

IX Jornadas de Sociología. Facultad de Ciencias Sociales, Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires, 2011.

Identidades juveniles y consumos culturales en Internet.

Natalia Garrido.

Cita:

Natalia Garrido (2011). *Identidades juveniles y consumos culturales en Internet*. IX Jornadas de Sociología. Facultad de Ciencias Sociales, Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires.

Dirección estable: <https://www.aacademica.org/000-034/672>

Acta Académica es un proyecto académico sin fines de lucro enmarcado en la iniciativa de acceso abierto. Acta Académica fue creado para facilitar a investigadores de todo el mundo el compartir su producción académica. Para crear un perfil gratuitamente o acceder a otros trabajos visite: <https://www.aacademica.org>.

IDENTIDADES JUVENILES Y CONSUMOS CULTURALES EN INTERNET

Natalia Garrido

nagarridos@gmail.com

Licenciada en Sociología (UBA). Maestranda en Comunicación y Cultura en la Facultad de Ciencias Sociales (IEALC, CONICET)

Con el proceso de transformación sufrido por el régimen industrial en las últimas décadas, así como la considerable expansión en el uso de las nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC's), ciertas estructuras sociales más tradicionales se han visto alteradas. Asimismo, a partir de las múltiples formas de acceso que habilita el advenimiento de una *cultura tecnológica y virtual*, las estructuras de la información y la comunicación podrían considerarse como estructuras de saber/poder con implicancias de *normalización e individualización* (Lash y Urry, 1998). Sin embargo, esta individualización estaría atravesada por las "elecciones" de consumo particulares que los sujetos realizarían en sintonía con un estilo de vida determinado.

En el actual *paisaje tecnológico* (Arjun Appadurai; 2001), bajo una suerte de "imperativo de la conexión" que, asimismo, involucra nuevas vivencias de los límites espacio-temporales, de las relaciones sociales así como de los vínculos entre lo público y lo privado, los procesos de identificación y reconocimiento de los sujetos implicados adquieren características particulares en las que consideramos preciso indagar. Teniendo en consideración el contexto mencionado, así como sus diversas implicancias, es objetivo de la presente ponencia realizar una aproximación al análisis de la conformación de las identidades juveniles a partir de los consumos culturales en Internet.

Palabras clave: TIC's, consumos culturales, identidades, jóvenes, cultura digital

1. El lugar de la cultura

La convención¹ de la UNESCO de 2005², instrumento internacional que tras su ratificación tiene fuerza de ley, afirma que los Estados tienen el derecho soberano de adoptar medidas y políticas para proteger y promover la diversidad de las expresiones culturales en sus respectivos territorios. Asimismo, esta convención ampliaría el ámbito de la *excepción cultural*.

La excepción cultural se refiere al hecho de que los bienes y servicios culturales, en razón de la vinculación con la cultura, son de una naturaleza particular que va más allá del puro aspecto comercial; comportan contenidos, valores y modos de vida que expresan la identidad cultural de un país, y reflejan la diversidad creativa de sus individuos. Así, se generaría cierta protección del derecho soberano de la diversidad cultural.

En sentido amplio, suele afirmarse que la cultura incide en el crecimiento económico, la cohesión social, la creatividad e innovación, asumiendo un lugar central en estos procesos. Así, la riqueza cultural, la cultura misma, aparece como una herramienta clave para el desarrollo. Lo cual, a nivel local, puede leerse, por ejemplo, cuando desde la gestión cultural se expresa la necesidad de formar nuevos gestores especializados en la materia, cuando se expresa la necesidad de utilizar las TIC's para la mejora de servicios culturales, se crean indicadores culturales y se realizan estimaciones en torno a la contribución

económica de la cultura, etc. Desde esta concepción, podríamos pensar que la cultura como recurso (Yúdice; 2003), en sentido de su intencionalidad instrumental, aparecería como prioritaria por sobre la concepción de la cultura como valor.

En la Argentina, la convención de la UNESCO de 2005, fue ratificada en 2008. Asimismo, entre algunos datos relevantes que en relación al tema, que han sido recientemente divulgados, encontramos que en el año 2006 la cultura creció 18,5% y la incidencia del PBI cultural fue de 3,5% en 2009. También que en el período 2004-2009 hubo un crecimiento constante de este sector³. El encargado de Industrias Culturales dentro de la Secretaría de Cultura de la Nación, Rodolfo Hamawi, durante el primer Mercado de Industrias Culturales (MICA)⁴ realizado del 3 al 5 de junio de 2011 en la Ciudad de Buenos Aires, enumeró como objetivos de gestión en relación a la cultura: “ampliar el acceso a los bienes culturales, estimular la creación, federalizar la producción y distribución de recursos y defender los derechos de los creadores⁵”.

Aun cuando las observaciones hasta aquí referidas resultan ciertamente promisorias, es interesante analizar que, por un lado, la orientación de la Unesco ha ido cambiando desde una postura más crítica, durante los años setenta (la cual daba cuenta de temas como el intercambio desigual, la concentración financiera y económica, etc.) a una visión que actualmente ignora los problemas estructurales político- económicos en relación a esta temática (Mattelart; 2011:162). Por otro lado, es preciso considerar lo que plantea Enrique Bustamante (2011: 147) cuando afirma que la *excepción cultural* no tendría sentido si: “en este reinado del libre comercio, en donde la cooperación cultural –apoyo a las culturas más débiles industrialmente para su presencia en el mundo, intercambio igualitario y capacidad real de opción de los usuarios- queda ceñida a la venta mutua de productos simbólicos. El convenio de la Unesco se convertiría así en un mero protocolo diplomático de buenas intenciones.”

En razón de esta dimensión particular de la cultura, vinculada al desarrollo, así como de las observaciones recientemente señaladas, consideramos que será necesario seguir con atención el curso de las acciones que desde el Estado se efectúen, ya no sólo en materia de cultura sino también en relación con las acciones referidas a problemáticas internas más estructurales; a la vez que ponderar la influencia de diversas transformaciones tecnológicas y sociales, todavía muy recientes, para poder entonces dar cuenta del lugar que ciertamente la cultura va asumiendo en nuestra sociedad, más allá de las instancias de cooperación, “libre intercambio” y consensuadas prédicas de los organismos internacionales.

2. ¿Qué hay de nuevo con la cultura digital?

En principio, encontramos que es difícil escribir acerca de la cultura digital, que aun estamos todavía viendo su gestación y las fronteras siguen siendo algo difusas (Casacubeta; 2004).

¿Qué sucede con la cultura a partir de la incorporación de las TIC's en las prácticas cotidianas?

Se torna evidente que la continua *digitalización* (traducción de información hacia formatos digitales) posibilita que los bienes culturales sean copiados, almacenados y transportados por los usuarios finales con mayor facilidad (en términos de acceso, costo y calidad). Acceso a bibliotecas, museos, nuevas posibilidades de formación desde la modalidad e-

learning (o educación on-line), video juegos sociales, proyectos *wiki*, libros, mapas, partituras, revistas, publicaciones especializadas, prensa en general, arquitectura, diseño, diseño gráfico, diseño de moda, publicidad, artes escénicas, artes visuales, cine, televisión, radio, artes interactivas, nuevos medios de comunicación, música, grabaciones, software, etc., modifican también las maneras particulares de consumo de los individuos.⁶ Por lo tanto, podemos aquí señalar que, en un lapso de tiempo relativamente breve, una multiplicidad de bienes culturales, de diversa índole, asumen nuevas características.

Como bien señala Ana Wortman (2003) el sujeto que se aproxima a la cultura hoy está influenciado por la oferta mediática (tanto por los contenidos, formatos y sus representaciones) que intervienen en la conformación de un nuevo tipo de sensibilidad cultural. Asimismo, la autora afirma que la tecnología misma se ubica como un nuevo consumo cultural y que esta impronta tecnológica modifica sustancialmente nuestra relación con la cultura.

En términos generales, podríamos pensar que el lugar de la cultura en la sociedad cambia cuando la mediación tecnológica asume una dimensión más bien estructural. Allí el consumo cultural implicaría más una cuestión de acceso y de compartir que de apropiación material individual. Asimismo, siguiendo a Flichy (1980), cuando una obra se difunde masivamente a través de equipos receptores, ésa lógica responde a nueva lógica que el autor denomina como “lógica de flujo” (en Albornoz; 2011: 118), lo que da cuenta de una manera particular de circulación de ciertos bienes culturales.

Siguiendo a Wortman (2009: 81): “las nuevas tecnologías tienen múltiple impacto no sólo en el consumo cultural sino también en la conformación del capital cultural y, en consecuencia, en la generación de una nueva dinámica laboral en la cual la cultura tiene una presencia creciente.” En este sentido, una de las tantas complejidades que se presentan –debido a que ahora el consumidor puede producir su propia copia del bien cultural en cuestión–, están vinculadas a los conocidos problemas referidos a los derechos de autor o de propiedad intelectual. Sólo haremos una breve observación en relación a las discusiones que han ido proliferando últimamente:

En términos generales, consideramos que las disputas en torno a la propiedad intelectual no deberían abordarse de manera dicotómica entre, por un lado, quienes bregan por la cultura y acceso completamente libres y, por otro, quienes defenderían sus intereses privatizadores y espurios. Postura que sostenemos a modo de respuesta ante quienes defienden el acceso y la circulación libres de obras en general y (con las diferencias pertinentes en relación al tipo de industria a la que nos estemos refiriendo) en casos extremos terminan desestimando por completo las implicancias y la problematización en torno al futuro y la continuidad de todas aquellas prácticas profesionales vinculadas a la producción simbólica, la cual, sin embargo, debemos reconocer, muchas veces se ve beneficiada por la libre y gratuita circulación como una vía por medio de la cual termina obteniendo el buscado reconocimiento que a posteriori habilita el ingreso al circuito comercial. Por otro lado, quienes apuestan por la criminalización de la circulación de obras protegidas por derechos de propiedad intelectual en algunos casos ignoran y en otros deliberadamente intentan sí de manera espuria controlar la espontánea y fructífera cultura de compartir y su potencialidad para un desarrollo democratizador de la cultura. En este último caso sí entonces se enfrentarían, por un lado, la posibilidad de un acceso en sentido amplio a la cultura a, por otro lado, los intereses privatizadores corporativos y lucrativos⁷. Asimismo, parecería que en los análisis que, al respecto, asumen una concepción de sujeto como mero agente económico racional que busca disminuir sus costos (al mismo

tiempo que incrementar sus beneficios), suele dejarse de lado el hecho de que, más allá de su condición de “digitales”, los bienes no son por completo “inmateriales” ni “gratuitos”. No son inmateriales desde el punto de vista del tiempo de trabajo necesario para la producción de los mismos -aun cuando se trate de mero procesamiento de información. Por el mismo motivo (el tiempo de trabajo), su condición de digitales, que conlleva a que en general no sean bienes escasos, no implica su absoluta gratuidad.

En el marco de las problemáticas visibilizadas a partir de la rebelión egipcia acontecida a principios de este año, (con las sucesivas revueltas en el mundo árabe), y su vinculación con el acceso y uso de Internet⁸ como herramienta de convocatoria, comunicación y organización⁹, resulta oportuno destacar que, recientemente (el 1 de junio de 2011), en una declaración conjunta de la Organización de las Naciones Unidas (ONU), la Comisión Interamericana de Derechos Humanos de la OEA, la Organización para la Seguridad y la Cooperación en Europa y la Comisión Africana de Derechos Humanos y de los Pueblos¹⁰, se ha determinado que el límite al acceso a la red es ilegítima, se ha cuestionando muchas de las medidas que gobiernos y lobbies de las industrias del entretenimiento establecen, o intentan establecer, para limitar la libertad de expresión en la red bajo el uso uniforme de la argumentación por la "protección de los derechos de autor"¹¹. Por ello, en relación a la noticia, en distintos medios se difundió que finalmente “se declaró el acceso a Internet como un Derecho Humano”. Consideramos que resulta auspicioso que, en el marco de las diversas disputas que en muchos países se están actualmente efectuando, organismos de carácter y peso internacionales manifiesten en esta dirección. Sin embargo, retomando la perspectiva de análisis que utilizamos en relación a la convención de la Unesco, creemos que aquí también habrá que observar de cerca una serie de variables concretas (como podría ser la revisión de las legislaciones nacionales en la materia) que nos permitan afirmar que esta positiva declaración no se convertirá en un “mero protocolo diplomático de buenas intenciones”.

3. Algunas notas en torno a las Industrias Culturales

La selección de palabras nunca es inocente. Colocar una palabra por otra es, en muchos casos, cambiar la visión del mundo social, y en consecuencia, contribuir a transformarlo (Bourdieu, 2008; Ricoeur, 1996). En relación con las Industrias Culturales, es interesante observar, y retomar como ejemplo, los efectos de la incorporación de la palabra “creativa” para la industria (en vez de “Industria Cultural”), que se efectuó en un determinado momento con el fin de que el sector del *software* informático pudiera incluirse en la misma. Del mismo modo, analizar los efectos que ello generó en tanto alianza entre la gran industria de productores informáticos y mediáticos y los pequeños productores y creadores culturales que, en su unión, y con el peso de las grandes corporaciones en la misma, terminaron reforzando el *copyright* (para profundizar en esta temática ver Garnham, 2005). Otra cuestión a considerar en torno a las Industrias Culturales es, siguiendo a Enrique Bustamante (2011: 145), que algunos analistas parecen poner el acento en la característica tecnológica del soporte –lo digital- por sobre los aspectos analógicos, así como los programas informáticos por sobre los “contenidos” realizando una fusión de la cultura con cualquier otro servicio comercial originado en la red.

Coincidimos también en que la teoría de las Industrias Culturales debe dar cuenta de la industria de soportes (fabricación de reproductores, cámaras, etc), pero ponemos por lo menos en interrogación la idea de *interdependencia excesiva* en la relación entre soportes y contenidos en el campo de la cultura (Albornoz; 2011: 118)

Entre algunas de las transformaciones, relativamente recientes, que se vislumbran en las Industrias Culturales vinculadas al impacto tecnológico, tomando como ejemplo la industria del libro, con el fin de dar cuenta de las implicancias, mencionaremos algunas de ellas: la modalidad de impresión bajo demanda (*print on demand*), la sofisticación de procesos de digitalización (a partir del desarrollo de tecnología orientada específicamente para este fin) que facilitan la digitalización de libros a mayor escala, el incremento en las ventas del libro electrónico tras la llegada al mercado de *tablets*, así como el incremento progresivo de venta de títulos para *ebooks*. Transformaciones que han generado toda serie de debates, muchos de ellos referidos a interrogantes precisos en torno al futuro de la industria tal como se la ha conocido. En este sentido, aparecen como más productivas aquellas posturas que intentan incorporar estas transformaciones desde una concepción abierta que se inclina a la coexistencia de “lo nuevo y lo viejo”, con sus respectivas implicancias según la industria o el área cultural a la que se haga referencia.

4. Identidades juveniles

Partiendo de la premisa de que la *identidad*, colectiva o individual, resulta una fuente fundamental de significado social, podemos afirmar que la manera en que la misma es afectada en un contexto *virtual* resulta una dimensión de análisis relevante para una mayor comprensión de este fenómeno en el presente.

A partir de un proceso en el cual un actor social se reconoce a sí mismo y construye el significado en virtud de un atributo o conjunto de atributos culturales, la *identidad* es construida de manera contingente y es susceptible de adquirir nuevos significados. Pero la identidad es, también, una identidad *transindividual*, es decir, una identidad que se construye inmersa en un sistema de relaciones sociales, reales o simbólicas, a partir de procesos de identificación nunca acabados (Balibar, 2005; Arfuch, 2002; Hall, 1996). En este sentido, los consumos y prácticas culturales forman parte activa de la construcción de la identidad (Castells, 2001b; Canclini, 1995; Wortman, 2001 y 2002).

Sin embargo, el sentido que adquiere dicha construcción puede pensarse desde perspectivas diversas. Aquí mencionaremos dos perspectivas posibles, en tensión, que resultan productivas para problematizar nuestro análisis:

a) La *dimensión cultural* que posee el *consumo*, despliega nuevos universos simbólicos a partir del advenimiento de una *comunidad transnacional* de consumidores, en la que se socializan nuevas generaciones, a partir de la cual se produciría cierta *hibridación intercultural* (Canclini, 1995; 2001).

b) “Las mezclas culturales, la globalización, Internet, no implican identidades más híbridas; por el contrario, pueden ser más potentes o incluso más fundamentalistas” (...) La dimensión cultural tiene que ver con nuestros valores, creencias generales, prácticas, rituales, y cosas menos visibles como los animales que comemos y los que no” (Grimson, 2011). Asimismo, Grimson destaca que la *interculturalidad* parte de la idea de una diversidad que dialoga, y debe dialogar, en las mayores condiciones de igualdad entre los participantes.

En este punto, más allá de la importancia que se le otorgue al acceso como elemento democratizador de la cultura, consideramos que no puede desconocerse la importancia crucial que tiene el capital social de cada individuo, así como su ubicación dentro de las relaciones sociales de producción (también las condiciones de igualdad a las que hace

referencia Grimson). En este punto, es preciso incorporar esta dimensión de análisis para evitar cierta *esencialización* de las identidades como práctica de reconocimiento, dado que esta postura puede de manera aparente soslayar desigualdades profundas (Álvarez y Lacarrieu; 2002). Sin embargo, siendo esto cierto, estimamos que el peso de una u otra de las posturas aquí planteadas dependerá del estudio de campo al que se esté haciendo específicamente referencia.

Podemos afirmar que en un contexto en el que gran parte de las sociedades se encuentra atravesada por transformaciones en las maneras de construir las identidades individuales y colectivas, así como por nuevos modos de acceso y producción de bienes culturales, la manera en que se establecen los procesos de identificación se ven alterados.

Por otro lado, es preciso destacar que el *estilo* conforma la manera en que la identidad cultural y la posición social se negocian y expresan, organizando la interacción social y la identidad. La dimensión de estas transformaciones se explica cuando observamos que los jóvenes que tienen la posibilidad de acceder a Internet con regularidad, no suelen hacerlo sólo para buscar información, sino que Internet ha entrado en sus vidas desde distintos registros, convirtiéndose en un nuevo territorio de lo común (en forma de dispositivo de juego, del encuentro con el otro, etc.) (Saintout, 2006).

Si pensamos, en particular, en estos jóvenes y su vinculación con la cultura en la actualidad, ¿a qué tipo de cultura, predominantemente, nos estamos refiriendo?

En “Pensar las clases medias” (específicamente en el capítulo en el que se hace referencia a la construcción subjetiva de las formas del consumo cultural de los ciudadanos porteños de fin de siglo) Ana Wortman (2003: 49) afirma que “es evidente que a esta altura no podemos insistir en la conformación de ciudadanos cultos, a la manera iluminista, como se podría plantear unas décadas atrás. Los padres no mantienen en la socialización cultural de los niños un interés como antaño en hacerles conocer la cultura universal: la presencia de la informática transforma radicalmente la experiencia cultural”.

Asimismo, de la mano de las transformaciones mencionadas, y por la falta de previsión y/o monitoreo de las mismas, nuevas problemáticas sociales que implican a los jóvenes¹² han ido manifestándose, tales como los efectos indeseados por la exposición de los niños y adolescentes en Internet (tanto en términos de la exposición y uso indebido de sus datos personales, como de su integridad físico-emocional por el acceso a información o interacciones sociales riesgosas). Casos de *ciberbullying*¹³ como una nueva modalidad de hostigamiento vinculada a prácticas preexistentes, etc., y otras prácticas que resultan para ellos peligrosas, han requerido de la intervención, en distinta medida, de organismos y gobiernos que han debido en primer lugar estudiar y analizar el fenómeno para decidir qué curso de acción tomar. Éstas y otras situaciones estarían por lo menos en tensión con la idea de “libertad” absoluta en Internet y con la no intervención de ningún tipo dentro de la misma.

5. “Programadores del mundo, uníos”

En relación a los valores que se ponen en juego en el *ciberespacio*, Lawrence Lessig, en “El Código 2.0”, establece que la arquitectura o código del *ciberespacio* que construyamos

determinará que los valores que consideramos fundamentales sean protegidos o que los mismos finalmente desaparezcan, dando cuenta entonces de sus peligros:

“We can build, or architect, or *code* cyberspace to protect values that we believe are fundamental. Or we can build, or architect, or code cyberspace to allow those values to disappear. But appearances are quite deceiving. In fact, as the Internet has matured, the technologies for linking behavior with an identity have increased dramatically. You can still take steps to assure anonymity on the Net, and many depend upon that ability to do good (human rights workers in Burma) or evil (coordinating terrorist plots). But to achieve that anonymity takes effort. For most of us, our use of the Internet has been made at least traceable in ways most of us would never even consider possible” (Lessig; 2006:6)

Es importante destacar que, sumado a los códigos de comportamiento específico que en el *ciberespacio* confluyen, las posibilidades que el software, plataforma o aplicación, posibilitan inciden de manera notable en las potencialidades y los límites de las prácticas sociales de los sujetos que las utilizan. Ejemplos de ello se encuentran en la creación de plataformas creadas específicamente para la *ciberparticipación* o la *cibermilitancia*, y en los usos políticos de herramientas que no fueron para ello pensadas pero cuyos usos son resignificados en este sentido por los usuarios.

Para contextualizar estas temáticas, Paula Sibilía (2010) afirma que si queremos “comprender los tipos de cuerpos y subjetividades que se están conformando en nuestra sociedad, con la imprescindible ayuda de la teleinformática y de las biotecnologías, es preciso sumergirse en las bases filosóficas de la tecnociencia contemporánea”. Siguiendo a Hermínio Martins, la autora sostiene que la actual se trataría de una tecnociencia de vocación fáustica, cuya meta consiste en superar la condición humana. Sibilía afirma que existiría una afinidad entre la técnica fáustica y el capitalismo, y que estaría ocurriendo un desplazamiento en la base filosófica de la tecnociencia occidental, especialmente notable en las dos últimas décadas: “una ruptura con respecto al pensamiento moderno, de características prometeicas, y una apertura hacia un nuevo horizonte. En este sentido, la meta del *proyecto tecnocientífico* no consiste entonces en mejorar las miserables condiciones de vida de la mayoría de los hombres. En cambio, parece estar atravesado por un impulso insaciable e infinista, que ignora explícitamente las barreras que solían delimitar el proyecto científico prometeico y posee lazos ostensibles con los intereses del mercado. Un impulso ciego hasta el dominio y la apropiación total de la naturaleza, tanto exterior como interior al cuerpo humano”. Luego, con significativa agudeza, afirma:

“Producir sujetos consumidores: tal es el interés primordial del nuevo capitalismo postindustrial de alcance global. Por eso, las biopolíticas privatizadas (y privatizantes) de este siglo apelan ostensiblemente a las “maravillas del marketing” en su misión de construir cuerpos y modos de ser adecuados a una sociedad en la cual la demanda de mano de obra obrera se ha derrumbado. Gracias a la automatización de las fábricas, el trabajador ha perdido buena parte de su condición heroica, junto con el papel protagónico que supo desempeñar durante el apogeo industrial. El trabajo se ha vuelto cada vez menos mecánico y más informatizado, dependiente de las tecnologías digitales de base material. Por eso, más que los cuerpos adiestrados de la era industrial como fuerza mecánica de trabajo corporal, hoy el privilegio del empleo se les ofrece a las almas capacitadas. Es decir, aquellas subjetividades equipadas con las cualidades volátiles más cotizadas en el mercado laboral contemporáneo,

tales como la creatividad, la capacidad de adaptarse a los cambios, la rapidez y las habilidades comunicativas. En sintonía con esas mutaciones, las artes del consumo y el fetichismo de las mercancías se expandieron de una manera que habría sido impensable algunas décadas atrás.”

Con lo apreciable de las precedentes observaciones como marco contextual, pero remitiéndonos aquí a la cultura digital y a su relación con la programación de software, retomamos la idea planteada por David Casacubeta (2004: 8) cuando establece que: “la esencia de la cultura digital es código: sólo los que realmente sepan programar y conozcan la máquina por dentro serán capaces de conseguir contenidos digitales realmente innovadores, rompedores y creativos”. Sin embargo, el autor aclara que tampoco hay que sobrevalorar la programación de manera tal que se descuiden aspectos vinculados a los contenidos.

En esta suerte de lo que parece ser un camino “inexorable” hacia la *digitalización* de múltiples aspectos de la vida, pensamos que la posibilidad de analizar los resultados de aquellas investigaciones realizadas por las ciencias sociales que den cuenta de las condiciones de recepción de los dispositivos creados en el área informática, resultaría un insumo fundamental para un trabajo en conjunto con quienes toman decisiones en torno al diseño de estos desarrollos tecnológicos que luego son utilizados en las sociedades de manera masiva. Desarrollos en un sector de la industria que, dicho sea de paso, en nuestro país ha ido adquiriendo una importancia creciente. Así, incorporando una perspectiva de las “mejoras sociales” desde una mirada no sólo comercial que beneficie a la empresa productora sino propiamente social. Esto, claro está, en el marco circunscripto de las prácticas involucradas, sin postergar la importancia que el desarrollo de contenidos posee, en el sentido de que los mismos respondan a intereses sociales verdaderamente soberanos, ni subestimando los aspectos referidos a la vida “analógica”, es decir, evitando la toda suerte de *fetichización* de la tecnología.

A partir de ideas como las aquí brevemente esbozadas, se abren entonces una serie de cuestiones en torno a los desarrollos del *software*, que en las prácticas cotidianas suelen ser generalmente impensadas. Estimamos que el análisis de las implicancias sociales que determinadas características de la programación conllevan para con los respectivos usos sociales debería ocupar una instancia fundamental en el diseño de *software*, sobre todo en tiempos en que “el imperativo tecnológico” es, y seguramente en el futuro también será, hegemónico. A lo que nos referíamos particularmente aquí es a la necesidad de desarrollar un análisis *filosófico-político crítico* de estas herramientas de la vida cotidiana.

Más allá del rol como activistas que muchos de ellos asumen en torno a la implementación del *software libre*¹⁴, o como partícipes de la conocida cultura *hacker*¹⁵ (con las diversas intervenciones de conocimiento público que grupos como *Anonymous* -que incluye en su conformación a *hackers*¹⁶, pero también a usuarios que no lo son¹⁷- poseen en el momento en que escribimos esta ponencia), el rol de los programadores en general asume un lugar destacado que sería necesario poder profundizar. Lo que queremos problematizar aquí son los usos y efectos del trabajo de quienes conforman el conjunto de profesionales, programadores y/o emprendedores tecnológicos que se desempeñan de manera orgánica en sectores claves del sector de la industria informática.

Por otro lado, en relación a la temática específica que aquí nos convoca, sería interesante pensar si en la actualidad los programas de democratización tecnológica que se impulsan desde los gobiernos de nuestra región (Plan Ceibal en Uruguay, Plan Conectar Igualdad en

nuestro país) – y que suelen centrarse sobre todo en posibilitar el acceso- están contemplando o no todas las dimensiones sociales necesarias para un resultado favorable. Asimismo, merecen un análisis aparte las complejidades referidas a cuestiones tales como las vinculadas a patentes, talentos locales que en calidad de *entrepreneurs* optan por fundar sus empresas en el exterior¹⁸, como también la posibilidad de repensar si contamos, por ejemplo, con las herramientas adecuadas para la gestión cultural o, por el contrario, resulta suficiente limitarnos al uso de las plataformas que gratuitamente nos brindan empresas privadas de capital concentrado transnacional, entre otras tantas cuestiones vinculadas a esta temática.

Por último, quisiéramos destacar que en algunas entrevistas, mas o menos recientes, quien es considerado uno de los creadores, o “el padre”, de la *World Wide Web*, Tim Berners-Lee, ha manifestado su disconformidad en relación al espíritu de los usos de Internet que buscan consolidarse a través de prácticas privatistas, así como de aquellas que centran su uso en cuestiones que ante la coyuntura actual podrían considerarse un tanto banales (Berners Lee hace referencia a los usos específicos y la falta de debates “serios” en la red social *Twitter*). Si bien se trata de meras opiniones, las mismas pueden ser pertinentes para pensar si las prácticas actuales estarían o no explotando el potencial de las herramientas de las que en la actualidad disponemos tanto para su aplicación a las Industrias Culturales, como para la participación ciudadana, entre otros usos posibles.

6. Algunas claves para seguir pensando

Para éstas y otras temáticas consideramos ante todo imperioso evitar posiciones dogmáticas (*tecnoptimistas, tecnopesimitas*, etc.). Por ello, cuando desde diversos organismos públicos se alega que es necesario que los jóvenes se *acerquen* a la ciencia y a la tecnología, se *interesen* para luego poder atraer *vocaciones* hacia el estudio de las mismas, nos preguntamos bajo qué de concepción de los vínculos entre sociedad y tecnología estas afirmaciones se realizan.

Lejos de querer esbozar una postura de índole simplemente moral, consideramos por lo menos propicio problematizar cuál es el vínculo o el tipo de inserción social que como sociedad queremos hacer de estas herramientas tecnológicas, las cuales indudablemente se tornan fundamentales para el desarrollo. En este sentido, queremos destacar la necesidad de instalar una concepción crítica en las nuevas implementaciones, de modo tal que los efectos sociales no deseados puedan ser abordados de manera anticipada.

Para todos los temas planteados en esta breve ponencia (algunas concepciones en torno al lugar de la cultura, la conformación *identitaria* de los jóvenes y su relación con los usos de Internet, el software y cultura digital) estimamos que el rol del Estado en estos ámbitos asume una importancia crucial frente al poder fáctico del mercado. En referencia a esta cuestión, quienes defienden la economía crítica de la comunicación y la cultura sostienen que deben subordinarse “los imperativos económicos a las estrategias de democratización cultural e, igualmente, subordinar la visión económica de la cultura –financiamientos, sectores, políticas regionales...-al lado cultural del desarrollo” (Zallo; 2011: 21)¹⁹

Asimismo, coincidimos con posturas como las de Ana Wortman (2010), quien se pregunta si la función política del Estado puede limitarse a ofrecer gratuitamente aquello que el mercado recorta, mientras que al mismo tiempo destaca el rol pedagógico del Estado en relación a formar públicos y facilitar “un acceso más parejo a los bienes simbólicos”.

Por otro lado, nos parece pertinente la diferenciación que hace Guillermo Mastrini entre la economía de la cultura y la economía de las industrias culturales, ya que “mientras que la primera es inherente a la vida del hombre en sociedad, la segunda está vinculada a procesos económicos específicos”. En este sentido sostiene que la economía de las industrias culturales necesita políticas culturales específicas para su desarrollo: “se requiere una permanente intervención del Estado porque se trata de mercados imperfectos. Es necesario que el mercado y el Estado trabajen juntos para estimular el crecimiento de las industrias culturales²⁰”.

Para finalizar, retomamos una reflexión realizada por Vercelli (2010: 10) que afirma que: “si las tecnologías sociales pueden considerarse tecnologías orientadas a la construcción de sociedades más justas, incluyentes y democráticas, entonces, es necesario que, desde el punto de vista jurídico-político, estas categorías puedan traducirse en la expresión, ejercicio y gestión de derechos de los ciudadanos. Si la caracterización de “social” sobre una tecnología no habilita la gestión concreta y efectiva de estos derechos, entonces, tal vez, estas tecnologías sociales sean sólo una moda pasajera, una categoría irrelevante, o, en el peor de los casos, nuevas formas encubiertas de acumulación, privatización y apropiación de la riqueza”. En esta clave de lectura, que reguarde una perspectiva crítica pero que al mismo tiempo no se remita a cuestiones meramente valorativa, consideramos que deberían ser ponderadas las distintas dimensiones aquí esbozadas.

BIBLIOGRAFÍA

- Arfuch, L. (comp.), (2002), *Identidades, sujetos y subjetividades*. Buenos Aires: Prometeo.
- Albornoz L. (Comp.). (2011). *Poder, medios, cultura: una mirada crítica desde la economía política de la comunicación*. Buenos Aires: Paidós.
- Álvarez M. y Lacarrieu M. (Comp.). (2002) *La indigestión cultural. Una cartografía de los procesos culturales contemporáneos*. Buenos Aires: La Crujía.
- Balibar, É. (2005), *Violencias, identidades y civilidad. Para una cultura política global*. Barcelona: Gedisea.
- Bourdieu, P. (2008) *¿Qué significa hablar? Economía de los intercambios lingüísticos*. Madrid: Akal
- Casacuberta, D. (2004). Decálogo para aquellos que quieran escribir sobre cultura digital. *Portal Iberoamericano de Gestión Cultural* [On line]. Disponible: www.gestioncultural.org
- Castells, M. (2001), *La era de la información. Economía, sociedad y cultura. El poder de la identidad*. Vol.2, Buenos Aires: Siglo XXI
- García Canclini, N. (1995), *Consumidores y Ciudadanos. Conflictos multiculturales de la globalización*, Grijalbo.
- García Canclini N. (2001), *Culturas Híbridas*, Buenos Aires: Paidós,
- Grimson, A. (2011, abril, 10) Cien años de soledad no es América latina. Entrevista en *Revista veintitrés* [On line]. Disponible: <http://veintitres.elargentino.com/nota-2547-personajes-Cien-anos-de-soledad--no-es-America-latina.html>
- Hall, S. y du Gay, P. (eds.), (1996), *Questions of cultural identity*. London: Sage.
- Lessig, L. (2006). *Code 2.0*. New York: Basic Books.
- Ricoeur, P. (1996) *Si mismo como otro*. México: Siglo XXI.
- Saintout, F. (2006). *Juventud: el futuro llegó hace rato*. La Plata: Universidad de La Plata.
- Secretaría de Cultura Presidencia de la Nación. [On line] Disponible en: <http://www.cultura.gov.ar/prensa/?info=noticia&id=1299>
- Sibilia, P. (2010). *El hombre postorgánico: cuerpo, subjetividades y tecnologías digitales*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.

Vercelli, A. (2010). Reconsiderando las tecnologías sociales como bienes comunes. ICONOS 37, Revista de Ciencias Sociales de FLACSO Ecuador, vol. 14, Issue 2. [On line]. Disponible: <http://www.arielvercelli.org/rlltscbc.pdf>

Wortman, A. (2001), Aproximaciones conceptuales y empíricas para abordar identidades sociales juveniles y consumos culturales en la sociedad argentina del ajuste. Buenos Aires: Documento de trabajo Núm. 24 del Instituto Gino Germani.

Wortman, A. (2002), Identidades sociales y consumos culturales en la Argentina, el caso del cine. UNPCBA Centro de la Provincia de Bs. As: Revista Intersecciones de la Universidad Nacional de Olavarría.

Wortman, A. (Comp.). (2003). Pensar las clases medias. Consumos culturales y estilos de vida urbanos en la Argentina de los noventa. Buenos Aires: La Crujía.

Wortman, A. (Comp.). (2009). Entre la política y la gestión de la cultura y el arte: nuevos actores en la Argentina contemporánea. Buenos Aires: Eudeba.

Yúdice, George (2003). El recurso de la cultura. Barcelona: Gedisa.

Notas

¹ “Convención sobre la Protección y Promoción de la Diversidad de las Expresiones Culturales”

² Texto disponible en : <http://unesdoc.unesco.org/images/0014/001429/142919s.pdf>

La convención refuerza la idea, que figuraba ya en la Declaración Universal de la UNESCO sobre la Diversidad Cultural, adoptada por unanimidad en 2001, de que la diversidad cultural debe considerarse como “patrimonio común de la humanidad”.

Texto de la Declaración Universal de la UNESCO sobre la Diversidad Cultural, disponible en: <http://unesdoc.unesco.org/images/0012/001271/127160m.pdf>

³ Fuente: <http://www.cultura.gov.ar/prensa/?info=noticia&id=1299>

⁴ MICA es el primer espacio en Latinoamérica que concentra en un mismo lugar las distintas ramas que componen el sector audiovisual, editorial, musical, de videojuegos, de artes escénicas y de diseño.

⁵ Fuente: <http://www.prensa.argentina.ar/2011/06/03/20234-apostar-a-la-cultura-como-herramienta-de-crecimiento.php>

⁶ En nuestro país, por ejemplo, se creará una plataforma de Universidades argentinas en las que se albergará toda la producción de conocimiento de los docentes e investigadores de las universidades. Fuente: http://www.unreditora.unr.edu.ar/red_de_editoriales.htm

⁷ Aquí no trataremos esta temática en particular pero sí consideramos pertinente revisar la Ley 11.723 de “Propiedad Intelectual” en Argentina, que data de 1933, y los análisis aquí propuestos: <http://vialibre.org.ar/arcopy.pdf> . Así como las características de Creative Commons que se especifican en el siguiente trabajo: <http://www.arielvercelli.org/gdlcc2-0.pdf>

⁸ En relación al intento de control de la conexión a Internet por parte de los gobiernos, ver la siguiente nota de opinión: <http://www.ambito.com/noticia.asp?id=567703>

⁹ Nota al respecto:

http://www.elpais.com/articulo/reportajes/arma/red/elpepusocdmg/20110206elpdmgrep_2/Tes

¹⁰ Documento disponible en: <http://www.osce.org/fom/78309>

¹¹ Como ejemplos recientes figuran el caso Taringa en Argentina (en el cual los hermanos Botbol fueron procesados el 6 de mayo de 2011, como “partícipes necesarios” del delito de violación a la propiedad

intelectual por permitir que en Taringa! algunos de los 50 millones de usuarios que la visitan cada mes compartan, en forma de links, material protegido por el artículo 72 de la Ley 11.723), la ley Sinde en España, las iniciativas de los proyectos del senador Lieberman en Estados Unidos, entre otros.

¹² A modo de ejemplo uno de los tantos estudios que se publican en ámbitos periodísticos: <http://www.dailymail.co.uk/sciencetech/article-1374632/Smartphone-cold-turkey-Scientists-prove-youngsters-suffer-gadget-withdrawal.html>

¹³ El *cyberbullying* - que es una extensión del *bullying* por medios digitales, es decir, no tiene su origen en lo tecnológico- se mantiene en el secreto de una cultura juvenil que escapa al control de los mayores, lo que acrecienta la desprotección de quien es agredido. En nuestro país, a raíz del caso Perrone y otras denuncias, se creó el Observatorio de Redes Sociales para poder afrontarlo.

¹⁴ En relación a este tema, puede verse la siguiente entrevista: <http://feduba.org.ar/info/?p=1706>
Entre las experiencias en Buenos Aires que nos parecen destacables, entre otros motivos por su vinculación con el economía social, se encuentra: <http://www.gcoop.coop/>

¹⁵ Ver: Himanen, P., La ética del hacker y el espíritu de la era de la información, Barcelona, Ediciones Destino, 2002. [On line] Disponible en: <http://www.educacionenvalores.org/IMG/pdf/pekka.pdf>

¹⁶ A diferencia de lo que muchos medios de comunicación masiva, en ocasiones, buscan retratar de manera verdaderamente irresponsable y preocupante, por ejemplo: "Los hackers suponen una seria amenaza para la sociedad y es necesario un *"esfuerzo mundial"* para combatirla. Es la opinión de Kaz Hirai, presidente de Sony, el cual, en declaraciones al diario Guardian", creemos que se trata de un fenómeno en absoluto desestimable. Nota disponible en:

http://www.meristation.com/v3/des_noticia.php?id=cw4df341c6dff8d&pic=GEN

¹⁷ En referencia a *Anonymous* ver: http://www.elpais.com/articulo/reportajes/Somos/Anonymous/elpepusocdmg/20110116elpdmgrep_1/Tes

¹⁸ Ver: <http://www.pagina12.com.ar/diario/cdigital/31-167848-2011-05-10.html>

¹⁹ Publicado en Albornoz (2011)

²⁰ Fuente: <http://www.cultura.gov.ar/prensa/?info=noticia&id=1299>