<sup>1</sup> con el ejercicio del poder social ligado al capitalismo contemporáneo en la producción de subjetividades y conocimientos, examinar las prácticas y movimientos sociales que están cuestionando la orientación dominante del capitalismo actual apoyadas en tecnologías de la Red, y analizar la dimensión sensible que anticipa la actual forma de producción, pero que también la resignifica, la apropia y nos plantea nuevas preguntas y formas de acción singular y colectiva. Por supuesto, no nos interesa promulgar el cambio de unas instituciones por otras más competitivas, adaptables y útiles a la economía, o el tránsito sin más hacia una cultura científico-tecnológica, dominante y global, sino problematizar dicho cambio, las categorías que utilizamos para comprenderlo y las implicaciones que tiene en la configuración de mundos personales y colectivos en los países del Tercer Mundo. En efecto, tal como lo ilustra el artículo introductorio de Rueda y en el contexto de los debates que se han planteado en el campo de los más recientes estudios críticos ciberculturales, el interés que tenemos con este número de NÓMADAS es profundizar dicha dimensión crítica en la perspectiva de superar visiones subordinadas de uniformidad o unidad de sentido, e identificar herramientas cognitivas y pragmáticas que permitan vislumbrar las fuerzas y poderes que constituyen los actuales entramados tecnosociales, así como entender las múltiples

---

\* Hay cierto consenso en que la cibercultura incluye tanto las tecnologías informáticas como las biotecnologías. Para efectos del presente número sólo abordaremos las tecnologías informáticas digitales, puesto que el ámbito de las biotecnologías en sí mismo sería objeto de un monográfico.

formas de vida posibles en los mismos. Estas dimensiones las hemos distribuido en cuatro ejes, a saber:

### *1. Ciberculturas: teorías y metáforas*

En este apartado hemos intentado poner en juego los debates teóricos que dan cuenta de teorías y metáforas que nos ayudan a comprender y problematizar la cibercultura. En particular, aquí se debate la concepción misma de las nuevas cualidades comunicativas de las tecnologías y las transformaciones en las subjetividades. Así, Sloterdijk, desde un cuestionamiento de las formas de acción a distancia y las formas de comunicación –telepresencia– de los cerebros, nos plantea una tesis subversiva para dilucidar la esencia y la tendencia de las tecnologías contemporáneas siempre y cuando y gracias al desvío a través de la enajenación metafísica, éstas sean representadas en conceptos paleo-antropológicos y en operaciones de inteligencia arcaica. Tirado y Callén proponen una nueva anatomía para las prácticas biopolíticas y una redefinición de la noción de *poder* instaurado con la implementación masiva de la simulación y los códigos informáticos. Albornoz, por su parte, analiza desde una aproximación sociológica del ciberespacio las paradojas de las nuevas nociones de privacidad que la cibercultura parece estar configurando.

### *2. Cibercultura: capitalismo cognitivo y cultura*

Se introduce aquí el análisis sobre el capitalismo actual (su naturaleza cognitiva y comunicativa), su imbricación con la cultura y con la producción de subjetividades individuales y colectivas. El trabajo de Kavita Philip se pregunta sobre la autoría tecnológica y analiza las nuevas articulaciones locales con formas de capital global, la transformación en los modos de producción, de trabajo, y las nuevas regulaciones jurídicas en torno a los “bienes comunes” y a la propiedad intelectual. Mariano Zukerfeld cuestiona la categoría misma de *capitalismo cognitivo* y realiza una aproximación a los modos de producción musical en la Argentina de hoy, donde teorías y prácticas sociales se ponen en tensión. El trabajo de Rocío Gómez y Julián González nos ofrece, en este contexto, una reflexión sobre las subjetividades contemporáneas, particularmente las de jóvenes consumidores de tecnologías informáticas y sus modos de trabajo libre o liberado que realizan con estas últimas, con las pasiones y frustraciones, los sentidos y sin sentidos que les acompañan. Es importante señalar que en América Latina este debate apenas comienza y los trabajos de estos autores representan una novedad en las maneras como lo abordan tanto conceptual como empíricamente, no obstante, estamos en mora de estudios de largo aliento que permitan una mayor profundización sobre la complejidad y dinámica histórica de la relación capitalismo-cultura en las sociedades contemporáneas.

### *3. Colectivos y movimientos sociales en la red*

La pregunta por los usos y apropiaciones de las TIC por parte de los movimientos sociales en Colombia y Latinoamérica resulta fundamental como una de las puertas de entrada al entendimiento de la complejidad y también de la singularidad de las posibilidades de resistencia, producción cultural y política que tales apropiaciones ofrecen a nuestros países. En particular, se debaten aquí nuevas formas de entender y actuar políticamente, es decir, la redefinición de la relación entre política y cultura, como se plantea en el trabajo de Valderrama, quien observa las tensiones que emergen en la dimensión de la esfera pública y la ciudadanía a través de las redes y movimientos sociales; también, la permanencia y las transformaciones de ciertas prácticas comunicativas de tipo organizacional y político, y su correlato en relación con la forma o formas de participación en los escenarios propiciados por las TIC y con acciones tradicionales de la política, como en el trabajo de Silvia Lago, y las nuevas formas de organización diaspóricas de la sociedad, como en el caso de los inmigrantes mexicanos a Estados Unidos, con el texto de González.

#### 4. *Cibercultura, estética y política*

En este eje, hemos querido presentar la discusión sobre el lugar del arte en el escenario de las tecnologías de la virtualización. Por una parte, Vásquez Rocca nos ofrece nuevas metáforas para entender dicha relación como ámbito de la verdad y la cultura, mientras que Rodríguez, desde una dimensión estética y política, aborda la presencia de los lenguajes de la Red como la hipertextualidad, las narrativas de la hiperficción, en tanto apuestas que propenden por la creación y la invención de modalidades narrativas que rompen con los esquemas comunicativos tradicionales de la cultura escrita. De otro lado, se encuentran los trabajos de Lucía Santaella y Andrés Fonseca, quienes desde prácticas artísticas vinculadas con el uso intensivo de redes y tecnologías móviles se preguntan por las apuestas políticas de creación cultural que integran arte, acción política –artivismo– y tecnologías.

Podemos decir entonces, que con este número de NÓMADAS invitamos a la reflexión sobre la manera como se está configurando aquello que se ha venido llamando *cibercultura*, poniendo de presente no sólo las tendencias de las prácticas sociales y culturales, así como las construcciones teóricas que las pretenden explicar y direccionar, sino también las particularidades y tensiones que estas mismas prácticas y constructos abstractos adquieren en el marco de un capitalismo que cada vez produce más brechas socioeconómicas y simbólicas. Dicha reflexión adquiere mayor relevancia en el escenario de los países del Tercer Mundo, en donde hoy se juegan procesos políticos y culturales que, a pesar de los modelos homogenizantes de consumo y uso instrumental de las tecnologías de la información y la comunicación, apuestan por la invención y construcción de sociedades plurales y múltiples.

**INSTITUTO DE ESTUDIOS SOCIALES CONTEMPORÁNEOS**